

A REVISTA OFICIAL DO RPG MIGHTY BLADE

Dragon Cave

LUTADOR

Uma nova classe para você.

VAMPIROS

Trilhe o Caminho
do Sangue.

REGRAS PARA MONTARIA

Aprimore-se na arte do combate montado

O PODER DAS DIVINDADES

MAIS OPÇÕES PARA SACERDOTES

Editorial

De volta aos prazos cumpridos! E pela primeira vez uma edição inteirinha sem uma única matéria do seu Tiago Junges! Não estamos querendo dizer que uma coisa esta diretamente relacionada a outra, que isso, essa ideia nem passou por nossas cabeças, é tudo uma grande coincidência.

No entanto, não pense que por isso a sua amada *Dragon Cave* esta mais fina, mijrada, muito pelo contrário, batemos nosso recorde com incríveis 53 páginas! Praticamente um suplemento de Mighty Blade inteiramente gratuito pra você. Porém o número de matérias é mais ou menos o mesmo, o que ocorre é que parece que os colaboradores desta edição, não sabem escrever matérias curtas, apenas teses de mestrado.

Nesta edição de outubro atendemos aos inúmeros pedidos em nosso fórum e emplacamos uma nova classe – O Lutador. A exemplo da edição anterior onde mostramos novas magias para os feiticeiros, agora é a vez dos sacerdotes ganharem mais cor. Temos também uma matéria sombria sobre personagens vampiros e como jogar com eles.

Também temos duas abordagens de regras sobre temas recorrentes em campanhas, Ataques à distância (apresentando um conjunto inteiro de novas armas) e Regras para montarias e cavaleiros. Por fim encerramos com uma coluna nova “Encontros Aleatórios”, uma mine aventura para você encher aquele tempo entre um evento e outro de sua campanha, e cuidado que o Juggernaut está solto!

Luciano Abel
Editor



Na Web

E-mal oficial:

dc@coisinhaverde.com

Fórum do Mighty Blade

coisinhaverde.com/mightyblade/forum

Fórum da Coisinha Verde:

coisinhaverde.com/portal/forum

Facebook da Coisinha Verde:

facebook.com/CoisinhaVerde

Twitter da Coisinha Verde:

twitter.com/coisinhaverde

Índice

Classe: Lutador	3
Dicas e Truques	
<i>Ataques a Distância</i>	7
Itens Mágicos:	
<i>Receptáculos de Mana</i>	13
Caminho: Personagens Vampiros....	15
Cenário: O Poder das Divindades	21
Regras Opcionais:	
<i>Regras para Montarias</i>	41
Encontros Aleatórios: Juggernaut...	49

Staff

Tiago Junges

Game Design

Aline Rebelo

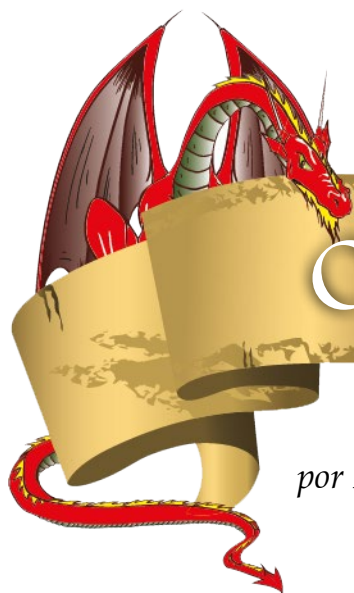
Design de Capa

Luciano Abel

Editores

Colaboradores desta edição

Luciano Abel e Domênico Gay



O Lutador

por Luciano Abel



Descrição: O lutador é um combatente especializado no combate desarmado. Ele tem habilidades marciais que a maioria não possui. Embora possa usar armas, ao se dedicar, ele torna-se mais mortal com as mãos vazias.

Bônus de Atributo:

Agi +1
Von +1

Proficiências:

Usar Armas Simples
Ler Escritas Mágicas

Lista de Habilidades

Acrobacia

Habilidade – Suporte

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

Agilidade de Combate

Habilidade – Suporte

Descrição: Você pode usar sua Agilidade para fazer ataques corporais com armas de FN 4 ou menos.

Arte Marcial 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Seu ataque de soco ou chute causa +4 de dano. E você inclui as seguin-

tes armas como na categoria simples: Jitte, Kama, Nunchaku, Sai e Guan Dao.

Especial: suas mãos passam a ser consideradas armas para o propósito do uso de habilidades.

Ataque Giratório

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Este ataque pode acertar todos os oponentes adjacentes. Faça um ataque para cada um destes oponentes.

Ataque Redirecionado

Habilidade – Reação

Descrição: Quando alguém te atacar e errar, você pode direcionar o ataque do inimigo para outro inimigo adjacente a ele, e acertar automaticamente. Você deve estar usando uma arma corporal para fazer isto.

Ataque Relâmpago

Habilidade – Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode fazer dois ataques corporais em uma ação, usando uma arma leve (FN 2 ou menos). Se usar o Combate com Duas Armas, você pode fazer dois ataques com cada arma (mas a FN total continua sendo 2).



Concentrar o Ki

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal com seus punhos ou pés rolando 3d6.

Combate com Duas Armas

Habilidade – Suporte

Descrição: Você pode fazer um ataque para cada arma que estiver usando. A soma da FN das armas deve ser no máximo 2.

Combate Tático

Habilidade – Reação

Descrição: Se você derrotar um oponente, você ganha imediatamente um ataque extra em qualquer oponente que esteja adjacente.

Desarmar Oponente

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode usar a sua arma para tirar a arma do seu oponente. Faça um teste resistido de Agilidade contra seu inimigo. Se você vencer, a arma dele cairá no chão entre você e ele.

Evasão

Habilidade – Reação

Mana: 20

Descrição: Se o seu inimigo fizer um ataque corporal e acertar, você pode declarar evasão, e obrigar o inimigo a rolar novamente os dados. Só pode usar esta habilidade uma vez por rodada.

Falhas da Armadura

Habilidade – Suporte

Descrição: Você sabe como acertar ataques entre as frestas e falhas das armaduras do inimigo. Ignore sempre o bônus de armadura da defesa do oponente.

Fuga de Mestre

Habilidade (Técnica) – 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.

Furtividade

Habilidade – Suporte

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

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 Preciso

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Arte Marcial 1

Descrição: Você pode ignorar a penalidade para atingir um ponto específico de seu oponente (Ex: cabeça, pernas, etc).

Especial: Essa habilidade só pode ser usada com combate desarmado.

Lutar as Cegas

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Combate Tático

Descrição: Você pode perceber seus oponentes com todos os seus sentidos. A privação da visão não lhe deixa indefeso, e um ataque pelas costas nunca o surpreenderá.

Pequeno Gafanhoto

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Todos seus ataques corporais desarmados causam +1 de dano para cada 2 pontos de Agilidade que você tiver.



Pernas Fortes

Habilidade – Suporte

Descrição: Você sempre rola 3d6 em testes de Força para não ser derrubado.

Pontos de Pressão

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 30

Descrição: Escolha um oponente e faça um ataque corporal. Você poderá paralisar as pernas, braços ou cabeça dele, com um ataque preciso em seus nervos. Paralisando as pernas ele não poderá andar. Paralisando os braços ele não poderá usá-los para atacar ou agarrar objetos. Se paralisar a cabeça ele não poderá falar, ouvir ou enxergar. O alvo pode resistir com um teste de For (Dif. 12), o efeito desta técnica dura 1 minuto.

Salto das Nuvens

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Tomando distância você pode saltar e desferir um poderoso chute. Se estiver distante do oponente, você pode correr até ele e fazer um ataque normal desarmado que causa +10 de dano.

Sem Escapatória

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Se um oponente que está adjacente a você tentar se afastar (ou se levantar), você poderá fazer um ataque normal (sem habilidades de ação) contra ele. Se acertar, além de causar o dano, o oponente não poderá se movimentar neste turno.

Habilidades Avançadas

Arte Marcial 2

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Arte Marcial

Descrição: Seu ataque de soco ou chute causa +6 de dano. E você inclui as seguintes armas como na categoria simples: Jitte, Kama, Nunchaku, Sai e Guan Dao.

Especial: suas mãos passam a ser consideradas armas para o propósito do uso de habilidades. O bônus não acumula com o da habilidade Arte Marcial 1. Apenas substitua o +4 pelo +6.

Ataque Espiritual

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Concentrar Ki

Mana: 10

Descrição: Você pode fazer um ataque a distância usando o poder de seu Ki, esse ataque é feito com a sua Vontade e ignora a armadura do oponente. Qualquer alvo no seu campo de visão pode ser atingido, o dano é igual ao seu soco.

Chuva de Golpes

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 30

Descrição: Faça um ataque normal desarmado. Se acertar o ataque role 1d6 e multiplique o dano pelo resultado.

Dragão Interior

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 10, Tigre Sereno

Descrição: Todos seus ataques corporais desarmados causam +1 de dano para cada ponto de Vontade que você tiver.

Especial: Essa habilidade se **soma** ao bônus da do *Tigre Sereno*

Desacordar

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Dificuldade: [For do oponente] + 8

Descrição: A vítima desta técnica cairá desmaiada após receber um golpe preciso no pescoço, só acordará após 1 hora. A vítima só acordará se receber algum dano, caso contrário ela continuará dormindo profundamente.



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.

Movimentos Evasivos

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você ganha +1 na sua defesa para cada 2 pontos que tiver em Agilidade. Esta habilidade só funciona se você estiver sem armadura.

Tigre Sereno

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Pequeno Gafanhoto

Descrição: Todos seus ataques corporais desarmados causam +1 de dano para cada ponto de Agilidade que você tiver.

Especial: Essa habilidade substitui a *Pequeno Gafanhoto*, os bônus não são cumulativos.

Toque Mortal

Habilidade (Técnica) – Ação

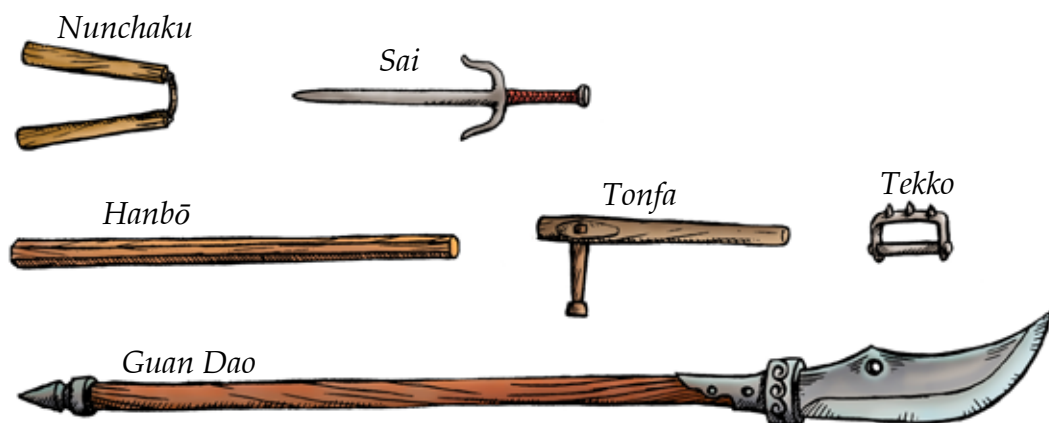
Requisito: Nível 5, Pontos de Pressão

Mana: 40

Descrição: Você pode fazer um golpe mortal diretamente sobre o coração do oponente, causando 60 pontos de dano. Se o alvo morrer seu coração literalmente terá explodido. O alvo pode fazer um teste de Força (Dif. 14) para reduzir o dano a metade.

Armas Orientais

Embora tenhamos feito o lutador preferivelmente usar as mãos em combate e de ter sido feito para se enquadrar em qualquer tipo de campanha. Obviamente ele é uma classe muito importante, e mais comum, em cenários oriundos da mitologia e cultura oriental (China e Japão, no caso). Por isso é muito provável que jogadores e mestres que queiram que seus Lutadores usem armas, façam isso com as armas orientais. Por esse motivo, para ampliar a matéria da Dragon Cave 01, segue abaixo mais algumas armas orientais.



Armas do Lutador	Custo	Dano	Tipo	FN	Grupo	Obs
Hanbō	50	6	Contusão	1	Arma Simples	
Nunchaku	120	7	Contusão	2	Arma Complexa	+1 Defesa*
Sai	100	8	Perf	3	Arma Complexa	Desarmar**
Tekko	50	6	Contusão	1	Arma Simples	
Tonfa	80	6	Contusão	1	Arma Simples	+1 Defesa*
Guan Dao	300	13	corte	6	Arma Complexa	Duas mãos

*Essa arma concede +1 na defesa contra armas de combate corpo a corpo.

**Essa arma permite que o usuário tente desarmar seu oponente sempre que este errar um ataque. Faça um ataque imediato contra o oponente, se acertar ele derruba a arma.





por Domênico Gay

Ataques a Distância



Muito embora o Mighty Blade não use um sistema de movimentação e alcance, algumas vezes os jogadores - e principalmente os mestres! - podem precisar de sistemas próprios para isso, em situações específicas. Assim, decidi expandir um pouco o sistema de ataques à distância para aumentar o leque de possibilidades táticas ao alcance dos jogadores e mestres, mas tentando manter o espírito de simplicidade do sistema.

Alcance dos ataques

Inicialmente, é preciso definir os ataques em grupos. Ao invés de usar metros designar redutores por alcance, prefiro criar uma categorização mais simples e limpa, que exija poucos ajustes no sistema e não crie regras muito complexas para serem implementadas. Assim, comecemos por dividir as armas em tipos e colocaremos cada uma em uma categoria, para depois definir as regras e ajustes referentes às distâncias.

Atenção

A distância em metros listada nas categorias de alcance não é, de forma alguma, a distância máxima que uma arma daquela categoria pode alcançar com seus projéteis. É, antes, uma distância considerada ideal. Reconstruções de arcos longos provam que eles podiam disparar flechas à uma distância de mais de 350 metros, por exemplo. No entanto, atingir um alvo à 350 metros de distância é uma questão completamente diferente. Para atingir uma distância tão longa, uma flecha precisa percorrer uma trajetória curva, e o arqueiro teria que considerar a distância e velocidades do alvo, a força do vento e ainda o tempo que a flecha levaria para percorrer aquele trajeto. A distância mais longa para tiro-ao-alvo com arcos compostos, hoje, é de 145 metros. Ainda assim, o alvo está parado, e o arqueiro não tem que se preocupar com o tempo que vai levar para disparar. Qualquer ataque a uma distância maior do que essa, contra um alvo em movimento, seria meramente um tiro de sorte. Para fins de mecânica, no entanto, considere que, com uma arma de uma dada categoria de distância, é possível realizar um ataque sem penalidades até o máximo do seu alcance.

Como regra opcional, qualquer ataque além do alcance curto (120 metros) contra um alvo em movimento é um tiro de sorte; nesse caso, considere que o personagem é Inapto, se souber usar a arma, ou que o ataque é impossível para um personagem que não está familiarizado com ela.

Para aqueles mestres que usam sistemas de distância ou tabuleiros em seus jogos, ou para os preciosistas de plantão, incluo no final de cada categoria de distância uma quantificação em metros correspondente.

Corpo-a-corpo: Qualquer arma ou ataque que é realizado dentro do alcance do braço de um humanoide médio é considerado corpo-a-corpo. A maioria das armas pode ser usada nessa distância, e muitas não têm um alcance maior do que este. Espadas, machados, martelos, maças e picaretas, além do katar, mangual, foice, bastão, clava e azagaia são armas de combate corpo-a-corpo. 1 metro.

Haste: Armas mais longas, dotadas de cabos compridos e com uma cabeça montada em uma das suas extremidades caem nessa categoria. Exemplos incluem tridentes, glaives, alabardas e lanças. Apesar de geralmente não serem usados para atacar com apenas uma das extremidades, bastões podem ser empunhados como lanças, para manter os adversários à distância. Assim, eles podem ser considerados também como armas de haste. Em comum, todas as armas de haste precisam de ambas as mãos para serem empunhadas com eficiência. Seu tamanho as torna desbalanceadas demais para serem usadas com apenas uma mão. Por esse mesmo motivo, personagens de tamanho pequeno não podem usar armas de haste, que são muito grandes para eles. Exceção à essa regra é o caso do chicote, que apesar de ter o alcance de uma arma de haste, não precisa de duas mãos para ser empunhado e pode ser usado normalmente por personagens pequenos. 3 metros.

Arremesso: Armas que podem ser arremessadas nos oponentes pertencem à

essa categoria. Geralmente, elas também podem ser usadas em combate corpo-a-corpo, ou como armas de haste. Adagas, azagaias, lanças, woomeras machadinhas, maças-estrela, boleadeiras, e tridentes estão nessa categoria. Exceção à regra é a zarabatana, considerada uma arma de arremesso sem uso em combate corpo-a-corpo. Apesar de serem armas de propulsão mecânica, a pistola e a besta de mão, devido à suas dimensões reduzidas, também pertencem à essa categoria. 30 metros.

Alcance curto: Armas que usam sistema de alavancas ou de propulsão mecânica são consideradas armas de alcance curto. plumbatas, fundas, estilingues, Bestas, prodds e a maioria das armas de pólvora são exemplos de armas de alcance médio. Arcos simples também pertencem à essa categoria. 120 metros.

Alcance médio: Arcos longos, compostos e élficos são considerados armas de alcance médio. A maioria dos arcos se desenvolveu a partir do princípio básico do arco simples para, justamente, ter um alcance superior. Além dos arcos, a única arma de alcance longo é o fustíbalo, desenvolvido para arremessar granadas por sobre as muradas de fortificações. 210 metros.

Alcance longo: Apenas magias e as maiores armas de cerco entram nessa categoria. Basicamente, ataques nessa categoria de alcance podem visar qualquer alvo que seja razoavelmente reconhecível como tal. 300 metros.

Encurtando a distância

Mudar de distância em relação ao alvo é simples: Basta correr na direção dele! Claro, isso pode ter muitas complicações, como barreiras físicas - fossos, muros, terreno lamacento, água, etc - que podem di-



minuir a velocidade de deslocamento, ou ainda, outras criaturas que tentem impedir o avanço do personagem. Se não houver obstáculos entre o personagem e o alvo, considere as seguinte regra para mudar de distância:

Corpo-a-corpo para haste: Um ou dois passos. A movimentação normal do turno.

Haste para arremesso: Uma corrida curta. Um turno.

Arremesso para curto: Uma corrida longa. Três turnos.

Curto para médio: Uma corrida longa. Três turnos.

Médio para longo: Uma corrida longa. Três turnos.

As distâncias se acumulam. Assim, se o personagem estiver em campo aberto e quiser atacar um alvo à 300 metros (distância longa) com uma arma de alcance corpo-a-corpo, precisará correr dez turnos inteiros (três turnos para chegar à distância média, mais três turnos para chegar à distância curta, mais três para chegar à distância de arremesso e mais um turno para chegar ao alcance de uma arma de haste) para poder atacar no final do décimo primeiro turno.

Se o personagem estiver em em uma montaria, diminua o tempo em turnos pela metade - arredondado para baixo.

Vantagens de armas de longo alcance

A vantagem mais óbvia das armas com maior alcance é poder atacar alvos à uma distância segura. A medida que um alvo avança para próximo de um personagem usando uma arma de alcance superior, este pode seguir realizando ataques sem correr o risco do alvo contra-atacar. A segunda vantagem é que, apesar de precisarem ser miradas contra os alvos, muitas armas de ataques à distância são mais rápidas no início do combate - é só apertar um gatilho ou soltar a corda ou o elástico para realizar o ataque. Assim, em um combate de curta distância, personagens com uma dessas armas sempre ganha a iniciativa. Essa regra só se aplica ao primeiro turno de combate, e apenas se o personagem estiver com a arma preparada - a norma quando se entra em uma masmorra ou se espera confusão iminente. A partir do segundo turno, a iniciativa é rolada normalmente. Se dois per-



sonagens que estiverem usando armas que se beneficiam dessa regra atacam um ao outro, então a iniciativa é rolada normalmente para eles.

As armas que se beneficiam dessa vantagem são: Arcos (todos os tipos), bestas (todos os tipos), armas de pólvora (todas), magias (todas), armas de haste (todos os tipos), prodds e estilingues.

Desvantagens de armas de longo alcance

Nem tudo são flores para personagens usando armas de longa distância. Apesar de algumas armas de longo alcance - principalmente as de arremesso - poderem ser usadas em combate corpo-a-corpo, muitas não são, e projéteis não são muito eficientes em combate de perto. À distância de combate corpo-a-corpo, armas de distância não podem ser usadas com eficiência; projéteis precisam de algum espaço para adquirir velocidade e atingir seu potencial máximo de dano. Assim, considere que qualquer projétil arremessado em uma distância de combate corpo-a-corpo causa apenas metade do dano normal. Não é um grande problema se o personagem possui uma arma de combate próximo, mas se o personagem não tiver uma arma de combate corpo-a-corpo reserva, pode ter problemas - principalmente em masmorras apertadas ou se for emboscado. Armas de pólvora não sofrem esse redutor de dano.

Além disso, mesmo o mais experiente arqueiro precisa de alguns segundos para mirar suas flechas. Bestas, prodds e armas de pólvora precisam ainda ser recarregadas antes de poderem disparar novamente, e mesmo zarabatanas, woomeras, fundas e plumbatas precisam ter seus projéteis

ajustados para novos disparos. Assim, no turno em que um personagem estiver usando uma arma de combate à distância, considere que ele não pode se mover mais do que um ou dois passos. Em geral, isso faz pouca diferença mecânica, mas impossibilita que o personagem se mantenha em movimento constante na direção contrário à do alvo, aumentando constantemente a distância entre ambos enquanto estiver usando uma arma de ataque à distância.

Armas de longo alcance dentro de masmorras

Dentro de uma masmorra, em geral, o personagem nunca vai ter muita distância para disparar em segurança. Considere que corredores e salões têm uma distância de arremesso entre cada extremidade, no máximo. Algumas salas menores podem até mesmo terem apenas distância de haste entre suas extremidades mais distantes! Como há poucas chances (apenas no caso de uma falha crítica) de acertar companheiros que estejam na linha de tiro de um alvo, é sempre bom contar com um guerreiro para manter os inimigos à uma distância segura...

Novas Armas

A seguir, uma pequena lista de novas armas que podem ser incluídas na campanha, ou adquiridas pelos jogadores com a permissão do Mestre:

Azagaia: Basicamente uma lança de pequenas dimensões. Pode ser usada em combate corpo-a-corpo, mas em geral é usada como projétil.

Boleadeiras: Consiste basicamente de duas ou três tranças de couro, presas por um nó em uma ponta e com pedras na extremidade oposta. Excelentes para ar-



remesso, podem também ser usadas em combate corpo-a-corpo, de modo semelhante à um mangual. No caso de um acerto crítico, além do dano dobrado, se enrolam ao redor do alvo e fazem com que ele caia.

Chicote: O tipo mais comum consiste em uma trança grossa de couro, geralmente com um peso na ponta - uma argola de ferro ou mesmo uma moeda furada - para aumentar a estabilidade da arma e também o seu dano.

Fustíbalo: Também chamado de bastão-funda, é basicamente um bastão com uma funda fixada em uma das extremidades. Desenvolvida para arremessar granadas por cima dos muros de fortificações, também pode usar pedras ou bolas de chumbo usadas em fundas. O dano listado se refere à um projétil de funda lançado pela arma; no caso de granadas, use o dano apropriado em detrimento do listado.

Maça-estrela: Semelhante à uma maça normal, mas com a cabeça redonda, de

metal, geralmente - mas não sempre - reforçada com espigões. A maça-estrela tem um cabo relativamente longo e cabeça leve, permitindo que seja usada como uma arma de arremesso com eficiência.

Plumbata: Uma plumbata é uma espécie de funda que arremessa dardos ao invés de pedras.

Prodd: Uma arma desenvolvida pelos anões, é basicamente uma besta especialmente desenhada para disparar balas de chumbo - ou pedras, numa emergência.

Woomera: Também chamada de arremessador de lança, essa arma orc é uma espécie de alavanca utilizada para arremessar lanças e azagaias com mais força. O personagem segura a woomera sob a lança, e quando realiza o arremesso, faz um movimento de pulso no final, para imprimir mais força ao lançamento.

Arma	Custo	Dano	Tipo	Peso	Grupo	Distância	Observações
Azagaia	50	6	perfuração	1	arma complexa	arremesso	corpo-a-corpo
Boleadeira	50	6	contusão	2	arma complexa	arremesso	corpo-a-corpo, derruba em caso de crítico
Chicote	50	4	contusão	1	arma complexa	haste	
Fustíbalo	100	6	contusão	2	arma complexa	médio	corpo-a-corpo
Maça-estrela	150	8	contusão	3	arma complexa	arremesso	corpo-a-corpo
Plumbata	50	6	perfuração	1	arma complexa	curta	
Prodd	250	10	contusão	4	arma simples	média	duas mãos, carregar 1
Woomera	50*	+2	perfuração	1**	arma complexa	arremesso	o dano é somado ao dano normal de uma lança/azagaia arremessada com ajuda da woomera

*Não considerado o custo da lança/azagaia.

** Não inclui o peso da lança/azagaia. Some o peso da lança/azagaia ao peso da woomera para obter o peso final.



Observações: Corpo-a-corpo significa que além de poder atacar à distância, a arma pode ser usada em combate corpo-a-corpo sem penalidades; carregar 1 significa que o personagem usando a arma precisa gastar uma ação recarregando a arma.


Investida (Regra Opcional)

Um personagem que esteja a uma distância suficiente do alvo (ao menos três metros) pode correr na direção deste, para desferir um golpe mais forte. De forma similar, se estiver acima do oponente, ele pode simplesmente cair com a arma preparada e usar a gravidade à seu favor para conseguir o mesmo efeito.

Em termos mecânicos, um personagem realizando uma investida adiciona 6 ao dano de seu golpe, mas - como está usando o seu peso e a inércia para aumentar o efeito de seu ataque, perdendo assim muito em mobilidade - considere que ele recebe apenas metade do seu modificador de Força ou Destreza na Defesa, arredondado para baixo, até seu próximo turno.

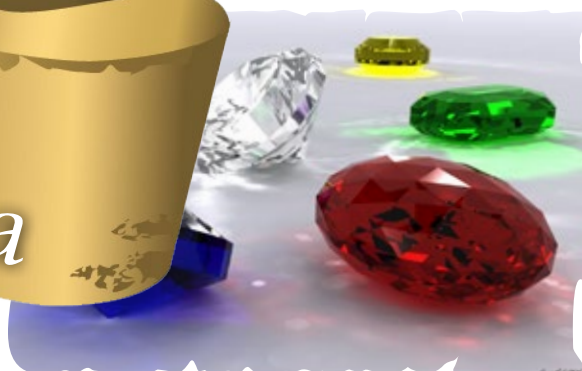
Se o personagem estiver usando a Habilidade Investida Montada, Investida Mortal ou Investida forte, ignore esses modificadores (tanto de dano quanto de Defesa) em detrimento daqueles especificados nessas Habilidades - que são, essencialmente, técnicas avançadas de investida.





por Luciano Abel

Receptáculos de Mana



Um dos primeiros dilemas que feiticeiros e sacerdotes encontram é: “preciso de mais mana”. Por isso alguns artífices criaram receptáculos de mana. Os Mestres devem introduzir esses itens com muito cuidado em seus mundos, grandes suprimentos de mana podem destruir o equilíbrio do jogo.

A Natureza dos Receptáculos

Não é qualquer objeto que pode virar um receptáculo, apenas elementos extremamente puros servem como tais. Isso normalmente significa usar uma pedra preciosa, devidamente lapidada. Quanto maior e mais pura é a gema, mais mana ela pode conter. As únicas exceções são certos objetos santificados, que podem ser imbuídos com mana por um sacerdote, nesse caso não importa o material ou mesmo o valor do objeto, o que vale é o quanto santificado ele é.

Usando Receptáculos

Para usar o mana guardado no receptáculo basta que ele esteja em conta-

to com o mesmo. Não é necessário que o personagem esteja segurando o objeto, basta que esse esteja com ele, pode estar em um bolso, ou pendurado em um colar. O mana pode ser usado em conjunto com o mana do personagem, da forma como ele desejar. No entanto, apenas feiticeiros e sabedores (e conjuradores semelhantes) podem se valer do mana em um receptáculo, mas apenas um receptáculo pode ser combinado com o mana do personagem por vez. Por isso é mais útil possuir um receptáculo de 40 a dois de 20.

Por fim um receptáculo não regenera a mana usada sozinho, e necessário que um conjurador ativamente deseje regenerá-lo. Para fazer isso ele deve fazer um teste de vontade, o valor obtido no teste (-8) é acrescentado ao receptáculo. O máximo da capacidade do receptáculo nunca é ultrapassado, se o último teste obtiver mais mana que o que falta no objeto, a mana excedente se perde. O Mestre não precisa exigir os testes de recarga sempre, quando o personagem tiver tempo e estiver em uma situação confortável, basta que o personagem diga quanto vai recarregar. Todo o mana imbuído no receptáculo e gasto pelo conjurador, por isso ele sempre pode estipular uma quantidade máxima antes de fazer o teste, para evitar desperdícios.




Adquirindo Receptáculos

Aqui reside o maior cuidado do mestre, receptáculos de manda são ótimos prêmios em aventuras, mas não é de todo ruim encontrá-los em lojas de itens mágicos. Porém recomendamos que os mestres só permitam a compra de receptáculos de até 60 pontos, apesar da lista a seguir conter os preços de todos eles. Os mais caros estão ali apenas para que o mestre tenha um valor como base.

Os preços em questão levam em conta um cenário em que os receptáculos sejam encontrados ocasionalmente. Se o mestre desejar que eles sejam incomuns, o preço deve ser dobrado, se eles devem ser raros quadruplique o preço.

Capacidade	Preço
10	100
20	300
30	500
40	700
50	1000
60	1200
70	1400
80	1700
90	2000
100	2500





por Luciano Abel

Personagens Vampiros

O Caminho do Sangue

Não há como negar que os vampiros exercem um fascínio sobre as pessoas em geral, jogadores de RPG parecem ser ainda mais fascinados com essas criaturas místicas. Seja pela imortalidade ou pela sedução que o Lado Negro possui, vampiros são um tema recorrente em muitos universos de RPG, tendo inclusive cenários exclusivos só para eles. Já estava, por tanto, mais do que na hora dos Vampiros invadirem Mighty Blade!

Importantíssimo

Os vampiros de Mighty Blade são, originalmente, monstros vis e cruéis, bestas interessadas apenas na morte e no sangue de suas vítimas.

O Caminho apresentado a seguir lida com um tipo diferente de vampiro, mais social, mais integrado com os mortais. Esses vampiros são mais do que criaturas sobrenaturais, eles são os mestres da noite. O objetivo deles é permanecer em segredo, misturados aos mortais, manipulando sua sociedade para atender seus desejos de sangue e poder. Eles não são bonzinhos, longe disso, mas o método que escolhem pra predação suas vítimas é bem diferente daquele empregado pelos



monstros que os aventureiros encontram em masmorras traiçoeiras escondidas em terras distantes.

Requisito

Só existe um requisito para seguir esse caminho, o personagem deve se tornar vasalo de outro vampiro. A dificuldade de conseguir isso dependerá do Mestre, mas um vampiro jamais se tornará senhor de qualquer um; o candidato deverá provar seu valor, e falhar nisso quase sempre resulta na execução do candidato.

Cada mestre pode, no entanto, criar uma lista de raças que não podem ser vampirizadas, e as consequências de se tentar isso numa delas. Podem ser circunstâncias de natureza mágica, ou mesmo social. Uma determinada raça pode ser magicamente imune, ou não tolerar a vampirização de um dos seus, caçando-o até a morte.

Pontos de Mana e Pontos de Vida

Vampiros não regeneram pontos de Vida e Mana naturalmente como os mortais. Eles precisam beber sangue quente (naturalmente quente; nada de aquecer sangue coagulado em uma panela!) para recuperarem sua Vida e Mana. Isso é ex-



plicado na habilidade Mordida Vampírica. Sempre que um vampiro fica com mana abaixo de 60, sua aparência vai ficando mais sobrenatural. Sua pele começa a ficar pálida, depois acinzentada. Seus caninos vão ficando mais salientes e as mãos mais cadavéricas. Assim que ele repõe a Mana sua aparência vai sendo restaurada. Quando com 60 pontos de mana ou mais, um vampiro é praticamente indiferenciável de um mortal, a menos que ele queira revelar sua forma verdadeira. É necessário um teste de Inteligência Dif. 16 para perceber um vampiro entre mortais. A dificuldade é reduzida em 1 para cada 10 pontos de Mana abaixo de 60 que o vampiro estiver.

Hierarquia

Vampiros estão ligados aos seus Senhores para sempre, ou até que estes os libertem (o que é muito, mas muito raro). Devido à ligação criada entre mestre e vassalo no momento da criação do vampiro jovem, estes são compelidos a obedecerem as ordens de seus senhores, desde que essas ordens sejam simples e de cunho imediato, e que eles sejam capazes de fazê-lo. Os Senhores não podem ordenar que um vassalo fique pulando em um pé só por 3 horas, as ordens devem poder ser cumpridas em mais ou menos um minuto.

Esse poder, no entanto, se dilui com o passar dos séculos. Após um século de sua criação o vassalo passa a poder resistir aos comandos de seu senhor. Para isso ele deve ser bem sucedido em um teste de Vontade (Dif. 15). A cada século subsequente a dificuldade cai em 1. Quando Senhor e vassalo têm uma relação ruim, baseada em sofrimento e humilhação, o mais provável é que o senhor destrua sua cria, antes dela causar problemas. No entanto, quando existe respeito e cumplicidade, um senhor pode considerar contar ao seu vassalo os segredos da transmutação vampírica (ver a

seguir), para que este possa vir a se tornar um mestre.

É claro que não é apenas essa ligação sobrenatural de um Senhor sobre seu vassalo que garante a ordem dentro da sociedade vampírica, há também o respeito pelo poder dos mais antigos, pois a falta dele geralmente resulta na destruição do rebelde. Vampiros se dividem em castas conforme sua responsabilidade sobre um determinado território (local onde ele tem o direito de caçar mortais para se alimentar), um vampiro jamais pode se alimentar fora da sua área sem a autorização do senhor da região. Isso é considerado um insulto gravíssimo.

As castas são as seguintes:

Primus: O vampiro que controla a todo um reino, sendo obedecido por todos os Lordes existentes nele.

Lorde: O vampiro que controla uma grande cidade. Sendo obedecido por todos os guardiões dela.

Guardiões: responsáveis por uma região de uma cidade grande ou por uma pequena cidade.

Chacais: servem aos guardiões de uma cidade, podem se alimentar nos locais que seu senhor designar, dentro de seu próprio território.

Andarilhos: vampiros que não pertencem a cidade, e que devem obter a permissão do Lorde para ficarem em uma.

Jogando com Vampiros

Os mais atentos vão perceber que algumas habilidades descritas a seguir foram modificadas, assim como algumas carac-



terísticas dos vampiros, em relação ao que está no Monstrum Codex. Isso ocorre justamente para tornar viável que um membro do grupo se torne um vampiro e continue jogando. Porém é importante que Mestre e jogadores estejam cientes das complicações de um personagem vampiro no grupo. Vampiros não saem de dia, isso por si só já uma tremenda desvantagem. Se o grupo não cooperar, o personagem vampiro vai perder a maior parte da aventura. Pois no momento em que for seguro pra ele sair na rua, os outros estarão cansados e se preparando para dormir. Personagens vampiros só devem ser permitidos se houver um consenso entre os jogadores e o Mestre de que a aventura deverá ser trabalhada de modo que o Vampiro possa participar dela e se divertir, sem que com isso torne-se chato para os demais.

A Transmutação Vampírica

O processo para se criar um vampiro é um segredo muito bem guardado. Senhores vampiros raramente dividem esse conhecimento com suas crias. Isso tem um motivo simples: melhor criar um novo vassalo que permitir que seu vassalo se torne um senhor. Ao criar um vampiro o vassalo cria um laço muito forte com sua nova cria, o que enfraquece a ligação com seu próprio senhor. Criar outro vampiro acelera em um século o enfraquecimento do laço entre senhor e cria.

O método em si deve ficar a critério do Mestre, cada um deve decidir o que é mais adequado ou seu cenário de jogo. Para facilitar, a seguir, iremos mostrar alguns dos métodos mais populares em cenários de fantasia. Caberá ao mestre decidir qual (ou quais) deles é o que funciona em sua história, ou criar outro mais apropriado.

A Transmutação do Sangue: sem sombra de dúvida o mais popular, esse método



exige que o vampiro drene quase todo o sangue do candidato e, antes que seu coração bata pela última vez, o Senhor oferece seu próprio sangue, o suficiente para recuperar metade dos PVs do alvo. Assim o sangue místico do vampiro inicia um doloroso processo de transformação, que fará do mortal um novo vampiro.

A Transmutação Mágica: não que as outras não sejam, mas essa exige que um ritual mágico seja executado. Além do vampiro e do candidato a vassalo é necessário um feiticeiro para executar o ritual (que pode ser o próprio vampiro, se ele for um feiticeiro). O ritual exige vários ingredientes no total de 1000 moedas, o futuro vassalo deve passar por um processo de purificação, que envolve jejum e meditação. O feiticeiro realiza o ritual com cânticos, enquanto o vampiro e vassalo estão dentro de um círculo místico. O ritual termina com um pacto de sangue onde vampiro e candidato cortam as palmas de suas mãos e se cumprimentam.



A Transmutação Alquímica: nesse caso o vampirismo nada mais é que o resultado de um elixir alquímico. Basta que um alquimista tenha acesso a receita e aos ingredientes (que o irão exigir o sangue de um vampiro, entre outras coisas) para que a poção seja preparada. Qualquer um que beba a poção irá passar pelo processo de transformação. Essa transmutação é a mais perigosa de todas, pois um alquimista louco poderia fazer um verdadeiro estrago no mundo.

Independente de qual método seja escolhido, o processo de transformação leva 4 horas, e nem sempre funciona. O mortal alvo deve fazer quatro testes de Força ou Vontade (o que for maior), cada um ao final de cada hora, com dificuldades 15, 14, 13 e 12. Se falhar em qualquer dos testes o alvo morre. Quanto mais velho for o vampiro criador, mais forte será seu sangue e mais fácil será a transformação. Para cada século de idade que o vampiro possuir, diminua em 1 as dificuldades (até um mínimo de 8).

Habilidades Vampíricas

Quando se torna um Vampiro o personagem ganha Força+2, Destreza+2, +20 pontos de Mana e as habilidades Mordida Vampírica e Imortalidade, mas ele também ganha Vulnerabilidade ao Fogo e a Luz Solar (ver quadro em destaque). Além disso, para todos os efeitos vampiros contam como Mortos-vivos. Cada vez que passar de nível o personagem pode pegar mais uma habilidade vampírica da lista, ao invés de pegar outra habilidade de sua classe.

Natureza Vampírica

Imortalidade

Habilidade (Vampirismo) - Suporte

Descrição: Você é imune a doenças e seu corpo é capaz de resistir ao tempo. O único problema é que por causa disto, você perde 5 pontos de mana por dia. Se ficar com zero de mana, seus atributos reduzirão em 2.

Mordida Vampírica

Habilidade (Vampirismo) - Ação

Mana: 0

Dificuldade: Ver descrição

Descrição: Você pode recuperar seus pontos de vida e mana drenando o sangue de uma criatura viva. Para fazer isso você precisa primeiro imobilizar o alvo, uma vez que tenha conseguido isso, você faz um teste de força por turno com uma Dificuldade igual à Força + Vontade do alvo. Cada sucesso faz com que o alvo perca 5 pontos de Vida e Mana, e os seus pontos de vida e mana são regenerados em 5 pontos cada (nunca ultrapassando o valor total). Uma vez que o alvo tenha todos os seus pontos de vida drenados o vampiro pode continuar drenando apenas a Mana (se o alvo ainda os possuir), e vice-versa. Se abandonada assim a vítima estará mortalmente ferida e morrerá se não receber cuidados de um Sacerdote.

Vulnerabilidade a Fogo

Habilidade (Vampirismo) - Suporte

Descrição: Você recebe o dobro de todo dano de Fogo.

Vulnerabilidade a Luz Solar

Habilidade (Vampirismo) - Suporte

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



Agilidade Sobrenatural

Habilidade (Vampirismo) - Reação

Mana: 20

Descrição: Você ganha +1 de Agilidade para cada 20 pontos de mana que gastar. Esse efeito dura um minuto ou até o final da batalha.

Brumas

Habilidade (Vampirismo) - Ação

Mana: 30

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

Domínio Vampírico

Habilidade (Vampirismo) - Ação

Requisito: Paralisia Vampírica

Mana: 30

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

Força Sobrenatural

Habilidade (Vampirismo) - Reação

Mana: 20

Descrição: Você ganha +1 de Força para cada 20 pontos de mana que gastar. Esse efeito dura um minuto ou até o final da batalha.

Forma Animal Vampírica

Habilidade (Vampirismo) - Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode se transformar em um morcego, lobo ou rato, junto com todo o seu equipamento. Nesta forma você apenas mantém os atributos mentais e suas habilidades vampíricas. Este poder dura 1 hora, mas você pode

voltar à sua forma normal antes, se desejar.

Mesmerismo

Habilidade (Vampirismo) - Ação

Mana: 20

Descrição: Escolha um alvo que esteja visível. Ele deverá estar olhando nos seus olhos, e então fazer um teste de Von (Dif. 10 + o nível do Vampiro). Se ele falhar você poderá alterar suas memórias, fazendo-o esquecer de algo que aconteceu, ou lembrar-se de coisas que não aconteceram. As memórias não devem ser muito complexas e o vampiro não pode implantar comandos para serem executados pelo alvo.

Mordida Congelante

Habilidade (Vampirismo) - Reação

Mana: 30

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

Paralisia Vampírica

Habilidade (Vampirismo) - Ação

Mana: 30

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

Resistência Sobrenatural

Habilidade (Vampirismo) - Reação

Mana: 10

Descrição: Você ganha +1 de Defesa para cada 10 pontos de mana que gastar. Esse efeito dura um minuto ou até o final da batalha.

Visão Noturna

Habilidade (Vampirismo) - Suporte

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



Mas e o Vampiro do Monstrum Codex?

O Mighty Blade já tem um vampiro descrito no Monstrum Codex, que é ligeiramente diferente dos descritos aqui. Há duas maneiras de lidar com isso:

Substituição: Aquele tipo de vampiro simplesmente não existe no cenário, e todos os vampiros seguem as regras descritas acima. Simplesmente desconsidere o vampiro mostrado no Monstreum Codex e use vampiros criados apenas com as regras acima ou adapte aquela criatura usando as Habilidades listadas nessa matéria - o que, essencialmente, terá o mesmo resultado final.

Coexistência: O vampiro apresentado no Monstrum Codex é, simplesmente, um tipo diferente de criatura. Talvez haja várias "raças" de vampiros, ou cada tipo de Ritual de Transmutação gere um tipo específico de vampiro. Os vampiros descritos nessa matéria poderiam ser o resultado da transmutação do Sangue, enquanto aqueles descritos no Monstrum Codex são gerados pela Transmutação Mágica, ou vice-versa.

Alternativamente, uma vítima morta depois de ter sido alvo da Mordida Vampírica, poderia ter uma chance (pequena, mas muito pequena) de se levantar, na noite seguinte, como uma criatura bestial e sedenta de sangue, como a descrita no Monstrum Codex.





O Poder das Divindades

por Luciano Abel

Em *Mighty Blade*, assim com na maioria dos RPGs, existem basicamente dois tipos de conjuradores, os que estudam a magia e aprendem a usá-la, e os que ganham seu poder de uma força superior. E é sobre este último tipo que iremos falar agora.

Sacerdotes Holísticos

Muitos sistemas de RPG usam a expressão "Genérico" para esse tipo de sacerdote. Esse é um termo que eu realmente não gosto, sacerdotes recebem seu poder mágico dos deuses, um sacerdote genérico parece que não deve a deus algum, ou serve a qualquer deus que aparecer. Por isso vou usar um termo mais descritivo, Holístico, que dá a ideia de um sacerdote congregador, que tenta criar um equilíbrio entre todas as crenças do panteão que serve.

Um mundo de fantasia normalmente possui um bom número de deuses diferentes, agrupados em um ou mais panteões. Um Sacerdote Holístico é um servo de um determinado panteão, que reza para todos os deuses desse grupo, dependendo do tipo de graça que ele deseja. Esse é o termo que usaremos para nos referir ao Sacerdote descrito no livro básico do *Mighty Blade*.

Quando um sacerdote se volta mais para um dos deuses do panteão, ele pas-



sa a se dedicar mais a causa desse deus, e a defender apenas os aspectos que representam ele. Deixando assim de ser um Sacerdote Holístico.

Sacerdotes Dogmáticos

Escolher um dogma (existem vários descritos entre as Habilidades do Sacerdote) é o primeiro passo para passar a servir um deus específico dentro do panteão. Pois, dificilmente um único Dogma irá se aplicar a todos os deuses. Ainda assim o Sacerdote Dogmático é apenas um Holístico com um tema. Ele não precisa necessariamente servir a apenas um deus específico do panteão. Ele pode apenas adotar o Dogma: Discípulo do Panteão, que cobre os Sacerdotes Holísticos.

Porém se ele escolher um outro Dogma ao invés, o Mestre pode permitir o acesso a algumas habilidades extras que tenham relação com aquele Dogma específico. Há duas maneiras de fazer isso: O Mestre deve verificar quais os deuses que possuem o Dogma específico escolhido pelo jogador, verificar sua lista de magias e escolher duas ou três habilidades para disponibilizar ao jogador (no final dessa matéria você tem um exemplo de panteão, caso não queira criar o seu próprio). Ou o Mestre pode permitir que o jogador escolha o deus que deseja servir, verifique



seus Dogmas e então discute com o jogador quais as habilidades daquele deus o personagem do jogador terá acesso.

Caminhos Divinos

Aqui chegamos ao Sacerdote que adotou um deus específico para representar. Esse caso nada mais é que um Caminho que pode ser seguido apenas por um Sacerdote. Cada deus pode ter um Caminho específico, que o Mestre irá definir da seguinte forma:

Primeiro determine os requisitos, que serão compostos pelo Dogma adotado pelo deus e mais uma ou duas Habilidades. Depois crie uma descrição básica de um sacerdote desse deus. Por fim faça uma lista com mais ou menos cinco Habilidades relacionadas ao deus.

Tendo em vista a dificuldade que seria para um Mestre iniciante criar um panteão, adiante você encontrará um panteão contendo exemplos de deuses e de Habilidades concedidas por eles.

Existe um deus para cada Dogma do livro, e alguns Dogmas novos. Você pode usar esses deuses em sua campanha, adaptá-los ao seu cenário preferido, ou criar seu próprio panteão.

O Panteão

Esse exemplo de panteão foi feito inspirado em deuses de diversas culturas da Terra. Obviamente eles não estão sendo representados exatamente como em suas mitologias de origem, mas ainda assim criam um grupo divino muito divertido.

Kwan Kung

O Mestre Guerreiro

Kwan Kung é reverenciado como senhor da guerra justa, do espírito de irmandade entre os guerreiros e da honra em batalha. Montado em seu corcel de guerra, Lebre Vermelha, capaz de correr mil léguas em um dia, e portando a Guan Dao, arma criada por ele para impor medo no coração dos inimigos, Kwan Kung observa as ações de seus seguidores na guerra, e oferece a vitória apenas aos guerreiros honrados.

Dogma: Discípulo da Guerra

Habilidade – Suporte

Descrição: Você nunca pode fugir de uma luta (a menos que seja uma morte certa) e deve sempre honrar a morte de quem morreu lutando. Você tem Força +1 enquanto seguir este dogma. Se em qualquer momento você fugir de uma luta ou desonrar os mortos, você perderá este bônus e esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Especial: Você só pode ter uma habilidade Dogma.



Requisitos:

- Seguir o Dogma: Discípulo da Guerra
- Possuir a habilidade Arma dos Deuses

Lista de Habilidades

Abençoar Tropas

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: funciona de modo semelhante a abençoar aliados, mas confere um bônus de +1 a todo o exército (máximo de 100 soldados). Dura 1 minuto ou até o final da batalha.

Essa magia deve ser feita com um cajado.

Armadura Abençoada

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você teve sua armadura especialmente abençoada pelos altos sacerdotes de Kwan Kung. Essa armadura não interfere com sua magia.

Especial: Você ainda deve pagar pela armadura.

Calor da Batalha

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: A partir do terceiro turno de combate você pode lançar essa magia sobre si mesmo, ou qualquer outro combatente. Sempre que o alvo da magia acertar um ataque, ele poderá imediatamente fazer um novo ataque em qualquer oponente ao seu alcance. Esse efeito dura até o final da batalha.

Força de Combate

Habilidade - Suporte

Descrição: Todos os seus ataques corporais causam +1 de dano para cada 2 pontos de Força que você tiver.

Força de Kwan Kung

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Com uma ação você pode invocar a força de Kwan Kung para si, ficando neste estado até o final da batalha ou até ficar dois turnos sem poder atacar. Você recebe temporariamente +2 na Força e fica imune a medo ou intimidação.

Kwan Kung Guan Dao

Habilidade (Técnica) – Suporte

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: quando usa Arma dos Deuses, um sacerdote de Kwan Kung conjura uma arma como essa. Essa magia é uma versão ampliada de Arma dos Deuses. Quando conjurada, essa magia cria uma Guan Dao imponente e brilhante. Sempre que você estiver em combate com essa arma, ela causa +5 de dano, e sempre que estiver lutando em uma guerra você recebe um bônus de +20 no dano.

Usar Armas Complexas

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você foi treinado no uso de todas as armas. Sua perícia equivale a de qualquer guerreiro. Essa habilidade garante ao sacerdote Proficiência de Usar Armas Complexas.

Valor da Vitória

Habilidade - Reação

Requisitos: nível 5

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



Tyr

O Juiz da Alma

Tyr é aquele que avalia as ações dos mortais, é o que lhes aumenta o peso da alma, quando eles agem mal, ou que alivia, quando eles agem bem. Tyr faz valer a justiça no mundo dos vivos através do karma. Ele acredita que os pecadores devem pagar por seus crimes ainda em vida, assim como os bons de coração não deveriam esperar a morte para serem recompensados.

Dogma: Discípulo da Justiça

Habilidade – Suporte

Descrição: Você deve ser sempre justo e nunca mentir. Você tem Vontade +1 enquanto seguir este dogma. Se em qualquer momento você mentir ou for injusto com alguém, você perderá este bônus e esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Especial: Você só pode ter uma habilidade Dogma.

Requisitos:

- Seguir o Dogma: Discípulo da Justiça
- Possuir a habilidade Proteção Mental



Compelir a Verdade

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Inquisidor

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: você pode forçar alguém a dizer a verdade. Esse efeito dura um minuto ou até o final do interrogatório (máximo 1 hora), durante esse tempo sempre que mentir o personagem deve fazer um teste de Vontade [Dif. 12], para conseguir mentir, pois sentirá dores horríveis. Cada nova mentira a dor aumenta e a Dificuldade aumenta em +1.

Inquisidor

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Aura Divina

Descrição: Você sempre saberá quando alguém estiver mentindo. Lembre-se que nem sempre omitir é mentir, depende

Lista de Habilidades

Aura Divina

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Você deve ser sempre justo e seguir os ensinamentos dos deuses. Todo demônio, morto - vivo ou espírito maligno deve ser bem sucedido em um teste de Vontade (Dificuldade 5 + sua Von) ou fugirá de medo de você. Criaturas com Mente Vazia devem testar Força e se falhar serão completamente destruídos. Se você for injusto, agir de má fé ou trair a justiça, você perderá esta habilidade imediatamente.



das intenções da pessoa que está omitindo. Mentir é passar informações erradas propositalmente.

Especial: Se você perder a habilidade Aura Divina, você também perderá esta habilidade.

Julgamento Divino

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: quando arbitrando uma disputa entre duas partes você pode pedir por iluminação divina. O Mestre deve avaliar se realmente alguém tem razão na disputa, caso isso seja possível, ele então informará ao jogador quem é o merecedor da causa. Muitas vezes ambas as partes terão mérito na questão, nesses casos essa magia irá apenas informar que ambos tem razão.

Justiça Final

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Aura Divina

Mana: 20

Descrição: Você pode fazer um ataque comum que causará +10 de dano, ou +15 se a criatura for um demônio, morto-vivo ou espírito maligno. O tipo deste dano adicional é você que escolhe (Fogo, Frio ou Eletricidade).

Especial: Se você perder a habilidade Aura Divina, você também perderá esta habilidade.

Justiça Final 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5; Aura Divina; Justiça Final

Mana: 20

Descrição: Você pode fazer um ataque comum que causará +20 de dano, ou +30 se a criatura for um demônio, morto-vivo ou espírito maligno. O tipo deste dano adicional é você que escolhe (Fogo, Frio ou Eletricidade).

Especial: Se você perder a habilidade Aura Divina, você também perderá esta habilidade.

Poder Divino

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisitos: Nível 10; Vontade 6; Aura Divina e Justiça Final

Mana: 30

Descrição: Você pode carregar sua arma com o poder dos deuses. Sua arma ficará com este efeito até você acertar o próximo golpe, que causará o triplo do dano. Caso a criatura seja um demônio ou morto-vivo, você causa +30 de dano adicional.

Punição Divina

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisitos: Nível 5; Julgamento Divino

Mana: 0

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Quando um criminoso é justamente condenado o sacerdote da justiça pode oferecer uma punição divina no lugar da punição convencional. Esse efeito é bastante variável e fica a critério do sacerdote e do Mestre, chegarem numa punição adequada. Porém tenha em mente que essa magia é aplicável apenas em um criminoso, subjugado e que já tenha sido condenado. Não podendo, por exemplo, ser usada em combate. Entre as possibilidades de punição estão: a perda da fala, cegueira, dor constante, uma marca irremovível e até mesmo a morte.



Runa de Tyr



Anubis

O Carcereiro do Abismo

Quando a morte chega, e ela sempre chega, os mortais são levados diante de Anubis. O deus então pesa a alma do indivíduo, se ela pesar mais do que uma pluma, o mortal é condenado ao abismo, para sofrer os tormentos necessários para purificar sua alma.

Dogma: Discípulo da Morte

Habilidade – Suporte

Descrição: Você deve todos os dias de lua cheia sacrificar um animal e não deve nunca mais cortar unhas ou cabelos. Você pode ver e se comunicar com os espíritos dos mortos livremente. Estes espíritos podem contar coisas sobre o passado do local onde ele está. Se em qualquer momento você cortar suas unhas e cabelos, ou esquecer-se de sacrificar um animal em um dia de lua cheia, você perderá esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Especial: Você só pode ter uma habilidade Dogma.

Requisitos:

- Seguir o Dogma: Discípulo da Morte
- Possuir a habilidade Destruir Mortos-Vivos



Círculo da Proteção Contra Morte

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 10

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode criar uma barreira intransponível por mortos vivos, ela tem 10 metros de raio. Você pode criar essa barreira ao redor de você, impedindo que os mortos-vivos cheguem perto, ou ao redor deles, confinando-os a esta área. O efeito dura enquanto você ativamente se concentra em manter a barreira, ou por 1 minuto após você perder a concentração.

Lista de Habilidades

Causar Horror

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

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

Despertar dos Mortos

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode dar vida a um corpo inanimado (esqueleto ou cadáver) de qualquer criatura que esteja até 10 metros de você. Você deve dar um comando simples para este zumbi ou esqueleto e ele fará apenas isto. Após realizar o comando ele se destruirá. Um cadáver reanimado só se sustentará por no máximo 8 horas.



Destruir Mortos-vivos 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisitos: Nível 5; Destruir Mortos-vivos

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Todos os Mortos-vivos que estiverem até 8 metros de você e que tiverem em Mente Vazia voltarão a serem cadáveres inanimados e não poderão ser reanimados novamente. Outros tipos de mortos-vivos recebem 20 de dano. O morto-vivo pode fazer um teste de Vontade (Dif 14) para receber apenas a metade do dano.

Falar com os Mortos

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode se comunicar com um espírito perdido que esteja próximo, ou com um espírito que morreu recentemente (24 horas). Você ficará em um estado de transe e poderá ficar em contato com este espírito por quanto tempo quiser.

Invocar Espectros

Habilidade (Magia) - Ação

Requisitos: Nível 5

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode invocar um espectro soldado que lutará por você até ser destruído.

Revelar Pecados

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode descobrir os mal feitos de um alvo. É importante ter em mente que essa magia funciona na mente do alvo. O pecado será segundo o ponto de vista dele, será algo que ele, em seu íntimo considera errado, mas mesmo assim tenha feito. O sacerdote deve escolher entre Revelar o maior pecado, ou o pecado mais recente do alvo. Se bem sucedido o sacerdote tem um vislumbre do momento em que o pecado aconteceu e informações básicas sobre o acontecimento (nome de pessoas, sentimentos do alvo, etc).

Sacrifício das Trevas

Habilidade (Técnica) - Suporte

Descrição: Você pode sacrificar um animal de sangue quente e usar os pontos de mana da criatura para fazer uma magia que quiser.



Gaia

A Protetora da Natureza

Gaia é a guardiã de toda a natureza. Ela protege o delicado equilíbrio que rege a vida de todos os seres vivos. Gaia não tolera abusos, matar por esporte ou crueldade, destruir por ganância, tudo isso é combatido por seus sacerdotes.

Dogma: Discípulo da Natureza

Habilidade – Suporte

Descrição: Você deve sempre respeitar a natureza (plantas e animais) e nunca deixar que outros desrespeitem. Com um teste bem sucedido de Inteligência ou Vontade (Dif 6 + Von do animal) você pode se comunicar com um animal por meio de gestos e olhares. Se em qualquer momento você desrespeitar a natureza, deixar que outros o façam ou deixar de ajudar quando ela precisar, você perderá esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Especial: Você só pode ter uma Dogma.

Requisitos:

- Seguir o Dogma: Discípulo da Natureza
- Possuir a habilidade Criar Alimento

Lista de Habilidades

Abençoar Plantas

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: essa magia pode recuperar as plantas e a fertilidade do solo em uma área de 5m de raio por nível do sacerdote. Na área de efeito as plantas são curadas de qualquer peste que sofram, ou de qualquer dano causado pelo ambiente (como uma seca, por exemplo). Se usada em uma área de plantas saudáveis, estas se tornarão mais vivazes e belas além de crescerem



mais do que o normal, frutas amadureceram mais rápido e flores desabrocharão antes do tempo.

Bestializar

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Toque em qualquer animal ou aliado. Ele se transformará em uma versão bestial da sua raça, ganhando temporariamente +2 de força e agilidade. Além de que o aliado ganhará garras e dentes afiados (dano igual à Força+2). Esse efeito dura um minuto ou até o final da batalha, após a batalha o aliado ficará cansado e terá força -2 até ter uma boa noite de sono.

Convocar Animais

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você consegue atrair todos os animais selvagens que desejar até 1 km de você. Os animais não estarão sob seu controle, mas irão ajudá-lo da melhor ma-



neira possível e atenderam aos seus pedidos, desde que esteja dentro de suas possibilidades e não venham de encontro a sua natureza.

Especial: Você pode determinar um tipo de animal, ou um animal específico que seja seu conhecido, mas isso aumenta a dificuldade em +2.

Despertar da Flora

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode fazer uma árvore ou planta falar com você. Um rosto se cria no tronco e pode interagir com qualquer um. Nenhuma planta gosta de ser incomodada e só será amistosa com criaturas boas, ou com quem segue o *Dogma: Discípulo da Natureza*. Concentrando-se por 2 minutos, você pode dar completo movimento para uma árvore ou planta. Para isto, a planta deve aprovar a magia. Plantas são muito sonolentas e preguiçosas, e raramente vão querer andar, e se recusarão sempre a lutar.

Entrelaçar

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Escolha um inimigo que esteja com os pés no chão. Plantas começam a nascer no chão e agarram os pés do inimigo impossibilitando este de se movimentar. Para se soltar ele deve 1d6 turnos

cortando as plantas (com uma arma do tipo cortante), ou passar em um teste de Força (Dif. 14).

Dom de Gaia

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode se transformar em qualquer animal que viva na fauna da região que você vive, desde que esses animais não sejam insetos, aracnídeos ou seres semelhantes. De um modo geral isso se aplica a animais como: Alce, Águia, Cavalo, Coruja, Corvo, Lobo, Serpente, Tigre, Urso, etc. Use as estatísticas dos animais descritos no *Monstrum Codex*, mas mantenha a Inteligência e Vontade originais do sacerdote. Você permanece nesta forma por 1 hora e não pode usar nenhuma arma, armadura ou magia.

Neutralizar Mana

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 60

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Todos que estiverem até 5m de você ficarão com 0 pontos de mana.

Sabedoria Selvagem

Habilidade - Suporte

Descrição: Você rola 3d6 quando fizer testes de Inteligência referentes à conhecimento de plantas, animais e natureza.



Concórdia

A Guardiã da Paz

Diretamente oposta a Kwan Kung, Concórdia reina onde não há conflito, protegendo e espalhando a harmonia entre os povos. Seus sacerdotes dedicam-se a resolver conflitos pacificamente, e são os maiores diplomatas do reino.

Dogma: Discípulo da Paz

Habilidade – Suporte

Descrição: Você deve ser sempre trazer a paz, nunca poderá lutar e nem deixar que outros o faça. Você tem Vontade +2 enquanto seguir este dogma. Se em qualquer momento você lutar ou deixar que alguém lute, você perderá este bônus e esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Especial: Você só pode ter uma Dogma.

Requisitos:

- Seguir o Dogma: Discípulo da Paz
- Possuir a habilidade *Sono*
- Não possuir magias de combate (exceto as de defesa)



Lista de Habilidades

Aliviar o Sofrimento

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Ao tocar em um alvo mortalmente ferido (fica a critério do Mestre quando isso acontece), o sacerdote pode dar-lhe paz, concedendo uma morte pacífica e indolor. Esse ato de eutanásia, por mais misericordioso que seja, é sempre o último recurso que um sacerdote de Concórdia usa, e só funcionará em alvos que iriam morrer, mesmo sem a interferência do personagem.

Aura de Paz

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5; Pacificar

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: você pode fazer com que todos dentro de um raio igual ao seu nível em metros, adquiram um profundo sentimento de paz, abandonando toda e qualquer agressividade. Enquanto na área de efeito, os alvos precisam passar em um teste de Von (Dif. 14) para executar qualquer ato violento, mesmo que seja uma ofensa verbal. Esta magia só pode ser feita com uma orbe.

Especial: mesmo após saírem da área de efeito, os alvos mantem a sensação de paz pelo tempo que ela não for perturbada por ações externas (o Mestre decide).

Círculo da Proteção 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 10, Círculo de Proteção

Mana: 50

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Você pode criar uma barreira indestrutível em sua volta (10 metros de raio). Esta barreira é indestrutível e bloqueia qualquer tipo de magia. Todos que estiverem dentro do círculo receberão 20



pontos de vida a cada minuto. Além disto, qualquer demônio que estiver dentro deste círculo será automaticamente banido para os mundos infernais. Este círculo dura quanto tempo o conjurador quiser, contando que ele esteja dentro dele e concentrado.

Cura Completa

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5; Curar Ferimentos 2

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Com seu toque você pode curar todos os pontos de vida perdidos pelo alvo.

Pacificar

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: você pode fazer com que um alvo se torne amistoso. Se o alvo for predisposta a agressão, ou guardar rancor do personagem por algum motivo, ele pode fazer um teste de Von (Dif. 12) para resistir aos efeitos dessa magia.

Paz Interior

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode com essa magia focar sua mente ou a de alguém em que você toque, fazendo com que o alvo ad-

quira uma profunda calma e concentração. Durante uma hora qualquer teste de Inteligência que não envolva atos de violência ou agitação (como por exemplo fazer magias), são feitos rolando-se 3d6.

Proteção Divina

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: você pode fazer com que ataques feitos contra você errem. Essa magia efetivamente consegue um bônus de +4 na defesa do sacerdote.

Especial: Esse bônus não conta como bônus de armadura.

Sono em Massa

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5; Sono

Mana: 30

Dificuldade da Magia: [Número de Alvos] + 8

Descrição: As vítimas desta magia podem fazer um teste de Von (Dif 12) para resistir ao sono, elas precisaram de uma margem de sucesso igual ou maior que o feiticeiro ao conjurar está magia. Caso falhem cairão em um sono muito pesado e só acordarão após 1 hora. As vítimas acordarão se receberem algum dano, caso contrário continuarão dormindo profundamente. Esta magia só pode ser feita com um cajado.



Ganesha

A Mãe da Palavra

As lendas contam que foi Ganesha que nos ensinou a ler, a contar e a entender o mundo. Os sacerdotes de Ganesha são responsáveis por levar instrução e conhecimento aos quatro cantos do mundo, por isso eles também recebem a honrosa alcunha de Professores.

Dogma: Discípulo da Sabedoria

Habilidade – Suporte

Descrição: Você deve sempre que puder transmitir conhecimento e deve ler livros sagrados por pelo menos 2 horas por dia. Você tem Inteligência +1 enquanto seguir este dogma. Se em qualquer momento você desprezar a educação ou deixar de ler os livros sagrados em um dia, você perderá este bônus e esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Especial: Você só pode ter uma habilidade Dogma.

Requisitos:

- Seguir o Dogma: Discípulo da Sabedoria
- Possuir a habilidade Detectar Magia

Lista de Habilidades

Analisar Item Mágico

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Essa magia revela a função, nível de poder e qualquer coisa relacionada a um item mágico afetado. A análise leva 10 minutos.

Decifrar Idioma

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Enquanto sob o efeito dessa

magia, o alvo pode entender qualquer língua falada para ele, desde que está não seja protegida magicamente. O efeito dura um dia, ou até o personagem cair inconsciente.

Decifrar Escrita

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Enquanto sob o efeito dessa magia, o alvo pode ler qualquer texto em que ponha os olhos, desde que está não uma escritura mágica. O efeito dura uma hora, ou até o personagem cair inconsciente.

Imitar Conhecimento

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Vendo alguém usar uma *Habilidade (Técnica)*, você pode fazer essa magia imediatamente, então, se bem sucedido, você poderá fazer uso da habilidade como se a conhecesse. Você pode usar a



habilidade imitada até tentar imitar outra, nesse caso, sendo bem sucedido ou não, você perde a habilidade imitada anteriormente. Uma vez que você tenha dormido, ou caído inconsciente, você também perde a habilidade imitada.

Ler Pensamentos

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode lançar esta magia em um alvo, durante 20 minutos você poder ouvir os pensamentos do alvo como se ele estivesse falando-os para você. É preciso manter uma distância mínima de 5m para que a ligação não se perca.

Revelar Segredos

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode encontrar segredos escondidos em objetos lugares ou pessoas. Se usado em um objeto, pode mostrar compartimentos ocultos; em locais, pode mostrar passagens secretas e armadilhas; e em pessoas, pode revelar disfarces, ou objetos ocultos.

Sentir Magias

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: Variável

Descrição: Você pode sentir e identificar magias que tenham sido feita numa

determinada área (10m de raio ao seu redor). A dificuldade depende do tempo decorrido desde que as magias foram feitas. Há poucos instantes atrás a dificuldade é 8. Magias feitas há até 1 minuto, Dif. 10. Há até 10 minutos, Dif. 12. Se decorridos 30 minutos, 14. E para até uma hora, Dif. 16.

Ver o Passado

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode se concentrar em uma área que esteja presente e ver os acontecimentos que se deram ali no passado. Essa magia exige 10 minutos de total concentração, então o sacerdote pode ter uma visão do que ocorrera ali, voltando no tempo como quem volta um filme. Ele não pode interagir com a visão, nem ser ferido por ela, mas todo o resto ele experimenta. Não apenas a imagem, mas os cheiros, sons, tudo. Ele pode andar pela visão, olhando e ouvindo coisas de diferentes pontos de vista. Ele também pode seguir alguém e ver para onde tal pessoa foi. No entanto, ele não se move realmente, tudo ocorre em sua mente. O efeito dura o tempo que o sacerdote manter a concentração, ele pode acelerar, ou parar a visão a hora que quiser, para ter um melhor aproveitamento do tempo, ou para examinar uma cena com mais cuidado.



Thor

O Portador da Tormenta

Thor é o senhor do céus, do clima, das tempestades. Todos os marinheiros o temem e respeitam seu poder. Os sacerdotes de Thor pregam o respeito pela fúria da natureza e ganham seguidores pelo medo dos desastres naturais.

Dogma: Discípulo da Tempestade

Habilidade – Suporte

Descrição: Um discípulo da Tempestade aceita o clima e suas provações. Você não pode usar proteções especiais contra o clima – capas contra a chuva, roupas pesadas contra o frio, chapéus para se proteger do sol, etc. Você tem Vontade +1 enquanto seguir este dogma. Se em qualquer momento você fraquejar diante das intempéries do clima, você perde esse Dogma.

Especial: Você só pode ter uma Dogma.

Requisitos:

- Seguir o Dogma: Discípulo da Tormenta
- Possuir a habilidade Trovão



no, entre outras coisas, mas o Mestre deve atribuir algo entre 10 e 20. O furacão ao redor do sacerdote torna impossível para ele usar qualquer ataque que possua, mas também impede que alguém o atinja com um ataque vindo de fora. Para atingí-lo, é preciso vencer a barreira do ciclone.

Esta magia deve ser feita com uma orbe.

Evocar Tempestade

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5, Conjurar Temporal

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode iniciar uma tempestade centralizada em você, que cobre uma área de cinco quilômetros. Você pode escolher entre um furacão - todos os personagens dentro da área devem fazer um teste de Força (Dif. 10) a cada turno, ou serão arremessados pela força do vento, sofrendo 10 pontos de dano por contusão; Além disso, ataques de longa distância são impossíveis - uma nevasca - todos na área sofrem 5 ponto de dano por frio a cada turno - ou uma tempestade de raios - todo o turno, jogue dois dados para cada personagem na área; dois números iguais nos dados significa que ele foi atingido por um relâmpago e sofre 60 pontos de dano elétrico.

Lista de Habilidades

Ciclone

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode criar um poderoso turbilhão de vento. A área de efeito é igual ao nível do personagem em metros, o ciclone gira sempre em torno do personagem, acompanhando seu movimento. Todos a um metro ou menos do ciclone devem fazer um teste de Força (Dificuldade igual à duas vezes a Vontade do Sacerdote). Uma falha indica que o alvo foi capturado pelo ciclone e arremessado longe. O dano da queda varia com o tipo de terre-



A tempestade leva 5 turnos inteiros para se formar, e dura um número de Turnos igual ao dobro da Vontade do Sacerdote.

Esta magia deve ser feita com um cajado.

Conjurar Temporal

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode iniciar um temporal centralizada em você, que cobre uma área de um quilômetros. Você pode escolher entre um vendaval - todos os testes que envolvam a visão, como ataques à distância, são realizados como se o personagem fosse Inapto; uma chuva de granizo - todos na área sofrem 1 ponto de dano por contusão e um 1 ponto de dano por frio a cada turno; ou uma chuva torrencial - todos os testes de movimentação e visão são realizados como se o personagem fosse Inapto.

Um temporal também pode ter a forma de uma ventania, que pode ser usada para inflar as velas de um navio em uma determinada direção, ou para levantar uma tempestade de areia em uma região desértica - testes de visão e ataques à distância são impossíveis e todos sofrem 5 pontos de dano por corte a cada turno.

O temporal leva 3 turnos inteiros para se formar e dura um número de Turnos igual à Vontade do Sacerdote.

Esta magia deve ser feita com um cajado.

Conduzir Relâmpago

Habilidade (Magia) - Reação

Requisito: Nível 5, Conjurar Temporal

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode absorver relâmpagos - naturais ou mágicos - e redirecioná-los como preferir. Toda vez que for atingido por um ataque elétrico, se for bem sucedido no teste da magia, poderá redirecionar o ataque contra qualquer alvo à

sua escolha na sua próxima ação. Note que você continua a sofrer o dano do ataque, mas pode redirecioná-lo sem custos de mana e sem precisar fazer outro teste.

Um sucesso crítico no teste significa que você não sofre dano algum pelo ataque, e uma falha crítica significa que você fica desnorteadado com a descarga, e não pode agir no seu próximo turno.

Esta magia deve ser feita com um cajado.

Especial: um personagem com essa habilidade pode conduzir relâmpagos naturais, vindos de uma tempestade, apesar dessa prática ser muito arriscada, devido ao dano desses relâmpagos naturais (60 pontos de dano elétrico). Ficando à céu aberto, segurando um cajado para o alto, as chances de ser atingido por um relâmpago durante uma tempestade de raios é de 1 em 1d6.

Filho da Neve

Habilidade (Magia) - Suporte

Requisito: Nível 5, Evocar Temporal

Descrição: Você sentiu o frio morder os seus ossos muitas vezes. Quando escolhe essa Habilidade, você recebe apenas metade de todo o dano de frio.

Especial: Esse é um efeito mágico. Em áreas de magia nula ou quando não puder canalizar suas magias por qualquer motivos, os benefícios dessa Habilidade cessam.

Filho do Trovão

Habilidade (Magia) - Suporte

Requisito: Nível 5, Conduzir Relâmpago

Descrição: Você provou por muitas vezes o toque da Tempestade. Quando escolhe essa Habilidade, você recebe apenas metade de todo o dano de eletricidade.

Especial: Esse é um efeito mágico. Em áreas de magia nula ou quando não puder canalizar suas magias por qualquer motivos, os benefícios dessa Habilidade cessam.



Mijolnir

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5, Arma dos Deuses

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode conjurar uma versão do martelo do Poderoso Thor, apesar de ser uma pálida sombra do original, esse martelo de guerra é melhor que qualquer outro que você irá encontrar. Ele causa 10 de dano contundente, +10 de dano elétrico. Além disso, ele pode ser arremessado com um ataque a distância (Agi), retornando para sua mão no turno seguinte. A arma dura um minuto ou até o final da batalha. O sacerdote leva 3 turnos para conjurar Mijolnir.

Raio

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 10, Conduzir Relâmpago

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Essa magia só pode ser realizada durante uma tempestade ou tormenta - natural ou mágica. Você é capaz de conjurar um relâmpago das nuvens, mesmo que elas não estejam carregadas, e escolher exatamente onde ele irá cair. Qualquer um dentro da área onde o raio caia sofre 60 pontos de dano elétrico.

Esta magia deve ser feita com um cajado.



Fortuna

A Dama da Sorte

Para Fortuna nada é certo, tudo pode acontecer, desde que você esteja aberto as oportunidades. Seus sacerdotes dizem que a "Dama" sempre lhe sorri quando você menos espera, mas nunca quando você pede.

Dogma: Discípulo da Sorte

Habilidade - Suporte

Descrição: Deixe tudo ao acaso, a sorte virá, basta ter fé. Uma vez por dia você pode escolher acertar um teste sem ter que rolar. Porém quando faz isso o Mestre poderá escolher um outro teste no qual você irá falhar sem ter a chance de testar. Se um sacerdote da sorte começar a ser muito cauteloso, planejando demais suas ações, ele perderá esse Dogma.

Especial: Você só pode ter uma Dogma.

Requisitos:

- Seguir o Dogma: Discípulo da Sorte
- Possuir a habilidade Graça Divina

Lista de Habilidades

Abençoar Aliados 3

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5; Abençoar Aliados 2

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Todos seus aliados que estiverem até 10 metros de você receberão +3 em todas as rolagens por 1 minuto (ou até o final da batalha). Este bônus não é cumulativo.

Forçar Coincidência

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Sempre que você se deparar com uma chance de 50% de uma de duas coisas poderem acontecer. Você pode



usar essa magia para escolher qual será o resultado. Essa magia só pode ser usada se o mestre confirmar que existem apenas as duas possibilidades apontadas pelo jogador. A frequência com que isso vai ocorrer depende da astúcia do jogador e da decisão do mestre.

Mau Olhado

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode escolher um alvo e azará-lo por um minuto ou até o fim da batalha. Ele receberá então -1 em todos os seus testes.

Especial: Você não pode usar essa magia mais de uma vez no mesmo alvo. a menos que seja uma batalha diferente.

Mau Olhado 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Mau Olhado

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você cria uma aura de azar que afetará todos os seus oponentes por um minuto ou até o fim da batalha. Eles receberão então -1 em todos os seus testes.

Especial: Você não pode usar essa magia mais de uma vez na mesma batalha. E esse efeito não acumula com os de Mau Olhado.

Mau Olhado 3

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Mau Olhado 2

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você cria uma aura de azar que afetará todos os seus oponentes por um minuto ou até o fim da batalha. Eles receberão então -2 em todos os seus testes.

Especial: Você não pode usar essa ma-

gia mais de uma vez na mesma batalha. E esse efeito não acumula com os de Mau Olhado e Mau Olhado 2.

Moeda da Sorte

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5; Abençoar Aliados 2

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode colocar a mão no bolso e puxar uma moeda de ouro, mesmo quando não tem nenhuma. Existe, no entanto, uma chance em 6 (um resultado 1 em 1d6), da moeda desaparecer após alguns segundos (o mestre deve jogar o dado secretamente).

Profecia

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 10; Forçar Coincidência

Mana: 50

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode ter um vislumbre do futuro. Uma visão distorcida e confusa de algo importante que vai acontecer. Então a visão toma forma de uma profecia. Essa magia só pode ser feita uma vez por mês. O mestre normalmente define qual será a profecia, e seu real significado.

Providência Divina

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Forçar Coincidência

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode escolher um alvo e aumentar a sorte dele. Por um minuto ou até o fim da batalha, o alvo joga 1d6 a mais em todos os seus testes, e ignora o valor mais baixo da rolagem.

Especial: Você não pode usar essa magia mais de uma vez no mesmo alvo. a menos que seja uma batalha diferente.



Hermes

O Mensageiro dos Deuses

Hermes é um deus nômade, ele viaja entre os reinos divinos, levando mensagens de um deus para outro. Os sacerdotes de hermes são viajantes e defensores da liberdade, e não costumam ficar em mesmo lugar por muito tempo.

Dogma: Discípulo da Liberdade

Habilidade – Suporte

Descrição: Você deve sempre defender a liberdade, nenhuma tipo de escravidão pode ser tolerado. Você tem Agilidade +1 enquanto seguir este dogma. Se em qualquer momento você permitir que alguém seja privado de sua liberdade, sem tentar impedir, você perderá esse dogma..

Especial: Você só pode ter uma habilidade Dogma.

Requisitos:

- Seguir o Dogma: Discípulo da Liberdade
- Possuir a habilidade Voar



Lista de Habilidades

Libertar

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode livrar um alvo de qualquer coisa que o estiver prendendo. Essa magia é bem versátil, ela ira soltar cordas, abrir grilhões, afrouxar os braços de um captor, ou destrancar e abrir portas. A magia afeta o objeto que está restringindo o alvo, logo se for uma porta, não importa que existam mais de um alvo dentro da cela, a magia libertará todos. Do mesmo jeito, se duas pessoas forem amarradas com o mesmo pedaço de corda, a magia irá libertar ambas.

Especial: o sacerdote pode fazer essa magia sobre si mesmo, mas se suas mão estiverem presas a dificuldade sobe para 14.

Movimentos Evasivos

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você ganha +1 na sua Defesa para cada 2 pontos que tiver em Agilidade. Esta Habilidade só funciona se você estiver sem armadura.

Portal

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5; Runa de Localização

Mana: 60

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode abrir um portal para o local de destino de uma Runa de Localização que esteja tocando. O Portal fica aberto por 10 minutos, ou até você querer fechá-lo, o que vier primeiro. Se o portal se fechar em cima de alguém, este deverá ser bem sucedido em um teste de Agilidade, ou perderá metade de seus PVs. No caso de uma falha crítica, o personagem estará



morto. O portal é uma elipse de 2m de altura por 1m de largura, gastando 10 pontos de mana é possível aumentar a largura ou a altura em 1m, para permitir que coisas maiores passem. Também é possível gastar mais 10 pontos de mana para manter o portal aberto por mais 10 minutos.

Runa de Localização

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5; Teleporte 3

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode imbuir um símbolo inscrito em algum lugar com a presença de uma determinada área. A runa pode ser desenhada em papel ou entalhada em uma pedra, mas para conseguir impregnar a localização que deseja você precisa estar no local que deseja marcar. Então você to a runa e encerra a informação ali. Levando essa runa com você, se torna mais fácil realizar um Teleporte para o local marcado. Sempre que você tiver uma runa para o local que deseja ir, o custo em mana cai pela metade e a dificuldade cai em -4.

Especial: A runa pode ser usada por outro personagem com Teleporte 3 (ou Portal, veja acima), mas ele não recebe os benefícios, porém pode ir para o lugar de destino mesmo que não o conheça.

Teleporte

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode se teleportar para qualquer lugar visível até 6 metros de onde você está. Você pode levar alguém com você apenas encostando nela, mas some +2 na dificuldade da magia para cada pessoa a mais. Esta magia só pode ser feita com uma orbe.

Teleporte 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5; Teleporte

Mana: 35

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode se teleportar para qualquer lugar visível. Você pode levar alguém com você apenas encostando nela, mas some +2 na dificuldade da magia para cada pessoa a mais. Esta magia deve ser feita com uma orbe.

Teleporte 3

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5; Teleporte 2

Mana: 50

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Você pode se teleportar para qualquer lugar que você conhece. Você pode levar alguém com você apenas encostando nela, mas some +2 na dificuldade da magia para cada pessoa a mais. Esta magia deve ser feita com uma orbe.

Velocidade 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5; Velocidade

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Com um toque você pode aumentar a velocidade de um aliado. Ele poderá andar o dobro do normal e poderá fazer 2 ações por turno. Esta magia dura um minuto ou até o fim da batalha. Esta magia só pode ser feita com um cajado.

Criando e Adaptando Dogmas

O Dogma é a habilidade mais importante de um sacerdote que segue um determinado deus, perdê-lo implica e perder o acesso a todas as habilidades que esse deus lhe confere. Por isso um Mestre irá querer



que os Dogmas de seu mundo reflitam o pensamento de seus deuses.

Imagine que o Mestre quer criar em seu cenário o deus dos Dragões. Como seria esse dogma? O Mestre usaria o Discípulo da Guerra, ou quem sabe o da Natureza? Se nenhum desses refletir o pensamento do deus dos Dragões de seu mundo, ele precisará criar um dogma novo.

De forma semelhante, se ele adotar o panteão egípcio e achar que os sacerdotes de Anúbis - que seguem o Dogma: Dis-

cípulo da Morte - não devem parecer o Zé do Caixão, por causa de como o Discípulo da Morte é escrito no livro, o Mestre poderá simplesmente modificar o código de aparência descrito pelo dogma e criar o Dogma: Discípulo de Anúbis.

De um modo geral eu recomendaria a todos os Mestres adaptem cada dogma de cada deus de seu mundo, nem que seja mudando o nome do dogma para "Dogma: Discípulo de Fulano". Isso dará mais personalidade aos deuses e sacerdotes.





por Domênico Gay

Regras para Montaria



Em uma sociedade pré-industrial padrão (como aqueles para os quais o Mighty Blade é voltado), a maior parte das viagens é feita com tração animal - seja em animais de montaria ou em veículos de tração animal. É comum, portanto, que todos os habitantes dessas sociedades tenham algum conhecimento sobre animais de montaria ou de tração, ou ambos. Nesses cenários, considera-se que qualquer personagem com Agilidade 3 ou mais sabem os rudimentos sobre cavalgar para fins de deslocamento - personagens com Agilidade 2 ou menos precisam recorrer à carroças, charretes, liteiras, riquixás ou howdahs como meios de transportes alternativos à boa e velha caminhada. Da mesma forma, qualquer personagem com Inteligência 3 é capaz de conduzir veículos de tração animal por terra de forma eficiente. Personagens com Inteligência 2 não entendem os rudimentos de lidar com animais ou de manutenção do veículo em só - como amarrar adequadamente os animais ao veículo, como perceber se um terreno é ou não trafegável por um determinado veículo, quanta carga um veículo desses pode suportar, etc.

Por outro lado, existem, nesses cenários, muitos personagens que vão ser especialistas no trato de animais, no ensino da cavalaria e no uso de veículos de tração animal para passageiros ou cargas. Todo

castelo ou vila que tenha animais vai ter um cavaleiro para cuidar dos animais dos estábulos, fazer manutenção nos arreios e veículos de tração, e manter tudo em ordem. Fortalezas grandes, com vários cavaleiros, provavelmente terão meia dúzia de cavaleiros, e grandes cidades terão dúzias deles.

Nova Habilidade

Cavaleiro

Habilidade – Suporte

Descrição: Você sabe cavalgar e conduzir veículos de tração animal, e pode cuidar de animais e fazer manutenção em veículos desse tipo. Você rola 3d6 em qualquer teste que envolva animais e veículos de tração animal.

Especial: Essa Habilidade substitui a Habilidade Condução, do livro básico do Mighty Blade. Qualquer personagem com Condução é considerado como tendo Cavaleiro ao invés disso.

Mas essas regras se aplicam apenas e somente para fins de transporte. Combate montado é uma questão completamente diferente.

Combate Montado

Um personagem montando uma criatura recebe um bônus de Defesa e dano de +1 em relação à oponentes a pé. Ele está acima de seus oponentes, além de receber uma certa cobertura por parte do animal que está montando. Além disso, como desfere os ataques de cima para baixo, seus ataques são mais potentes do que aqueles desferidos contra oponentes no mesmo nível.

No entanto, qualquer personagem montando um animal é considerado Inapto quando ataca. Não que um combatente experiente não saiba como atacar seus alvos do dorso de um animal, mas isso reflete a dificuldade de manter o animal sob controle durante o combate e atacar ao mesmo tempo, sem perder o equilíbrio. Além disso, um personagem que não possui a *Habilidade Cavaleiro Experiente*, precisa de uma mão para manter o animal sobre controle, seja por meio de rédeas ou usando a crina ou outro meio que se utilize para controlar o animal. Assim, ele só pode usar uma mão para atacar - ou se defender - e não pode, obviamente, usar armas que precisem de duas mãos para serem empunhadas.

Personagens com as *Habilidades Cavaleiro Experiente* e *Cavalição* não sofrem essa penalidade quando fazem ataques corpo-a-corpo. Personagens com a *Habilidade Espírito Animal: Cavalo*, seguem essa mesma regra, mas apenas quando estiverem montando um equino. Além disso, em ambos os casos, o cavaleiro é habilidoso o suficiente para controlar a montaria com os joelhos, e pode manter as duas mãos livres para combater.

Ataques à distância requerem uma precisão que é muito mais difícil de conseguir enquanto se está cavalcando. Mesmo com o animal parado, é difícil disparar de cima do lombo de uma montaria. Para personagens com as *Habilidades Cavaleiro Experiente* e *Cavalição*, uma montaria parada é tão firme quanto o chão; assim, considere que ataques à distância com a montaria para-

da seguem as mesmas regras de combate corpo-a-corpo montado. No entanto, mesmo para cavaleiros experientes sem o treinamento necessário, é impossível disparar uma arma de ataque à distância de cima de um animal em movimento. Essas regras também se aplicam à personagens com a *Habilidade Espírito Animal: Cavalo*, quando estes estiverem cavalcando equinos.

Para cavaleiros que pretendam atirar enquanto a montaria está se movendo, se faz necessária uma nova Habilidade:

Nova Habilidade

Disparo Montado

Habilidade (técnica) - Suporte

Requisito: Cavaleiro Experiente, Cavalição ou Espírito Animal: Cavalo

Descrição: Você pode fazer ataques com armas à distância mesmo enquanto sua montaria está se movendo.

Especial: Personagens com *Esírito Animal: Cavalo* que escolham ter *Disparo Montado* só podem usar esta Habilidade enquanto estiverem cavalcando equinos. Além disso, algumas armas de longa distância são muito grandes e desajeitadas para serem usadas do lombo de uma montaria. Um personagem tentando atirar com um Arco de Guerra enquanto cavalga é considerado Inapto mesmo com essa Habilidade.

Considere que um personagem que estiver montando em pelo, sem qualquer tipo de apetrecho, sofre um redutor de -2 em todas as suas jogadas para atacar. Selins reduzem esse redutor para -1, e selas com estribos não oferecem nenhum redutor. Personagens com o *Habilidade Espírito Animal: Cavalo*, não sofrem essa penalidade enquanto estiverem montando em animais considerados equinos, mesmo quando estiverem montando em pelo.

Doma e Treinamento

Qualquer animal que tenha a Habilidade Montaria pode ser usado em combate seguindo essas regras. No entanto, antes de um animal ser domado, ele é considerado selvagem, e precisam ser domados antes de poderem ser usados eficientemente como montaria.

Animais selvagens não estão acostumados à serem cavalgados, e se tornam ariscos quando um cavaleiro está em seu dorso. Enquanto estiver montado em um animal selvagem, o personagem precisa fazer um teste de Agilidade (Dificuldade 12) todo o turno, para não ser derrubado. Esse teste não deve ser realizado apenas durante o combate, mas a cada turno, enquanto o personagem estiver sobre o animal. Além disso, o animal vai atacar qualquer criatura ao seu redor enquanto estiver sendo montado, independente da vontade do cavaleiro - é impossível direcionar os ataques de um animal selvagem em combate. Enquanto estiver tentando derrubar o cavaleiro, o animal perde 1 ponto de mana por turno, enquanto luta furiosamente para derrubar o personagem de cima de seu lombo. Quando não restarem mais pontos de Mana no animal, isso significa que ele está exausto. Note que, mesmo que o personagem caia do animal, ele pode tentar subir novamente e retomar a tentativa de exaurir a criatura. Subir em uma montaria selvagem requer um teste de Agilidade (Dificuldade igual à Agilidade do animal +10) e uma queda causa 6 pontos de dano - mas o personagem pode fazer um teste de Agilidade (Dificuldade 14) para cair de pé, e não sofrer dano. Personagens com a *Habilidade Cavaleiro Experiente* sempre vencem todos os testes para subir e se manter sobre a montaria automaticamente, enquanto personagens com a *Habilidade Cavalariaço* jogam 3d6 para realizar todos os testes. Personagens com

Espírito Animal: Cavalo também jogam 3d6 para realizar todos estes testes, mas apenas se a montaria for um equino.

Com o animal exausto, o personagem pode, então, começar à treiná-lo. O tempo de treinamento varia de animal para animal. Para calcular o tempo exato de treinamento de cada animal, diminua a Inteligência deste de dez e multiplique o resultado por dez - a fórmula seria $(10 - \text{Inteligência do animal}) \times 10$. Isso resultará no número de dias necessários para treinar o animal. Assim, por exemplo, um cavalo (Inteligência 3) demoraria $(10 - 3) \times 10 = 70$ dias para ser treinado. Se o treinamento for interrompido por mais de uma semana antes do término desse tempo, o animal reverte ao seu estado selvagem, e o treinamento deve ser recomeçado do início - inclusive sendo necessário exauri-lo novamente. Personagens com a *Habilidade Cavaleiro Experiente* são aptos para realizar essa doma, assim como personagens com Espírito Animal: Cavalo, no caso de Equinos. Personagens com a *Habilidade Cavalariaço* estão acostumados à realizar essa atividade, e podem realizar esse processo com mais eficiência; some 2 à inteligência do animal, para calcular o tempo necessário de treinamento - e apenas para este fim.

Depois da doma ser concluída, um animal pode ser usado normalmente para montaria, inclusive em combate, ou como animal de tração. Em combate, o cavaleiro pode escolher que a montaria faça um de seus ataques, mas precisa fazer um teste de Destreza (Dificuldade 12) para se manter sobre o dorso do animal. Em caso de sucesso, o personagem age normalmente em seu turno; em caso de falha, ele cai da montaria. Personagens com a *Habilidade Cavaleiro Experiente* sempre vencem esse teste, personagens com a *Habilidade Cavalariaço* sempre jogam 3d6 nesse teste e personagens com *Espírito Animal: Cavalo*, jogam 3d6 para realizar esse teste, se a montaria for um equino.

Além disso, qualquer animal com a Habilidade Montaria pode ser treinado para ser uma Montaria de Guerra. É necessário tempo para que o animal seja treinado de forma eficiente para combate, e exige conhecimento por parte do treinador - um personagem com a Habilidade Cavaleiro Experiente ou Cavaleiro pode treinar um animal de montaria para ser uma montaria de guerra, mas o tempo necessário para isso é igual a três vezes o tempo que a montaria levou para ser domada - calcule o tempo de doma normal do animal, e multiplique o resultado por três - personagens com a Habilidade Cavaleiro somam 2 à Inteligência do animal para propósitos de calcular esse tempo. O treinador pode mudar nesse tempo, mas se a montaria deixar de ser treinada a qualquer momento por mais do que uma semana, o treinamento precisa ser reiniciado do princípio. O tempo total é definido pelo primeiro treinador do animal. Assim, se um personagem com Cavaleiro começar o treinamento e depois entregar o animal para um personagem com Cavaleiro Experiente, o tempo de treinamento será mais curto. Essas mesmas regras são válidas para o treinamento de equinos por parte de personagens com a Habilidade Espírito Animal: Cavalo.

Além de poder atacar junto com seus cavaleiros, montarias de guerra também são melhores combatentes do que animais treinados apenas para montaria. Aumente a Agilidade, a Vontade e a Defesa do animal em 1 e adicione 10 pontos de vida ao total do animal. Escolha então uma dessas características (Agilidade, Vontade, Defesa ou Pontos de Vida) e duplique o bônus a ser recebido - +2 em Agilidade, Vontade ou Força, ou +10 Pontos de Vida.

Montarias Especiais e Companheiros Animais podem receber treinamento para se tornarem montarias de guerra, desde que possuam a Habilidade Montaria.

Nova Habilidade

Montaria de Guerra

Habilidade - Suporte

Requisitos: Montaria

Descrição: Você foi treinado para combate, estando acima da média dos animais da sua raça. Você recebe +1 em Agilidade, Vontade e Defesa e adiciona ganha 10 pontos de vida a mais. Em uma dessas características (Agilidade, Vontade, Defesa ou Pontos de Vida) você é particularmente dotado, recebendo o dobro do bônus.

Montarias

À seguir, uma lista das criaturas descritas no Monstrum Codex que possuem a Habilidade Montaria e podem ser treinados para se tornarem Montarias de Guerra.

Custo normal: Custo para comprar um animal desse tipo treinado apenas para servir de montaria (sem ajustes na ficha).

Montaria de Guerra: Custo para comprar um animal treinado para servir como Montaria de Guerra (os modificadores descritos acima devem ser aplicados pelo Mestre ou, com a permissão deste, pelo jogador que está comprando a montaria). Excessão feita ao burro, que não pode ser treinado como montaria de guerra.

Carga: A Carga diz respeito à quantos cavaleiros de tamanho médio podem cavalgar a criatura ao mesmo tempo. Uma criatura pode carregar um cavaleiro a mais em viagens - mas não em combate - mas sua velocidade é reduzida à metade. Para cavaleiros pequenos, dobre o valor de carga. Uma criatura pode carregar cerca de 100 kg de carga morta no lugar de um cavaleiro.

Velocidade: Quantos quilômetros um animal desse tipo pode percorrer por dia, com paradas regulares para comer e des-

canso de ao menos oito horas por dia. Um animal pode percorrer o dobro disso em um dia, mas estará exausto e não poderá continuar a marcha por um dia inteiro para se recuperar. Excessão feita ao Camelo, que pode manter a velocidade máxima por até três dias (andando o dobro) sem precisar de descanso. Os números separados por uma barra dizem respeito à um animal normal e um animal treinado como Montaria de guerra.

Seguem três exemplos de montarias de guerra:

Pônei de Guerra

Besta (Mamífero)

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

PV: 30 PM: 10 Def: 10

Ataques:

Coice (Corporal; Dano 8/Contusão)

Habilidades:

Montaria [Suporte]

Montaria de Guerra [Suporte]

*Pôneis são considerados Equinos para propósitos da Habilidade Espírito Animal: Cavalo.

Hipogrifo de Guerra

Besta (Ave)

For: 6 Agi: 5 Int: 3 Von: 4

PV: 60 PM: 20 Def: 12

Ataques:

Garras (corporal; Dano 12/Corte)

Coice (Corporal; Dano 12/Contusão)

Habilidades:

Asas Pesadas [Suporte]

Montaria [Suporte]

Montaria de Guerra [Suporte]

* Hipogrifos são considerados Equinos para propósitos da Habilidade Espírito Animal: Cavalo.

Rinoceronte de guerra

Besta (mamífero)

For: 8 Agi: 4 Int: 3 Von: 5

PV: 70 PM: 30 Def: 16

Ataques:

Chifre (corporal; Dano: 16/Perfuração)

Habilidades:

Investida Mortal [Ação]

Montaria [Suporte]

Montaria de Guerra [Suporte]

Animal	Custo Normal	Montaria de Guerra	Carga	Velocidade
Burro*	50	Não apto	1	40 km
Camelo	150	300	2	50 km/70 km
Cavalo*	150	**	1	60 km
Cavalo de Guerra**	**	300	1	80 km
Elefante	600	1500	3	70 km
Mamute	1000	3000	4	80 km
Ponei*	100	200	1	40 km/50 km
Rinoceronte	500	1500	2	80 km
Grifo	1700	5000	1	300 km
Hipogrifo*	1500	4000	1	250 km

*Essas criaturas são consideradas equinas e podem ser treinadas por um personagem com a Habilidade Espírito Animal: Cavalo.

**O Cavalo de guerra descrito no Monstrum Codex é um cavalo com treinamento para ser uma montaria de guerra. Ele recebeu Destreza +1, Defesa +1, Vontade +2 e 10 Pontos de Vida a mais.

Magia e Montarias

Apesar de feiticeiros e sacerdotes não serem adeptos ao combate montado, podem recorrer a magia para conjurar montarias para locomoção - e até mesmo combate!

Sacerdotes podem conjurar Golens quadrúpedes para servirem de montaria, desde que eles tenham, pelo menos, dois metros de tamanho; nesse caso diminua a Defesa do Golem em 2 e adicione a Habilidade Montaria.

Feiticeiros que possuam a Habilidade Conjurar Elemental de Gelo 3 podem conjurar um elemental para lhes servir de montaria; nesse caso, diminua a Defesa do elemental em 2 e o dano de contusão em 2, e adicione a Habilidade Montaria. Uma magia de conjuração de elemental modificada para conjurar uma montaria tem sua duração estendida para 30 minutos. Elementais de gelo de tamanho médio ou pequenos são pequenos demais para serem montados mesmo por feiticeiros de tamanho pequeno. O feiticeiro que conjurou a montaria elemental - e apenas ele - não sofre nenhum efeito do frio que emana da criatura. Qualquer outro personagem que monte no elemental sofre 7 pontos de frio por turno enquanto estiver sobre o elemental. Uma criatura sob o efeito da magia Resistência Elemental não sofre qualquer dano por montar em um elemental do gelo conjurado como montaria.

Montarias conjuradas dessa forma são consideradas como tendo arreios e celas apropriadas para montaria, e, como obedecem os comandos de seus mestres, são consideradas Montarias de Guerra - apenas para propósitos de poderem atacar em combate enquanto estiverem sendo montadas; eles não recebem os bônus de características recebidos pelas montarias de guerra treinadas. Note que sacerdotes e feiticeiros lançando magias enquanto sua montaria elemental ataca precisam fazer testes de Agilidade para não caírem.

Além disso, lançar magias do lombo de uma montaria conjurada estática é uma ação normal, mas se a montaria elemental estiver em movimento ou estiver atacando, o conjurador é considerado Inapto. Conjuradores com a *Habilidade Cavaleiro Experiente* podem lançar magias normalmente nessas condições - não é necessário possuir a *Habilidade Disparo Montado* para isso. Note que, mesmo que possuam uma forma equina, elementais são criaturas conjuradas, e não são afetados pela *Habilidade Espírito Animal: Cavalo*. Da mesma forma, por não serem animais, personagens com a Habilidade Cavalaria também não recebem bônus para montá-los.

Veículos e Equipamentos

Qualquer animal treinado para ser uma montaria pode também ser usado como animal de tração. Um animal usado desse modo aumenta sua capacidade de carga sem diminuir a sua velocidade, mas não pode atacar enquanto estiver atrelado ao veículo.

Os veículos abaixo possuem uma quantidade de carga que podem suportar. Qualquer aumento além da carga listada diminui a velocidade efetiva do animal pela metade. A maioria dos animais pode puxar até o dobro da carga listada, mas nesse caso sua velocidade cairia para um quarto da sua velocidade máxima. Grifos e hipogrifos podem puxar veículos terrestres como se fossem cavalos, por terra - use a velocidade listada para os cavalos, nesses casos.

Além de veículos e outros itens de cavalaria, materiais variados utilizados para a manutenção e uso apropriados de animais de montarias estão listados na lista abaixo.

Ankusa: Também chamado de ankus ou gancho de elefante. Uma haste com um gancho usado para cavalgar e treinar elefantes. Pode ser usada em combate, com as mesmas características de uma Picareta Leve.

Armadura de Montaria: Um conjunto de armadura de placas que protege todo o dorso e cabeça do animal, com placas nas canelas e uma manta de couro ou tecido grosso para proteção adicional, oferecendo +3 de bônus de defesa de armadura para a montaria. O peso da armadura conta como uma carga - assim um cavalo ou pônei usando uma armadura e carregando um cavaleiro têm metade da velocidade normal; mas armaduras desse tipo podem ser usados em camelos e rinocerontes sem causar diminuição na velocidade do animal - esse tipo de sela comporta apenas um cavaleiro, mesmo em montarias maiores. A sela em si recebe reforço de metal na parte traseira e dianteira, oferecendo +1 de bônus de armadura na Defesa do cavaleiro. Não há versões dessa armadura para elefante, mamutes, hipogrifos ou grifos. 500 moedas.

Arnês: Conjunto completo de arreios para montaria. Inclui sela de couro curtido sobre uma manta (para diminuir o atrito e o suadouro) presa por correias sob o lombo do animal, estribo para melhorar o equilíbrio e rédeas para condução ideal do animal. 100 moedas para um cavaleiro (usada em burros, cavalos, pôneis, grifos e hipogrifos) ou 150 para dois cavaleiros (usada em camelos e rinocerontes).

Cangalha: Geralmente de madeira, é composto de varas dispostas transversalmente sobre o dorso de um animal, sobre um acolchoado de tecido, lã ou couro. Usado para sustentar carga, em forma de fardos ou cestos. Aumenta em 1 o máximo de cargas que o animal pode carregar sem afetar sua velocidade, mas serve apenas para peso morto. 30 moedas.

Carroça: Dois eixos de rodas, puxados por dois animais. Dobram a carga máxima que os animais podem carregar. Carroças de bois são comuns, apesar destes animais não poderem ser usados como animais de montaria. Uma carroça de bois pode levar até 8 ocupantes, e tem uma velocidade de 40 km. 150 moedas.

Carruagem: Dois eixos, puxado por seis à oito animais. Fechada, com lugares para quatro ocupantes (seis animais) ou seis ocupantes (oito animais) e mais dois condutores, além de uma capacidade de carga morta adicional de 200 quilos, oferecem principalmente conforto em longas viagens. 500 moedas.

Charrete: Um eixo de rodas, puxado por um animal. Com capacidade para dois ocupantes, mais uma carga de peso morto de até 100 quilos adicionais. 200 moedas.

Howdah: Uma cesta de madeira e tecido presa sobre o dorso do animal. Destinada para uso em animais de grande porte - rinocerontes, elefantes e mamutes. Não aumenta a carga do animal, mas é bem mais confortável para viagens longas, além de oferecer certa cobertura para os cavaleiros - aumente a Defesa em +1. Note que esse é um bônus por cobertura, e não conta no bônus máximo de armadura + escudo. 250 moedas.

Howdah reforçada: Uma howdah de madeira reforçada com metal, com muretas para proteção dos cavaleiros. Oferece um bônus de +2 aos cavaleiros. Note que esse é um bônus por cobertura, e não conta no bônus máximo de armadura + escudo. 400 moedas.

Juggernaut: Armadura de placas de metal que cobre as costas e cabeça de um elefante ou mamute, com uma manta de couro com reforço de metal protegendo as pernas do animal. Sobre o dorso da besta, uma howdah de metal comporta os cavaleiros. Juggernauts só podem ser usados

em Montarias de Guerra, e o peso da armadura diminui a velocidade normal do animal pela metade – a menos que não hajam cavaleiros dentro do Howdah. Um mamute usando um juggernaut é uma visão de pesadelo no campo de batalha! Um juggernaut oferece um bônus de +4 na defesa tanto dos cavaleiros quanto do paquiderme. O Bônus oferecido aos cavaleiros é devido à cobertura da peça, e não conta no bônus máximo de armadura + escudo. 7000 moedas.

Liteira: suspensa entre dois animais. Como não possui rodas, pode levar apenas a carga normal daquele tipo de montaria. Também pode ser suspenso por quatro humanoides - nesse caso, pode carregar duas criaturas médias, ou, se os carregadores forem de tamanho grande, até quatro pessoas. 100 moedas.

Rações: Alfafa, capim fresco ou carne e água para alimentar a montaria. Um animal precisa, por dia, de uma porção de rações igual à carga máxima que pode carregar. O custo é de 5 moedas por cada uma dessas porções de ração. Cada 20 porções pesam uma carga.

Riquixá: Um eixo de rodas, Puxado por um humanoide. Pode carregar um ocupante, ou dois caso o puxador seja de tamanho grande. 100 moedas.

Sela de guerra: Arnês com reforço em metal na parte dianteira e traseira da sela, além de uma máscara de couro curtido para a montaria e uma manta de tecido grosso geralmente reforçada no peito por tiras ou placas de couro curtido. Aumenta a Defesa do cavaleiro e da montaria em 1. Esse tipo de sela comporta apenas um cavaleiro - mesmo em montarias maiores como camelos e rinocerontes. Não existem versões dessa sela para mamutes e elefantes. 250 moedas.

Selim: Uma peça simples de couro ou lã presa sobre o lombo do animal para adicionar conforto. Presa por correias ao re-

dor do dorso do animal. Pode ser usada em qualquer montaria. 50 moedas.

Silla: Consiste em cadeira de madeira, suspensa sobre os ombros de um humanoide, para carregar uma pessoa. Geralmente é usado por nobres para transpor trilhas íngremes ou difíceis de locomover, e onde uma liteira seria impraticável. Se transportado por um humanoide de tamanho médio, as costas da cadeira são equipadas com alças para os ombros e/ou testa do carregador, e assim o passageiro fica de costas. Em um humanoide grande, a cadeira pode receber uma armação maior, e o passageiro pode ficar virado de frente. Além disso, um humanoide médio fica sobrecarregado pelo peso, e se desloca à metade de sua velocidade normal. 50 moedas.

Tapete Voador: Suspenso entre dois ou quatro animais alados. Geralmente cada animal carrega um cavaleiro, e o tapete suporta mais um ocupante para cada dois animais. Não é possível levar uma quantidade maior de passageiros; os animais simplesmente não são capazes de erguer uma carga maior. Há relatos de Sacerdotes ou Druidas que usariam águias, corujas gigantes ou até mesmo fenixês para suspender esses veículos. 200 moedas.

Trenó: suspenso sobre um par de esquis. Usado comumente em regiões com neve ou em desertos, onde rodas ficariam atoladas. Pode ser puxado ou empurrado por um ou dois humanoides - com capacidade para um passageiro para cada puxador - ou qualquer animal de montaria - dobrando a capacidade de carga normal do animal. Em regiões geladas, pode ser puxado por pares de cães ou lobos - um passageiro para cada seis animais, nesse caso - ou até ursos - um ocupante por animal. Pode ser usado em outros tipos de terrenos, mas nesse caso, diminua o número de passageiros pela metade. 200 moedas.



por Domênico Gay

Inauguramos, nessa edição da Dragon Cave, uma nova coluna: Encontro aleatórios, que tem como objetivo trazer (adivinhem?) encontros aleatórios um pouco mais elaborados do que o clássico 2d6 criaturas aleatórias.

Diferente de aventuras, os encontros aleatórios apresentados nessa coluna são simples combates que podem acontecer à qualquer momento em que encontros aleatórios normais pudessem acontecer. Eles não tomam muito tempo ou oferecem tramas complexas. São simples situações de combate com algum histórico - muito mais para o divertimento pessoal do Mestre do que para os Jogadores - e com criaturas diferentes do padrão, geralmente com alguma tática mais elaborada, estatísticas alternativas, situação aberrante ou tudo isso junto!

Apesar de não ser uma aventura, cada um desses encontros aleatórios pode ter consequências, e podem dar início à aventuras ou até mesmo tramas. Deixaremos ganchos para isso no final da descrição do encontro, com algumas idéias para o Mestre desenvolver.

Sem mais delongas, vamos ao primeiro Encontro Aleatório!

Este é um encontro aleatório que pode ser usado para qualquer grupo grande, com quatro ou mais personagens de nível



médio (3 ou 4) ou para um grupo menor de nível 5 ou mais. Personagens de nível baixo dificilmente teriam chances contra Slon, o Mamute apresentado nesse encontro, e mesmo grupos de nível alto terão trabalho contra ele.

O encontro pode acontecer em praticamente qualquer momento e lugar, desde que não seja muito próximo de uma grande cidade. Os personagens podem estar acampando, ou viajando, ou até mesmo descansando ou passando por alguma pequena vila quando são encontrados pelo paquiderme. Preferencialmente, faça com que o encontro aconteça perto de uma floresta para adicionar um pouco de fator surpresa. O grupo vai sentir a terra tremer, barulhos de árvores sendo quebras e um urro bestial antes de ver propriamente a criatura; não há como Slon pegar o grupo de surpresa, mas se estiverem em uma área de floresta, terão pouco tempo para reagir à chegada do monstro - e alguma possibilidade de fuga caso a criatura seja demais para o grupo.



A história de Slon

Norsu era o filho do chefe de uma tribo isolada. Quando chegou à idade de ser considerado adulto, ele saiu com os outros jovens da tribo para cumprir seu ritual de passagem: Caçar um mamute e trazer suas presas para a aldeia. Saíram, assim, em busca das grandes manadas que se reuniam naquela época junto à um grande lago há alguns quilômetros da aldeia.

Para a surpresa do grupo, porém, pouco antes de chegarem ao lago, encontraram um mamute solitário vagando sozinho em na entrada do vale que conduzia ao lago. Como o animal parecia sadio e possuía presas de bom tamanho, decidiram que seria uma presa válida. Assim, espreitaram o animal, emboscaram-no e, após longa refrega, abateram o paquiderme.

Depois de removerem as presas do animal e comerem parte de sua carne, como mandava a tradição, o grupo se preparava para voltar, quando Norsu, intrigado com aquele animal vagando longe da manada, decidiu seguir a trilha deste para investigar. Os rastros do imenso animal o levaram à entrada de uma caverna, e quando entrou para explorar o local, Norsu viu-se diante de um jovem e assustado filhote de mamute.

Norsu concluiu que aquilo tudo era um sinal, e, ao invés de matar o filhote, colheu algumas folhas e tentou alimentá-lo. O filhote, bastante amedrontado, no início, acabou aceitando a aproximação do orc e as folhas que ele lhe oferecia.

Foi com surpresa que a tribo recebeu seus jovens, alguns dias depois de sua partida, trazendo não só grandes quantidades de carne e couro de mamute, além de um belo par de presas imensas, mas também um jovem filhote, andando alegremente entre eles!

Nos anos que se seguiram, Norsu criou e treinou o paquiderme, que se desen-

volveu em um imenso e inteligente animal. Slon, como Norsu o batizou, desenvolveu um laço profundo com o orc, e os dois se tornaram inseparáveis.

Eventualmente, um grupo de aventureiros passou pela região, e ficaram maravilhados com o animal. Depois de receberem ajuda do orc e seu inusitado companheiro animal numa caçada à um mago que se instalara na região, os aventureiros convidaram Norsu para se juntarem à ele. Como não era o primeiro na linha de sucessão de seu pai, e sabendo que Slon tinha sido colocado em seu caminho com algum objetivo maior, Norsu aceitou, e assim partiu com os aventureiros em busca de novos horizontes, glória e, com sorte, fortuna, em terras distantes.

Muitas aventuras esperavam Norsu e Slon nas terras de Tebryn, e, de fato, eles obtiveram glória e tesouros.

Mas o Destino, caprichoso, acabou por guardava uma derradeira sina para os dois companheiros.

O grupo de Norsu ficou sabendo de um grupo particularmente astuto de gnolls que estava assolando uma região de aldeias desprotegidas em uma região fora das rotas de comércio. Inteigados com os rumores sobre os ataques das criaturas, o grupo decidiu investigar. Depois de alguns dias, conseguiram rastrear os gnolls até uma antiga ruína isolada, e constataram que o grupo realmente parecia mais organizado - e maior - do que o padrão para aquele tipo de criaturas. Quando a noite caiu, decidiram atacar o acampamento.

Pegos de surpresa, os gnolls não tiveram chances contra o grupo de aventureiros, bem equipado e taticamente superior. No entanto, durante o combate, quando Slon atacava um grupo em pânico das criaturas, um dos guerreiros conseguiu levantar uma lança que, num golpe de sorte, atingiu o paquiderme dentro da boca, na



raiz de uma de suas presas. Louco de dor, Slon entrou em uma fúria destrutiva e, além de destruir ainda mais as ruínas, acabou por matar não apenas gnolls, mas também os aventureiros que, pegos desprevenidos pelo ataque, não conseguiram se defender. Norsu, percebendo a haste da lança enterada ao lado da presa de seu companheiro, tentou alcançar e retirar a arma. No entanto, com o mamute se debatendo, o orc acabou perdendo o equilíbrio e caindo de cima do animal, quebrando o cabo da lança e provocando ainda mais dor em Slon, que, em sua fúria cega, acabou pisoteando o ranger.

Depois de pisotear, destruir, derrubar e esmigalhar o acampamento dos gnolls por toda a noite, Slon saiu, enlouquecido, destruindo a floresta ao redor, tentando inutilmente arrancar a lança que o atormentava. Correu por longas distâncias, enfurecido, louco de dor, em um desatino sem direção em busca de um alívio para o ferimento.

O Encontro com a besta

É nessas condições que o grupo encontra Slon - ou, melhor dizendo, é encontrado por ele!

Slon está muito enfurecido, e não segue uma tática de combate. Ele vai simplesmente golpear os inimigos mais próximos com suas presas, e, se algum deles cair, ele vai passar por cima, pisoteando o pobre infeliz. No turno em que pisoteia um alvo, Slon ainda pode fazer um ataque com as presas em qualquer inimigo próximo.

Se alguém conseguir subir no dorso do animal para atacá-lo, Slon não vai tentar tirá-lo de lá se houver algum adversário ao alcance de suas presas; ele vai continuar atacando os adversários no chão, até que sofra algum dano de um oponente nas suas costas. Só então ele vai tentar agarrar

o oponente com sua tromba e arremessá-lo longe. Se não houverem adversários ao alcance, ele tentará agarrar o oponente em suas costas o quanto antes.

Slon está muito enlouquecido e sentindo muita dor para que qualquer tipo de comunicação ou efeito mental seja eficiente contra ele. Considere que o mamute é imune à qualquer magia ou efeito mental de qualquer espécie.

Na improvável hipótese de algum dos jogadores decidir fazer um teste para tentar descobrir o que há de errado com o mamute, permita um teste de Inteligência (Dificuldade 16; Sabedoria Selvagem se aplica ao teste) para perceber a lança e deduzir que o que está causando a fúria do animal é o ferimento.

Note que, mesmo que o grupo consiga arrancar a lança e cure Slon, o paquiderme não vai sair de seu estado de fúria. Além da dor prolongada causada pelo ferimento, o rompimento do elo mental que tinha com Norsu somado à isso tornou a fera irreversivelmente louca.

Consequências

Se o grupo conseguir matar Slon - será difícil lidar com a fera de qualquer outra forma - o grupo pode seguir a trilha de destruição deixada pelo animal. Nesse caso, depois de uma caminhada de meio dia, eles encontrarão as ruínas onde os poucos gnolls que restaram do grupo tentam se reorganizar. Do grupo de mais de cinquenta gnolls, agora restam poucos - um gnoll caçador e um gnoll sanguinário para cada personagem jogador, além de um líder gnoll - e eles estão bastante abalados com o ataque que sofreram. Ainda assim, o grupo é bastante feroz e todos lutarão até a morte caso sejam atacados. Caso os personagens derrotem os gnolls, encontrarão, espalhados no acampamento, 50 flechas em



condições de uso, um baú com 500 moedas e algumas rações de viagem. As armas e armaduras carregadas pelos gnolls mortos pelo ataque de Slon estão imprestáveis. Os personagens também encontrarão os corpos do grupo de aventureiros: Norsu, um orc ranger, cuja armadura e o arco estão destruídos, mas sua mochila contém uma adaga de prata, 50 moedas e uma poção de Vida ainda inteira; Darius Brightstaff, um mago humano cujo corpo, jogado atrás de uma moita como um boneco de pano, apresenta um enorme buraco onde uma das presas de Slon o atravessou. Seu corpo desconjuntado possui um Anel dos Quatro Elementos e um Amuleto Holdan, além de um pequeno diário em um bolso interno que conta as aventuras do seu grupo, incluindo a história de Norsu e Slon tal como ele lhe contou, além dos relatos dos ataques do incomum grupo de gnolls que eles vieram investigar; Alan Black, um humano ladrão, que jaz sob uma parede de pedras que ruiu sobre ele, esmagando todos os seus pertences exceto por um conjunto de ferramentas de ladrão em um estojo acolchoado e 150 moedas em uma bolsa de couro; e Doroty Braço-longo, uma guerreira humana cujo corpo pende de um galho de uma árvore próxima, onde Slon a arremessou quando ela finalmente conseguiu subir em suas costas. Sua armadura completa está amassada mas pode ser concertada por um ferreiro, mas suas armas e outros pertences, quaisquer que fossem, não estão a vista.

Os jogadores podem ficar intrigados com a descrição dos ataques dos gnolls, e podem querer investigar mais a fundo. Talvez eles estivessem prestando serviços para uma entidade poderosa, como um feiticeiro ou mesmo um demônio que os estivesse organizando para algum propósito maior - o que pode levar o grupo à uma aventura atrás dessa entidade. Cabe ao Mestre decidir sobre isso - e desenvolver uma trama de acordo.

Slon

For: 14 **Agi:** 5 **int:** 5 **von:** 6

PV: 150 (142 no momento) **PM:** 50 **Def:** 16

Ataques:

Presas (corporal; dano 14/contusão)

Habilidades:

Montaria [suporte]

Colosso [suporte]

Montaria de Guerra [suporte]

Combate gigante [suporte]

Pisotear [ação]

Companheiro Animal 1 [suporte]

Companheiro Animal 2 [suporte]

Companheiro Animal 3 [suporte]

Companheiro Animal 4 [suporte]

Tesouro:

Juggernaut - a armadura é descrita na matéria sobre montarias nessa edição.

Slon é um Mamute, como o descrito no Monstrum Codex, treinado para ser uma Montaria de guerra, e que também recebeu os benefícios de Companheiro Animal 2, 3 e 4, além de estar usando um juggernaut - cujos dados já estão devidamente adicionados na ficha do monstro, e não precisam ser consultados. Seus PVs totais são 150, mas ele sofreu um ataque crítico com a lança do gnoll que o deixou com 142 pontos de vida - como é um Colosso, o dano dobrado (pelo crítico) foi reduzido à metade, e assim ele recebeu o dano normal da arma. Seu ataque de patada foi removido, e em seu lugar foi adicionada uma nova Habilidade: Pisotear - descrita adiante. Além disso, considerando o tamanho da criatura, foi adicionado Combate Gigante entre suas Habilidades.



As habilidades chave de Slon são as seguintes:

Colosso

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Slon é muito grande e por isso recebe metade do dano em todo dano corporal. É necessário escalá-lo (Dificuldade 13) para poder fazer um ataque corporal que cause dano normal. Slon pode gastar uma ação para agarrar um oponente com sua tromba e arremessá-lo ao chão - ele faz um ataque normal, que não causa dano, e, se acertar, joga o alvo no chão. A vítima deve fazer um teste de Agilidade (Dificuldade 18) para cair de pé. Caso falhe no teste, além de cair, o alvo sofre 14 pontos de dano.

Combate gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura com menos de 5,5m de altura que receber um ataque corporal de Slon deve testar Força (Dificuldade 18) ou será derrubado.

Companheiro Animal 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você possui um contato com um animal. Escolha um destes animais ao escolher esta habilidade: Lobo comum, Águia, Cobra, Coruja ou Cavalo (Veja a ficha dos animais no capítulo 7).

Companheiro Animal 2

Habilidade – Suporte

Requisito: Companheiro Animal

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

Companheiro Animal 3

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5; Companheiro Animal 2

Descrição: Seu companheiro animal ganhará +1 em três atributos a sua escolha.

Companheiro Animal 4

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5; Companheiro Animal 3

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

Montaria

Habilidade (Característica) - Suporte

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

Montaria de Guerra

Habilidade - Suporte

Requisitos: Montaria

Descrição: Você foi treinado para combater, estando acima da média dos animais da sua raça. Você recebe +1 em Agilidade, Vontade e Defesa e adiciona ganha 10 pontos de vida a mais. Em uma dessas características (Agilidade, Vontade, Defesa ou Pontos de Vida) você é particularmente dotado, recebendo o dobro do bônus.

Pisotear

Habilidade - Ação

Mana: 10

Descrição: Durante a sua movimentação, Slon pode passar por cima de qualquer criatura com menos de 3m de altura. Qualquer criatura sobre a qual Slon passe por cima deve fazer um teste de Destreza (Dificuldade 18) ou sofrerá 26 pontos de dano. Uma criatura que passe no teste sofre apenas 13 pontos de dano; um alvo Caído é considerado Inapto quando realizar este teste.

