

A REVISTA OFICIAL DO RPG MIGHTY BLADE

Dragon Cave

MOTIVAÇÃO

Dê mais profundidade
aos seus personagens.

ILUSIONISTA

Ele está de volta!

FAÇA SEUS MONSTROS

muitas dicas para os mestres

NOVAS MAGIAS!

O PODER ELEMENTAL DOS FEITICEIROS!

Editorial

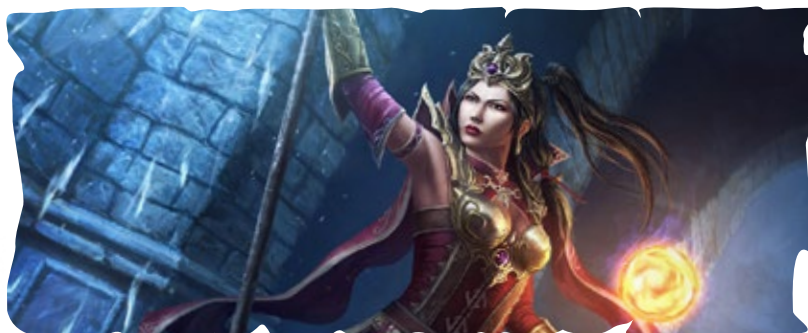
Agosto chegou, mas a sua Dragon Cave 5 não. Cá estamos, passando o meio de setembro, e eis que ela surge. Sabem como é o ditado: "Antes tarde do que nunca".

Tentamos compensar o atraso com uma revista recheadíssima! Muitas maravilhas pra vocês. Temos novos Dragões, Caminhos sombrios e muitas dicas. Aprenda a fazer monstros, equilibrar combates e mergulhe fundo nas motivações de seu personagem.

No terreno da magia temos o retorno do Ilusionista, esse conjurador traiçoeiro que vive lhe pregando peças. E finalizamos com uma das mais aguardadas matérias, novas magias para os feiticeiros. No entanto, não ficamos nisso, criamos todo um conceito Elemental novo para os mundos de Mighty Blade. Além de seis novos caminhos para feiticeiros que querem se focar em um elemento.

Esperamos que a demora tenha valido a pena, boa leitura e não esqueçam de passar pelo fórum e deixar a sua opinião/dúvida, estamos sempre ouvindo.

Luciano Abel
Editor



Na Web

E-mail 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

Caminhos Obscuros.....	3
Classe: Ilusionista	5
Dicas e Truques	
<i>Criando Monstros</i>	10
<i>Motivação e Personalidade</i>	13
<i>Tipos de Magia</i>	15
Monstros: Novos Dragões.....	17
Cenário: Magias e os Elementos	21
Caminhos: Elementaristas	27

Staff

Tiago Junges

Game Design

Aline Rebelo

Design de Capa

Luciano Abel

Editores

Colaboradores desta edição

Tiago Junges, Luciano Abel



Caminhos Obscuros

por Tiago Junges

Continuando a série de revisões dos caminhos, apresentamos alguns caminhos crueis e perigosos. São caminhos difíceis de conseguir e que levam o herói para um futuro obscuro e malígnio.

Assassino da Guilda

A Guilda dos Assassinos é uma organização secreta espalhada pelo mundo. Suas bases se situam em locais escondidos e impossíveis de serem encontrados por pessoas de fora da guilda. Ninguém escolhe ser membro da guilda, a guilda é que escolhe seus novos membros. Eles investigam e seguem o candidato em todos seus passos. Após se certificar das intenções e fidelidade do candidato eles o cercam quando estiver sozinho e o levam para um local isolado. Se um membro não cumprir uma ordem, será caçado e morto pela guilda.

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Passar em um teste em que consiste invadir um local bem protegido, assassinar seu alvo e sair sem ser percebido.
- Passar 2 anos treinando com a Guilda, longe de tudo e todos.
- Ser leal a Guilda e obedecer todas suas ordens.



Lista de Habilidades:

Mortis 1

Habilidade (Técnica) - Ação

Mana: 30

Descrição: Use este turno para analisar o oponente. Se acertar o próximo ataque, usando uma arma leve (FN 2 ou menos), você causará +30 pontos de dano.

Mortis 2

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Nível 5; Mortis 1

Mana: 40

Descrição: Use este turno para analisar o oponente. Se você acertar o próximo ataque contra este inimigo usando uma arma leve (FN 2 ou menos), você causará +60 pontos de dano.

Mortis 3

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Nível 10; Mortis 2

Mana: 50

Descrição: Use este turno para analisar o oponente. Se você acertar o próximo ataque contra este inimigo usando uma arma leve (FN 2 ou menos), você causará +90 pontos de dano.

Reflexo Assassino

Habilidade (Técnica) - Reação

Descrição: Se o oponente errar um ataque corporal de você, você pode imediatamente fazer um ataque extra com uma arma leve (FN 2 ou menos).



Corpo de Sombra

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 20

Descrição: Se você ficar parado perto de uma sombra (consistente) você poderá ficar invisível a qualquer um. Como não é uma magia não existe maneira nenhuma de detectar.

Cavaleiro das Trevas

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

ATENÇÃO: Este caminho não é aconselhável para jogadores.

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Ter tido e perdido a habilidade Aura Divina e Justiça Final.
- Ter passado 6 meses na escuridão.
- Ter assinado o pacto com um demônio.

Lista de Habilidades

Servo das Trevas

Habilidade (Característica) - Suporte

Requisitos: Nível 5

Descrição: Você perdeu toda sua humanidade e agora é um Cavaleiro das Trevas. Você ganha For +2 e todos seus ataques receberão +10 de dano adicional de

frio. Você agora é considerado um morto-vivo. Seu corpo poderá apodrecer com o tempo, mas você viverá para sempre.

Aura Gélida

Habilidade (Característica) - Suporte

Requisitos: Nível 5; Servo das Trevas

Descrição: Você é imune a Frio e todos que estiverem até 3m de você recebem 4 de dano de frio por turno.

Toque da Morte

Habilidade (Característica) - Ação

Requisitos: Nível 5; Servo das Trevas

Mana: 20

Descrição: Com o seu toque você pode absorver pedaços da alma da vítima, que perderá 20 pontos de vida e você recuperará 20 pontos de vida.

Espírito das Trevas

Habilidade (Característica) - Suporte

Requisitos: Nível 10; Servo das Trevas

Descrição: Você fica com +60 pontos de vida e +60 pontos de mana.





O Ilusionista

por Tiago Junges
Revisado

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

Bônus de Atributo:

Int +1

Von +1

Proficiências:

Usar Armas Simples

Ler Escritas Mágicas

Lista de Habilidades

Criar Ilusão 1

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode criar uma ilusão visual sem som e incorpórea. Ela não pode ser maior que 1m e pode ser reconhecida como uma ilusão se o oponente vencer um teste de Vontade (dificuldade 12). Esta ilusão durará até 30 min ou até o conjurador não poder enxergar a ilusão.

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

Criar Ilusão 2

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Criar Ilusão 1

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 13



Descrição: Você pode criar uma ilusão visual sem som e incorpórea. Ela não pode ser maior que 2m e pode ser reconhecida como uma ilusão se o oponente vencer um teste de Vontade (dificuldade 13). Esta ilusão durará até 30 min ou até o conjurador não poder enxergar a ilusão.

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

Criar Ilusão 3

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Criar Ilusão 2

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode criar uma ilusão visual sem som e incorpórea. Ela não pode ser maior que 3m e pode ser reconhecida como uma ilusão se o oponente vencer um teste de Vontade (dificuldade 14). Esta ilusão durará até 30 min ou até o conjurador não poder enxergar a ilusão.

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



Criar Som Ilusório

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode criar um som qualquer vindo de qualquer lugar. Ela não pode ter intensidade maior ou menor que a capacidade de uma voz humana. O conjurador deve escolher um ponto visível de onde o som sairá, podendo durar até 1 minuto ou até o conjurador não poder enxergar o ponto. Se um oponente vencer um teste de Vontade (dificuldade 12) poderá descobrir que o som não é real.

Luz Mágica

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode imbuir uma orbe, cajado, varinha ou cristal mágico com uma luz própria. Esta luz terá uma duração dependendo da intensidade. Uma luz fraca é capaz de resistir até 6 horas. Uma luz moderada, ideal para iluminar cavernas e locais escuros pode durar até 1 hora. Uma luz intensa como a luz solar poderá durar até 1 minuto.

Intimidação Mágica

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode falar uma frase que quiser e todos ouvirão e se intimidarão por ela. Todos que o ouvirem deverão vencer um teste de Vontade (Dificuldade 12) ou ficarão intimidados e aceitarão a frase como verdade (até serem questionados novamente após uma hora).

Invisibilidade

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Com o seu toque você pode tornar alguém (ou você mesmo) invisível

por 1 minuto (ou até o final da batalha). Seu corpo e todas suas posses ficarão invisíveis.

Esta magia só pode ser feita com uma orbe.

Tiro de Energia

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 0

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode disparar tiros de energia para acertar qualquer alvo visível causando 8 pontos de dano. O oponente pode fazer um teste de Agilidade (Dif 14) para receber apenas a metade do dano.

Memorizar Cena

Habilidade (Técnica) - Ação

Descrição: Você pode memorizar nos mínimos detalhes um acontecimento que você viu e ouviu, de forma a mais tarde poder reproduzi-lo fielmente usando uma ilusão. Você deve ser bem sucedido em um teste de Inteligência, a dificuldade varia da complexidade do que você quer memorizar. Para memorizar a imagem do Bardo tocando uma música, a dificuldade seria 12, por exemplo. Já se você quiser memorizar todos os detalhes do palco, do cenário atrás do bardo e de como e quando as pessoas aplaudiram, a dificuldade seria 16.

Especial: Você pode memorizar um número limitado de coisas com esse fim. O limite é o dobro da sua inteligência, qualquer ilusão feita a partir de uma dessas memórias têm sua dificuldade de percepção aumentada em 2. Para memorizar uma cena você precisa de concentração total durante o tempo em que estiver "gravando".

Detectar Magia

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 0

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Você pode enxergar a aura mágica de criaturas e objetos mágicos ou encantados por 10 minutos.



Recarregar Mana

Habilidade (Técnica) – Ação

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

Escudo Mágico

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode criar um escudo de energia para proteger uma pessoa qualquer. Este escudo garante +2 na defesa desta pessoa (Este bônus funciona como o bônus de armadura). Esta magia dura 2 minutos (ou até o final da batalha).

Parede Invisível

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode criar uma parede invisível de 3 metros de altura por 3 de largura. Esta parede é impenetrável, mas some após 20 minutos. O conjurador pode cancelar esta magia a qualquer momento. Ela é capaz de agüentar até 60 pontos de dano.

Esta magia só pode ser feita com um cajado.

Proteção Mental

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Com seu toque, você pode fazer uma pessoa ficar imune a magias de controle mental. Este efeito dura até a pessoa dormir.

Mudar Pessoa

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Com seu toque, você pode mudar a aparência de uma pessoa. Você só

pode modificar características normais do rosto da pessoa (como nariz, cabelo, olhos, etc.), também serve para mudar a aparência das roupas do alvo. Se quiser copiar o rosto de alguém, você deve também ser bem sucedido em um teste de Inteligência (dif 12).

Esta ilusão dura enquanto a pessoa encantada quiser ou até sofrer dano.

Aura Ilusória

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode modificar a aura de um objeto, podendo esconder a aura de itens mágicos ou criar uma aura mágica em objetos comuns. Esta magia dura 1 hora.

Um teste bem sucedido de Inteligência (dificuldade 14) revelará que é uma ilusão.

Imagem Espelhada

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 13

Descrição: Você pode criar a ilusão incorpórea de você mesmo até 5 metros de onde você está. A imagem fará tudo que você fizer e estará carregando tudo que você estiver carregando. Um teste bem sucedido de Inteligência (dificuldade 13) revelará que é uma ilusão.

Controlar Sonhos

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: [Von do oponente] + 6

Descrição: Escolha um alvo visível que esteja dormindo profundamente. Você pode controlar totalmente o sonho desta pessoa. Este efeito dura até que o alvo acorde.



Familiar

Habilidade – Suporte

Descrição: Você tem um animal que está destinado a ser seu seguidor. Ele mantém contato telepático com você e pode renascer após 7 dias. Escolha um destes animais ao escolher esta habilidade: Águia, Cobra, Coruja, Corvo, Rato ou Gato.

Habilidades Avançadas

Recarregar Mana 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5; Recarregar Mana

Descrição: Você deve sacrificar 10 pontos de vida para recuperar 30 pontos de mana.

Ilusão Persistente

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5; Criar Ilusão 1

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Se fizer esta magia em uma ilusão sua, ela durará até 1h e você não precisará se manter concentrado nela. Ao realizar esta magia você pode gastar mais mana se quiser para aumentar a duração. Para cada 10 pontos de mana a mais, a duração da ilusão sobe em 1h.

Ilusão Eterna

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5; Ilusão Persistente 1

Mana: 100

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Se fizer esta magia em uma ilusão sua, ela irá durar para sempre. Você pode cancelá-la quando quiser, ou colocar uma condição universal para que ela se dissipe.

Invisibilidade 2

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5; Invisibilidade

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Você tornar qualquer um ou qualquer objeto invisível. Este efeito

dura 24 horas. Esta magia só pode ser feita com uma orbe.

Abrigo Invisível

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5; Invisibilidade 2

Mana: 50

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Você fazer com que pequenas construções fiquem invisíveis, assim como tudo e todos dentro delas. Este efeito dura 24 horas. Esta magia só pode ser feita com uma orbe.

Criar Ilusão 4

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5; Criar Ilusão 3

Mana: 80

Dificuldade da Magia: 15

Descrição: Você pode criar uma ilusão visual sem som e incorpórea. Ela não pode ser maior que 4m e pode ser reconhecida como uma ilusão se o oponente vencer um teste de Vontade (dificuldade 15). Esta ilusão durará até 30 min ou até o conjurador não poder enxergar a ilusão. Esta magia só pode ser feita com uma orbe ou varinha.

Criar Ilusão 5

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 10; Criar Ilusão 4

Mana: 120

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Você pode criar uma ilusão visual sem som e incorpórea. Ela pode ter qualquer tamanho e pode ser reconhecida como uma ilusão se o oponente vencer um teste de Vontade (dificuldade 16). Esta ilusão durará até 30 min ou até o conjurador não poder enxergar a ilusão. Esta magia só pode ser feita com uma orbe ou varinha.



Visão da Verdade

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Detectar Ilusões

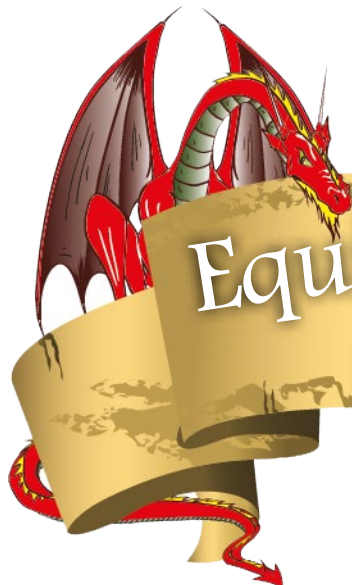
Mana: 10

Dificuldade da Magia: Dificuldade da magia usada

Descrição: Você pode ver criaturas e coisas sob os efeitos de magias de invisibilidade. A dificuldade para ver o alvo invisível é mesma da magia que criou a invisibilidade.

Especial: Essa habilidade também serve para identificar ilusões com mais eficiência, nesse caso a dificuldade da magia é dois níveis menos que a dificuldade normal para identificar a ilusão.





por Tiago Junges

Equilibrando Combates



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

Equilíbrio ou Desequilíbrio

Supondo que cada monstro tivesse um número pra representar seu poder. E eu pego um monstro que seja equilibrado com o grupo, porém, ele é vulnerável a fogo. Se o grupo possuir armas e habilidades de fogo o combate será muito mais fácil do que se o grupo não tivesse nenhuma habilidade de fogo. Neste caso precisaria então colocar uma observação no nível do monstro. E se tiver um outro monstro com mais coisas desse tipo? Talvez um monstro voador seja extremamente mais letal contra um grupo focado no combate corporal. Um exército de esqueletos pode ser letal para um grupo sem um paladino. Você se surpreenderia como existem monstros que podem ser mais fortes ou menos fortes dependendo do grupo de heróis!

Em outras palavras: Não existe maneira perfeita de equilibrar os monstros mecanicamente. Será necessário que o mestre avalie o desafio perante o grupo de jogo.

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

E, obviamente, há o fator do gasto de recursos. Se os heróis já tiveram uma luta anterior e perderam metade de seus recursos (vida e mana), um combate com um bando de goblins pode vir a ser fatal. Veja que neste caso um mesmo grupo de monstros pode ter níveis de dificuldade diferentes.

Experiência de Jogo

A melhor maneira de equilibrar um combate sem dúvida nenhuma é testando. Tente lembrar-se de como foi outros combates com o grupo. Jogue com mestres experientes. Experimente jogar aventuras prontas para se familiarizar. Se você colocou 6 goblins contra o grupo e eles os derrotaram facilmente, coloque mais goblins da próxima vez! Se você colocou 5 orcs contra o grupo e o combate quase levou todos heróis a morte, coloque 3 orcs, e talvez até menos se o grupo estiver todo ferido e sem mana.

Lembre-se também que você é o mestre e pode criar coisas na hora se necessário! Se o grupo está quase morrendo, faça com que eles achem uma maneira de matar o mons-



tro mais fácil ou uma maneira de escapar (o que seria o mais indicado). Se o vilão que você fez para ser o combate mais difícil está muito fácil, faça com que ele se transforme em um monstro mais forte ou algo assim. Lembre-se que você é o defensor da história, e quando o desafio é muito maior que a recompensa, seu papel é corrigir isso.

Calculando o Poder de Luta dos Monstros

Uma coisa que evitei ao máximo fazer é colocar níveis para os monstros. Embora pareça útil, na prática acabava estragando a experiência de muitos mestres novatos (como explicado anteriormente). Mas vou dar aqui uma ideia de como calcular mais ou menos o poder de um monstro e você poder montar seus encontros com mais tranquilidade. Como expliquei lá em cima, este cálculo não é nada preciso, mas dá para se ter uma ideia de como usar.

Primeira coisa a se pensar é se o monstro é “impossível” para o nível do grupo. Para isso você deve olhar a defesa e o maior atributo do monstro. Se a defesa for maior que 15 ou o maior atributo for maior que 10, este monstro não é recomendado para grupos com nível abaixo de 5. Se sua defesa for maior que 20 ou o maior atributo for maior que 15, este é um monstro para um grupo de nível 10!

Este primeiro cálculo é necessário, pois mesmo com um grupo realmente grande, não ter este nível seria fatal. Claro que há possibilidade de 100 guerreiros juntos conseguirem derrubar um dragão ancião, mas é bem pouco provável.

A próxima etapa é o cálculo do Poder de Luta. Para isso você deve primeiro descobrir o dano médio do monstro. Você deve olhar o maior dano dos ataques normais e calcular junto o dano usado através de habilidade em 6 turnos. Se por exem-

plo, um monstro possui um ataque de 12 de dano, a habilidade Golpe Devastador e 30 de mana. Neste caso sabemos que ele só poderá usar uma vez Golpe Devastador nestes 6 turnos. Isso dá um total de 84 de dano (24 de dano do Golpe Devastador + 12 de dano normal x5 turnos), que dividido por 6 turnos (para achar o valor médio) dá um total de 14 de dano. Ou seja, essa é a média de dano deste monstro.

Agora, você deve contar quantas habilidades de Suporte e Reação (que sejam úteis em combate) o monstro possui. Para cada uma, some 1 ou 2 pontos no dano médio (3 se esta habilidade for realmente poderosa). Para achar o valor final do Poder de Luta, basta multiplicar este valor (dano médio+habilidades de suporte) pelos pontos de vida do monstro. Se no exemplo acima, o monstro tiver 30 pontos de vida e 2 habilidades de suporte úteis, o Poder de Luta total dele é 540 ((14+4)*30=540). Com este valor, você poderá calcular os encontros.

Tabela: Poder de Luta

Combate Letal	Combate Comum	Nível do Grupo
3000	1500	1-3
6000	3000	4-6
9000	4500	7-9
12000	6000	10

Veja o nível do grupo e complete com o Poder de Luta de cada monstro até chegar a este valor. Para fazer um combate mais épico e perigoso, use o Poder de Luta da coluna Combate Letal. Estes valores acima são para grupos de 2 a 4 jogadores, se tiver mais que isso acrescente $\frac{1}{3}$ do valor acima para cada jogador a mais.

Exemplo: Estou narrando Mighty Blade e decido colocar Orcs na aventura para um grupo de 3 heróis de nível 1. A tabela me informa que



para um combate comum eu tenho que colocar 1500 de Poder de Luta. Eu calculo que um Orc Guerreiro tem o Poder de Luta de 550, então para combates comuns, eu decido colocar 3 orcs destes (não tem problema extrapolar o valor um pouco). No duelo final, quando o grupo encontrar o poderoso líder dos orcs (que tem Poder 850) eu noto que ali diz 3000 de Poder de Luta, então decido colocar 3 Orcs Guerreiros e o Líder (note que coloquei menos que 3000 pois o grupo não conseguiu se recuperar completamente antes do combate final.

Exemplos de Monstros


E pra finalizar, aqui estão alguns monstros com seus poderes de luta já calculados. Para facilitar, os números foram arredondados.

Aranha Gigante Adulta = 250
Basilisco = 1300
Blazekin (Soldado) = 750

Dragão do Fogo Jovem = 4000
Dragão do Fogo Adulto = 8000
Dragão do Fogo Ancião = 40.000
Elemental de Gelo Gigante = 2500
Esqueleto = 100
Goblin Comum = 120
Lich (Aknazum) = 12.000
Lich (Lorde Decrépto) = 5000
Manticora Adulta = 550
Ogro das Colinas = 1200
Orc Soldado = 550
Troll Comum = 1000
Vampiro (Barão do Sangue) = 2500
Zumbi (Humano Guerreiro) = 250

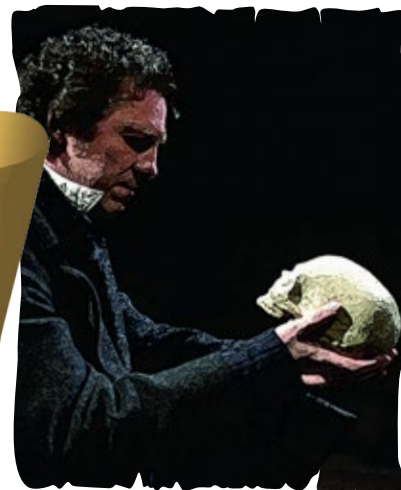
Lembrando que todos estes valores encontrados podem não representar perfeitamente seu verdadeiro perigo em combate. São apenas números para ajudar mestres novatos a estimar a quantidade de monstros em um encontro. A melhor maneira de narrar, no entanto, ainda é experimentando monstros e ignorando estes números.





por Luciano Abel

Motivação e Personalidade



Quando começamos a jogar, raramente damos a devida importância para aquela pequena linha no final do cabeçalho: a Motivação. Isso é natural, o intuitivo a se fazer é escolher uma frase e pôr ali, sem se preocupar muito com isso. A personalidade do personagem fica ainda mais para o segundo plano, normalmente sendo a nossa personalidade mesmo, ou a personalidade de um personagem que admiramos, seja do cinema, dos livros ou dos quadrinhos.

No entanto, conforme vamos aprimorando o *roleplay*, ou seja, a interpretação do personagem, vamos elaborando mais e mais esses detalhes, criando personagens únicos e marcantes, que serão lembrados por muito tempo depois que aquela aventura, ou campanha, tiver terminado. Essa é a mais recompensadora experiência que o RPG pode oferecer. A chance de vivenciar a vida, os anseios e as conquistas de um personagem completamente diferente de você. Claro que isso é trabalhoso e só vale a pena quando se está começando uma saga, uma campanha, que irá durar por uma série de aventuras, não apenas por uma ou duas seções.

Para jogadores iniciantes isso demora um pouco a acontecer, mas é possível agilizar o processo seguindo algumas dicas. Primeiro, antes de decidir a motivação de seu personagem, escreva um pouco sobre a vida e a personalidade dele. Para fazer isso você precisa que o Mestre descreva a ambientação da aventura. Aonde ela vai se passar?

Em Drakon? Em Sorrowlands? No mundo que o mestre criou? Uma vez que você saiba onde a história se passa, estude sobre esse lugar, peça detalhes ao mestre, decida onde seu personagem nasceu, por onde ele andou antes da primeira aventura começar.

Para muitos jogadores escrever sobre seu personagem é difícil. A maioria de nós não têm o dom da escrita, não sabe construir histórias e fazê-las interessantes. Porém existem alguns truques que você pode usar para criar um texto, pelo menos, razoável. Lembre-se também que a função deste texto é ajudar você a conhecer seu personagem, e para ajudar o Mestre a amarrar esse personagem na história que ele irá contar e no mundo onde ela irá acontecer. Não ganhar um prêmio de literatura!

Questionário

A maneira mais fácil é responder algumas perguntas básicas sobre seu personagem, apresentaremos a seguir um questionário exemplo, o Mestre pode, e deve, criar o seu próprio questionário, colocando mais perguntas, ou substituindo as existentes por questionamentos mais adequados a história que ele tem em mente.

O mais importante é que você não seja sucinto nas respostas, não responda com apenas uma ou duas palavras. Ao contrário tente criar uma pequena história para cada pergunta, ou faça pelo menos um fra-



se. Outra dica importante é não ter medo de por problemas na vida do personagem, uma vida sem obstáculos é uma vida sem motivação. É de superar nossos problemas que definimos nosso caráter e personalidade. Outro elemento interessante é criar essa história em conjunto com os outros personagens. Um grupo que já se conhece, mesmo que a pouco tempo, facilita muito o trabalho do Mestre. Vejamos a seguir o questionário sugerido e exemplos de respostas:

1) Quem é você?

Ex: Kalenor Delael vem de uma família de elfos em uma vila ao sul da cidade Ambrook, na Floresta dos Antigos do Reino de Tebryn.

2) Onde você nasceu?

Ex: Kalenor nasceu na vila de Sorcceriver, alguns quilômetros ao sul de Ambrook. Sorcceriver é uma pequena vila, com pouco mais de uma centena de habitantes. A comunidade sobrevive basicamente da pesca e do artesanato.

3) Como é a sua família?

Ex: sua família possui uma história triste, quando tinha 15 anos, sua vila foi atacada por bandoleiros. Seu pai, assim como a maioria dos homens, estava fora caçando o que deixou a vila relativamente indefesa. Durante o ataque os bandoleiros roubaram comida e sequestraram mulheres e crianças. Seu irmão mais novo, Lierim, foi sequestrado, e sua mãe morreu tentando protegê-lo.

4) Quando e porque você escolheu sua classe?

Ex: Durante a luta, em meio ao caos, vendo seus amigos sendo mortos ou levados, as mãos de Kalenor começaram a arder e pulsar com energia. Quando deu por si estava disparando Tiros de Energia nos agressores. Foi assim que descobriu sua magia e seu destino de se tornar um Feiticeiro, ao mesmo tempo que sua vida foi mudada para sempre.

5) O que você fez até agora, que lugares e pessoas importantes você conheceu?

Ex: Depois que os bandidos foram embora, levando seu espólio e deixando para trás o caos

e a destruição, os caçadores retornaram e começaram buscas que não deram em grande coisa. A vida continuou, a vila foi reerguida, as feridas saradas. No entanto, no coração de Kalenor ficara uma cicatriz difícil de fechar, a morte da mãe e o sequestro do irmão caçula. Então ele decidiu sair pelo mundo no calcanhar dos bandoleiros, para vingar sua mãe e encontrar seu irmão.

6) Qual é sua relação com os outros personagens do grupo?

Ex: Kalenor encontrou Keef, o ladino, em uma caravana, que partilharam a caminho de Ulric. Apesar de sua moral distorcida Keef tinha um bom senso de justiça. E logo ficaram amigos, ambos encontraram os irmãos Gerow em uma taverna de reputação questionável de Tebryn. Jhon um espadachim habilidoso e Hal um ranger perspicaz. Juntos fizeram um trabalho para um nobre local, que tivera seu filho sequestrado. A partir daí se tornaram amigos e seguem juntos desde então. A pista de seu irmão esfriou, e não tem muito o que ele possa fazer imediatamente, mas ele continuará atento e esperando por uma nova pista.

7) Qual é sua motivação?

Ex: Vingança a morte de sua mãe e reencontrar seu irmão.

Agora que você respondeu o questionário, você já tem uma ideia concisa de quem seu personagem é e de como ele pensa. Cabe ao mestre usar os elementos que você criou para alimentar a narrativa do jogo. Isso irá dar um toque mais pessoal à história e fará com que os jogadores se conectem com mais facilidade ao cenário e uns aos outros. Experimente essas dicas na sua próxima campanha se você for o Mestre, ou sugira elas para o seu mestre quando ele propor mestrear uma campanha. Depois nos conte no fórum como foi. Uma boa diversão a todos!





Tipos de Magia

por Tiago Junges



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

Magia Arcana

Exemplo: Feiticeiro e Ilusionista.

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

Magia Divina

Exemplo: Sacerdote.

A magia divina é a magia vinda diretamente dos deuses, e é a magia da vida e da criação. Com orações e fé o conjurador é capaz de canalizar e usar a magia para seus objetivos. Toda conjuração necessita ape-

nas de algumas palavras de exaltação aos deuses (ou a um deus específico). O conjurador terá sua magia enquanto os deuses desejarem. Se um deus é destruído, todos seus devotos perdem seus poderes. Alguns a chamam de Magia Branca.

Magia da Natureza

Exemplo: Druida.

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

Magia dos Mortos

Exemplo: Necromante.

Enquanto a magia divina se utiliza a energia da criação e da vida, a magia negra se utiliza da energia da destruição e da morte. Em locais onde aconteceram mais mortes, ou que espíritos perambulam possuem mais desta energia. Em qualquer lugar é possível encontrar esta energia, com exceção de locais santificados pelos deuses.

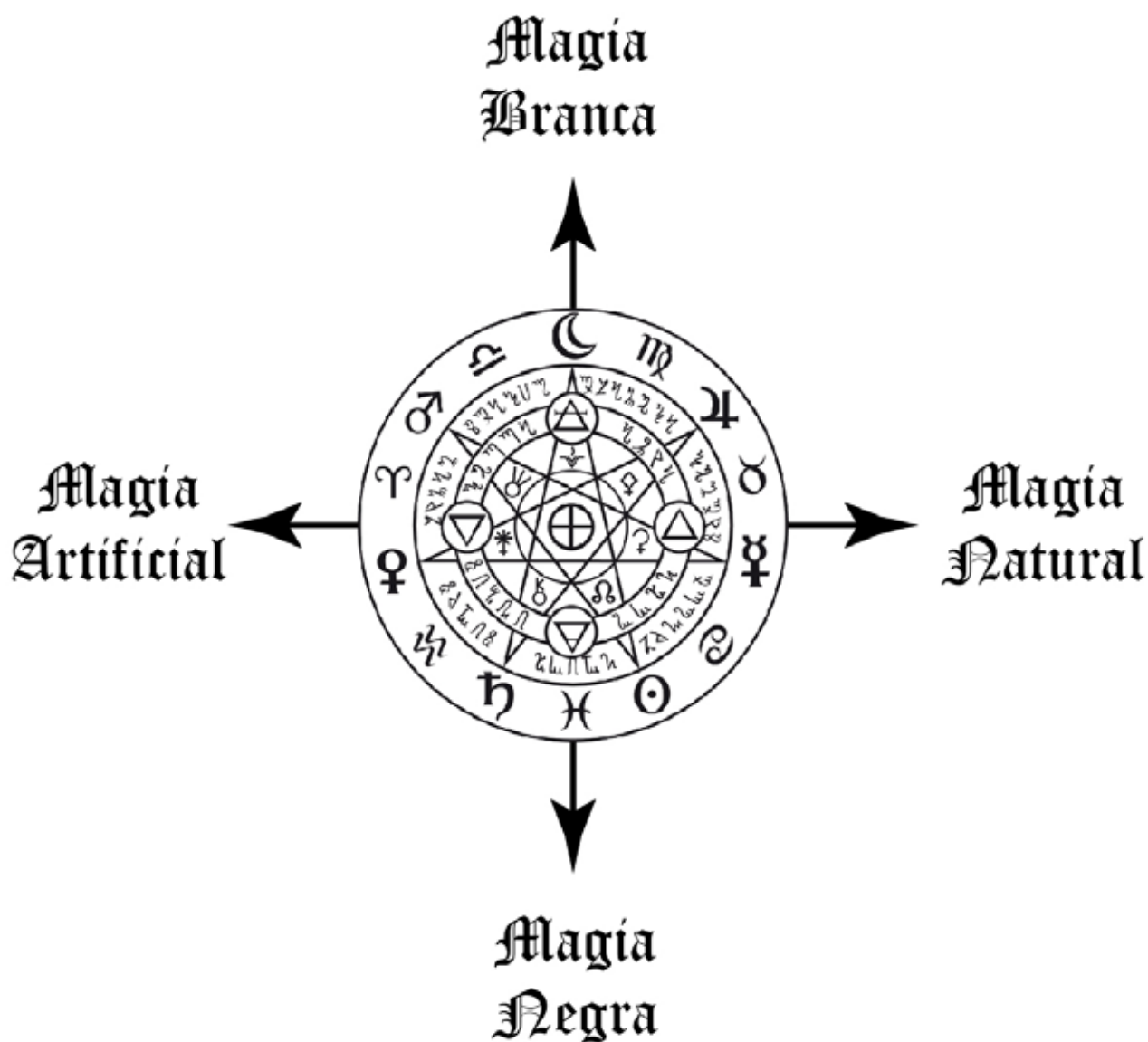


O conjurador precisa fazer gestos e pronunciar palavras sinistras que são capazes de canalizar este tipo de magia. É um tipo de magia extrema e alguns a chamam de magia negra ou necromancia.

Eixos da Magia

Estes quatro tipos de magia estão dispostos em uma linha a onde a magia branca está em um extremo, e a magia negra no outro. No meio temos a arcana e a natural

dividindo o mesmo espaço, formando um novo eixo entre a magia natural e a magia artificial. A magia arcana (artificial) é a magia que vai contra as ordens naturais do mundo. Os adeptos da magia natural não vêem a arcana como algo bom, assim como a magia branca e negra serão sempre opostos.





por Luciano Abel



Dragão do Deserto

Os dragões do deserto, também conhecidos como Amosdrako, são poderosas e grandes criaturas reptilianas com quatro patas e um par de asas. Possuem escamas de coloração puxando para tons de bege e ocre por todo o corpo. Alguns estudiosos acreditam que essa variedade derivou dos dragões de fogo.

Esta variedade se deve ao fato que dragões adquirem características do ambiente que os cerca. Assim os dragões que vivem no deserto possuem escamas em tons arenosos. Eles também tendem a ter chifres longos e finos.

Seu covil normalmente é nas dunas mesmo, eles tem a capacidade de se mover pela areia, o que os torna predadores temíveis. Quando acham formações rochosas no deserto, costumam se refugiar em cavernas, eles tem hábitos diurnos, se escondendo em seus covis a noite. Uma das características mais peculiares dessa espécie e não possuir um sopro, ao invés disso eles desenvolveram um poderoso grito que faz sangrar os tímpanos de seus adversários.

É impossível identificar o sexo de um dragão. As fêmeas normalmente colocam apenas um ovo por vez, este filhote é cuidado e alimentado até chegar aos 40 anos, quando a mãe o expulsa do covil e eles têm de se virar sozinhos. Os dragões são classi-

ficados por idade, onde o Jovem tem entre 40 a 160 anos, o Adulto tem até 1000 anos, e o ancião tem até 3.000 anos.

Classificação

Esfinge (Dracônico)

Habitat: Desertos

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário

Tamanho (Altura): 3m, 7m e 10m

Peso: 1,2ton, 9ton e 45ton

Média de Vida: 3000 anos

Temperamento: Sobrevivente

Dragão do Deserto Jovem

For: 7 **Agi:** 7 **Int:** 4 **Von:** 6

PV: 120 **PM:** 120 **Def:** 16

Ataques:

Garra (Corporal; Dano: 20/Corte)

Mordida (Corporal; Dano: 20/Perf.)

Cauda (Corporal; Dano: 18/Cont.)

Habilidades:

Ataque Sônico 1 [Ação]

Cavar [Ação]

Reflexo Dracônico [Reação]

Combate Gigante [Suporte]

Imunidade a Fogo [Suporte]

Asas Pesadas [Suporte]



Dragão do Deserto Adulto

For: 9 **Agi:** 9 **Int:** 7 **Von:** 8

PV: 200 **PM:** 200 **Def:** 19

Ataques:

Garra (Corporal; Dano: 30/Corte)

Mordida (Corporal; Dano: 30/Perf.)

Cauda (Corporal; Dano: 20/Cont.)

Habilidades:

Ataque Sônico 2 [Ação]

Cavar [Ação]

Reflexo Dracônico [Reação]

Combate Gigante [Suporte]

Imunidade a Fogo [Suporte]

Asas Pesadas [Suporte]

Dragão do Deserto Ancião

For: 12 **Agi:** 12 **Int:** 10 **Von:** 11

PV: 500 **PM:** 500 **Def:** 21

Ataques:

Garra (Corporal; Dano: 50/Corte)

Mordida (Corporal; Dano: 50/Perf.)

Cauda (Corporal; Dano: 30/Cont.)

Habilidades:

Ataque Sônico 3 [Ação]

Cavar [Ação]

Engolir [Ação]

Reflexo Dracônico [Reação]

Colosso [Suporte]

Combate Gigante [Suporte]

Imunidade a Fogo [Suporte]

Asas Pesadas [Suporte]

o corpo. É muito provável que essa variedade tenha divergido de dragões do gelo que há eras atrás migraram para as regiões pantanosas.

Seu covil normalmente é em cavernas submersas, pequenas ilhas no meio dos pântanos, ou cavernas ocultas por cachoeiras. Eles se alimentam basicamente de peixes e outras criaturas aquáticas, e costumam não ser hostis, mas gostam de manter uma distância segura das raças civilizadas.

É impossível identificar o sexo de um dragão. Na procriação fêmea e macho despejam seu material genético ao mesmo tempo na água, em um local protegido e vão embora. Os filhotes vivem por cerca de 35 anos apenas na água. Nesse ponto começam a desenvolver suas asas e pulmões de superfície.

Quando sua adaptabilidade está completamente desenvolvida, eles passam a explorar o mundo fora da água, mas nunca se afastando demais dela, buscam um par para si e se juntam, adotando uma área pantanosa e vivendo lá por toda a vida. Os dragões são classificados por idade, onde o Jovem tem entre 35 a 180 anos, o Adulto tem até 1.200 anos, e o ancião tem até 3.500 anos.



Dragão dos Pântanos

Os dragões dos pântanos, também conhecidos como Aquadrakos, são poderosas e grandes criaturas reptilianas com quatro patas e um par de asas. Possuem escamas que variam em tons esverdeados por todo



Classificação
Esfinge (Dracônico)

Habitat: Pantanos e Lagos
Dieta: Carnívora
Organização: Casal
Tamanho (Altura): 3m, 5m e 8m
Peso: 1,7ton, 11ton e 51ton
Média de Vida: 3500 anos
Temperamento: Sobrevivente

Dragão dos Pântanos Jovem

For: 6 **Agi:** 8 **Int:** 4 **Von:** 6
PV: 120 **PM:** 120 **Def:** 16

Ataques:

Garra (Corporal; Dano: 20/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 20/Perf.)
Cauda (Corporal; Dano: 18/Cont.)

Habilidades:

Sopro Ácido 1 [Ação]
Criatura Aquática [Suporte]
Reflexo Dracônico [Reação]
Combate Gigante [Suporte]
Imunidade a Fogo [Suporte]
Asas Pesadas [Suporte]

Dragão dos Pântanos Adulto

For: 8 **Agi:** 10 **Int:** 7 **Von:** 8
PV: 200 **PM:** 200 **Def:** 19

Ataques:

Garra (Corporal; Dano: 30/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 30/Perf.)
Cauda (Corporal; Dano: 20/Cont.)

Habilidades:

Sopro Ácido 2 [Ação]
Criatura Aquática [Suporte]
Reflexo Dracônico [Reação]
Combate Gigante [Suporte]
Imunidade a Fogo [Suporte]
Asas Pesadas [Suporte]

Dragão dos Pântanos Ancião

For: 11 **Agi:** 13 **Int:** 10 **Von:** 11
PV: 500 **PM:** 500 **Def:** 21

Ataques:

Garra (Corporal; Dano: 50/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 50/Perf.)
Cauda (Corporal; Dano: 30/Cont.)

Habilidades:

Sopro Ácido 3 [Ação]
Criatura Aquática [Suporte]
Engolir [Ação]
Reflexo Dracônico [Reação]
Colosso [Suporte]
Combate Gigante [Suporte]
Imunidade a Fogo [Suporte]
Asas Pesadas [Suporte]

Novas Habilidades

Sopro Ácido 1

Habilidade - Ação

Mana: 30

Descrição: Um poderoso jato de ácido. Todos que estiverem na área do seu sopro ácido receberão 15 pontos de dano corrosivo. Esta área engloba todos que estiverem na sua frente até 10m. Os alvos atingidos continuam sendo corroídos pelos próximos 3 turnos, recebendo 5 pontos de dano adicional em cada um.

Sopro Ácido 2

Habilidade - Ação

Mana: 50

Descrição: Um poderoso jato ácido. Todos que estiverem na área do seu sopro ácido receberão 30 pontos de dano corrosivo. Esta área engloba todos que estiverem na sua frente até 20m. Os alvos atingidos continuam sendo corroídos pelos próximos 3 turnos, recebendo 10 pontos de dano adicional em cada um.



Sopro Ácido 3

Habilidade - Ação

Mana: 100

Descrição: Um poderoso jato ácido. Todos que estiverem na área do seu sopro ácido receberão 60 pontos de dano corrosivo. Esta área engloba todos que estiverem na sua frente até 40m. Os alvos atingidos continuam sendo corroídos pelos próximos 3 turnos, recebendo 20 pontos de dano adicional em cada um.

Ataque Sônico 1

Habilidade - Ação

Mana: 30

Descrição: Um poderoso grito que causa danos internos na vítima. Todos que tiverem na área do seu grito receberão 20 pontos de dano contundente e ficarão surdos por 1d6 turnos. Esta área engloba todos que estiverem na sua frente até 10m.

Ataque Sônico 2

Habilidade - Ação

Mana: 50

Descrição: Um poderoso grito que causa danos internos na vítima. Todos que tiverem na área do seu grito receberão 40 pontos de dano contundente e ficarão surdos por 1d6 horas. Esta área engloba todos que estiverem na sua frente até 20m.

Ataque Sônico 3

Habilidade - Ação

Mana: 100

Descrição: Um poderoso grito que causa danos internos na vítima. Todos que

tiverem na área do seu grito receberão 80 pontos de dano contundente e ficarão surdos por 1d6 dias. Esta área engloba todos que estiverem na sua frente até 40m.

Forma Alternativa

Habilidade - Ação

Mana: 20

Descrição: essa é uma habilidade muito rara entre os dragões, as lendas só a relacionam aos dragões anciões e mesmo assim são apenas isso, lenda. O mestre que desejar pode incluí-la em um deles para criar um vilão mais interessante. Com ela um dragão pode assumir uma forma humanóide a sua escolha e se misturar aos mortais, mas essa forma nunca poderá mudar, sempre que passarem para sua forma humanóide, esta será a mesma. Eles escolhem uma forma com a qual tenham tido mais contato e criam uma versão dessa espécie (humana, élfica, anã, etc). Nessa forma o dragão terá exatamente os mesmos atributos, PVs, PMs e Defesa, mas perdem todas as habilidades, com excessivo do Reflexo Dracônico e de qualquer imunidade que possuam. E eles precisam manter uma característica dracônica, os olhos, uma cauda reptiliana, cabelos na cor de suas escamas, ou qualquer outra coisa que o mestre escolher. Essa forma pode ser mantida pelo tempo que o dragão desejar, mas mudar de uma forma para outra leva três turnos.





A Magia e os Elementos

por Luciano Abel

O cenário padrão de Mighty Blade trabalha apenas com dois elementos, o Fogo e o Gelo. Porém existem muitos cenários onde outros elementos aparecem. Apresentaremos aqui uma abordagem de 6 elementos, colocados em pares, onde fogo e gelo fazem parte de dois desses pares. Assim tudo que foi falado sobre fogo e gelo nos livros de Mighty Blade continua valendo, vamos apenas acrescentar os outros quatro.

Esse conceito elemental possui seis elementos dispostos em três pares harmônicos: Fogo/Terra, Gelo/Água e Raio/Ar. Cada um desses elementos possui um elemento oposto em outro par, conforme mostra o grafico abaixo.

Magia Elemental

É claro que usar esse sistema de seis elementos mexe com a magia. Na lista de habilidades do feiticeiro, temos sete magias relacionadas ao gelo, sete ao fogo, uma ao Ar e uma ao Raio. Existe assim uma necessidade de equilibrarmos as coisas acrescentando novas habilidades dos outros elementos assim como mais algumas do ar e da eletricidade. Aproveitamos para inserir algumas novas habilidades gerais também.

As magias listadas aqui possuem, por tanto, uma classificação extra, o elemento a que pertencem. No quadro em destaque



você encontra a lista das magias que constam no livro básico do Mighty Blade, divididas por cada elemento. As que não constarem nessa lista são consideradas gerais.

Fogo: Bola de Fogo, Elemental de Fogo 1, Elemental de Fogo 2, Inferno, Inferno 2, Inferno 3 e Elemental de Fogo 3

Gelo: Elemental de Gelo 1, Elemental de Gelo 2, Tempestade de Gelo, Raio Gélido, Elemental de Gelo 3, Tempestade de Gelo 2 e Tempestade de Gelo 3.

Ar: Vôo

Raio: Trovão

Novas Habilidades

Abrigo de Pedra

Habilidade (Magia) - Ação

Elemento: Terra

Mana: varia

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: você pode criar uma estrutura de pedra para se abrigar, a estrutura é simples e resistente. A quantidade de mana depende do tamanho da estrutura: 10 de mana



cria um pequeno domo para quatro pessoas; 20 cria uma cabana para até dez pessoas; por 40 e possível criar uma torre para até 20 pessoas; e por 60 de mana o feiticeiro cria um pequeno forte para 30 pessoas. A estrutura dura por 24h, então começa a desmoronar, o Mestre é livre para mudar essa duração se a estrutura receber um tratamento de alvenaria, reforçando com barro, etc. Se um engenheiro competente cuidar do processo a estrutura poderia durar indefinidamente. Esta magia só pode ser feita com um cajado.

Absorver Eletricidade

Habilidade (Técnica) - Suporte

Elemento: Raio

Descrição: Você pode converter qualquer dano elétrico em pontos de mana. Transforme metade do dano recebido em mana, a outra metade você recebe como dano normalmente. Você não pode absorver mais mana do que o seu total máximo, assim se você tiver gasto apenas 4 pontos de mana você só pode absorver 4 pontos de dano elétrico, o resto converte-se em dano normalmente.

Armadura de Pedra

Habilidade (Magia) - Ação

Elemento: Terra

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode placas de pedra sobre sua pele. Você receberá apenas metade do dano por ataques contundentes. Essa magia dura por 1 minuto ou até o final da batalha.

Círculo de Vento

Habilidade (Magia) - Ação

Elemento: Ar

Requisito: Golpe de Ar

Mana: 10

Dificuldade da Magia: Defesa do Alvo

Descrição: Você é capaz de espalhar uma onda de vento que atinge a todos os oponentes a sua volta (que estejam a até 2m de você). Faça um ataque usando sua Inteligência em cada alvo válido a sua volta, os que forem

atingidos receberam 5 de dano (contusão). Todos os alvos a sua volta (atingidos ou não) devem fazer um teste de Agilidade ou Força (o que for melhor) com Dificuldade 12, os que falharem cairão para trás.

Conjurar Tempestades

Habilidade (Magia) - Ação

Elemento: Raio

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode iniciar uma tempestade elétrica. Essa habilidade também pode ser usada para atrair os relâmpagos para você (com o intuito de usar a habilidade Conduzir Relâmpagos), se você não quiser esperar pela "sorte" de ser atingido por um. A tempestade cobre uma área de um quilômetro, mas ela não possui chuva, apenas nuvens escuras, raios e vento.

Controle dos Ventos

Habilidade (Magia) - Ação

Elemento: Ar

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode controlar o vento e fazendo ele soprar na direção que você quiser, você não pode derrubar ninguém com essa habilidade, mas pode gerar um vento forte o bastante para levantar terra e poeira, dando uma penalidade de -2 nos testes de quem estiver na área afetada (uma área de 10m de raio). Essa habilidade também pode ser usada para inflar as velas de um navio e movê-lo na direção que o feiticeiro quiser, entre outras possibilidades a critério do Mestre. Esta magia deve ser feita com uma varinha.

Criar Água

Habilidade (Magia) - Ação

Elemento: Água

Mana: 1

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode criar um litro de água limpa e fresca para cada ponto



de mana gasto. A água aparece em qualquer lugar até 5m de distância a sua escolha.

Criar Ar

Habilidade (Magia) – Ação

Elemento: Ar

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode criar uma bolha de ar respirável para si mesmo, cada pessoa adicional custará 5 pontos de mana a mais. A bolha de ar dura uma hora e é centrada no feiticeiro, movendo-se com ele.

Deslizar na Água

Habilidade (Magia) - Ação

Elemento: Água

Requisito: Moldar Água

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você é capaz de deslizar sobre a água, enquanto desliza você se locomove correndo, e você não afunda na água. Esse efeito dura 10 minutos, mas um atacante que atinja o feiticeiro pode optar por atingir a água a sua frente para desequilibrá-lo, nesse caso o feiticeiro não toma dano, mas ele deve fazer um teste de Agilidade (Dif. 12) para não cair e continuar deslizando.

Geolocomoção

Habilidade (Magia) - Ação

Elemento: Terra

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode escapar de um combate abrindo um buraco no chão. Uma vez que inicie o escape, você levará um turno inteiro para escapar. Durante esse turno você ainda pode ser atacado, mas a partir do próximo estará fora de alcance e se movendo pela terra. A magia dura até você vir para superfície novamente, ou após 10 minutos. Esta magia só pode ser feita com um cajado.

Míssil de Pedra 1

Habilidade (Magia) – Ação

Elemento: Terra

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode disparar uma estaca de pedra de 20 pontos de dano (perforação) no alvo. O oponente pode fazer um teste de Agilidade (Dif 15) para evitar o dano. Esta magia só pode ser feita com uma varinha.

Moldar Água

Habilidade (Magia) - Ação

Elemento: Água

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode controlar a água, fazendo ela fluir na direção que você quiser, você não pode derrubar ninguém com essa habilidade, mas pode extrair a água das roupas (secando-as), ou separar a água da sujeira (purificando-a). Essa habilidade também pode ser usada para formar ondas, que podem impulsionar pequenas embarcações. Esta magia só pode ser feita com uma varinha.

Respirar na Água

Habilidade (Magia) – Ação

Elemento: Água

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você, ou alguém que você toque, pode respirar normalmente quando submerso em água. Essa habilidade dura 30 minutos.

Velocidade do Raio 1

Habilidade (Magia) - Ação

Elemento: Raio

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você é capaz de se mover muito rápido, três vezes a velocidade de alguém correndo. Dessa maneira o feiticeiro é muito difícil de ser atingido, acrescentando +5 a sua defesa. No entanto, também é



muito difícil para ele acertar alguém, mesmo com outras habilidades mágicas, enquanto essa magia for ativa ele ataca com a regra de inaptidão (usando apenas 1d6). Esse efeito dura 10 minutos.

Novas Habilidades Avançadas

Canhão de Água

Habilidade (Magia) - Ação

Elemento: Água

Requisito: Nível 5; Criar Água

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Essa magia cria uma massa de água que jorra em um poderoso jato, causando 16 de dano contundente em tudo e em todos dentro de uma determinada direção, a área de efeito é uma linha reta de até 20m de distância. Todos que forem atingidos podem fazer um teste de Agilidade (Dif. 14) para receberem apenas metade do dano. Esta magia deve ser feita com um cajado.

Ciclone

Habilidade (Magia) - Ação

Elemento: Ar

Requisito: Nível 5; Controle dos Ventos

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 feiticeiro, acompanhando seu movimento. Todos a um metro ou menos do ciclone devem fazer um teste de Força (Dif. 15), uma falha indica que o alvo foi capturado e arremessado longe, o dano da queda varia com o tipo de terreno, entre outras coisas, mas o Mestre deve atribuir algo entre 10 e 20. O furacão ao redor do feiticeiro torna impossível para ele usar qualquer ataque que possua, mas também impede que alguém o atinja com um ataque vindo de fora. Para atingi-lo alguém deve vencer a barreira do ciclone. Esta magia deve ser feita com uma orbe.

Conduzir Relâmpago

Habilidade (Magia) - Reação

Elemento: Raio

Requisito: Nível 5, Conjurar Tempestade.

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode absorver um relâmpago com uma das mãos, conduzi-lo pelo seu torax e dispará-lo pela outra mão. Essa é uma magia perigosa, pois a energia passa muito perto de seu coração. Ela funciona contra as habilidades Trovão e Relâmpago, se você for bem sucedido poderá direcionar o ataque para um outro alvo a sua escolha, incluindo o próprio atacante. Se falhar você receberá todo o dano, mais a metade (50% a mais), no caso de uma falha crítica você receberá o dobro do dano original.

Especial: um feiticeiro com essa habilidade pode conduzir relâmpagos naturais, vindos de uma tempestade, isso é muito arriscado porque esses relâmpagos causam 60 pontos de dano. O Mestre deve rolar 1d6 todo o turno que o personagem se fizer de alvo para uma tempestade (basicamente ficando em um campo aberto, ou segurando seu cajado para cima), um 6 indica que o personagem foi atingido e pode tentar usar a habilidade.

Domo de Energia

Habilidade (Magia) - Ação

Elemento: Geral

Requisito: Nível 5; Escudo de Energia

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Semelhante ao escudo de energia, mas afeta todos que estão a até três metros do alvo (incluindo o próprio). Este domo garante +2 na defesa de todos dentro da área de efeito, mas apenas contra ataques vindos de fora e impede que outros entrem na área. Esse bônus soma-se ao concedido por armadura ou escudo, não contando na regra de máximo 4. Esta magia dura 2 minutos (ou até o final da batalha).



Especial: os alvos dentro do domo, podem deixá-lo a hora que quiserem, mas se o fizerem não conseguiram voltar.

Estrondo

Habilidade (Magia) - Ação

Elemento: Ar

Requisito: Nível 5; Criar Ar

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Essa magia cria um poderoso deslocamento de ar, que fará um enorme estrondo causando 16 de dano contundente em tudo e em todos dentro de uma determinada direção, a área de efeito é uma linha reta de até 20m de distância. Todos que forem atingidos podem fazer um teste de Força (Dif. 14) para receberem apenas metade do dano. Esta magia deve ser feita com um cajado.

Especial: qualquer objeto de vidro dentro da área de efeito se quebra quando atingido pela energia sônica. Todos que sofrerem dano ficarão surdos por 1d minutos.

Míssil de Pedra 2

Habilidade (Magia) - Ação

Elemento: Terra

Requisito: Nível 5; Míssil de Pedra 1

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode disparar uma estaca de pedra de 40 pontos de dano (contusão) no alvo. O oponente pode fazer um teste de Agilidade (Dif 15) para evitar o dano. Esta magia só pode ser feita com um cajado.

Petrificar

Habilidade (Magia) - Ação

Elemento: Terra

Requisito: Nível 5; Armadura de Pedra

Mana: 50

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode transformar um alvo em pedra sólida. O alvo pode resistir com um teste de Força. Faça uma disputa entre o alvo e o feiticeiro. O efeito dura 24 horas, mas se o alvo tirar uma falha crítica

o efeito é permanente. Esta magia só pode ser feita com uma orbe.

Relâmpago

Habilidade (Magia) - Ação

Elemento: Raio

Requisito: Nível 5, Raio 2

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode atirar um Relâmpago em qualquer criatura que esteja no seu campo de visão, causando 40 pontos de dano (elétrico). O oponente pode fazer um teste de Agilidade (Dif 14) para receber apenas a metade do dano.

Sono em Massa

Habilidade (Magia) - Ação

Elemento: Geral

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 precisarão de uma margem de sucesso igual ou maior que o feiticeiro ao conjurar esta 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.

Tromba D'água

Habilidade (Magia) - Ação

Elemento: Água

Requisito: Nível 5; Moldar de Água

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você é capaz de criar uma tromba d'água que parte da sua cintura impulsionando seu corpo para cima, a altura que você pode chegar depende da quantidade de água disponível, para cada 30 litros você pode se erguer a 1m. A tromba d'água pode se mover a mesma velocidade que você caminha, pode subir e decerir para um lado e para o outro rapidamente.



te, o que efetivamente aumenta sua defesa em +2. Esse efeito dura 10 minutos, mas um atacante que atinja o feiticeiro pode optar por atingir a tromba, nesse caso o feiticeiro não toma dano e a tromba se desfaz. Se isso ocorre, ele deve fazer um teste de Agilidade (Dif. 12) para aterrissar em segurança, uma falha causa 5 de dano contundente (ou mais se o Mestre achar que o terreno é particularmente acidentado). A maioria dos feiticeiros usam essa magia apenas quando estão sobre um corpo aquoso de grande volume, como um lago, rio ou mar, pois de outra forma não terão água suficiente para realizá-la.

Tufão

Habilidade (Magia) - Ação

Elemento: Ar

Requisito: Nível 5; Controle dos Ventos

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Essencialmente esse poder serve para abrir caminho, se usado contra portas e janelas elas serão arrombadas como se por alguém de Força 8, se estiverem relativamente em linha (se na parede oposta à porta arrombada existir outra porta, por exemplo), o personagem pode seguir abrindo caminho, desde que não precise mudar de direção. Quando alguém tentar barrar o caminho do feiticeiro, esse deverá vencer uma disputa contra a Força 8 do vento, se perder irá ser jogada para o lado e, para longe, o que exigira um teste de Agilidade (Dif. 12) para evitar cair de mal jeito e receber 5 pontos de dano contundente. Esta magia deve ser feita com um cajado.

Turbilhão

Habilidade (Magia) - Ação

Elemento: Água

Requisito: Nível 5; Moldar Água

Mana: 10

Dificuldade da Magia: Defesa do Alvo

Descrição: Você é capaz de espalhar um redemoinho de água que atinge a todos os oponentes a sua volta (que estejam a até 2m de você). Faça um ataque usando sua Vontade em cada alvo válido a sua volta,

os que forem atingidos receberam um dano por contusão igual a sua Vontade. Todos os alvos a sua volta (atingidos ou não) devem fazer um teste de Força com Dificuldade 12, os que falharem cairão para trás. Esta magia deve ser feita com um cajado.

Velocidade do Raio 2

Habilidade (Magia) - Ação

Elemento: Raio

Requisito: Nível 5, Velocidade do Raio 1

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você é capaz de se mover muito rápido, três vezes a velocidade de alguém correndo. Dessa maneira o feiticeiro é muito difícil de ser atingido, acrescente +5 a sua defesa. Esse efeito dura 10 minutos, mas se o feiticeiro for atingido ele deve fazer um teste de Agilidade (Dif. 12) para não cair e desfazer o efeito prematuramente.

Vulcão

Habilidade (Magia) - Ação

Elemento: Terra

Requisito: Nível 5; Moldar Terra

Mana: 60

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você consegue clamar o poder supremo da terra e fazer lava brotar do chão. Todos num raio de 4m recebem 20 de dano, mais 20 para cada turno que permanecerem lá. Esse efeito dura até o feiticeiro encerrá-lo, ou cair inconsciente. Esta magia só pode ser feita com um cajado.





por Luciano Abel

O Elementarista é um feiticeiro especializado em um único elemento, o jogador deve escolher um dos elementos para se especializar.

O elemento de especialização também determina o elemento de oposição. Cada elemento possui um elemento oposto a ele, sempre que um elementarista for atingido por um ataque proveniente de seu oposto, ele receberá o dobro de dano. Assim Fogo se opõe ao Gelo, Água se opõe ao Relâmpago e o Ar opõe-se a Terra.

Cada elementarista é um caminho diferente, mas seus pré-requisitos seguem a mesma lógica, veja abaixo:

Pre-requisitos

- Pertencer a classe dos feiticeiros
- Conhecer pelo menos 5 magias do elemento escolhido.
- Não conhecer nenhuma magia do elemento oposto.
- Ter o 5º nível.
- Influenciar um elemento, significa ser influenciado por ele, uma vez que mergulhe nesse caminho o personagem deve assumir os traços de personalidade descritos para cada elemento.

Elementarista da Água

Traços de Personalidade: Profundos e introspectivos, esses feiticeiros estão entre



os mais sábios no seu ofício. São pacifistas por natureza, mas se provocados tem total capacidade de enviar humilhação aos incautos que encontrarem.

Habilidades da Água

Barreira de Água

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode criar um muro de água em movimento que irá bloquear qualquer ataque que venha na sua direção. Essa habilidade efetivamente garante +4 na sua defesa ou na de alguém que você queira proteger, ela durará 2 minutos (ou até o final da batalha). Essa magia só protege contra ataques vindos de uma única direção, porém a cada novo turno o feiticeiro pode gastar uma ação para mudar a direção de proteção da barreira.

Comunhão Hídrica

Habilidade (Técnica) - Ação

Descrição: Enquanto se deita na água o personagem consegue entrar em uma profunda meditação, permitindo a ele recuperar pontos de mana. Se bem sucedido em um teste de Vontade (Dif. 12), para cada 5



minutos de meditação sem interrupção o dobrador recupera 1 ponto de mana.

Tentáculo de Água

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 8

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: você comanda um pequeno fluxo de água que pode atingir inimigos que estejam a até 2m de distância, isso causará 10 pontos de dano por contusão, e o oponente deve passar em um teste de Força (Dif. 15), para não cair.

Forma Aquosa

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Comunhão Hídrica

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode transformar seu corpo em uma massa de água. Nesta forma você pode escorrer, jorrar como a água, passando por qualquer fresta não vedada.



Você é imune a ataques cortantes e perfurantes e recebe só a metade do dano de ataques contundentes. Gaste uma ação para voltar ao normal. Esta magia deve ser feita com uma orbe.

Octopus

Habilidade Magia) - Reação

Requisito: Tentáculo de Água

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode criar vários tentáculos de água, cada um podendo fazer um ataque extra, você pode ter no máximo 8 tentáculos. Cada um causará 10 pontos de dano por contusão, e o oponente deve passar em um teste de Força (Dif. 14) depois de cada ataque, para não cair.

Elementarista do Ar

Traços de Personalidade: Esses elementaristas são viajantes, nômades por natureza. Presam pela liberdade e não gostam de ficar muito tempo no mesmo lugar. Costumam se incomodar com lugares muito fechados.

Habilidades do Ar

Defesa do Vento Uivante

Habilidade (Magia) - Reação

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: você cria uma lufada de vento que assobia com um silvo estridente, desviando um ataque para outro inimigo. Sempre que um oponente errar um ataque em você, este poderá ser redirecionado para outro alvo. O novo alvo deve estar dentro do alcance do ataque original, o dobrador pode redirecionar o ataque de volta ao atacante, mas nesse caso a dificuldade da magia será o valor obtido pelo atacante +5.



Escudo de Vento

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode criar um poderoso turbilhão de vento que irá desviar qualquer golpe que venha na sua direção. Essa habilidade efetivamente garante +2 na sua defesa ou na de alguém que você queira proteger, ela durará 2min (ou até o final da batalha).

Tempestade de Golpes

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: Defesa do alvo.

Descrição: O feiticeiro cria uma poderosa onda de golpes sônicos. Faça um ataque usando a sua Inteligência, se acertar faça um novo ataque com -1, se acertar faça um novo ataque com -2, e assim por diante até errar. Tenha em mente que o teste da magia é o próprio ataque, mas você só paga o mana no primeiro ataque. Cada ataque causa 8 pontos de dano (contusão). Esta magia deve ser feita com uma varinha.

Vento Cortante

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Controle dos Ventos

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode gerar uma rajada de vento que causará 8 de dano cortante no alvo. O alcance desse ataque é a linha de visão do feiticeiro. Esta magia deve ser feita com uma varinha.

Forma de Ar

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Criar Ar

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você (e todo o seu equipamento) podem se tornar uma brisa praticamente invisível (teste de Int [Dif 14] para

ser visto). Nesta forma você não pode atacar (a não ser usando alguma magia, desde que essa não exija o uso de nenhum instrumento) ou ser atacado e pode atravessar a mais fina das frestas. Gaste uma ação para voltar ao normal. Esta magia deve ser feita com um cajado.

Elementarista do Fogo

Traços de Personalidade: Esses elementaristas tendem a ter o pano curto. Gostam de discutir, adoram ter razão e nunca levam desaforo para casa. Tudo que fazem é carregado de paixão e entusiasmo.

Habilidades do Fogo

Arma Flamejante

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Bola de Fogo

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode tocar em uma arma e encantá-la de modo que ela cause 4 pontos de dano a mais por fogo. O efeito dura por



dois minutos ou até o final da batalha. Esta magia deve ser feita com uma varinha.

Aura de Fogo

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Todos que estiverem até 3 m de você recebem 4 pontos de dano de fogo por turno. Dura 1 minuto ou até o fim do combate.

Especial: Essa magia não causa dano ao equipamento ou roupas do conjurador. Se o personagem receber pelo menos 10 pontos de dano por gelo a magia é cancelada.

Controle do Fogo

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode controlar as chamas existentes em alguma área. Você pode tanto intensificar um incêndio quanto apagá-lo, o tempo necessário depende do tamanho da tarefa (o Mestre decide). Enquanto o feiticeiro se concentrar ele pode continuar no controle. Esta magia só pode ser feita com um cajado.

Elemental de Fogo 4

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Elemental do Fogo 3

Mana: 80

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode criar um elemental de fogo gigante (6m de altura) que agirá no turno seguinte. Seu corpo é feito completamente de fogo e desaparecerá assim que o combate acabar ou após 10 minutos. Veja os dados do Elemental do Fogo Gigante no Monstrum Codex.

Forma de Fogo

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Aura de Fogo

Mana: 50

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você (e todo o seu equipa-

mento) podem se transformar em fogo vivo. Nessa forma você é imune a qualquer tipo de ataques físicos, exceto ataques com base em água ou gelo. Qualquer um que o atinja com as mãos nuas receberá 10 pontos de dano por fogo. Essa magia dura por 10 minutos. Gaste uma ação para voltar ao normal. Esta magia deve ser feita com um cajado.

Elementarista do Gelo

Traços de Personalidade: Frios e lógicos os elementaristas do gelo sempre calculam seus passos com cuidado. Sempre planejando suas escolas com antecedência. A emoções são algo secundário para eles.

Habilidades do Gelo

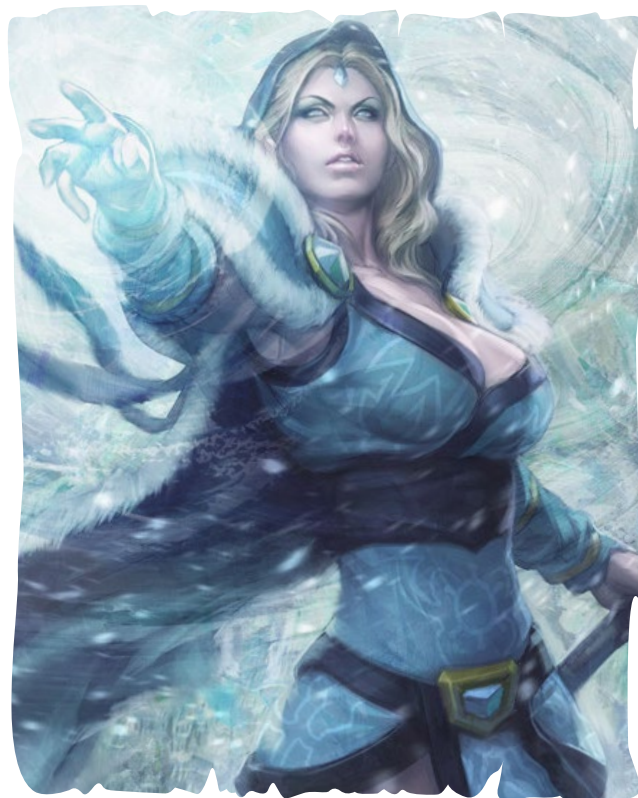
Arma Congelante

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode tocar em uma arma e encantá-la de modo que ela cause 4 pontos de dano por frio a mais. O efeito dura por dois minutos ou até o final da batalha. Esta magia deve ser feita com uma varinha.



Aura Gélida

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Todos que estiverem até 3 m de você recebem 4 pontos de dano de frio por turno. Dura 1 minuto ou até o fim do combate.

Especial: Essa magia não causa dano ao equipamento ou roupas do conjurador. Se o personagem receber pelo menos 10 pontos de dano por fogo a magia é cancelada.

Congelar

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 45

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode prender o alvo dentro de um bloco de gelo. A cada turno preso dentro do bloco o alvo deve fazer um teste de Força (Dif. 15). Se falhar ele recebe 5 pontos de dano por frio. Quando ele perder metade dos seus PVs assim, ele desmaia e fica em animação suspensa. Enquanto o gelo durar ele não envelhecerá, precisará de comida, ou qualquer coisa assim.

Elemental de Gelo 4

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Elemental do Gelo 3

Mana: 80

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode criar um elemental de gelo gigante (6m de altura) que agirá no turno seguinte. Seu corpo é feito completamente de ar e desaparecerá assim que o combate acabar ou após 10 minutos. Veja os dados do Elemental do Gelo Gigante no Monstrum Codex.

Forma de Gelo

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Aura Gélida

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode transformar seu corpo em gelo sólido. Nessa forma você re-

cebe apenas metade do dano por ataques cortantes e contundentes.

Elementarista do Relâmpago

Traços de Personalidade: Esses elementaristas são extrovertido e inconstantes. Sempre em movimento, sempre ativos. Gostam de falar e fazem amigos com a mesma facilidade que fazem inimigos.

Habilidades do Relâmpago

Arma Relampejante

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Trovão

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode tocar em uma arma e encantá-la de modo que ela cause 4 pontos de dano por eletricidade a mais. O efeito dura por dois minutos ou até o final da batalha. Esta magia deve ser feita com uma varinha.

Aura Elétrica

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Todos que estiverem até 3 m de você recebem 4 pontos de dano de eletricidade por turno. Dura 1 minuto ou até o fim do combate.

Especial: Essa magia não causa dano ao equipamento ou roupas do conjurador. Se o personagem for banhado em água o efeito se encerra.

Descarga Elétrica

Habilidade (característica) - Ação

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você causa 20 pontos de dano elétrico em todas criaturas ao seu redor.





Chuva de Raios

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Trovão

Mana: 30

Dificuldade da Magia: Defesa do alvo

Descrição: Você pode evocar uma tempestade de raios a partir de sua mão. Os raios serpenteiam selvagememente de seus dedos e atinge todos em uma área cônica de 10 metros de comprimento. Todos que estiverem na área escolhida receberão automaticamente 30 pontos de dano (eletricidade). Os oponentes pode fazer um teste de Agilidade (Dif 14) para receberem apenas a metade do dano.

Forma de Relâmpago

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Aura Elétrica

Mana: 50

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você (e todo o seu equipamento) podem se transformar em energia elétrica pura. Nessa forma você é imune a ataques de energia (qualquer ataque que não seja contundente, cortante ou perfurante), e também pode se mover através de materiais condutores (a maioria dos metais). Você pode se mover por nuvens de tempestade, indo rapidamente de um lugar para outro. Qualquer um que o atinja

com as mãos nuas ou com armas de metal, receberá 10 pontos de dano elétrico. Essa magia dura por 10 minutos. Gaste uma ação para voltar ao normal. Esta magia deve ser feita com um cajado.

Elementarista da Terra

Traços de Personalidade: Esses elementaristas tendem a ser mais rudes e brutos que os demais. Sua amizade não é conquistada facilmente, mas quando é, vem com uma lealdade impar.

Habilidades da Terra

Atravessar Pedra

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode andar através da pedra como se ela fosse água. Você ainda precisa respirar. Isso limita o tempo que você pode “mergulhar” na pedra, mas tirando isso o efeito dura até você terminar a travessia, ou retornar.

Estaca de Pedra

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode disparar uma estaca de pedra de 10 pontos de dano (perfuração) no alvo. O oponente pode fazer um teste de Agilidade (Dif 14) para evitar o dano.

Moldar Terra

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 1 por quilo

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode controlar a terra movendo porções dela de um lado para outro. Com isso você pode tentar derrubar alguém, o que exigirá dele um teste de Agilidade (Mana gasto +4). O feiticeiro pode usar a terra para atacar, o dano causado e



igual ao mana gasto por ele. Jogadores criativos irão pensar em muitas outras aplicações para essa habilidade, cabe ao Mestre ponderar com cuidado cada uma delas. A duração é uma ação, mas se o personagem manter a concentração ele pode segurar uma modelagem que tenha feito, desde que ele não a mova.

Muro de Terra

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode criar um muro de terra que irá bloquear qualquer ataque que venha na sua direção. Essa habilidade efetivamente garante +4 na sua defesa ou na de alguém que você queira proteger, ela durará 2 minutos (ou até o final da batalha). Essa magia só protege contra ataques vindos de

uma única direção, porém a cada novo turno o feiticeiro pode gastar uma ação para mudar a direção de proteção da barreira. Esta magia só pode ser feita com um cajado.

Forma de Terra

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Moldar Terra

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode transformar seu corpo e seu equipamento em uma massa de terra. Nesta forma você pode escorrer, jorrar como a terra viva, passando por fendas e espaços pequenos. Você é imune a ataques cortantes e perfurantes e recebe só a metade do dano de ataques contundentes. Gaste uma ação para voltar ao normal. Esta magia deve ser feita com uma orbe.

