

— A REVISTA OFICIAL DO RPG MIGHTY BLADE —

Dragon Cave

ITENS MÁGICOS

Tesouros e Relíquias
para sua campanha!

GOBLINS

agora você pode
jogar com eles!

A MAGIA DA

TERRA MÉDIA

FASE 2 - Nº 2 - ANO 1 FEVEREIRO DE 2013

Editorial

Surpresa!

Bem vindos a DC 2, antes do planejado, felizes. Depois de uma árdua discussão editorial entre mim e o Tiago, que envolveu espadas de espuma e manguais de bola de tênis, decidimos que vamos tentar fazer a revista ser bimestral, assim vocês não vão ter de esperar tanto para saciar a sua sede de Mighty Blade.

Esta edição é 100% Tiago Junges, todas as matérias foram escritas pelo nosso Game Designer favorito. Inspirado pelo lançamento do Hobbit e pelos inúmeros pedidos, temos duas matérias sobre o mundo da Terra Média e outras virão!

Nossas páginas também foram inundadas por itens mágicos e novos equipamentos, muitas opções para você usar em suas aventuras. Além disso, temos uma matéria inteira sobre novos materiais. Você quer uma montante de osso, ou quem sabe uma magnífica rapiera de rocha faérica? Agora você pode!

Nós continuamos avaliando matérias enviadas pelo nosso querido público, se você tem uma boa ideia mande pra nós. Mas lembre-se, mande uma matéria completa. A descrição, a história são muito importantes. Só a ficha de um monstro, ou a estatística de um item mágico não adiantam. Onde esse monstro vive? Como ele se comporta? Quem fez esse item? Onde ele é encontrado? Essas são as informações fundamentais.

Muito bem, era isso, aproveitem essa edição e não esqueçam de curtir a nossa página no face: www.facebook.com/CoisinhaVerde.

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

Cenário

A Magia da Terra Média 03

Orcs da Terra Média 06

Raça: Goblins..... 09

Regras

Níveis Finais..... 12

Caminhos Especializações..... 13

Equipamento

Tesouros de Faendull..... 15

Relíquias dos Caçadores..... 18

Inventário de Crowston..... 21

Poções e Ingredientes 23

Armas de materiais diferentes 27

Staff

Tiago Junges

Game Design

Aline Rebelo

Design de Capa

Luciano Abel

Editoração

Colaboradores desta edição

Tiago Junges

por Tiago Junges

A Magia da Terra Média

A magia na Terra-Média (também chamada de Mágica) é rara e sutil. Não é qualquer um que consegue dominá-la, não só pela dificuldade de aprender, mas também porque ela é facilmente corrompida pelo mal. Qualquer criatura na terra média é capaz de conjurar magias, mas é preciso muito tempo, meditação e estudos para alcançá-la. Mas vamos deixar Tolkien falar um pouco sobre ela:

“... eu suponho que a finalidade e distinção da magia pode se tornar um assunto obscuro para alguns. Galadriel fala da magia do inimigo e da magia dos elfos. Na realidade nenhuma magia em O Senhor dos Anéis é boa ou má, mas o propósito do uso da magia, esse sim, pode ter finalidades boas ou más. O motivo da magia do inimigo é terror e a dominação dos outros povos livres, é o uso da magia para intimidar... é uma magia sem resultados práticos e que não produz nada. Já a magia usada por Gandalf e pelos elfos tem resultados materiais, é uma magia artística voltada o engrandecimento filosófico e material ...”

Olhando por este ângulo, o sistema normal do Mighty Blade encaixa como uma luva no cenário, e nem precisaria de muita alteração. Apenas uma regra para corrupção do mago (apresentada a seguir). Não há deuses ativos e religiões na terra média, então paladinos e sacerdotes estão fora. Aqueles que querem ser um dos magos, poderiam pegar a classe Feiticeiro,

porém, seria um pouco complicado jogar com ele. A maioria das magias do feiticeiro iriam corrompê-lo muito rapidamente. A solução então é a classe Mago, com magias mais sutis e úteis.

Alguns irão dizer que na Terra-Média só existe 5 magos, os Istari, e que só são chamados de magos por serem Maiar. Você está certo, porém, não teria graça um jogo sem conjuradores. Tolkien diz em diversos lugares que a magia já foi usada por homens e até orcs. Não seria estranho que tivessem ordens de estudantes de magia. E provavelmente (para não causarem problemas no mundo), eram visitados por um dos Istari. Provavelmente Gandalf, dificilmente Saruman ou Radagast (Os magos azuis não contariam pois vivem no extremo leste).

Estas ordens seriam extremamente raras. Mas claro que se isso o incomoda, faça uma campanha na terra média sem qualquer mago! Ou use Gandalf como NPC. Faça como achar melhor!





Mago da Terra Média

Bônus de Atributo:

Inteligência +1
Vontade +1

Proficiências:

Usar Armas Simples
Ler Escritas Mágicas

Habilidades da Classe:

Ariete Mágico: Igual ao Feiticeiro

Caminhada Mágica: Igual ao Sacerdote

Curar Ferimentos: Igual ao Sacerdote

Detectar Magia: Igual ao Feiticeiro e Sacerdote

Escudo Mágico: Igual ao Feiticeiro e Sacerdote

Familiar: Igual ao Feiticeiro

Proteção Mental: Igual ao Sacerdote

Quatro Elementos: Igual ao Feiticeiro

Recarregar Mana: Igual ao Feiticeiro e Sacerdote

Resistencia Elemental: Igual ao Feiticeiro

Telecinesia: Igual ao Feiticeiro e Sacerdote

Trovão: Igual ao Feiticeiro e Sacerdote

Círculo de Proteção: Igual ao Sacerdote

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).

Mensageiro Animal

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode pegar um animal qualquer, passar uma mensagem e um destino que ele levará a sua mensagem. Chegando ao destino, sua mensagem será passada para a pessoa em questão através de telepatia.

Criar Ilusão

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode criar uma ilusão visual sem som e incorporea. Ela não pode ser maior que 2m e pode ser reconhecida como uma ilusão se o oponente vencer um teste de Vontade (dificuldade 12). Esta ilusão durará até 1 hora ou até o conjurador não poder enxergar a ilusão.



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 ser 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.

Corrupção da Magia na Terra Média

A Terra Média é um mundo onde a magia é sutil, mas não por ser um mundo com pouca magia. Muito pelo contrário! A magia é muito intensa em tudo que a própria vida é uma espécie de magia. Aqueles que dominam ela tem uma grande responsabilidade nas mãos, e como sabemos podem o levar para a sua própria destruição.

Uma das razões dos magos não usarem tanto o artifício mágico é justamente por eles acabarem indo para um lado obscuro do magia, a magia negra. Por esta razão, qualquer mago pode adquirir qualquer magia da lista de magias do Necromante. Porém, deverá pagar por isso.

Cada vez que o mago usar QUALQUER magia e o impacto no mundo for considerável, ele receberá um ponto de Corrupção (pergunte sempre ao mestre sobre cada magia que for fazer). Cada magia de necromante adquirida ou usada, receberá 1d6 pontos de Corrupção. Para perder estes pontos, o mago precisa ficar um ano sem usar magia para se livrar de cada ponto de Corrupção.

Ao conseguir 10 pontos de Corrupção, o seu personagem não é mais considerado

um Mago, e sim um Necromante. A partir deste ponto ele não pode mais voltar a ser um mago. Cada vez que ganhar um ponto deverá vencer um teste de Vontade (dificuldade 12) ou se tornará um agente das Trevas. O mestre deverá controlá-lo pois neste ponto ele se tornou um vilão e fará tudo que Sauron desejar.

A Magia dos Elfos e Anões na Terra Média

Qualquer elfo da terra média pode adquirir como habilidade de classe até 2 magias da lista de magias do Mago, porém, devem tomar muito mais cuidado com os pontos de Corrupção. Elfos sempre devem testar Vontade (dificuldade 12) quando ganharem pontos de Corrupção. Se falhar neste teste já será declarado um agente das Trevas (o mestre poderá declarar ações para o personagem sem o desejo do jogador).

Anões, por outro lado, são mais resistentes. Podem rolar 3d6 no teste de Vontade para resistir a corrupção. Mas cada ponto que tiver em corrupção será contabilizado como um redutor para resistir a vontade de adquirir mais ouro e riquezas.

Um anão que se dedicar a magia, poderá adquirir a magia Criar Porta Mágica. Esta magia é exclusiva dos anões, e somente eles sabem como fazê-la.

Criar Porta Mágica

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Anão

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode criar uma passagem mágica pelas pedras. Para esta magia dar certo, é preciso fazer você mesmo a porta ou passagem de pedra, e realizar em uma lua cheia de verão.

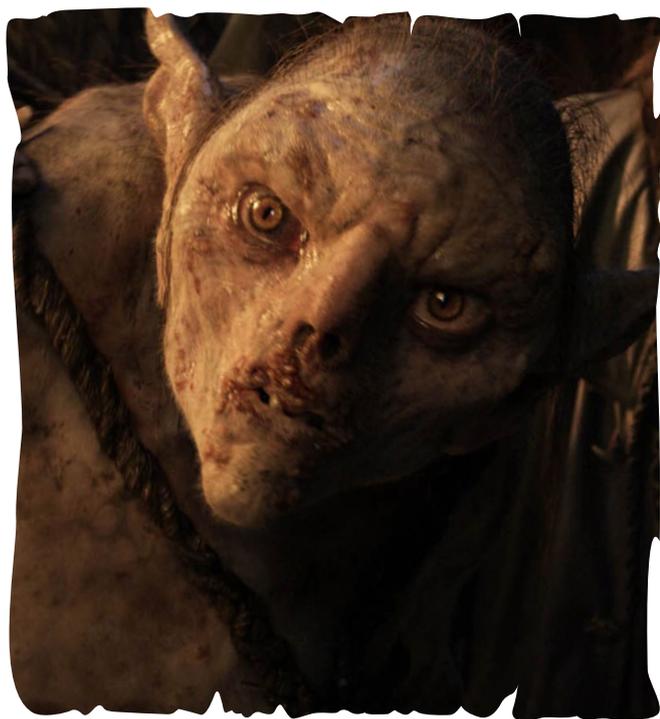


por Tiago Junges

Os Orcs da Terra Média

Existem diversos tipos de orcs na terra média. Tolkien mudou os nomes diversas vezes durante as escritas dos livros, onde eles foram chamados de Goblins, Gongs, Urks, Orks, Orchs e Orcs. N'O Hobbit, ele os chamava de apenas Goblins, e posteriormente revelou seu desejo de mudar o nome para apenas "Orcs". Mas no final o termo Goblin é mais associado a raça em si, enquanto Orc (teoricamente um nome de origem élfica) seria o nome mais correto para a criatura. E por esta última razão será como chamaremos.

Cada espécie de Orc listada aqui possui uma origem diferente e devido a sua natureza grotesca, mesmo dentro de uma espécie podem possuir características muito disformes.



Orcs das Montanhas Nebulosas

Estes orcs são os mais disformes e podem ser mais variáveis que isso (sua força e agilidade podem variar de 2 a 4 a cada criatura). Vivem no coração das Montanhas Nebulosas onde o Grande Orc (Grande Goblin) reina.

For: 3 **Agi:** 3 **Int:** 2 **Von:** 3

PV: 30 **PM:** 20 **Defesa:** 8

Ataques:

Picareta (Corporal; Dano 8/Perf)

Arco Simples (Distância; Dano 6/Perf)

Habilidades:

Visão Noturna [Suporte]

Sensibilidade a Luz [Suporte]

Tesouros:

Picareta ou Arco Simples



Orcs de Angmar

Estes orcs são os mais fortes e cruéis no norte. Vivem no Monte Gundabad. Liderados por Bolg, filho de Azog, estes orcs lutaram junto com os Wargs na fatídica Batalha dos Cinco Exércitos.

For: 5 Agi: 3 Int: 2 Von: 3
PV: 40 PM: 30 Defesa: 11

Ataques:

Espada curta (Corporal; Dano 8/Corte)

Habilidades:

Visão Noturna [Suporte]
Sensibilidade a Luz [Suporte]
Golpe Devastador [Ação]

Tesouros:

Espada curta
Armadura de Couro

Orcs de Mordor

Estes orcs são os mais abundantes, e desde que Sauron voltou a Mordor eles tem se reproduzido demasiadamente. Estão por todos locais e muitos bandos destes são vistos atacando vilarejos em Gondor durante toda a terceira era.

For: 4 Agi: 3 Int: 2 Von: 2
PV: 40 PM: 30 Defesa: 11

Ataques:

Lança (Corporal; Dano 8/Perfuração)
Arco Simples (Distância; Dano 6/Perf)

Habilidades:

Visão Noturna [Suporte]
Sensibilidade a Luz [Suporte]
Investida Mortal [Ação]

Tesouros:

Lança ou Arco Simples
Escudo pequeno
Armadura de Couro



Uruk-Hai

Os Uruks são grandes orcs criados com magia por Saruman durante a Guerra do Anel. Eles são uma espécie de híbridos entre humanos e orcs, adquirindo as qualidades de cada uma das raças. Eles são muito maiores, mais fortes, possuem a pele escura e podem andar na luz do dia.

For: 6 Agi: 5 Int: 4 Von: 5
PV: 50 PM: 60 Defesa: 13 (14)

Ataques:

Espada Longa (Corporal; Dano 10/Corte)
Arco Composto (Distância; Dano 8/Perf)

Habilidades:

Visão Noturna [Suporte]
Golpe Devastador [Ação]
Investida Mortal [Ação]

Tesouros:

Espada Longa
Arco Simples
Escudo pequeno
Armadura Simples



Warg

Wargs não são orcs, mas sempre foram aliados destes. Sejam como batedores, ou como montaria em combate.

For: 5 Agi: 5 Int: 2 Von: 3
PV: 40 PM: 20 Defesa: 11

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano 10/Perf)

Habilidades:

Visão Noturna [Suporte]
Vulnerabilidade a Fogo [Suporte]
Sensibilidade a Luz [Suporte]
Sede de Sangue [Ação]
Montaria [Suporte]

Sensibilidade a Luz

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você precisa vencer um teste de Vontade (dificuldade 12) a cada hora exposta a luz solar, ou irá correr até algum local escuro. Você também recebe um redutor de -2 em todos testes quando estiver sobre a luz do sol.

Sede de Sangue

Habilidade - Ação

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





Goblins para jogar

por Tiago Junges

Não é de se espantar como tem gente querendo jogar com goblins. Eu lembro que escrevi o RPG Malditos Goblins (você podem achar o PDF gratuito no site) justamente por que é difícil jogar com Goblins! Digo, é fácil de morrer e ninguém quer que seu personagem morra tão fácil! Bem, parece que eu estava errado. O povo quer jogar com criaturinhas patéticas e fracotes (eu sempre gostei, mas pensei que só eu era maluco para isto! Hehe). Pensando nisso, adaptei finalmente a raça dos Goblins para Mighty Blade, e ele estará no Guia do Herói que estamos revisando. Sim, ele é inferior as outras raças... mas o que vocês esperavam???

Goblins

Os goblins são pequenas criaturas humanoides que medem em média 1 metro de altura, tem orelhas pontudas e sua coloração pode ser da mais variada (podendo ser vermelho, azul, laranja, amarelo ou, o mais comum, verde).

Goblins vivem em pequenas tribos em cavernas, ruínas e florestas. Nem sempre tem um líder, mas quando tem normalmente é por ter poder sobre os outros. Alguns destes líderes são goblins xamãs ou membros de outra raça. Alguns goblin se misturam em cidades humanas



e se tornam párias da sociedade. Apesar de serem desprezados pelos humanos, estes goblins acabam fazendo sua vida no sub-mundo, como mercadores ilegais, ladrões e agiotas.

Por seus corpos serem muito frágeis, goblins costumam viver em grandes grupos para sobreviverem aos perigos do mundo. Reproduzem-se com muita rapidez, pois o tempo de gestação é de 1 mês. Devido a evolução da espécie, possuem uma leve sensibilidade a luz e ficam tontos de ficarem expostos ao sol por mais de 4 horas.

Goblins são medrosos por natureza e tentam sempre mentir e enganar a todos. São extremamente egoístas e individualistas. Não possuem honra nenhuma e não lutam se não houver uma boa razão.



Atributos Iniciais:

Força	2
Agilidade	4
Inteligência	2
Vontade	2

Classes comuns: Ladrão e Ranger.

Habilidades Automáticas

Tamanho Pequeno

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Goblin

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

Visão Noturna

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Goblin

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

Fragilidade Corporal

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Goblin

Descrição: Você possui -10 pontos de vida.

Habilidades Extras

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

Goblin Escudeiro

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Goblin

Descrição: Você possui um goblin comum que é seu escudeiro (veja estatísticas do Goblin Comum). Ele fará de tudo por você, mas se ficar sozinho terá de vencer um teste de Vontade (dificuldade 10) ou sairá correndo de medo e nunca mais voltará.

Especial: Você pode comprar esta habi-

lidade quantas vezes quiser. Se seu goblin morrer ou fugir, você perderá esta habilidade e poderá comprar uma nova no lugar (ou até mesmo esta habilidade novamente).

Ataque em Grupo

Habilidade - Suporte

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

Enfurecer Goblin

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Com seu toque, pode deixar um goblin em fúria mágica. Ganhando +4 de força e podendo fazer ataques corporais de Mordida que causam 12 de dano (Perfuração). Este efeito dura 2 turnos e após isto o enfurecido desmaia.

Espécies Goblins

Como já foi dito existem goblins de quatro cores: verde, vermelho, amarelo e azul. Embora cada cor varie em tonalidade, essas são as cores principais. Cada cor representa uma determinada espécie de goblin. Não há muitas diferenças entre essas espécies além da cor em si, mas alguns estudiosos notaram que indivíduos de uma determinada cor costumam apresentar certas características, embora isso não ocorra sempre. Goblins Verdes são os mais traiçoeiros, embora os Amarelos possam passar despercebidos. A maioria dos Azuis se torna Xamã, o que faz com que eles tenham o azul como uma cor mística. Os mais raros são os Vermelhos, graças aos deuses, porque eles tem o péssimo hábito de explodirem quando morrem! Escolha a cor de seu goblin na criação do personagem, e a qualquer momento do jogo em que você ganhar uma Habilidade, você pode escolher a habilidade relacionada a sua cor.



Mordida de Oportunidade

Habilidade (Característica) - Reação

Raça: Goblin verde

Descrição: Sempre que um inimigo errar um ataque corporal em você, você ganha a chance de uma mordida de oportunidade. Faça um ataque normal, se acertar ele recebe sua Força de dano cortante.

Goblin Camaleão

Habilidade (Característica) - Ação

Raça: Goblin amarelo

Descrição: Sua pele muda de cor para imitar o ambiente a sua volta. Eles só conseguem fazer isso quando perfeitamente imóveis. Para tentar encontrar um goblin camuflado, faça um teste de percepção (Vontade; Dificuldade 14).

Dom da Magia

Habilidade

(Característica) - Suporte

Raça: Goblin azul

Descrição: Escolhendo essa habilidade você gasta 5 pontos a menos de mana em qualquer magia que fizer.

Glândula Explosiva

Habilidade (Característica) - Reação

Raça: Goblin vermelho

Descrição: Se escolher essa habilidade, quando seu goblin morrer ele irá explodir, causando 1d6 de dano em um raio de 3m.





Níveis Finais

por Tiago Junges



Vendo a necessidade de termos mais níveis além do 10, decidi fazer mais uma matéria a respeito. A ideia de trocar habilidades para cada nível além do 10 não agrada muitos, e por experiência própria vi que dependendo muito da aventura, a sequência de evolução é importante para atingir o desfecho da campanha. Sim, quando o grupo chega no nível 10 ta na hora de acabar a campanha! Mas às vezes é preciso de mais algumas sessões até acontecer, e é ai que eu vi que tinha que ter mais alguma coisa ali.

Lógico, nível 10 ainda é um absurdo! Um personagem de nível 10 é um monstro! Se comparar com D&D, o nível 10 do Mighty Blade é tão poderoso quando os níveis épicos! (A propósito, detesto o termo "Épico" para poderosos. Afinal de contas, toda aventura de Fantasia Medieval é épica, não importa o nível...).



Nível	Habilidades	Extra
1	3	[Bônus da Classe]
2	+1	+10 mana ou vida
3	+1	+10 mana ou vida
4	+1	Atributos
5	+1	+10 mana ou vida
6	+1	+10 mana ou vida
7	+1	Atributos
8	+1	+10 mana ou vida
9	+1	+10 mana ou vida
10	+1	Atributos
11	+1	
12	+1	
13		+10 mana ou vida
14	+1	
15	+1	
16		+10 mana ou vida
17	+1	
18	+1	
19		Atributos
20	+1	

Atributos: Escolha dois atributos distintos e acrescente +1 em cada um deles.

+10 mana ou vida: Escolha vida ou mana, e acrescente +10 pontos totais.



Caminhos: Especializações

por Tiago Junges



Agora vamos dar uma olhada nas especializações, uma das novas categorias de caminhos (Profissões, Especializações e Especializações). Com estes caminhos, cada classe terá mais opções de habilidades para escolher e terá um conceito mais forte para se agarrar. E vamos começar rerepresentando alguns conhecidos das revistas antigas.

Caçador Sobrenatural

A Ordem dos Caçadores Sobrenaturais foi fundada por James Von Harker com o objetivo de acabar com todas as maldições e contatos sobrenaturais. Todos Caçadores Sobrenaturais vivem para a caça aos males do mundo. Nenhum fantasma merece estar preso, nenhum amaldiçoado merece continuar no mundo e nenhum contato com demonios e seres de outros mundos devem ser mantidos. Não há justiça e os fins justificam os meios.

Para entrar na ordem, o candidato deve ter matado e conhecido lobisomens, vampiros e fantasmas. Nunca deixando se levar por emoções.

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Matar 3 tipos de criatura amaldiçoada (lobisomem, vampiro, yaga, fantasma ou espectro).
- Ser insensível e racional.
- Ser treinado por 2 anos por um membro da Ordem dos Caçadores Sobrenaturais

Habilidades

Caça Sobrenatural

Habilidade (Técnica) - Suporte

Descrição: Você ganha um bônus de +2 em todos os ataques contra amaldiçoados (lobisomens, vampiros, yagas, espíritos).

Especial: Este bônus não é cumulativo com a habilidade Caçador de [Monstros].

Imunidade de Caçador

Habilidade - Suporte

Descrição: Seu corpo possui uma incrível resistência com maldições. Você é imune a licantropia, vampirismo, doença carníçal, possessão demoníaca ou qualquer outro tipo de maldição.

Sentido de Alerta

Habilidade - Reação

Descrição: Seus sentidos estão afiados e são capazes de detectar som, cheio ou visão periférica mais rápido que o normal. Você pode dormir a vontade e baixar a guarda, mas quando algo perigoso se aproxima, você acorda e fica alerta. Você nunca é surpreendido.

Sabedoria Sobrenatural

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência referentes a conhecimento arcano, lendas, e histórias de criaturas sobrenaturais ou maldições.



Sexto Sentido

Habilidade - Suporte

Descrição: Você é capaz de sentir a presença de qualquer espírito, demônio ou morto vivo até 10 metros de distância.

Semelhança Cadavérica

Habilidade - Ação

Descrição: Você pode fingir estar morto. Seu corpo é capaz de baixar o batimento cardíaco, respirar muito lentamente e ficar de olhos abertos por até 1 hora. Qualquer um que investigar seu corpo, dirá que você morreu. Após uma hora, você deve voltar e descansar por 5 minutos, para que seu corpo volte ao ritmo normal. Se você continuar neste estado por mais de 1 hora, receberá 10 pontos de dano a cada minuto.

Arquimago da Academia Arcana

Entrar em uma academia arcana é difícil e normalmente só é acessível às famílias nobres. Dentro da academia, o maior título hierárquico é o Arquimago. O conselho da academia (os cinco mais poderosos e sábios) que decide quem se tornará um arquimago. O conselho é justo, mas rígido em suas decisões. Mesmo o mais poderoso e bravo poderá ser reprovado. O que o conselho acha mais importante é a postura e comportamento do candidato.

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Estudar por pelo menos 20 anos na Academia Arcana.
- Conhecer pelo menos 5 magias.
- Ser aceito pelo conselho da academia.
- Passar nas 4 provas arcanas (a critério do mestre).

Habilidades

Conjurador Universal

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode comprar qualquer habilidade do feiticeiro, sacerdote, ilusionista e necromante.

Conjurador Especialista: [Magia]

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Escolha uma magia quando comprar esta habilidade. Você sempre rola 3d6 quando fizer o teste de magia para esta magia.

Zona Anti-Magia

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 60

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode criar uma área (esférica) de 3m de raio (6m de diâmetro) de magia morta. Dentro desta área é impossível criar magia e qualquer efeito de magia se extinguirá ali dentro. Este efeito dura 1d6 dias.

Esta magia deve ser feita com uma orbe.

Sala Oculta

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Você pode criar um portal que o levará para uma pequena sala de 10m x 10m com 10m de altura. As paredes são indestrutíveis, brancas e lisas. Este é um plano paralelo exclusivamente seu e você pode personalizá-lo. O portal permanecerá enquanto você quiser, mas se você fechá-lo estando dentro, nunca mais poderá sair.





Tesouros de Faendull

por Tiago Junges

Há 200 anos, Faendull foi um reino próspero e livre. Seu governante, o rei Barthos era visto como um homem bom pelo povo. Foi então que, buscando auxílio na magia, Barthos contratou três grandes feiticeiros para serem seus conselheiros: Iagoth, Sarloch e Rubon. Foi então que os problemas começaram.

Os três feiticeiros logo se questionaram quando a curiosidade do grande rei. Ele primeiro perguntava sobre magias simples de adivinhação, depois perguntava sobre invocações, até que suas dúvidas ficavam mais obscuras e em pouco tempo estava querendo saber sobre demônios. Sarloch parecia conhecer mais deste assunto e foi o que mais recebeu atenção do rei. Iagoth não crendo que o rei poderia estar se corrompendo, logo formou uma força de elite de soldados fieis, e junto com Rubon, desmascarou Barthos.

O rei havia descoberto uma masmorra sob seu castelo onde fora aprisionado diversos demônios. O rei e Sarloch, ao serem descobertos por Iagoth, invocaram vários demônios e enfrentaram o exercito. A luta foi difícil, mas Iagoth e Rubon saíram vitoriosos. Após a batalha nas masmorras, os feiticeiros e os soldados fizeram uma reunião com as casas nobres do reino e revelaram sua historia. Com a renuncia do irmão de Barthos, as casas elegeram Iagoth como o sucessor do trono.

Durante 10 longos anos, Iagoth governou o reino de Faendull. O povo não esta-

va muito contente com Iagoth, pois consideravam Barthos um rei bondoso e que Iagoth havia o matado para conseguir o trono. Foi então que uma peste se alastrou pelas cidades. O povo ignorante acusou o feiticeiro. Ninguém soube de onde veio, ou como se alastrou tão rapidamente, mas a peste matou todas as pessoas da cidade. As poucas sobreviventes que conseguiram fugir sem contrair a doença contam que nos últimos dias, Iagoth proibiu as pessoas de sair da cidade. Mandou trancar as passagens e matar todos os cavalos.

Espada Dourada de Iagoth

Aura: Fraca

Raridade: Raro

Esta espada de aço banhada em ouro possui um brilho próprio podendo iluminar pequenos aposentos. Quando brandida, seu brilho oscila podendo deixar o oponente confuso. O grande feiticeiro Iagoth criou estas espadas para seu exercito enfrentar os demônios do rei Barthos. Ninguém sabe ao certo quantas espadas tem, mas possivelmente não passam de 50.

Dano: 10

Tipo: Cort/Perf

FN: 3

Grupo: Arma Complexa

Especial: O brilho da lâmina pode iluminar locais escuros. Se a vitima de um ataque seu falhar em um teste de Vontade (Dif. 12), ficará confusa e receberá uma penalidade cumulativa de -1 na defesa até o final da batalha.



Elmo de Sarloch

Aura: Fraca

Raridade: Único

Este belo elmo de ferro e prata era usado por Sarloch mesmo antes de ser exilado na floresta do falcão. Ele o usou para se proteger da influência demoníaca que estava tendo após a batalha nas masmorras. Sarloch morreu vítima da peste em seu casebre no meio da floresta. Dizem que ele mantinha relações com uma antiga criada do castelo. Suas posses foram saqueadas e vendidas por todos os lugares.

Especial: Quem usar este elmo ficará imune a qualquer tipo de efeito mental (medo, ilusão, confusão, dominação mental, telepatia, etc.).



Escudo da Guarda de Kaehria

Aura: Fraca

Raridade: Incomum

Este escudo forjado com um tipo de ferro escuro, possui uma empunhadura muito confortável de couro e o brasão do reino de Kaehria, lar do feiticeiro Sarloch.

Sarloch era o feiticeiro mais poderoso de seu reino, e durante o reinado do rei Tarin III ele foi encarregado de criar artefatos para proteger a guarda real. Seus escudos foram feitos escondidos nas catacumbas da cidade, que Sarloch usava como laboratório. Depois dos incidentes de Faendull, acredita-se que Sarloch usou poderes das trevas para encantar os escudos. Nada disso foi comprovado e não passam de especulações.

Sarloch fez muitos destes escudos, e hoje podem ser encontrados quase em qualquer local do mundo.

Defesa: +2

FN: 3

Obs: Ocupa uma mão; Agilidade Máxima 5.

Especial: Se for usada uma magia que o alvo seja aquele que estiver usando este escudo, ela terá a Dificuldade da Magia aumentada em +4.



Marionete de Rubon

Aura: Fraca

Raridade: Raro

Feita de madeira de um carvalho de 200 anos, esta marionete não possui cordas. Nas suas costas encontra-se uma safira mágica. Apertando a safira, um raio atravessa o boneco, dando-lhe vida. Ele não tem consciência de quem é e nem é capaz de falar, mas obedecerá qualquer um que lhe der um comando simples.

Rubon era um feiticeiro excêntrico que sempre criou itens mágicos diferentes em sua vida. Ele construiu diversas destas marionetes quando vivia em Helderburg com sua esposa.

Especial: Ao pressionar a safira das costas deste boneco, ele ganha vida e obedecerá a qualquer comando simples. Ele se desativa após 1d6 horas. Use as estatísticas do Golem de Madeira (Pequeno) do Monstrum Codex.



Anel da Flatulência de Rubon

Aura: Fraca

Raridade: Incomum

É um anel dourado com runas mágicas luminosas. Não tem como descobrir o funcionamento deste item apenas olhando, o personagem só descobrirá o funcionamento se já o conhece, ou usando. Ao ser posto no dedo, nada acontece, mas após algum período, o usuário começa a ter uma crise de flatulência. Neste momento o anel se aperta no dedo, ficando assim por até 1 hora. Após este período, aquele que usou o anel estará exausto e precisará descansar por pelo menos 3 minutos.

Rubon era um feiticeiro excêntrico que sempre criou itens mágicos diferentes em sua vida. Ele criou alguns destes anéis para ridicularizar alguns feiticeiros fajutos quando ainda era jovem.

Especial: Após um minuto que o anel foi posto no dedo, o usuário começa a ter uma crise de flatulência. Neste momento o anel se aperta no dedo ficando assim por até 1 hora. Após este período, aquele que usou o anel estará exausto e precisará vencer um teste de Força (dificuldade 10) ou desmaiará de fadiga.





por Tiago Junges

Relíquias dos Caçadores

Há 300 anos, o ex-paladino James von Harker destruiu um dos Guardiões de Tinallas, uma poderosa e maléfica ordem de cultistas. Após isto, ele assumiu todo o poder do conjurador maldito e decidiu formar uma ordem de assassinos. Hoje são chamados de Caçadores Sobrenaturais. Com o poder do guardião, Harker criou diversos equipamentos mágicos para os membros da ordem e então, em um inverno tenebroso, ele sumiu. Lendas contam que ele foi para outros reinos formar mais membros de sua ordem secreta, enquanto os mais céticos acreditam que ele descobriu o paradeiro de mais um Guardião de Tinallas e foi buscar sua cabeça.

Garras dos Caçadores

Aura: Média

Raridade: Raro

Esta arma foi criada por James Von Harker para ser a arma perfeita contra o mal. Foram feitas um para cada um dos membros da ordem na época. Após a morte de Harker, ninguém conseguiu recriar estas armas. Acredita-se que todas as Garras dos Caçadores (por volta de 30) estão nas mãos dos caçadores mais experientes dos reinos.

Suas lâminas são feitas de prata fria tratada e o resto é feito de couro.

Dano: 10

Tipo: Cort/Perf

FN: 2

Grupo: Arma Complexa

Especial: Esta arma causa +6 de dano se usada contra uma criatura amaldiçoada ou criada por magia. Seu dano não pode ser recuperado por regeneração, e pode causar dano em criaturas incorpóreas.



Wolfsbane

Aura: Fraca

Raridade: Incomum (2.500 moedas)

Esta linda espada longa feita inteiramente de prata fria, possui as palavras Lupus Clades (Destruidor de Lobos) entalhadas em sua lâmina. As partes lisas são extremamente polidas e podem ser usadas como espelho.

As primeiras Wolfsbane foram criadas pelos sacerdotes da Tríade Divina há 300 anos (na época da grande infestação da licantropia). Muitos paladinos partiram pelo mundo a fim de acabar com todos os lobisomens dos reinos. Este cruzada durou 100 anos, e muitos dos descendentes destes paladinos ainda seguem seus passos. Foram forjadas muitas destas espadas, mas a maioria se encontra com os ancestrais destes paladinos, ou junto a seus túmulos.

Dano: 11

Tipo: Cort/Perf

FN: 3

Grupo: Arma Complexa

Especial: Todo golpe desferido em um lobo ou lobisomem causa +9 de dano.



Medalhão do Caçador

Aura: Fraca

Raridade: Raro

Este belo medalhão de prata com detalhes em bronze, possui a forma do rosto de um lobo com duas pedras ônix em seus olhos. Se visto de muito perto é possível ver símbolos secretos dos Caçadores Sobrenaturais que só os mais altos na ordem conhecem. Cada medalhão possui símbolos distintos.

Muito poucos destes medalhões foram feitos. A lenda conta que James Von Harker deu a cada um dos grandes reis do mundo para se protegerem de ameaças sobrenaturais. Muitos destes foram destruídos por ordens de paladinos que julgam os Caçadores Sobrenaturais um bando de assassinos sem noção de justiça.

Especial: As pedras nos olhos dos lobo podem mudar de cor dependendo se há criaturas próximas. Seus olhos ficam bancos quando há espíritos ou fantasmas próximos e vermelhos quando há algum ser amaldiçoado, morto-vivo ou demônio. Se aquele que usar o medalhão for uma destas criaturas, ele ficará paralisado.



Bracelete do Lobo

Aura: Fraca

Raridade: Incomum

Há menos de 200 anos, o general do grande reino de Ondérian, em uma batalha contra um lobisomen, foi mordido. Amaldiçoou todos os deuses e se afastou de seu reino até conseguir se livrar da terrível maldição. Lendas contam que ele conseguiu encontrar os antigos e desconhecidos Guardiões de Tinallos, e estes, em troca de 100 almas inocentes, fizeram um par de braceletes mágicos que davam ao seu possuidor o controle da transformação.



Especial: Você pode se transformar livremente em Lobisomem e controlar esta forma. A lua cheia não surte mais efeito. Se o usuário não contraiu licantropia, o bracelete o infecta na hora.

Gibão dos Lobos

Aura: Fraca

Raridade: Incomum

Este gibão é feito a partir da pele de lobisomens. Foram criados por feiticeiros ligados aos caçadores sobrenaturais, mas hoje é possível reproduzir se tiver o couro destas poderosas criaturas. Muitos caçadores que vivem nas regiões mais ao norte costumam usá-las.

Defesa: +2

FN: 1

Especial: Um amaldiçoado não sofrerá a transformação enquanto estiver vestindo este gibão. Além disto, ele concede um bônus de +1 nos ataques contra lobisomens, lobos e qualquer criatura da família dos cães.





por Tiago Junges

Inventário Mágico de Crowston

Crowston foi uma cidade-estado governada por 3 grandes ordens arcanas: A Ordem das Chamas, A Ordem da Noite Eterna e A Ordem da Árvore dos Antigos. Cada um com sua ideologia e objetivo para a cidade. Mesmo com muito conflito entre as ordens, Crowston perdurou até a chegada dos dragões. A cidade resistiu bravamente contra os dragões, até Fhorn-Zurk, o líder da Ordem das Chamas negociar com o dragão do fogo ancião conhecido pelo nome de Dentes de Magma.

Pensando que estava em vantagem, Fhorn-Zurk sentou-se ao trono e virou um rei tirano, escolhendo pessoas para alimentar Dentes de Magma enquanto este o protegia. O povo virou escravo e as ruas foram banhadas de sangue. Mas seu reinado durou muito pouco. O grande dragão se cansou da arrogância de Fhorn-Zurk e o devorou.

Dentes de Magma reinou a região até a vinda dos homens exilados que retornaram para retomar a terra dos dragões, e fundarem o grande reino de Tebryn no local.

Varinha do Fogo

Aura: Fraca

Raridade: Comum (450 moedas)

Esta varinha foi criada pelos Feiticeiros das Chamas, uma das 3 grandes ordens arcanas do reino de Crowston. Antigamente, todos os membros da ordem recebiam este item como símbolo. Hoje, estas varinhas podem ser encontradas em quase qualquer lugar, ou perdidas em ruínas antigas.

Esta varinha é feita de madeira nobre. Uma serpente de bronze enfeitada toda a sua extensão, dando voltas até a ponta onde está um rubi cor de fogo.

Especial: Se o usuário souber a magia Bola de Fogo ou Inferno, ele pode disparar pequenas esferas de fogo desta varinha sem gastar mana. Estas esferas de fogo causam 4 pontos de dano de fogo a qualquer criatura no campo de visão do usuário.



Varinha do Gelo

Aura: Fraca

Raridade: Comum (500 moedas)

Esta varinha foi criada pelos Feiticeiros da Noite Eterna, uma das 3 grandes ordens arcanas do reino de Crowston. Antigamente, todos os membros da ordem recebiam este item como símbolo. Hoje, estas varinhas podem ser encontradas em quase qualquer lugar, ou perdidas em ruínas antigas.

Esta varinha é feita completamente de diamante e está sempre gelada, aparentando ser feita de gelo. Se deixada em um recipiente com água, pode congelar em até 20 minutos.

Especial: Se o usuário souber a magia Raio Gélido ou Tempestade de Gelo, ele pode disparar uma rajada de frio sem gastar mana, que causará 4 pontos de dano de frio a qualquer criatura no campo de visão do usuário.



Cajado dos Antigos

Aura: Média

Raridade: Raro

Este cajado parece ser apenas um pedaço de madeira, e se só poderá ser identificado como mágico se for usado a magia Detectar Magia.

Este cajado foi criado pela Ordem da Árvore dos Antigos, uma das 3 grandes ordens arcanas do reino de Crowston. Esta ordem era muito poderosa, mas não possuíam muitos membros como as outras ordens arcanas, por isso a sua raridade. O líder da ordem era um elfo chamado Sullienn. Após a chegada dos dragões, Sullienn conseguiu fugir para retornar cinco séculos depois com mais aliados e retomar a região. Hoje ele é um dos grandes magos de Oaklore. Nunca mais foi visto os cajados da sua antiga ordem, exceto nas mãos dele.

Especial: Aquele que estiver carregando o cajado, só receberá metade do dano de Fogo ou Frio. O cajado absorve a temperatura, e em volta do local onde estiver brotará plantas rasteiras (se tiver onde crescer).





Poções e Ingredientes

por Tiago Junges

Ingredientes

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

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



Poções

Poção do Caos

Aura: Nula

Raridade: Comum (200 moedas)

Ingredientes: Éter e Flor de Lótus

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

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

Role 2d6 Reação

2 - A poção é venenosa e causará 80 pontos de dano.

3 - A poção é venenosa e causará 20 pontos de dano.

4 - Você não consegue mais falar, apenas latir.

5 - A pessoa perde todos os pêlos do corpo.

6 - Seu corpo inteiro de enche de pêlo.

7 - Uma desagradável ruga nasce no seu rosto.

8 - O cabelo da pessoa que bebeu a poção mudará de cor (role na tabela de cores).

9 - Plantas começam a brotar de seus ouvidos.

10 - Nasce um olho na sua testa, mas este olho é cego.

11 - Sua pele se enche de manchas azuis e nasce um rabo de porco em você.

12 - Você se transforma em um coelho.



Poção da Ordem

Aura: Nula

Raridade: Comum (700 moedas)

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

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

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

Poção da Explosão

Aura: Nula

Raridade: Comum (300 moedas)

Ingredientes: Éter, Rabo de Escorpião e Veneno de Cobra

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

Especial: Se este frasco romper, uma grande explosão causa 20 de dano em todos que estiverem até 5 metros do frasco.



Poção do Retorno

Aura: Nula

Raridade: Incomum (1000 moedas)

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

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

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

Poção da Velocidade

Aura: Nula

Raridade: Incomum (1300 moedas)

Ingredientes: Olho de Basilisco e Pena de Harpia

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

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

Poção do Dragão

Aura: Nula

Raridade: Raro (1300 moedas)

Ingredientes: Dente de Dragão e Veneno de Cobra

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

Especial: Quando beber esta poção, você poderá fazer um único sopro de fogo que causa 30 de dano em todos que estejam até 10 metros de você.



Poção Fantasma

Aura: Nula

Raridade: Raro (550 moedas)

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

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

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

Poção do Mistério

Aura: Nula

Raridade: Comum (300 moedas)

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

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

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

Role 1d6 Reação

1 - A poção é venenosa e causa 20 pontos de dano.

2 - A poção é venenosa e causa 10 pontos de dano.

3 - A poção é azeda e sem efeito

4 - A poção é deliciosa e sem efeito

5 - A poção é deliciosa e recupera 20 pontos de vida.

6 - A poção é deliciosa e recupera 40 pontos de vida.

Poção da Força

Aura: Nula

Raridade: Raro

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

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

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

Poção da Agilidade

Aura: Nula

Raridade: Raro

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

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

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

Poção da Inteligência

Aura: Nula

Raridade: Raro

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

Esta poção foi desenvolvida pelo grande alquimista Lokstin em seus últimos dias de vida. Apenas os maiores feiticeiros e al-



quimistas já reproduziram esta poção. É normalmente de um vermelho viscoso parecido com sangue, e é guardado em belos frascos com desenhos de dragões.

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

Poção da Vontade

Aura: Nula

Raridade: Raro

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

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

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

Poção dos Deuses

Aura: Nula

Raridade: Muito Raro

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

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

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



por Tiago Junges

Armas de Materiais Diferentes

Adiantando o que irá vir em breve para o Guia do Herói. Aqui estão as regras para armas modificar armas usando materiais diferentes dos convencionais. Para fazer uma arma diferente, basta aplicar as características a seguir à arma desejada. Note que estas estatísticas não são aplicadas para armas que são feitas exclusivamente de madeira, como a clava e o bastão. Apenas aquelas feitas de aço descritas no manual.

Arma Corporal de Madeira

Tempo de Fabricação: -1 dia.

Custo: metade

Dano: -4 (corte -6)

FN: -1

Arma Corporal de Osso

Tempo de Fabricação: -1 dia.

Custo: metade

Dano: -2

FN: -1

Arma Corporal de Pedra

Tempo de Fabricação: normal.

Custo: metade

Dano: -1 (contusão normal)

FN: +1

Arma Corporal de Ferro

Tempo de Fabricação: +2 dia.

Custo: -25 moedas

Dano: normal

FN: normal

Arma Corporal de Bronze

Tempo de Fabricação: -1 dia.

Custo: normal

Dano: normal

FN: +1

Arma Corporal de Prata Fria

Tempo de Fabricação: +1 dia.

Custo: dobro

Dano: +1

FN: normal

Arma Corporal de Aço Anão

Tempo de Fabricação: normal

Custo: normal

Dano: +1

FN: +1

Arma Corporal de Rocha Faérica

Tempo de Fabricação: dobro

Custo: normal

Dano: -1

FN: -1

Arma Corporal de Drakonite

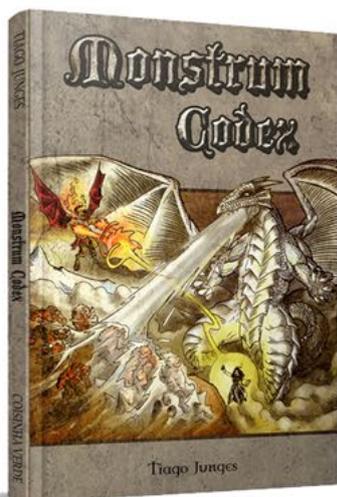
Tempo de Fabricação: +90 dias.

Custo: 100x

Dano: +[1d6+4]

FN: +2



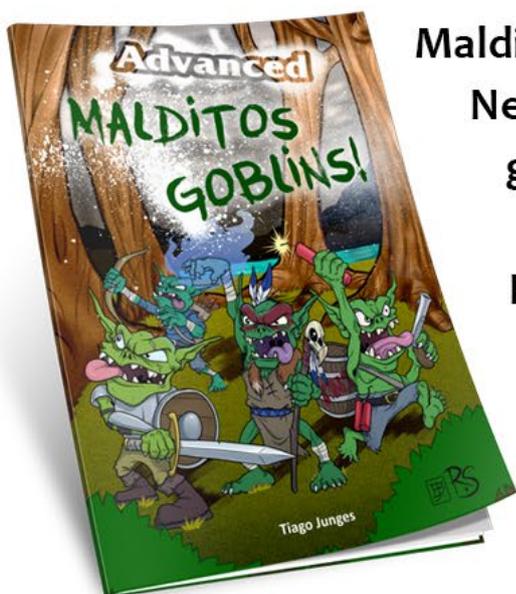
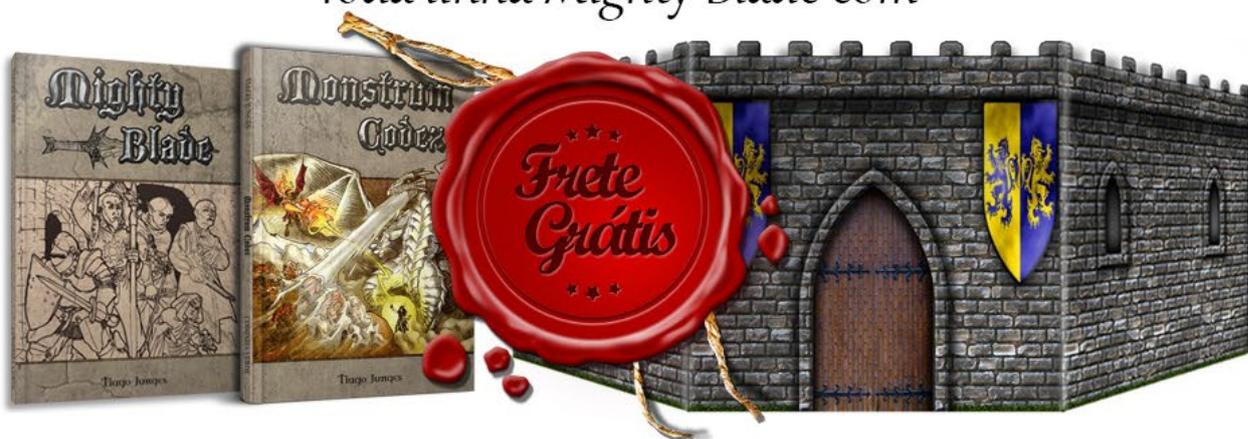


Novos monstros para turbinar suas aventuras!

Uma grande coletânea de todos os
monstros já feitos para o

Mighty Blade.

Toda linha Mighty Blade com



Malditos Goblins é um mini RPG de humor.

Neste jogo os jogadores interpretam goblins fracotes que morrem por qualquer coisa!

Esta é a versão avançada do jogo e possui mais de 30 páginas de caos e destruição.

ADQUIRA JÁ O SEU!

www.coisinhaverde.com/loja/