

Dragon Cave

SERVOS DO INFERNO

Invadem a Dragon Cave

FÊNIX

Descubra esta fantástica criatura!

EQUIPAMENTOS

Bem Vindo ao Armazém das Muitas Coisas!

O BARD

IRREVERÊNCIA E MÚSICA PARA SUAS AVENTURAS

Editorial

Protejam-se!

As forças do mal invadiram a Dragon Cave 3, representadas pelos Servos do Inferno (novos caminhos para personagens do Mestre) e pelo temível Cavaleiro das Trevas. Mas nada temam, pelo menos vocês terão uma excelente trilha sonora, pois o Bardo está de volta. Uma nova classe cuidadosamente revisada para o deleite dos amantes da ação com irreverência e boa música.

Nesta edição também a estreia do *Mighty Illustrator Domênico*, que, vejam vocês, escreveu uma matéria para nós, a mítica Fênix! Temos ainda a continuação da matéria sobre poções, com mais elixires e uma nova habilidade para alquimistas de reputação duvidosa, Criar Venenos.

Por fim trazemos o Armazém das Muitas Coisas, tabelas e mais tabelas de itens comuns e correntes que você sempre quis comprar, mas o mestre nunca teve paciência de por preço!

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

Caminho

Servos do Inferno 3

Classe: Bardo 7

Equipamento

Armazém das Muitas Coisas 11

Poções (Continuação) 17

Monstros

Carcereiro das Trevas 24

A Fênix 25

Staff

Tiago Junges

Game Design

Aline Rebelo

Design de Capa

Luciano Abel

Editoração

Colaboradores desta edição

Tiago Junges, Luciano Abel e

Domênico Gay



por Tiago Junges

Servos do Inferno

Como pode perceber, estamos revisando materiais das antigas Dragon Caves! Acredito que até o final do ano tenhamos revisado todo o material já lançado em todas as 15 edições antigas. Nesta matéria você encontrará os caminhos dos Cultistas, os poderosos devotos dos Lordes Infernais.

Atenção! Estes caminhos são desaconselháveis para jogadores e serão mais bem usados pelo mestre como NPC. O mestre pode proibir o uso em seu jogo.

Cultista de Asmodeus

Asmodeus é um dos barões infernais mais conhecidos e poderosos. Asmodeus foi o responsável pela destruição de vinte mundos. Comanda 72 legiões de demônios e possui o maior território no inferno. É venerado por muitos cultistas e lhes concedem poderes muito vantajosos.

Para se tornar um Cultista de Asmodeus, é necessário primeiro entrar em contato com ele. Através do ritual de comunicação com demônios, o personagem pode negociar com Asmodeus. Ele poderá conceder quantos poderes o personagem quiser, contanto que ele “pague” por eles. A alma do candidato poderá valer entre 1 a 3 habilidades, dependendo dos seus feitos (personagens que não fizeram nada de importante no mundo só conseguirão vender a alma por uma habilidade apenas). Para



conseguir mais poderes, Asmodeus poderá lhe oferecer missões a mais. Estas missões envolvem assassinar inocentes que serão futuros oponentes a Asmodeus, encontrar tesouros demoníacos ou convencer mais pessoas poderosas a vender as suas almas para Asmodeus.

Lembrando que se você vendeu sua alma, Asmodeus poderá levá-lo para o inferno o momento que ele quiser e você não poderá voltar (a menos que tenha negociado o contrário).

O personagem deverá assinar o contrato com sangue, e as habilidades só poderão ser adquiridas depois que os termos do contrato foram cumpridos.

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Realizar o Ritual de Comunicação com Demônios.
- Negociar com Asmodeus seus poderes, e assinar o documento com sangue.
- Realizar missões se pedidas.



Habilidades:

Pacto Demoníaco (Asmodeus)

Habilidade - Suporte

Descrição: Você vendeu sua alma para Asmodeus, o cruel. Você recebe -1 na Vontade e +1 na Inteligência.

Especial: Não é possível vender a alma para mais de uma entidade.

Guerreiro de Asmodeus

Habilidade - Suporte

Requisito: Pacto Demoníaco (Asmodeus)

Descrição: Você ganha Força e Agilidade +1.

Arauto de Asmodeus

Habilidade - Suporte

Requisito: Pacto Demoníaco (Asmodeus)

Descrição: Você ganha Vontade +1 e defesa +1.

Serpente de Asmodeus

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Pacto Demoníaco (Asmodeus)

Mana: 50

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você assume a forma de uma serpente grande. Use os dados da Serpente, e apenas sua Inteligência e Vontade permanece igual. Nesta forma você pode falar, mas não pode usar nenhuma habilidade. Você pode voltar a sua forma normal quando desejar.

Invocar Imp

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Um imp aparece na sua frente e obedecerá qualquer comando dado por você. Após 5 minutos o Imp é automaticamente banido para o inferno, mas você pode ao invocá-lo acender uma vela qualquer. Enquanto a chama da vela se manter acesa, o imp permanecerá no seu mundo.

Resistência Demoníaca

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é imune a danos de fogo, mas sempre recebe o dobro de dano de frio/gelo.

Fogo Eterno do Inferno

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5; Resistência Demoníaca.

Descrição: Toda magia que você conjurar que for de Fogo, causará o dobro de dano.

Cultista de Beelzebub

Conhecido como o Senhor das Moscas, este barão infernal é o patrono de tudo que é repugnante e nojento. Beelzebub (ou Bael) possui uma fome insaciável por carne e sangue. Seus cultistas fazem rituais de canibalismo e estripação de animais. Comanda 66 legiões de demônios e domina toda região ácida e fétida do inferno.

Para se tornar um Cultista de Beelzebub é necessário se banhar em sangue de 6 criaturas puras e 6 criaturas impuras e ficar em repouso por 6 dias sem se alimentar e falando o nome de Beelzebub sem parar.

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Passar 6 dias sem se alimentar e rezando para Beelzebub banhado no sangue de 6 criaturas puras e 6 criaturas impuras.



Habilidades:

Pacto Demoníaco (Beelzebub)

Habilidade - Suporte

Descrição: Você vendeu sua alma para Beelzebub, o asqueroso. Você recebe -1 na Inteligência e +1 na Força.

Especial: Não é possível vender a alma para mais de uma entidade.

Chifres Pequenos

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência para compreender línguas desconhecidas e qualquer informação sobre o inferno e os demônios. Você também pode atacar com seus chifres causando 6 de dano de perfuração.

Chifres Grandes

Habilidade (Característica) - Suporte

Requisito: Chifres Pequenos

Descrição: Você sabe tudo sobre a natureza dos demônios e dos domínios do inferno. Você também pode atacar com seus chifres causando 10 de dano de perfuração.

Patas de Bode

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Força para correr e se manter de pé. Você também recebe metade de dano de queda, e nada de dano por pisar em coisas pontudas, quentes ou muito frias.

Asas Disformes

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você possui um par de asas de morcego nas suas costas, porem, elas não permitem você voar. Elas são pequenas e defeituosas e apenas atrapalham.

Asas Pesadas

Habilidade (Característica) - Suporte

Requisito: Asas Disformes

Descrição: Você possui grandes asas de morcego nas suas costas e pode voar como um pássaro grande, tendo que pegar

impulso antes de voar. Quando em vôo, você não pode parar, mas pode planar.

Cauda Grande

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode atacar com sua cauda causando dano igual a sua Força +2 (este ataque é considerado desarmado).

Resistência Demoníaca

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é imune a danos de fogo, mas sempre recebe o dobro de dano de frio/gelo.

Pele Grossa

Habilidade (Característica) - Suporte

Requisito: Nível 5; Resistência Demoníaca.

Descrição: Você possui uma pele grossa e avermelhada, lhe concedendo um bônus de armadura +2.

Maldição de Beelzebub

Habilidade (Característica) - Suporte

Requisito: Nível 5; Pacto Demoníaco (Beelzebub).

Descrição: Todo o dia você precisa se alimentar de carne da sua própria raça, ou perderá 30 pontos de vida. Caso se alimente você começa com mais 60 pontos de vida (podendo ficar com mais pontos de vida que o normal).

Cultista de Belial

Belial é o mestre das sombras e senhor das trevas. É a entidade responsável pela vinda da maioria dos espíritos ao Inferno. Os carcereiros das trevas são leais a ele. Não possui nenhuma rixa entre os outros barões infernais, e normalmente faz acordos com estes. Comanda 50 legiões de



demônios e vive em um imenso castelo negro na região desértica do inferno.

Para se tornar um Cultista de Belial é necessário arrancar o coração de um inocente e enquanto ele morre falar as palavras: "Belial, Senhor das Trevas, Mestre da Morte e do Inferno, lhe ofereço esta alma pura em seu nome." Neste momento o personagem poderá ver os Carcereiros das Trevas saindo das sobras e pegando a alma da vítima e arrastando para o inferno. Após isto, Belial aparecerá e o personagem deverá entregar o coração do inocente. Ele então oferecerá poder se o personagem realizar uma missão muito difícil (a critério do mestre).

Para seguir este caminho você deve completar as seguintes missões:

- Fazer um ritual sacrificando um inocente.
- Realizar a missão dada por Belial.

Habilidades:

Pacto Demoníaco (Belial)

Habilidade - Suporte

Descrição: Você vendeu sua alma para Belial, o sombrio. Você recebe -1 na Vontade e +1 na Agilidade.

Especial: Não é possível vender a alma para mais de uma entidade.

Olhos Infernais

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode ver na mais completa escuridão e enxergar criaturas incorpóreas ou invisíveis.

Cauda Pequena

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Agilidade para se equilibrar e mover se em silêncio.

Patas de Bode

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Força para correr e se manter de pé. Você também recebe metade de dano de queda, e nada de dano por pisar em coisas pontudas, quentes ou muito frias.

Condenar Alma

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Pacto Demoníaco (Belial).

Mana: 10

Dificuldade da Magia: [Von da vítima] + 6

Descrição: A vítima desta magia será visitada pelos Carcereiros das Trevas assim que morrer.

Resistência Demoníaca

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é imune a danos de fogo, mas sempre recebe o dobro de dano de frio/gelo.

Fogo Eterno do Inferno

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5; Resistência Demoníaca.

Descrição: Toda magia que você conjurar que for de Fogo, causará o dobro de dano.

Invocar Cão Infernal

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 60

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Um cão infernal pequeno aparece na sua frente e obedecerá qualquer comando dado por você. Após 2 minutos o cão infernal é automaticamente banido para o inferno, mas você pode ao invocá-lo acender uma vela qualquer. Enquanto a chama da vela se manter acesa, a criatura permanecerá no seu mundo.





por Tiago Junges
Revisado



Descrição: O bardo é o músico que viaja pelos reinos espalhando suas histórias de aventuras incríveis. Possui uma incrível habilidade musical capaz de encantar e motivar pessoas.

Bônus de Atributo:

Agi +1
Int +1

Proficiências:

Usar Armas Simples
Cantar e Tocar Instrumentos Musicais

Lista de Habilidades:

Mestre das Notas

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência para cantar ou tocar instrumentos musicais.

Canção do Triunfo

Habilidade (Canção) - Ação

Mana: 10

Descrição: Todos seus aliados que puderem lhe escutar receberão (assim como você) +1 em todas as rolagens até o final da batalha. Este bônus não é cumulativo.

Canção Sonífera

Habilidade (Canção) - Ação

Requisito: Mestre das Notas

Mana: 30

Descrição: Todos que escutarem a sua canção (exceto você) deverão vencer um teste de Vontade (dificuldade = [sua Int] + 7). Aqueles que falharem, cairão em um sono profundo e só acordarão se receber dano ou após uma hora.

Canção da Provocação

Habilidade (Canção) - Ação

Mana: 20

Descrição: Escolha um adversário, ele será alvo da sua música provocativa e ficará furioso. A vítima deverá fazer um teste de Vontade (dificuldade = [sua Int] + 7). Se falhar, ele ficará tão irritado que deixará a guarda aberta e ficará até o final da batalha com defesa -4 (não cumulativo).



Canção Intimidadora

Habilidade (Canção) - Ação

Mana: 20

Descrição: Concede um bônus de +4 em qualquer teste de intimidação para uma ou mais pessoas enquanto a canção estiver sendo tocada.

Canção Desconcentram-te

Habilidade (Canção) - Ação

Mana: 10

Descrição: Escolha um adversário. Ele deverá testar Vontade imediatamente após ouvir sua música (dificuldade = [sua Int] +7). Se falhar neste teste, o adversário não conseguirá usar qualquer habilidade de ação no próximo turno.

Canção Dançante

Habilidade (Canção) - Ação

Requisito: Mestre das Notas

Mana: 30

Descrição: Todos que escutarem esta música (exceto você) deverão testar Vontade (Dif = [sua Int] +7). Todos aqueles que falharem se encantarão com a música e começarão a dançar. Se estiverem em batalha poderão continuar lutando, mas rolarão inaptidão (1d6) em todas as rolagens de Força. Só pararão após 3 minutos ou se você interromper a música.

Canção do Enjô

Habilidade (Canção) - Ação

Mana: 10

Descrição: Sua canção é perfeitamente desconexa. Todos que escutarem (incluindo você) devem testar Vontade (Dif: [sua Int] +7). Aqueles que falharem irão ficar enjoados (podendo até vomitar) e não poderão agir no próximo turno.

Canção do Fascínio

Habilidade (Canção) - Ação

Mana: 20

Descrição: Escolha duas pessoas que possam ouvir sua música. As duas devem

testar Vontade (Dif: [sua Int] +7). Aquela que falhar ficará apaixonada pela outra. Uma paixão tão doentia e grudenta que serão capazes de matar qualquer um que impeça (enquanto a música estiver sendo tocada).

Canção da Galinha

Habilidade (Canção) - Ação

Mana: 10

Descrição: Sua canção induz um oponente a acreditar que ele é uma galinha. Escolha um oponente, que deverá fazer um teste de Vontade (Dif: [sua Int] +5). Se ele falhar, ele ficará cacarejando e ciscando com os pés até a canção acabar. Em combate isso apenas reduz a defesa dele em -1.

Canção Hipnótica

Habilidade (Canção) - Ação

Requisito: Mestre das Notas

Mana: 30

Descrição: Sua canção induz um oponente a fazer a ação que você quiser. Escolha um oponente, que deverá fazer um teste de Vontade (Dif: [sua Int] +7). Se ele falhar, escolha uma ação qualquer que ele será obrigado a fazer no seu turno.

Canção do Descanso

Habilidade (Canção) - Ação

Mana: 0

Descrição: Sua canção deixa a todos que ouvirem mais relaxados e revigorados. Escutar ela enquanto está descansando faz recuperar o dobro de mana e vida (incluindo você).

Instrumento Escudo

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode usar seu instrumento musical como se fosse um escudo pequeno (defesa +1). Se usar as duas mãos para segurá-lo, o bônus é +2.

Funciona como um escudo e deve ser contado com o bônus total de proteção.



Tiro Certo

Habilidade (Técnica) - Ação

Mana: 10

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

Truque Sujo

Habilidade (Técnica) - Ação

Mana: 10

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

Contatos no Crime

Habilidade (Técnica) - Suporte

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

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

Mentiroso

Habilidade - Suporte

Descrição: Role 3d6 quando fizer testes de Inteligência para mentir, se disfarçar, intimidar ou imitar outra pessoa.

Agilidade de Combate

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode usar sua Agilidade para fazer ataques corporais com armas de peso 3 ou menos.

Furtividade

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Agilidades para se mov-

imentar em silêncio, se esconder e furtar bolsos (se for proficiente).

Evasão

Habilidade - Reação

Mana: 20

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

Ataque Redirecionado

Habilidade - Reação

Mana: 10

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

Ataque Evasivo

Habilidade - Ação

Mana: 5

Descrição: Faça um ataque normal com uma arma de peso 2 ou menos. Após o ataque você pode se esconder em algum lugar para impedir que o inimigo te ataque.

Combate com Duas Armas 1

Habilidade - Suporte

Descrição: Em um turno, você pode fazer um ataque para cada Arma que estiver usando. A soma do peso das duas armas deve ser no máximo 2.

Combate com Duas Armas 2

Habilidade - Suporte

Requisito: Combate com Duas Armas 1.

Descrição: Em um turno, você pode fazer um ataque para cada Arma que estiver usando. A soma do peso das duas armas deve ser no máximo 4.



Combate com Duas Armas 3

Habilidade - Suporte

Requisito: Combate com Duas Armas 2.

Descrição: Em um turno, você pode fazer um ataque para cada Arma que estiver usando. A soma do peso das duas armas deve ser no máximo 6.

Habilidades Avançadas

Canção da Morte

Habilidade (Canção) - Ação

Requisito: Nível 5; Mestre das Notas.

Mana: 30

Descrição: Escolha um oponente. Ele deverá vencer em um teste de Vontade (Dif = [sua Int] +7) ou começará a tremer de medo. A canção fala sobre a morte deste oponente e ouvi-la o faz ficar paralisado. Ele não poderá atacar ou fazer qualquer coisa enquanto a música continuar.

Canção dos Animais

Habilidade (Canção) - Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 10

Descrição: Todos os animais que puderem escutar esta música ficarão encantados com ela e o seguirão enquanto a música continuar. Estes animais não irão atacar ninguém enquanto a música continuar.

Canção Anti-Magia

Habilidade (Canção) - Ação

Requisito: Nível 5; Mestre das Notas.

Mana: 20

Descrição: Enquanto esta canção estiver sendo tocada, todos conjuradores que escutarem a música rolarão inaptidão em seus testes de magia.

Versos e Rimas

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5; Mestre das Notas.

Descrição: Se você ficar falando apenas em rimas, você ficará com um bônus tem-

porário de +1 na Inteligência. Esse bônus só vale após alguns minutos de rimas e cantorias, e é perdido após falar uma frase sem rimar ou cantarolar.

Poesia dos Bardos

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência referentes a qualquer tipo de conhecimento (história, arcano, animais, etc.), não importando o quão inacessível seja este conhecimento.

O Réquiem

Habilidade (Canção) - Ação

Requisito: Nível 10; Mestre das Notas e Canção da Morte.

Mana: 80

Descrição: Escolha um oponente. Enquanto escutar esta canção, ele deverá vencer em um teste de Vontade (Dif = [sua Int] +4) todo o turno. Sempre que ele falhar neste teste, ele perderá 50 pontos de vida e 50 pontos de mana.



por Luciano Abel

Armazém das Muitas Coisas

Veza ou outra os jogadores acabam precisando de um determinado item ou utensílio que não consta na lista de equipamento do Mighty Blade. Ai o Mestre tem de quebrar a cabeça pra saber quanto isso custa dentro do cenário. Foi pensando nisso que decidi escrever essa matéria que basicamente apresenta uma série de itens que podem ser encontrados em praticamente qualquer cidade.

Qualidade dos Itens

Nas tabelas a seguir todos os itens listados são considerados comuns. Porém um personagem pode querer itens de mais qualidade, mais requinte. Em termos de regras esses itens não seriam diferentes dos listados abaixo, apenas mais bonitos, ostentando maior status social. Além disso, itens de grande qualidade não são tão facilmente encontrados quanto os comuns, normalmente serão achados apenas em grandes cidades.

Qualidade Alta: estes itens são feitos apenas com materiais de primeira qualidade e pelos mais competentes trabalhadores. Além de serem mais bonitos e bem acabados, esses itens também são mais resistente, durando mais que os convencionais. Custam o dobro do preço.



Instrumentos Musicais

Item	Preço
Acordeão	250
Alaúde	50
Harmônica	100
Baixo	150
Banjo	65
Bomgô	30
Flauta Doce	20
Flauta Pã	15
Gaita de Fole	200
Pandeiro	35
Tambor	30
Trompete	75
Violão	50
Violino	100
Violoncelo	150

Obra Prima: esses itens foram trabalhados com o maior cuidado e requinte, pelos maiores mestres do ramo. Verdadeiras relíquias que ficam na família por anos e anos sem perder a qualidade. Custam cinco vezes o preço listados.



Itens de Viagem e Sobrevivência

Item	Custo	Descrição
Mochila Pequena	20	Mochila básica para guardar o essencial
Mochila Grande*	50	Mochila maior para guardar todo o seu equipamento de viagem.
Tenda Pequena (Uma Pessoa)*	35	Tenda simples para uma pessoa, 1m de altura por 2m de comprimentos e 1m de largura.
Tenda Média (Duas Pessoas)	50	Tenda simples para uma pessoa, 1m de altura por 2m de comprimentos e 2m de largura.
Tenda Grande (Quatro Pessoas)	85	Tenda simples para uma pessoa, 1,8m de altura por 4m de comprimentos e 4m de largura. Essa tenda é muito grande para ser carregada por apenas uma pessoa, ela deve ser posta em uma carroça ou, ao menos, em um cavalo.
Tenda Grupo (Dez Pessoas)	150	Lembra um pequeno circo em forma de octógono, possui oito mastros a sua volta e um mastro central maior. Só pode ser transportado em uma carroça. Tem 2,5m de altura por 4m de raio.
Pederneira e isqueiro*	5	Uma pedra especial que quando riscada por um metal (isqueiro) gera uma grande quantidade de faíscas. Usada para ascender uma fogueira.
Corda Simples (10m)*	4	Corda comum aguenta 150 kg
Corda Grossa (10m)	6	Corda reforçada aguenta 500 kg
Tocha*	1	Dura uma hora
Anzol e Linha*	1	Para pescar
Pá de Acampamento*	2	Pá pequena para ajudar na montagem do acampamento
Cantil (2l)*	5	Cantil para transportar água limpa durante viagens curtas
Odre (1l)	2	
Pelego	5	Pele com lã de ovelha para dormir em cima. Bom para noites frias.

*Estes itens compõem a “Mochila de Viagem” descrita no Manual Básico do Mighty Blade.

Material Para Escribas

Item	Custo	Descrição
Pena	2	Pena usada para escrever
Frasco de Tinta	15	Suficiente pra dez páginas de texto
Mata Borrão	5	Usado para limpar o excesso de tinta ajudando na secagem.
Papiro	1	Uma folha. Papel de baixa qualidade feito a partir de uma pasta de junco seco.



Item	Custo	Descrição
Pergaminho	5	Uma folha. Papel de alta qualidade feito de uma mistura de tecido com fibra vegetal. E desse material que os grimórios são feitos.
Velino	10	Uma folha. Pele de cordeiro preparada para receber tinta. Depois de seca a tinta resiste mesmo que a folha seja molhada. Grimórios a prova d'água podem ser feitos desse material.

Recipientes e Contêineres

Item	Custo	Descrição
Caixa Pequena	2	Caixa quadrada de madeira com 50 cm de lado.
Caixa Média	5	Caixa quadrada de madeira com 1m de lado.
Caixa Grande	10	Caixa retangular de madeira com 1m de largura e altura, e 2m de comprimento.
Baú Pequeno	15	Baú de madeira reforçado. Com alça para cadeado. 50 cm da largura, 25 cm de profundidade e 30 cm de altura.
Baú Grande	35	Baú de madeira reforçado. Com alça para cadeado. Com alça para cadeado. 90 cm da largura, 50 cm de profundidade e 40 cm de altura.
Baú Pequeno c/ Chave	30	Baú de madeira reforçado. Com fechadura e chave. 50 cm da largura, 25 cm de profundidade e 30 cm de altura.
Baú Grande c/ Chave	50	Baú de madeira reforçado. Com fechadura e chave. Com alça para cadeado. 90 cm da largura, 50 cm de profundidade e 40 cm de altura.
Frasco de Cerâmica (10 ml)	1	Pequeno frasco de cerâmica para perfumes.
Frasco de Cerâmica (50 ml)	2	Frasco de cerâmica para poções.
Garra de Cerâmica (500 ml)	5	Garrafa para vinho e cerveja.
Garrafão de Cerâmica (5l)	8	Garrafa para vinho e cerveja.
Frasco de Vidro (10 ml)	2	Pequeno frasco de vidro para perfumes.
Frasco de Vidro (50 ml)	4	Frasco de vidro para poções.
Garra de Vidro (500 ml)	8	Garrafa para vinho e cerveja.
Garrafão de Vidro (5l)	12	Garrafa para vinho e cerveja.
Barril Pequeno	2	Barril de madeira que contém um litro.
Barril Médio	5	Barril de madeira que contém dez litros.
Barril Grande	10	Barril de madeira que contém cinquenta litros.



Material para Alquimistas

Item	Preço	Descrição
Laboratório Improvisado	-	Usando a cozinha da Taverna, ou os itens de acampamento, um alquimista é capaz de improvisar um laboratório. Dobro do Tempo para executar qualquer item alquímico (ver Alquimistas Dragon Cave 01).
Laboratório Portátil	50	Maleta de couro com os itens básicos para um alquimista trabalhar. Dobro do Tempo para executar qualquer item alquímico (ver Alquimistas Dragon Cave 01).
Robe Alquímico	60	Parece um robe comum, mas tem vários bolsos ocultos contendo os itens de um Laboratório portátil.
Laboratório Padrão	100	Equipamento comum usado pela maioria dos alquimistas. Pode ser acondicionado em um Baú Grande, mas precisa de uma Mesa para ser montado.
Laboratório Profissional	350	O que há de melhor no universo da alquimia, reduz pela metade o tempo de preparo dos itens alquímicos. Pode ser transportado em uma carroça, mas precisa de uma pequena sala para ser montado.

Roupas e Acessórios

Item	Custo	Descrição
Camisa	1	
Colete	3	
Casaco	5	
Sobretudo	8	
Calça	2	
Ceroulas	1	Roupa de baixo
Capa	2	
Manto	3	Capa com capuz
Robe	4	
Túnica	5	Camisa alongada que fica sobre as calças
Vestido	6	
Saia	2	
Corpete	4	Colete rígido e tramado usados por mulheres para acinturar o corpo e firmar os seios.

Item	Custo	Descrição
Botas Longas	5	
Botas	3	
Sapatos	2	
Coturnos	4	
Sandálias	1	
Cinto	1	
Chapéu Feminino	4	
Chapéu Masculino	2	
Luvas	1	
Luvas de Couro	2	



Acessórios para Ladrões e Espiões

Item	Custo	Descrição
Cinto oculto	1	cinto para adaga pode ser colocado na coxa ou no braço
Cinturão de Adagas	3	cinto para o peito com espaço para 10 adagas
Cinto de Ferramentas	3	cinto com pequenos bolsos para guardar ferramentas e utensílios.
Pinos Para escalada*	10	10 pinos para escaladas.
Martelete*	24	Pequeno martelo usado para fixar os pinos de escalada, a cabeça do martelo é dividida em uma ponta de martelo e outra de picareta.
Garatéia*	12	Gancho para escalar muros e paredes com 3 anzóis grandes juntos.
Garatéia Furtiva	20	Garatéia forrada com tecido grosso para diminuir o barulho.
Flecha Garatéia	10	Flecha especial para acoplar uma garatéia na ponta e uma corda
Arpão	5	Flecha especial de metal usada em bestas para perfurar madeira grossa e muros de tijolos. Possui uma argola na parte posterior para prender uma corda. Preza na extremidade posterior.
Corda com Nós (10m)	3	Corda preparada com nós a cada 30 cm para facilitar a escalada. Suporta 200 kg
Tirolesa	10	Utensílio com posto de roldanas e um gancho para se deslizar por uma corda. Vem com uma luva grossa de couro para que a outra mão sirva como freio.

*Juntamente com 15m de corda simples, estes itens compõe o Kit de escalada listado no Manual Básico do Mighty Blade.

Acessórios para Montarias*

Item	Custo	Descrição
Freio, Rédeas e Bocado.	20	Consiste no equipamento que vai na cabeça do animal. O personagem recebe -1 nos testes de cavalgar (Agilidade) se não possuir esse equipamento.
Sela e estribos	80	Inclui também a manta que vai embaixo da sela. O personagem recebe -1 nos testes de cavalgar (Agilidade) se não possuir esse equipamento.
Sela de Guerra	120	Semelhante a sela comum, mas possui apoios laterais que ajudam o cavaleiro a ficar montado mesmo que inconsciente 50% de chance de não cair.
Mochila para Montaria	50	Mochila acoplada na parte de traz na sela da montaria.



Item	Custo	Descrição
Aljava para Montaria	80	Mochila acoplada na parte da frente na sela da montaria. Comporta 50 flechas.
Esporas	20	Tornam os testes de cavalgar (Agilidade) mais fáceis, +1 de bônus.
Ferraduras	50	Conjunto de quatro ferraduras. Quando compra um cavalo normalmente ele já vem com elas.
Armadura de Couro	300	Concede +1 de defesa ao animal
Armadura de Simples	600	Concede +2 de defesa ao animal
Armadura de Batalha	1.200	Concede +3 de defesa ao animal
Armadura de Completa	1.800	Concede +4 de defesa ao animal

*Os itens descritos aqui levam em conta um cavalo ou mula, outras montarias podem exigir que o mestre faça um ajuste de custos.

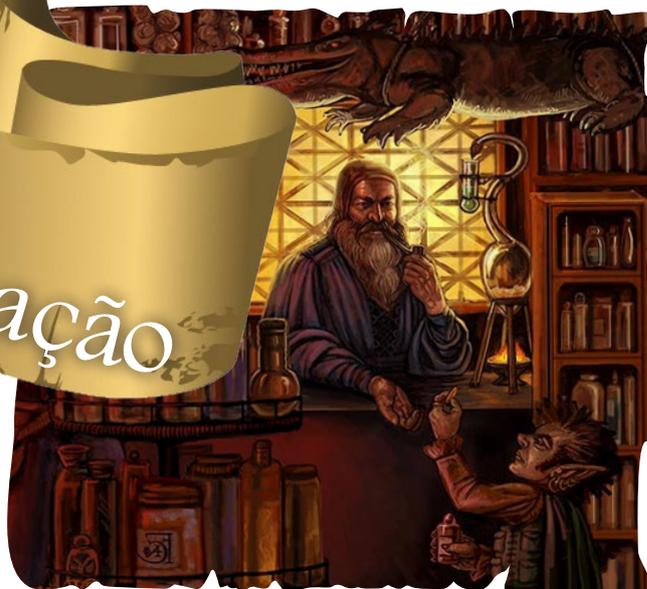
Transportes

Item	Preço	Descrição
Burro	50	Versão treinada do Burro descrito no Monstrum Codex p. 9
Cavalo Comum	150	Versão treinada do cavalo descrito no Monstrum Codex p. 9
Cavalo de Guerra	300	Cavalo de Guerra descrito no Monstrum Codex p. 10
Carroção	100	Um tipo de carroça mais usada para transporte de materiais (Areia, pedras, grãos, etc.). Possui um banco na frente para até 3 pessoas. Pode ser puxado por um cavalo ou dois.
Carroça	150	Carroças são normalmente usadas para transportar pessoas, além do banco frontal, na parte interna ela tem mais dois bancos. Capaz de transportar 8 pessoas. Deve ser puxada por dois cavalos.
Carroça Coberta	180	Essa versão possui uma armação de metal ou madeira, onde um tecido grosso é esticado. Normalmente usada em viagens longas. Deve ser puxada por dois cavalos.
Carruagem	250	Uma carroça fechada, geralmente possui uma porta lateral e comporta até quatro pessoas dentro. O condutor vai do lado de fora em cima. Pode ser puxada por dois ou quatro cavalos.
Carruagem Nobre	600	Uma versão requintada e mais confortável, com estofamento, forro e outras frivolidades. Pode ser puxada por dois ou quatro cavalos
Trailer	200	Carruagem modificada para funcionar como uma habitação improvisada para uma pessoa. Deve ser puxada por dois cavalos.
Trailer Familiar	400	Versão para quatro pessoas. Pode ser puxada por dois ou quatro cavalos



por Luciano Abel

Poções Continuação



Continuando a matéria de poções publicada na Dragon Cave 2, vamos acrescentar mais alguns elixires interessantes ao arsenal dos aventureiros. A seguir temos também uma nova tabela de ingredientes, mas atenção! Muitos das receitas apresentadas aqui usam também ingredientes listados na matéria anterior, se o ingrediente não estiver nessa lista, olhe na Dragon Cave 2.

Poção do Espião

Aura: Nula

Raridade: Incomum (600 moedas)

Ingredientes: Pó de Platina, Pele de Camaleão, Óleo de Cânfora.

Essa poção tem um aspecto completamente transparente, na verdade é bem difícil perceber o líquido dentro do vidro (Von [Dif. 14]). Seu cheiro é adocicado e suave.

Especial: A pessoa que ingerir esta poção ficará invisível por uma hora, mas o efeito é cancelado automaticamente se o alvo atacar alguém ou, na opinião do Mestre, fizer algo muito barulhento.

Poção da Invisibilidade

Aura: Nula

Raridade: Rara(1800 moedas)

Ingredientes: Pó de Platina, Pele de Camaleão, Óleo de Cânfora, Dente de Dragão.

Ingredientes	Preço	Raridade
Folha de Eucalipto	10	Comum
Enxofre	50	Incomum
Cogumelo Vermelho	10	Incomum
Semente de Maça	10	Comum
Pele de Sapo	50	Comum
Aranhas (Viúva Negra)	50	Incomum
Pó de Platina	150	Incomum
Pele de Camaleão	100	Incomum
Óleo de Cânfora	50	Comum
Raiz de Mandrágora	600	Raro
Lagrima de Fada	1500	Raro
Trevo de Quatro Folhas	100	Incomum
Barbatana de Tubarão	100	Incomum



Essa poção tem um aspecto completamente transparente, na verdade é bem difícil perceber o líquido dentro do vidro (Int [Dif. 14]). Seu cheiro é adocicado.

Especial: A pessoa que ingerir esta poção ficará invisível por um minuto ou até o final da batalha.

Poção do Sono

Aura: Nula

Raridade: Comum (350 moedas)

Ingredientes: Éter, Flor de Lótus, Folha de Eucalipto.

Essa poção vem em um frasco pequena, equivalente a uma colher de sopa. Seu gosto é doce, mas travante. Quando administrada na bebida ou comida de alguém, este deve fazer um teste de Inteligência [Dif. 14] para notar a presença de algo estranho (mas só um alquimista saberá o que é). É preciso ingerir todo o alimento ou bebida para sofrer os efeitos.

Especial: A pessoa que ingerir esta poção ficará sonolenta cerca de 1 minuto após a ingestão, caindo em um sono profundo por 1h. Durante esse tempo ela não irá acordar após essa hora ela pode ser acordada, mas se não for seguirá dormindo.

Poção do Amor

Aura: Nula

Raridade: Raro (4.500 moedas)

Ingredientes: Raiz de Mandrágora, Lágrima de Fada, Flor de Lótus

Essa poção vem em um frasco em forma de coração, ela tem uma cor vinho avermelhada, e seu cheiro é adocicadamente enjoativo, mas o sabor é maravilhoso.

Especial: A pessoa que ingerir esta poção se apaixonará perdidamente pela primeira pessoa que vir (independente do sexo). A duração do efeito é variável, por uma semana a pessoa não irá question-

ar seu sentimento, passado esse tempo a reação dela vai depender de como o alvo de sua paixão a tratou e de sua história pregressa (ela já tinha um grande amor, ela odiava o alvo, etc.), o Mestre deve ponderar essas coisas e determinar a reação do personagem. O uso contínuo dessa poção, para manter a paixão por uma mesma pessoa, resultará em um comportamento obsessivo por parte do alvo da poção.

Poção Polimórfica

Aura: Nula

Raridade: Raro (5.000 moedas)

Ingredientes: Fio de Cabelo do Alvo, Pele de Camaleão, Rabo de Salamandra, Flor de Argúcia

Essa poção vem em um frasco de couro, seu odor é forte e rançoso e seu gosto é amargo. O fio de cabelo do alvo só é acrescentado antes da poção ser ingerida.

Especial: A pessoa que ingerir esta poção irá se transformar numa cópia perfeita do doador do fio de cabelo. Isso não é uma ilusão o personagem fisicamente assume a forma do alvo, inclusive seus atributos físicos (Força e Agilidade) passam a ser os do alvo. Obviamente esse efeito só afeta o corpo do alvo, suas roupas não mudam. Os efeitos duram uma hora. A princípio essa poção só permite que o personagem se transforme em membros de sua raça e de raças permitidas para os jogadores (todas q estão no livro básico). Ela não pode ser usada para se transformar em um Gigante, um ogro, ou um minotauro, por exemplo.

Poção Metamórfica

Aura: Nula

Raridade: Muito Raro

Ingredientes: Coração do Alvo, Pele de Camaleão, Rabo de Salamandra, Chifre de Unicórnio

Essa poção vem em uma garrafa e tem um gosto horrível, para funcionar o per-



sonagem precisa ingerir toda a poção sem vomitar. Isso requer um sucesso em 3 testes de vontade, respectivamente mais difíceis cada um (Dif. 12/14/16). Se falhar em qualquer teste, o personagem vomita o que já ingeriu e o restante não é suficiente para fazer o efeito acontecer.

Especial: A pessoa que ingerir esta poção irá se transformar na criatura da qual o coração utilizado na receita veio. Como na poção polimórfica, o efeito é uma alteração física e não uma ilusão. O personagem realmente se torna a criatura, e assume seus atributos físicos e qualquer habilidade que a criatura possua. O efeito dura um dia inteiro, e existe uma pequena chance do efeito ser permanente. O personagem deve rolar 2d6 quando o efeito estiver acabando, se o resultado for 2 o efeito será permanente.

Poção da Resistência ao Fogo

Aura: Nula

Raridade: Raro (1.800 moedas)

Ingredientes: Dente de Dragão, Pó de Rubi, Rabo de Salamandra

Essa poção normalmente é colocada em frascos de vidro com a forma de uma chama. Ela tem uma coloração alaranjada e um gosto forte alcoólico.

Especial: A pessoa que ingerir esta poção irá conferir uma resistência a qualquer dano proveniente do fogo ou calor.

Poção da Resistência ao Frio

Aura: Nula

Raridade: Raro (1.500 moedas)

Ingredientes: Dente de Dragão, Pó de Platina, Pena de Harpia

Essa poção normalmente é colocada em frascos de vidro com a forma de uma gota. Ela tem uma coloração azul clara e um gosto refrescante de menta.

Especial: A pessoa que ingerir esta poção irá conferir uma resistência a qualquer dano proveniente do fogo ou calor.

Poção da Petrificação

Aura: Nula

Raridade: Muito Raro

Ingredientes: Olho de Basilisco, Sangue de Dragão

Essa poção normalmente é colocada em frascos redondos para facilitar o seu arremesso em um alvo. A armadura do alvo não o proteja dessa poção, pois ao ser quebrado o frasco, a poção se espalha magicamente sobre o alvo, petrificando tudo, carne, roupas, armadura, tudo. Desconsidere o bônus de defesa da armadura para esse ataque.

Especial: o efeito dessa poção é permanente, no entanto, com uma amostra da poção e os mesmos ingredientes um alquimista pode tentar fazer um antídoto. É necessário um teste de Int [Dif. 14] para destilar o antídoto a partir da poção original.

Poção da Sorte

Aura: Nula

Raridade: Raro (3.200 moedas)

Ingredientes: Lagrima de Fada, Trevo de Quatro Folhas

Essa poção vem em um frasco quadrado, ela tem a cor como ouro líquido, seu gosto é insosso.

Especial: quem toma essa poção é tomado de uma sorte incrível, o efeito dura um minuto ou até o final da batalha. Durante esse período o personagem rola um dado extra em todos os seus testes, e qualquer um que tente atingi-lo rola um dado a menos.

Poção Anfíbia

Aura: Nula

Raridade: Incomum

Ingredientes: Barbatana de Tubarão, Pele de Camaleão, Folha de Oliveira (420 moedas)



Essa poção vem em um frasco comum, ela tem a cor clara azul esverdeado, seu gosto é de óleo de peixe.

Especial: quem toma essa poção recebe a habilidade de espirar na água (podendo respirar normalmente fora da água também), guelras se formam na lateral do pescoço do alvo, o efeito dura uma hora. Ele também cria membranas natatórias nas mãos e pés, qualquer teste de natação, ou movimentação na água é feito com três dados.

Poção da Regeneração

Aura: Nula

Raridade: Raro (4.000 moedas)

Ingredientes: Rabo de Salamandra, Osso de Hidra

Essa poção vem em um frasco cônico, ela tem a cor esverdeada, seu gosto é amargo, extremamente desagradável.

Especial: quem toma essa poção ira regenerar qualquer pequena parte do corpo que tenha perdido, dedos, orelhas, olhos, língua e qualquer outro apêndice corpóreo que o personagem possa, por desventura, ter perdido. Basta beber a poção. No caso da perda de uma mão, pé braço ou perna, é necessário derramar com cuidado e aos poucos, toda a poção na área onde o membro perdido costumava estar. Uma dose só pode recuperar um único membro.

Poção da Verdade

Aura: Nula

Raridade: Comum (620 moedas)

Ingredientes: Éter, Pó de Rubi, Rabo de Escorpião, Folha de Eucalipto

Essa poção vem em um frasco de base quadrada e alongado, ela tem a cor esbranquiçada e leitosa, seu gosto é doce.

Especial: quem toma essa poção torna-se incapaz de mentir durante 30 minutos. Pela duração do efeito tudo que o person-

agem disser tem de ser a mais absoluta verdade. Ele ainda pode omitir informações e responder de forma direta sem dar detalhes, mas para um bom inquisidor é mais que suficiente para se obter as respostas desejada.

Tabela de Poções

A seguir temos a tabela que descreve qual poção é feita com a Habilidade de Criar Poções Simples e qual usa a de Criar Poções Avançadas. A lista contém todas as poções desta matéria e da anterior da Dragon Cave 2.

Poção	Tipo
Poção Agilidade	Simples
Poção Amor	Avançada
Poção Anfíbia	Simples
Poção Caos	Simples
Poção Deuses	Avançada
Poção Dragão	Avançada
Poção Espião	Simples
Poção Explosão	Avançada
Poção Fantasma	Avançada
Poção Força	Simples
Poção Inteligência	Simples
Poção Invisibilidade	Avançada
Poção Metamórfica	Avançada
Poção Mistério	Simples
Poção Ordem	Simples
Poção Petrificação	Avançada
Poção Polimórfica	Avançada
Poção Regeneração	Avançada
Poção Resistência ao Fogo	Avançada
Poção Resistência ao Frio	Avançada
Poção Retorno	Avançada
Poção Sono	Simples
Poção Sorte	Avançada
Poção Velocidade	Avançada
Poção Verdade	Simples
Poção Vontade	Simples



Venenos

Um tipo de elixir muito comum que pode ser feito por alquimistas são os venenos, mas nem todos os alquimistas conhecem a arte do venefício. É necessário possuir uma habilidade nova para isso. Todo o alquimista que conhecer a receita de um veneno, também conhecerá seu antídoto. Existem dois tipos de venenos, os mágicos e os comuns.

É importante observar que a maioria dos reinos e cidades proíbe a venda de venenos, e a maioria das pessoas vê com maus olhos quem fabrica ou vende esse tipo de produto. Por isso eles também a ser difíceis de encontrar e caros.

Nova Habilidade (Alquimistas)

Criar Veneno Comum

Habilidade (Técnica) - Ação

Descrição: Você pode fabricar qualquer veneno comum da lista a seguir se possuir a fórmula para ele.

Especial: como essa habilidade não exige mana ela pode ser aprendida por personagens que não sejam alquimistas, embora isso seja extremamente raro, o Mestre tem a palavra final quanto a isso. Você precisa ter os ingredientes (a pedra, enxofre, mercúrio e sal) e de um laboratório para preparar esse veneno.

Criar Veneno Mágico

Habilidade (Técnica) - Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode fabricar qualquer veneno mágico da lista a seguir se possuir a fórmula para ele.

Especial: Você precisa ter os ingredientes (a pedra, enxofre, mercúrio e sal) e de um laboratório para preparar esse veneno.

Venenos Comuns

Paralisante

Aura: Nula

Raridade: Comum (150 moedas)

Ingredientes: Aranhas (Viúva Negra)

Esse veneno precisa ser aplicado na corrente sanguínea para ter efeito. Para isso deve-se aplicá-lo em uma lamina ou flecha. Se aplicado a uma lamina, os próximos dois golpes aplicaram veneno ao alvo, porem esse veneno não tem efeito cumulativo. Esse veneno tem um cor leitosa e o frasco contem 5 ml de liquido.

Especial: quem for inoculado com esse veneno deve fazer um teste de Força (Dif. 14), se falhar no teste o personagem perde 5 PV e ficará paralisado por 10 minutos, incapaz de se mover, ou falar, embora continue consciente.

Matador de Reis

Aura: Nula

Raridade: Comum (100 moedas)

Ingredientes: Enxofre

Esse veneno é muito usado em assassinatos políticos por seus efeitos serem facilmente confundidos com alguma doença do organismo. O veneno precisa ser administrado via oral, normalmente na comida ou bebida do alvo. Normalmente são necessárias varias inoculações para matar o alvo. Esse veneno é vendido em pó, cerca de 5g num saquinho pequeno.

Especial: a cada ingestão o alvo deve fazer um teste de Força, na primeira a Dificuldade é 10, aumentando em 2 para cada nova ingestão. Se o personagem falhar ele ira adoecer, apresentando fraqueza, descoloração da pele, etc. Na próxima semana ele deve fazer um teste de Força por dia (com a mesma dificuldade pela qual ele falhou), se ele falhar mais uma vez, morrerá. Nesse período se ele for inoculado novamente com o veneno, a dose será fatal.



Morte Cruel

Aura: Nula

Raridade: Comum (180 moedas)

Ingredientes: Veneno de Cobra

Esse veneno deve ser inoculado no sangue do alvo, o melhor sistema são os dardos de zarabatanas, uma doze envenena até 3 dardos. Se aplicado em uma flecha ou lamina a dose só servirá para um golpe. Esse veneno é vendido em um frasco de 5 ml, sua cor é verde esbranquiçada.

Especial: alguém que seja intoxicado com esse veneno deve fazer um teste de Força (Dif. 12), mais um a cada 10 minutos, durante uma hora (ou seja sete estes). Cada falha causara 10 de dano, 8 se o personagem permanecer imóvel, 5 se ele usar um torniquete para bloquear o fluxo do veneno (essa opção é valida apenas se a inoculação foi em um membro). Múltiplas inoculações são cumulativas, o dano não aumenta, mas cada nova inoculação aumenta a dificuldade em 2.

Curari

Aura: Nula

Raridade: Comum (180 moedas)

Ingredientes: Pele de Sapo

Esse veneno pode ser inoculado no sangue ou oralmente, pelo sangue o efeito é mais rápido. Esse veneno é vendido em forma pastosa dentro de pequenos potinhos metálicos de 10g.

Especial: alguém que seja intoxicado com esse veneno oralmente deve fazer um teste de Força a cada 5 minutos, durante meia hora (seis testes). Cada falha causará 10 de dano. Se inoculado na corrente sanguínea, o personagem deve fazer um teste por minuto durante 5 minutos (cinco testes), cada falha causará 15 de dano!

Cianeto

Aura: Nula

Raridade: Comum (200 moedas)

Ingredientes: Cogumelo Vermelho e Semente de Maça

Esse veneno pode ser inoculado no sangue ou oralmente, pelo sangue o efeito é mais rápido. Vendido em pó, em pequenas doses de 3g.

Especial: alguém que seja intoxicado com esse veneno oralmente deve fazer um teste de Força (Dif. 12) a cada minuto, durante 5 minutos (cinco testes). Cada falha causará 15 de dano. Se inoculado na corrente sanguínea, o personagem deve fazer um teste (a Dif. passa a ser 14) por rodada durante 5 rodadas (cinco testes), cada falha causará 15 de dano.

Venenos Mágicos

Venenos mágicos são muito perigosos e tem efeitos mais variados, do que apenas causar dano as vítimas. Esses venenos são altamente ilegais na maioria dos mundos, o que pode fazer seu preço subir muito. Use o valor descrito apenas como base de comparação, o preço final de venda e a disponibilidade deles depende inteiramente do Mestre.

Fúria de Chronos

Aura: Nula

Raridade: Raro (6.000 moedas)

Ingredientes: Pó de Platina, Pele de Camaleão e Ovo de Basilisco.

Esse veneno tem um efeito terrível de envelhecer o alvo. Ele pode ser ingerido ou inoculado no sangue, em ambos os casos a dose só serve para uma inoculação.

Especial: quem for afetado por esse veneno deve rolar 2d6, esse será o número de dias em que o personagem é afetado, cada dia o personagem deve fazer um teste de Vontade (Dif 12), uma falha indica que ele envelhece 10 anos ao longo daquele dia, e seu próximo teste terá a dificuldade aumentada em 1. Um sucesso decisivo corta o efeito do veneno e nenhum teste a mais será necessário.



Morte Negra

Aura: Nula

Raridade: Raro (3.600 moedas)

Ingredientes: Raiz de Mandrágora e Dente de Dragão.

Considerado um dos priores venenos existentes. Causa morte por apodrecimento, o corpo do alvo começa a se deteriorar como se ele tivesse lepra, mas com o tempo os dentes caem e os órgãos internos se destroem. Esse veneno precisa ser inoculado por um dardo, pois deve penetrar fundo na pele e sua dose são é suficientemente grande para ser usada em uma adaga ou faca (seria necessária duas doses para cobrir uma lamina assim, 3 para uma espada longa).

Especial: quem for afetado por esse veneno irá morrer se não receber o antídoto, é só uma questão de tempo. O Personagem deve fazer um teste de Força por dia (dif. 14), se falhar ele perde 20 PVs e seu corpo sofre com o apodrecimento. Se for bem sucedido ele perderá apenas 5pv e o apodrecimento será bem mais sutil. Caso o antídoto seja administrado a tempo (antes do personagem ficar sem PVs), este precisara de uma semana de recuperação para cada 10 PVs perdido, nesse período o corpo irá lentamente voltando ao normal.

Flagelo da Noite

Aura: Nula

Raridade: Muito Raro

Ingredientes: Sangue Fresco de Dragão

Os elfos negros costumam usar esse veneno para punir seus inimigos. Os Lordes vampiros também costumam conhecer sua formula. Esse veneno precisa ser aplicado no sangue da vítima. Uma dose pode ser usada em até 3 dardos, e é suficiente para uma adaga ou faca.

Especial: esse veneno torna a noite mortal para sua vítima. Uma vez administrado o alvo não poderá ficar no escuro, mas uma noite enluarada será fatal. Sem-

pre que exposto a noite, ou a escuridão ele sofrerá 10 pontos de dano por minuto (ou rodada se for uma situação de combate). A única maneira de prevenir o dano e se manter em um local iluminado, muito bem iluminado, muitas tochas ou centenas de velas, ou luz mágica. O efeito dura por 1d6 meses por dose que o alvo recebeu.

Nevoa Acida

Aura: Nula

Raridade: Raro (2.100)

Ingredientes: Pele de Sapo, Éter e Dente de Dragão

Esse veneno é vendido como uma poção, em um vidro arredondado comum, sua cor é verde clara. O método de uso é arremessar o vidro no chão próximo ao alvo.

Especial: quando se quebra o vidro, o liquido rapidamente evapora em uma nuvem tóxica e esverdeada, por um metro de raio, a nevoa permanecerá por 5 rodadas em um ambiente aberto. Em locais fechados fica a critério do mestre. Tudo é todos dentro da área de efeito são corroídos pela névoa, sofrendo 12 pontos de dano por rodada. Se alguém abrir o frasco para cheirar o conteúdo, recebera 12 pontos de dano e perderá o nariz. Beber o liquido causa 60 pontos de dano.

Olho de Nêmeses

Aura: Nula

Raridade: Raro (2.100)

Ingredientes: Pele de Sapo, Éter e Dente de Dragão

Esse é o veneno mais perigoso conhecido. Qualquer contato com uma dose causa o efeito. Mesmo que a dose seja apenas aplicada na pele por exemplo, ou que você encoste acidentalmente na lamina onde o veneno foi aplicado. Cada dose desse veneno consiste em apenas uma gota.

Especial: quando entra em contato com o veneno, a vítima sofre 40 pontos de dano e deve fazer um teste de Força imediatamente, se falhar sofrerá mais 40 pontos de dano.





por Tiago Junges

Carcereiro das Trevas



Estes demônios são muito mais parecidos com morcegos. Eles possuem pele negra e quando escondidos nas sombras é impossível perceber, exceto pelo seu odor de enxofre. São silenciosos, mas quando irritados podem dar um grito agudo e horripilante. Seu rosto humanoide parece ter saído de um pesadelo.

São os fieis soldados do barão infernal Belial, o sombrio. Podem ser invocados por qualquer um que sabe as palavras de invocação, mas só obedecerão se Belial ordenar. Se alguém morrer próximo, eles o levarão diretamente para o inferno. Sempre aparecem em grupos (entre 3 a 8) e atacam qualquer um que estiver atrapalhando seu objetivo.

Os Carcereiros das Trevas são Águtas, seres que viajam entre os mundos levando os espíritos dos mortos para o inferno.

Classificação

Humanoide (Demônio)

Habitat: Inferno

Dieta: Nenhuma

Organização: Grupo (3-8)

Tamanho (Altura): 2m

Peso: 60 kg

Média de Vida: Imortal

Temperamento: Servo

Carcereiro das Trevas

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

PV: 40 **PM:** 100 **Defesa:** 12

Ataques

Mordida (Corporal; Dano 6/Perfuração + 4/Frio).

Habilidades

Corpo Intangível [Ação]

Através dos Mundos [Suporte]

Asas Pesadas [Suporte]

Imunidade a Fogo [Suporte]

Imunidade a Frio [Suporte]

Vulnerabilidade a Eletricidade [Suporte]

Corpo Intangível

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode ficar intangível, podendo atravessar paredes e ficando imune a ataques físicos. Nesta forma você também não pode atacar ou fazer magias.

Através dos Mundos

Habilidade - Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode se transportar direto para o inferno abrindo um pequeno portal espiritual em qualquer superfície ou chão. Apenas você e espíritos podem passar pelo portal, que sumirá assim que você passar.





por Domênico Gay

A Fênix



Hoje, numa dessas coincidências que acontecem, enquanto eu pesquisava sobre imagens de aves – uma pesquisa aleatória que nem sei por que comecei; creio que todo desenhista passa por isso volta e meia – me deparei com uma postagem do Fórum do Mighty Blade falando sobre a fênix, um dos animais que não tinha aparecido no Monstrum Codex. Instantaneamente a imagem do bicho me veio à cabeça. Selecionei algumas imagens de referência, e me pus a escrever. Com o texto pronto, fui pra mesa de desenho. Levei talvez vinte minutos pra parir esse passarinho. Então, sem mais delongas, apresento-lhes a fênix para Mighty Blade:

Fênix Comum

Fênix são grandes aves que exibem uma exuberante plumagem que vai do púrpura ao amarelo, passando por matizes de vermelho e laranja. O padrão específico de cores varia bastante de indivíduo para indivíduo, mas a cor púrpura é quase sempre predominante. Possuem caudas de penas longas e um característico tufo de penas na parte de trás da cabeça de cor vermelho vivo, que pode gerar um brilho leve quando a ave está irritada ou excitada.

Fênix (essa palavra não tem plural) vivem em montanhas isoladas, e se alimentam de qualquer animal de médio porte que possam encontrar ao redor de seu ninho.

Apesar de serem bastante sociáveis – não atacam sem provocação nenhum animal, exceto para alimentação – só são encontradas em duplas na época do acasalamento e durante a choca dos filhotes. Depois de por um ovo – e apenas um – a fêmea não deixará o ninho por nenhum motivo, nem se sua vida for ameaçada. Durante o mês seguinte, enquanto o filhote choca, o macho protege e alimenta a fêmea, mas abandona-a assim que o filhote sai da casca. É responsabilidade da fêmea a alimentação e proteção do filhote até que ele tenha capacidade de voar e caçar sozinho. Durante esse período, os filhotes podem ser removidos do ninho e criados como aves de caça. Anões em particular são bastante adeptos dessa prática. É importante observar que uma fênix treinada dessa maneira considera seu treinador como seu progenitor, e não vai aceitar outra pessoa como seu dono. Depois que for capaz de caçar sozinho, é impossível treinar uma fênix.

Além de serem procurados como animais de caça, fênix são caçadas pelas suas penas, que possuem capacidades isolantes de calor e brilham tenuemente em ambientes de pouca luz.



Fênix Comum

Besta (ave)

Habitat: Montanhas

Dieta: Carnívora

Organização: Solitária

Tamanho (envergadura): 2m

Peso: 6 kg

Média de vida: 40 anos

Temperamento: Sobrevivente

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

PV: 30 **PM:** 30 **Def:** 11

Ataques: Garras (corporal;
dano 8/corte).

Habilidades:

Asas pesadas [suporte]

Imunidade a Fogo [suporte]

Novo Item Mágico

Manto da Fênix

Aura: Nula

Raridade: Raro (800 moedas)

Confeccionado com penas de fênix – para confeccionar o manto são necessárias todas as penas de duas dessas aves, ou, se o fabricante não quiser matar nenhum animal, as penas trocadas por uma ave no período de 10 anos – esse manto com capuz de cor vibrante torna seu portador resistente a fogo – mas não a ambientes particularmente quentes.

No entanto, o manto brilha tenuemente em ambientes escuros, o que torna muito difícil para o usuário se esconder.

Especial: O usuário recebe a Habilidade Resistência à Fogo enquanto estiver usando o manto. Além disso, ele é considerado Inapto em todas as suas tentativas de passar despercebido enquanto usar o manto.

Fênix Lendária

Alguns estudiosos afirmam que a primeira de todas as Fênix é uma grande criatura espiritual responsável por manter o equilíbrio da passagem das estações e guiar os espíritos mais puros ao seu destino quando o seu corpo padece. Essa afirmação dificilmente pode ser comprovada, mas o fato é que a Grande Fênix, ou a Fênix Lendária, como é chamada, é uma imensa ave avistada mais de uma vez por exploradores de montanhas remotas.

Além do tamanho avantajado em comparação com suas contrapartes mundanas, a Grande Fênix possuem uma série de poderes ligados ao fogo. Seu corpo emana um intenso calor que queima todos aqueles que se aproximam da criatura, tornando-a mesmo resistente às magias de gelo – que simplesmente derretem ao se aproximar do corpo da ave, criando intensas nuvens de vapor escaldante. O mesmo fenômeno é observado quando ela se aproxima de grandes corpos de água – como rios e lagos. Essa é uma tática comum da criatura pra fugir, encoberta pelo denso nevoeiro que se forma.

A Fênix Lendária evita combates a todo o custo, e jamais ataca qualquer criatura viva, a menos que não tenha chance de escapar. Quando destruída de qualquer forma, ela explode em uma grande bola de fogo apenas para reaparecer completamente revigorada. Qualquer parte do seu corpo – até mesmo penas – que sejam arrancadas se transformam em cinzas em apenas alguns segundos, tornando impossível manter qualquer troféu. Essas partes regeneram assim que a criatura recupere os pontos de vida resultantes do ferimento.

A cada mil anos, a Fênix Lendária procura um local particularmente quente – em geral um vulcão ativo – e entra em combustão, tornando-se nada além de cin-



zas e deixando para trás um grande ovo incandescente, que eclode em uma Fênix do tamanho de uma fênix ordinária (dois metros de envergadura) e com apenas 40 pontos de vida e mana. Pelo próximo mês, a Grande Fênix permanece no local e se alimenta do calor ambiente para crescer e retomar sua antiga glória – ganhando 2 pontos permanentes de vida e mana a cada dia. Se o processo for interrompido, ela tentará fugir e procurará outro local propício para concluir seu desenvolvimento. Dizem as lendas que, se um dia a Grande Fênix não for capaz de concluir esse processo em um ano e um dia, o mundo todo mergulhará em uma era do gelo sem fim.

Fênix Lendária

Besta (ave)

Habitat: Montanhas

Dieta: Nenhuma

Organização: Única

Tamanho (envergadura): 5m

Peso: 20 kg

Média de vida: 1.000 anos

Temperamento: Sobrevivente

For: 10 **Agi:** 11 **Int:** 3 **Von:** 4

PV: 100 **PM:** 100 **Def:** 20

Ataques: Garras (corporal; dano 12/corte + 8/fogo).

Habilidade:

Asas pesadas [suporte]

Aura de Fogo [Suporte]

Combate Gigante [Suporte]

Combate Tático [Suporte]

Cura Natural [Ação]

Imortalidade [Suporte]

Imunidade à Fogo [Suporte]

Morte e Renascimento [Suporte]

Resistência a Frio [Suporte]

Sopro de Fogo 1 [Ação]

Nova Habilidade

Morte e Renascimento

Característica – Suporte

Descrição: Se chegar à 0 pontos de vida ou menos, a Fênix explode em chamas – causando, em todos dentro de uma área de cinco metros, uma quantidade de dano por fogo igual ao seus pontos de mana totais; um teste bem sucedido de Agilidade (dificuldade 14) reduz o dano a metade. No turno seguinte, ergue-se das chamas uma Fênix com as mesmas características da original, com todo os pontos de vida, mas com o total de pontos de mana reduzidos em 10; se chegar à 0 de mana total, ela simplesmente morre e lentamente torna-se um punhado de cinzas.

Se tiver seus pontos de mana reduzidos permanentemente por essa habilidade, a Fênix ganha 2 pontos de Mana permanente por dia que descansar em um local particularmente quente – como dentro de um grande incêndio ou no interior de um vulcão. Seu total de mana nunca pode exceder 100, no entanto.

