

FASE 2 - Nº 7 - ANO 2 DEZEMBRO DE 2014

A REVISTA OFICIAL DO RPG MIGHTY BLADE

# Dragon Cave

## DRACOMANTES

Feiticeiros e dragões como você nunca viu!

## VILÕES

Quem são e como usá-los

# DRUIDAS

O PROTETOR DAS FLORESTAS ESTÁ DE VOLTA!

## Editorial

Ola, Mightybladers!

Sim, eu estou tentando cunhar um nome pra vocês! Surpresa! A Dragon Cave de Fevereiro chegou sedo... Isso seria muito legal, se fosse verdade... Infelizmente essa é a Dragon Cave de Dezembro, que chegou muuuuito atrasada. Desculpem, mas é aquela coisa, pouco temo, a revista é gratuita, temos outros compromissos, etc, etc, etc. Mas chega de falar de coisas tristes, a Fase dois da DC completou um ano! Isso mesmo essa é a primeira edição do segundo ano dessa nova fase. E quem veio apagar as velinhas foi o Druida, de volta revisto e reformulado numa matéria que vocês vão adorar.

Mas vai ser difícil apagar as velinhas com o Dracamente acendendo elas de novo, esse novo caminho também, veio pra festa, junto com ele temos também Ig, o goblin xamã, num encontro aleatório eletrizante.

Era isso meus amiguinhos, curtam a revista, vocês vão encontrar duas matérias com dicas e truques, além de seis armaduras mágicas iradas!

Boas Aventuras a todos!

**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: Dracomante .....	3
<b>Classe: Druida</b> .....	6
Dicas e Truques	
<i>Resista!</i> .....	14
<i>Vilões</i> .....	18
Encontros Aleatórios:	
<i>A Armadilha</i> .....	21
Itens Mágicos: Armaduras.....	26
Monstros: Vespa Imperial .....	31

## Staff

**Tiago Junges**

*Game Design*

**Aline Rebelo**

*Design de Capa*

**Luciano Abel**

*Editoração*

**Colaboradores desta edição**

*Luciano Abel e Domênico Gay*

por Luciano Abel

# Dracomante

O Dracomante é um tipo especial de feiticeiro que se vale do poder mágico de um dragão para ampliar sua própria magia. Existem basicamente dois tipos de dracomantes: os dominadores e os empáticos. O primeiro é esmagadoramente mais comum que o segundo, mas este tem o potencial para ser muito mais poderoso.

## Requisitos para Dominadores

Os dominadores são feiticeiros que escravizam dragões com seu poder. Para eles os dragões não passam de montarias, ferramentas para seus planos. O dragão precisa ser derrotado e aprisionado, o que muitas vezes demanda um exército inteiro. Uma vez aprisionado o vínculo é forçado ao dragão pela submissão, o processo é longo e extremamente doloroso para a criatura, durando até que um dos dois morra. A cada dia o dracomante deve fazer um teste de Int, com uma Dif. igual ao dobro da Von do dragão. Ele precisa de 3 sucessos consecutivos, ou 5 sucessos totais. Assim o processo pode levar de 3 a 5 dias para ser concluído. Uma vez forçado o vínculo o Dragão obedecerá a todos os comandos do feiticeiro.

Com esse controle o feiticeiro pode iniciar uma espécie de “programação” do dragão, que irá definir como esse se portará diante de situações em que o feiticeiro não lhe de uma ordem direta. Comandos como: “Você nunca vai me ferir”, “Você

sempre vai me proteger”, “Você sempre vai usar ‘Meu Senhor’, quando se dirigir a mim”, etc; são bastante comuns, mas cada dominador pode personalizar os comandos permanentes de seu dragão.

## Requisitos Para Empáticos

Os empáticos são um caso extremamente raro de dracomante, nesse caso existe um elo de amizade e entendimento entre dragão e feiticeiro. A maneira como esse elo se dá depende do Mestre, é ele que vai permitir ou não que isso ocorra. Talvez o feiticeiro tenha salvado o dragão, talvez um grande mal assole a ambos e eles se unam contra ele. O Mestre deve determinar as circunstâncias em que isso ocorre, o que normalmente significa que um dracomante empático não decide ou busca ser um dracomante, a oportunidade simplesmente se apresenta a ele. Esse vínculo é muito mais forte e intuitivo que o do dominador, por isso ele dá acesso a habilidades especiais, principalmente habilidades que o Dragão pode desenvolver.

No entanto, não cometa o equívoco de achar que todos os dracomantes empáticos são nobres e bons, dragões malignos também se aliam a vilões, embora isso seja um tanto quanto raro, mas quando ocorre esteja certo que não vai dar em boa coisa.



## Habilidades do Dracomante

Essas são as habilidades que o dracomante consegue desenvolver enquanto estiver vinculado a um dragão. Se seu dragão morrer, ele perde a capacidade de usar essas habilidades, até se vincular a um novo dragão.

### Compartilhar Mana

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Essa habilidade permite que o feiticeiro e o dragão compartilhem seus Pontos de Mana. Assim o feiticeiro pode usar a Mana do dragão para suas magias e vice-versa.

**Especial:** Para os efeitos funcionarem o personagem precisa estar em contato físico com o dragão.

### Comunicação Telepática

*Habilidade - Suporte*

**Requisito:** Vínculo Arcano

**Descrição:** Você pode ativar Telepatia com seu dragão à vontade, podendo assim falar com ele livremente sem que ninguém ouça. Não a limites de distância para essa habilidade funcionar, feiticeiro e dragão sabem tudo o que acontece um com o outro, basta que se concentrem nisso.

### Contato Telepático

*Habilidade - Suporte*

**Requisito:** Comunicação Telepática

**Descrição:** essa habilidade permite que qualquer habilidade que exija que o feiticeiro esteja em contato físico com o dragão, possa ser feita sem ele, desde que o dragão esteja a uma distância de 10m por nível do feiticeiro.

### Cura Dracônica

*Habilidade - Magia - Ação*

**Requisito:** Vínculo Arcano

**Mana:** 3 ou mais

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Você pode curar seu dragão (e apenas ele) de forma mais rápida e eficiente. Cada 1 PM curam 3 PV.

**Especial:** Para os efeitos funcionarem o personagem precisa estar em contato físico com o dragão.

### Longevidade

*Habilidade - Suporte*

**Requisito:** Vínculo Arcano, Dracomante Empático

**Descrição:** o dragão estende para o dracomante sua longevidade e este passa a envelhecer no mesmo ritmo do dragão.

### Vínculo Arcano

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Essa é a primeira habilidade desenvolvida pelo Dracomante, ela exige um ritual especial para ser ativada, mas seus efeitos são permanentes. Uma vez que o Vínculo seja estabelecido, o feiticeiro sempre saberá onde seu dragão está, podendo encontrá-lo em qualquer lugar. O mesmo vale para o dragão em relação ao feiticeiro.

## Habilidades do Dragão

Essas são habilidades que o dragão adquire conforme é treinado pelo dracomante, mas elas só são possíveis em Dracomantes Empáticos (veja requisitos acima). Para cada duas habilidades que o Dracomante adquirir, o dragão poderá comprar uma das habilidades abaixo. A única exceção é o *Vínculo Arcano*, o dragão ganha ele junto com o dracomante.

### Curar Humano

*Habilidade - Ação*

**Requisito:** Vínculo Arcano

**Mana:** 3 ou mais

**Dificuldade da Magia:** 14

**Descrição:** Seu dragão pode curá-lo (e apenas a você) de forma mais rápida e efi-



ciente. Cada 1 PM curam 3 PV. Essa é uma habilidade de ação para o dragão, ele faz um teste de *Int* para ativar essa magia.

**Especial:** Para os efeitos funcionarem o personagem precisa estar em contato físico com o dragão.

### **Forma Humanoide**

*Habilidade - Magia - Ação*

**Requisito:** Vínculo Arcano

**Mana:** 20

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** essa e uma habilidade permite ao dragão assumir uma forma humanoide a sua escolha e se misturar aos mortais, mas essa forma nunca poderá mudar, sempre que passarem para sua forma humanoide, esta será a mesma. Eles escolhem uma forma com a qual tenham tido mais contato (normalmente a mesma raça de seu Dracomante) e criam uma versão dessa espécie (humana, élfica, anã, etc). Nessa forma o dragão terá exatamente os mesmos atributos, PVs, PMs e Defesa, mas perdem todas as habilidades, com exceção do Reflexo Dracônico e de qualquer imunidade que possuam. E eles precisam manter uma característica dracônica, os olhos, uma cauda reptiliana, cabelos na cor de suas escamas, ou qualquer outra coisa que o mestre escolher. Essa forma pode ser mantida pelo tempo que o dragão desejar, mas mudar de uma forma para outra leva três turnos.

### **Mudar Sopro**

*Habilidade - Suporte*

**Requisito:** Vínculo Arcano, O feiticeiro deve conhecer o Elemental Oposto 1

**Descrição:** O dragão pode mudar o elemento de seu sopro, desde que o Dracomante possua a Habilidade "Elemental 1" do elemento oposto. Por exemplo, se seu dragão cospe fogo, para fazer ele cuspir gelo, você precisaria conhecer a habilidade Elemental de Gelo 1.



### **Vínculo Arcano**

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** no momento em que o ritual é feito, ambos, feiticeiro e dragão, adquirem essa habilidade.





# O Druida

por Domênico Gay

O druida é o especialista em magia da natureza. Possui um contato muito forte com ela e sabe como usar todo seu poder. Druidas normalmente se isolam da civilização para poder encontrar um elo maior com a grande mãe natureza.

## Bônus de Atributo:

Inteligência +1  
Vontade +1

## Proficiências:

Usar Armas Simples.  
Ler Escritas Mágicas.

## Lista de Habilidades

### Bestializar

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Mana:** 20

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Tocando em qualquer aliado do tipo Besta, Humanoide ou Troglodita, ele se transformará em uma versão bestial da sua raça, ganhando temporariamente +2 de força e agilidade. Além disso o aliado desenvolve garras e dentes afiados (dano igual à Força +2/Corte) pelo tempo da magia, mesmo que sua versão bestial não possua essas características. Esse efeito dura um minuto ou até o final da batalha. Após a batalha o aliado ficará cansado e terá força -2 durante 1 hora.



### Bons Frutos

*Habilidade (magia) – Ação*

**Mana:** 5

**Dificuldade:** 8

**Descrição:** Tocando em uma planta – mesmo morta - você faz com que ela desenvolva flores, frutas ou raízes fortes e vigorosas. Uma planta só vai gerar flores ou frutos se ela normalmente fosse capaz disso. Se a planta for comestível ou se ela gerar frutos, é possível alimentar até seis pessoas usando essa magia. Um personagem que consuma uma dessas plantas recupera o dobro de Pontos de vida e Mana por descanso durante as próximas 6 horas. É possível também reviver uma planta normal dessa forma, fazendo-a desenvolver raízes para se prender ao solo ou simplesmente fazendo com que ela volte a brotar. Se essa magia for usada em uma criatura do tipo Planta, ela vai restaurar 50 pontos de mana e de vida.

Druidas que possuem essa magia costumam carregar cajados de plantas frutíferas consigo para utilizarem a magia mesmo onde não haja plantas comestíveis à disposição.

### Caminhada Mágica

*Habilidade (Magia) – Ação*

**Mana:** 10

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Com o seu toque, você pode encantar alguém para caminhar so-



bre qualquer tipo de superfície (incluindo líquidos, lodo, neve ou areia movediça). É possível também caminhar pelas paredes ou pelo teto. Esta magia dura 1 hora e só afeta os pés do alvo.

### Companheiro Animal 1

*Habilidade (Técnica) - Suporte*

**Descrição:** Você possui um contato com um animal. Qualquer Besta dos tipos Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe com até 1,4 metros pode ser escolhido como seu Companheiro animal (use o maior valor de tamanho caso a criatura possua mais de um valor). Você pode fazer um teste de Vontade (Dificuldade igual à soma de todos os atributos do animal que escolher) por dia. Quando passar no teste, o animal escolhido será atraído para você e lhe será fiel até a morte. Se o animal morrer, você pode tentar atrair outro animal – que não precisa ser do mesmo tipo escolhido anteriormente - fazendo o mesmo teste.

**Especial:** Se essa Habilidade for escolhida durante a criação do personagem, o animal já estará com você no começo do jogo, sem a necessidade de qualquer teste para atraí-lo.

### Companheiro Animal 2

*Habilidade (Técnica) - Suporte*

**Requisito:** Companheiro Animal 1

**Descrição:** Você passa a ter um contato telepático com seu companheiro animal, e ele recebe 10 Pontos de vida e Mana extras permanentemente.

### Conjurar Temporal

**Mana:** 20

**Dificuldade da Magia:** 10

**Descrição:** Você pode iniciar um temporal centralizado em você, que cobre uma área de um quilômetro. Você pode escolher entre uma chuva de granizo, uma chuva torrencial ou um vendaval.

*Chuva de granizo:* Todos os testes de visão, ataques à distância e magias são re-

alizados como se o personagem fosse Inapto; além disso, todos na área sofrem 1 ponto de dano por contusão e um 1 ponto de dano por frio a cada turno.

*Chuva torrencial:* Todos os testes de movimentação, visão, ataques à distância e magias são realizados como se o personagem fosse Inapto.

*Vendaval:* Todos os testes de visão e ataques à distância são realizados como se o personagem fosse Inapto. Também pode ser usada para inflar as velas de um navio em uma determinada direção, ou para levantar uma tempestade de areia em uma região desértica – nesse caso, testes de visão e ataques à distância são impossíveis, e testes de movimentação e magias são realizados como se o personagem fosse Inapto; além disso, todos sofrem 5 pontos de dano por corte a cada turno.

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

Esta magia deve ser feita com um cajado.

### Convocar Animais

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisitos:** Empatia Selvagem

**Mana:** 20

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Você consegue atrair todas Besta dos tipos Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe de uma espécie à sua escolha que estejam à até 1 km de você. Os animais não estarão sob seu controle, mas irão ajudá-lo da melhor maneira possível e atenderam aos seus pedidos, desde que esteja dentro de suas possibilidades e não vão contra sua natureza - nem difiram muito de seus hábitos normais.

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



### **Despertar a Flora**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisitos:** Entrelaçar

**Mana:** 20

**Dificuldade da Magia:** 10

**Descrição:** Você pode fazer uma árvore ou planta falar com você. Um rosto se cria no tronco e pode interagir com qualquer um. Nenhuma planta gosta de ser incomodada e tendem à não ser muito amistosas.

Concentrando-se por 2 minutos, você pode dar completo movimento para uma árvore ou planta. Para isto, a planta deve aprovar a magia. Plantas são muito sonolentas e preguiçosas, e raramente vão querer andar, e se recusarão sempre a lutar.

Esta magia deve ser feita com um cajado.

### **Detectar Magia**

*Habilidade (magia) – Ação*

**Mana:** 0

**Dificuldade da Magia:** 8

**Descrição:** Você pode enxergar a aura mágica de criaturas e objetos mágicos ou encantados por até 1 minuto. Tocando um objeto mágico enquanto essa magia estiver em funcionamento, você é capaz de descobrir suas capacidades.

### **Empatia Selvagem**

*Habilidades (Técnica) - Suporte*

**Descrição:** Você é capaz de se comunicar com qualquer Besta do tipo Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe com um teste bem sucedido de Inteligência ou Vontade (Dificuldade 6 + Vontade do animal). Essa comunicação é rudimentar, baseada nas capacidades do animal em questão. Animais que estejam enfurecidos ou em combate dificilmente irão responder uma tentativa de conversa.

### **Entrelaçar**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Mana:** 10

**Dificuldade da Magia:** 10

**Descrição:** Escolha um inimigo que esteja com os pés no chão. Plantas começam a nascer no chão e agarram os pés do inimigo impossibilitando este de se movimentar e reduzindo sua Agilidade em 2 enquanto estiver preso dessa forma. Para se soltar ele deve passar 1d6 turnos cortando as plantas (com uma arma do tipo cortante), ou passar em um teste de Força (Dif. 16). Em terrenos estéreis – dentro de cidades, cavernas ou desertos – as plantas murcham e se desfazem após 1 minuto, mas em áreas naturais - florestas, pântanos ou planícies - as raízes podem durar até uma hora.

Esta magia deve ser feita com um cajado.

### **Espírito Animal: Águia**

*Habilidades (Técnica) - Suporte*

**Descrição:** Seu espírito possui a forma de uma águia. Você ganha +1 nas rolagens de ataque a distância. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer criatura do tipo Ave, e rola 3d6 quando precisar fazer qualquer teste (atacar, escapar, treinar, etc.) com qualquer Besta do tipo Ave.

**Especial:** Você só pode ter uma habilidade Espírito Animal.

### **Espírito Animal: Cobra**

*Habilidades (Técnica) - Suporte*

**Descrição:** Seu espírito possui a forma de uma cobra. Você ganha +1 na defesa. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer criatura do tipo Réptil, e rola 3d6 quando precisar fazer qualquer teste (atacar, escapar, treinar, etc.) com qualquer Besta do tipo Réptil.

**Especial:** Você só pode ter uma habilidade Espírito Animal.



### **Espírito Animal: Cavalo**

*Habilidades (Técnica) - Suporte*

**Descrição:** Seu espírito possui a forma de um cavalo. Você rola 3d6 nos testes de Força para correr, se movimentar e cavalgar equinos. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Herbívora, e rola 3d6 quando precisar fazer qualquer teste (atacar, escapar, treinar, etc.) com qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Herbívora. Finalmente, se possuir a Habilidade Companheiro Animal, você pode convocar um Cavalo, mesmo ele sendo maior do que o permitido pela Habilidade, para acompanhar você.

**Especial:** Você só pode ter uma habilidade Espírito Animal.

### **Espírito Animal: Coruja**

*Habilidades (Técnica) - Suporte*

**Descrição:** Seu espírito possui a forma de uma coruja. Você rola 3d6 nos testes de Inteligência relativos ao conhecimento. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer criatura do tipo Ave, e rola 3d6 quando precisar fazer qualquer teste (atacar, escapar, treinar, etc.) com qualquer Besta do tipo Ave.

**Especial:** Você só pode ter uma habilidade Espírito Animal.

### **Espírito Animal: Lobo**

*Habilidades (Técnica) - Suporte*

**Descrição:** Seu espírito possui a forma de um lobo. Você ganha +1 nas rolagens de ataque corporal. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Carnívora, e rola 3d6 quando precisar fazer qualquer teste (atacar, escapar, treinar, etc.) que envolva qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Carnívora.

**Especial:** Você só pode ter uma habilidade Espírito Animal.

### **Ferrugem**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Mana:** 20

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Tocando qualquer objeto de metal por um turno inteiro, você causa ferrugem e corrosão no objeto, inutilizando-o. Itens mágicos não são afetados por essa magia.

### **Forma Animal 1**

*Habilidade (Técnica) - Ação*

**Requisito:** Empatia Selvagem

**Mana:** 20

**Dificuldade da Magia:** 10

**Descrição:** Você pode se transformar em qualquer Besta dos tipos Mamífero, Réptil, Ave ou Peixe com até 1,4 metros de tamanho. Você pode permanecer nesta forma por até 1 hora, mas pode cancelar os efeitos da Habilidade à qualquer momento antes do fim desse período.

Use as estatísticas do animal em que se transformou, mantendo apenas sua Inteligência, Vontade e Mana. Seus PVs serão o valor mais alto entre os seus PVs ou os da criatura em que você se transforma. Não é possível lançar magias, usar armas ou falar com criaturas que não sejam da espécie em que você se transformou enquanto Forma Animal estiver em uso.

### **Fruto Revigorante**

*Habilidade (Magia) – Ação*

**Requisitos:** Bons Frutos

**Mana:** 10

**Dificuldade:** 10

**Descrição:** Tocando em uma planta frutífera – mesmo morta – você faz com que ela desenvolva um único fruto grande e suculento capaz de restaurar 30 Pontos de Vida em quem a ingerir. Se não for ingerida, a fruta perde sua capacidade de cura após um minuto.



Druidas que possuem essa magia costumam carregar cajados de plantas frutíferas consigo para utilizarem a magia mesmo onde não haja plantas desse tipo à disposição.

### **Invocar Enxame de Pirilampos**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Dogma (Discípulo da Natureza) ou Mestre do Enxame

**Mana:** 20

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Você invoca um enxame de pirilampos sob seu comando. Pirilampos invocados por essa magia brilham mais do que o normal, e podem iluminar uma área de até cinco metros de raio, ou serem comandados para enxamear ao redor de um alvo - que atrapalha sua concentração, aumentando em 2 as dificuldades de lançar magias ou reduzindo em 2 todos os seus ataques à distância. Reduza para 1 esses modificadores em áreas bem iluminadas. Os pirilampos desaparecem assim que o combate acabar ou em 1 minuto.

### **Medicina Natural**

*Habilidade (técnica) – Suporte*

**Descrição:** Você pode rolar 3d6 em testes de Inteligência para fazer curativos e para reconhecer plantas medicinais e saber como usá-las. Enquanto estiver em um ambiente selvagem, você e seus aliados não são afetados por doenças e venenos de origem natural - seus aliados passam a ser imunes depois de um dia inteiro que estiverem com você.

Se qualquer personagem for inoculado por um veneno, você pode rolar 3d6 (Dificuldade 10) e gastar 1 hora para procurar as ervas necessárias para curá-lo. Essa poção consome 10 Pontos de Mana do druida para ser produzida. Você também pode rolar 3d6 (dificuldade 10) e gastar uma hora procurando

por ervas para fazer uma poção curativa. Qualquer uma dessas poções pode ser ingerida até uma hora depois de ter sido produzida sem que perca seus efeitos. Uma poção curativa consome 10 Pontos de Mana para ser produzida e cura 30 Pontos de vida.

### **Mestre do Enxame**

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Descrição:** Você é capaz de uma comunicação rudimentar com insetos e aracnídeos, sendo capaz de transmitir e receber sensações com eles. Com um teste bem sucedido de Inteligência (dificuldade 6 + Vontade do inseto) você é capaz de dar comandos simples que serão obedecidos prontamente, dentro das capacidades da criatura. Além disso, todas as suas Habilidades que envolvam criaturas do tipo Besta (Companheiro Animal, Convocar animais, Forma Animal e guardião da Natureza) passam à incluir criaturas dos tipos Aracnídeo e Insetoide.

Finalmente, você é automaticamente bem sucedido em testes de Força quando for afetado por qualquer Habilidade do tipo Característica de todas as criaturas dos tipos Aracnídeo e Insetoide.

### **Mover Terra**

*Habilidade (Magia) – Ação*

**Mana:** 15

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Essa magia pode ser usada para mover subitamente o terreno sob os pés de um adversário fazendo-o cair, ou para abrir uma passagem através de paredes de pedra ou terra. Usando essa magia subsequentemente em uma estrutura de pedra ou terra pode fazê-la enfraquecer e ruir - em geral um uso para cada cinco metros de base da construção serão necessários, mas o Mestre pode definir que a estrutura é mais frágil ou mais resistente



e ajustar o número de usos em uma determinada estrutura.

### **Quatro Elementos**

*Habilidade (Magia) – Ação*

**Mana:** 5

**Dificuldade da Magia:** 8

**Descrição:** Você pode criar uma pequena quantidade de terra, fogo, água ou ar. Uma esfera de pedra pode ser arremessada, causando 6 pontos de dano por contusão, uma porção de água pode ser usada para matar a sede de uma pessoa ou para apagar uma pequena chama, uma chama pode ser usada para acender material inflamável ou para iluminar ambientes escuros e uma porção de ar criado desse modo permite que uma criatura respire normalmente por até 10 minutos mesmo debaixo d'água. Qualquer quantidade de terra ou água criadas são permanentes, e manter uma chama sem combustível ou uma bolha de ar exige um novo teste a cada 10 minutos.

### **Resistência Elemental**

*Habilidade (Magia) – Ação*

**Mana:** 10

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Com o seu toque você pode encantar um alvo para ficar com Resistência à Fogo, Frio ou Eletricidade. O alvo da magia passa a sofrer apenas metade do dano do tipo escolhido (arredondado para cima) por um minuto ou até o final da batalha.

### **Sabedoria Selvagem**

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência referentes a conhecimento de plantas, animais e natureza ou para rastrear, localizar pontos cardeais, prever o clima pelas próximas 12 horas ou reconhecer terrenos enquanto estiver em áreas selvagens.

## **Habilidades Avançadas**

### **Abrigo de Pedra**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisitos:** Nível 5, Mover Terra

**Mana:** Variável

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** você pode criar uma estrutura de pedra simples e resistente para servir como abrigo. A quantidade de mana depende do tamanho da estrutura: 10 de mana cria um pequeno domo para quatro pessoas; 20 cria uma cabana para até dez pessoas; por 40 e possível criar uma torre para até 20 pessoas; e por 60 de mana o Druida cria um pequeno forte para 30 pessoas. A estrutura dura por 24h, então começa a desmoronar, o Mestre e livre para mudar essa duração se a estrutura receber um tratamento de alvenaria, reforçando com barro, etc. Se um engenheiro competente cuidar do processo a estrutura poderia durar indefinidamente. Esta magia só pode ser feita com um cajado.

### **Companheiro Animal 3**

*Habilidade - Suporte*

**Requisito:** Nível 5; Comp. Animal 2

**Descrição:** Seu companheiro animal tem sua Força, Agilidade e Vontade aumentados em 1 ponto permanentemente.

### **Companheiro Animal 4**

*Habilidade - Suporte*

**Requisito:** Nível 5; Comp. Animal 3

**Descrição:** Seu companheiro animal tem sua Força, Agilidade e Vontade aumentados em 1 ponto permanentemente e ele recebe 10 Pontos de vida e Mana extras permanentemente.

### **Conduzir Relâmpago**

*Habilidade (Magia) - Reação*

**Requisito:** Nível 5, Conjurar Temporal

**Dificuldade da Magia:** 14

**Descrição:** Você pode absorver relâmpagos - naturais ou mágicos - e redire-



cioná-los como preferir. Toda vez que for atingido por um ataque elétrico, se for bem sucedido no teste da magia, poderá redirecionar o ataque contra qualquer alvo à sua escolha na sua próxima ação. Note que você continua a sofrer o dano do ataque, mas pode redirecioná-lo sem custos de

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

Esta magia deve ser feita com um cajado.

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

### Evocar Tempestade

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Nível 5, Conjurar Temporal

**Mana:** 40

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Você pode iniciar uma tempestade centralizada em você, que cobre uma área de cinco quilômetros. Você pode escolher entre um furacão

*Furacão:* Todos os personagens dentro da área devem fazer um teste de Força (Dif. 10) a cada turno, ou serão arremessados pela força do vento, sofrendo 10 pontos de dano por contusão; Além disso, ataques de longa distância são impossíveis.

*Nevasca:* Todos na área sofrem 5 ponto de dano por frio a cada turno; além disso, testes de visão, ataques à distância e magias são realizadas como se o personagem fosse Inapto.

*Tempestade de raios:* Todo o turno, jogue dois dados para cada personagem na área;

dois números iguais nos dados significam que ele foi atingido por um relâmpago e sofre 60 pontos de dano elétrico.

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

Esta magia deve ser feita com um cajado.

### Forma Animal 2

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Nível 5; Forma Animal

**Mana:** 30

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Sua capacidade de assumir a forma de um animal permite que você se transforme em qualquer Besta dos tipos Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe com até 3 metros de tamanho. Você pode permanecer nesta forma por até 1 hora, mas pode cancelar os efeitos da Habilidade à qualquer momento antes do fim desse período.

Use as estatísticas do animal em que se transformou, mantendo apenas sua Inteligência, Vontade e Mana. Seus PVs serão o valor mais alto entre os seus PVs ou os da criatura em que você se transforma. Não é possível lançar magias, usar armas ou se comunicar com criaturas que não sejam da espécie em que você se transformou enquanto Forma Animal estiver em uso.

### Gavinhas e Espinhos

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisitos:** Entrelaçar

**Mana:** 25

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Escolha um inimigo que esteja com os pés no chão. Plantas espinhosas começam a nascer no chão e agarram o inimigo impossibilitando este de se mover e causando 10 pontos de dano. Para se soltar ele deve passar em um teste de Força (Dif. 16). Toda vez que rodar nesse teste, o personagem preso sofre 10 pontos de dano devido aos espinhos das plantas. Outro personagem pode libertar alguém preso



nas gavinhas se passar 2d6 turnos cortando as plantas (usando uma arma do tipo cortante). Em terrenos estéreis – dentro de cidades, cavernas ou desertos – as plantas murcham e se desfazem após 1 minuto.

### **Guardião da Natureza**

*Habilidade - Suporte*

**Requisito:** Nível 10; Forma Animal 2

**Descrição:** Sua capacidade de assumir a forma de um animal permite que você se transforme em qualquer Besta dos tipos Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe de qualquer tamanho. Além disso, você não precisa fazer qualquer teste para se transformar, e a transformação dura pelo tempo que você desejar. O custo de Mana de qualquer uso de Forma Animal também é reduzido à metade. Transformar-se em qualquer Besta maior do que 3 metros consome 20 pontos de Mana. Você não pode lançar magias nem usar armas nessa forma, mas é possível se comunicar com qualquer Besta além de poder falar normalmente enquanto Guardiã da Natureza estiver em uso.

### **Invocar Enxame de Vespas**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Dogma (Discípulo da Natureza) ou Mestre do Enxame

**Mana:** 40

**Dificuldade da Magia:** 16

**Descrição:** Você invoca um enxame de vespas imperiais que agirão sob seu comando. As vespas desaparecem assim que o combate acabar ou em 1 minuto.

O enxame de vespas imperiais está descrito no final da matéria.

### **Jato de Água**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Nível 5; Quatro Elementos

**Mana:** 20

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Essa magia cria uma massa de água que jorra em um poderoso jato, causando 16 de dano contundente

em tudo e em todos dentro de uma linha com um metro de largura por até 20 metros de alcance. Todos que forem atingidos podem fazer um teste de Agilidade (Dif. 14) para receberem apenas metade do dano. O druida também pode fazer com que essa magia tenha uma grande dispersão, irrigando uma área de 20 metros ao seu redor, ou ainda diminuir a potência do jato para simplesmente criar uma quantidade suficiente de água para saciar até 16 criaturas.

### **Neutralizar Mana**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Nível 5

**Mana:** 80

**Dificuldade da Magia:** 14

**Descrição:** Todos que estiverem até 5m de você ficarão com 0 Pontos de Mana.

### **Raio**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Nível 5, Conduzir Relâmpago

**Mana:** 30

**Dificuldade da Magia:** 16

**Descrição:** Essa magia só pode ser realizada durante uma tempestade ou tormenta - natural ou mágica. Você é capaz de conjurar um relâmpago das nuvens, mesmo que elas não estejam carregadas, e escolher exatamente onde ele irá cair. Qualquer um dentro da área onde o raio caia sofre 60 pontos de dano elétrico - mas podem fazer um teste de Destreza (dificuldade 14) para sofrerem apenas metade desse dano.

Esta magia deve ser feita com um cajado.





# Resista!

por Domênico Gay



Percebi que muitos jogadores tem tido dificuldade em entender o conceito exato de Pontos de Vida e Pontos de Mana no *Mighty Blade*, além dos conceitos de cura e recuperação. Vamos, portanto, dar uma boa olhada em todos os conceitos por trás dessas duas características.

## Pontos de Vida

Os Pontos de Vida de um personagem de *Mighty Blade* são uma medida concreta de um conceito bastante abstrato que envolve uma série de fatores. Pontos de Vida não são uma medida absoluta de sua saúde física, mas sim de uma mistura de sua moral, sua vontade de lutar, sua autoconfiança, sorte e - é claro - sua condição física também. Assim, quando o personagem sofre dano por um ataque, como uma boa e velha espadada, não significa que ele perdeu um quinto de seu sangue em uma enxurrada vermelha e que está sangrando até a morte. Significa que ele bloqueou ou esquivou o ataque por um triz ou que o ataque atingiu uma parte particularmente resistente da armadura e o personagem agora está mais consciente de que poderia perfeitamente ter, sim, perdido um bocado de carne devido ao ataque, o que efetivamente diminui sua autoconfiança e moral, além de talvez deixar um roxão ou até um pequeno corte superficial. Mas em geral o

único fator físico que o personagem está perdendo é seu fôlego, e não seu sangue. Graças à isso personagens com a Habilidade Valor da Vitória recuperam Pontos de vida quando derrotam inimigos em combate: eles não estão drenando a vida de seus adversários e curando seus ferimentos, mas sim recuperando sua moral enquanto se tornam conscientes de que podem, sim, vencer mais um combate - ou pelo menos fazer tombar mais alguns inimigos.

O mesmo vale para ataques mágicos e elementais. Uma bola de fogo que cause 20 pontos de dano no personagem não necessariamente deixa queimaduras de terceiro grau que vão requerer meses de tratamento e deixarão enormes - e permanentes - cicatrizes pelo corpo do personagem. Mas certamente o personagem tem alguns cabelos queimados enquanto pula para fora da área em chamas, e o calor da magia o deixa imediatamente consciente de que ele poderia, sim, ter sofrido aquela queimadura terrível que teria arruinado sua pele para sempre.

Obviamente, quando um personagem sofre um dano que o leva à ficar sem Pontos de vida, esse ataque pode perfeitamente significar uma estocada certa de espada ou uma rajada de fogo que o engolfa em chamas - e que pode sim gerar algumas belas cicatrizes!



Quando um personagem sobe de nível e adquire mais Pontos de Vida, o que efetivamente se passa é que ele se torna mais confiante de que pode vencer mais desafios e derrotar mais adversário, e não apenas que ele melhora sua condição física e que seus músculos endurecem mais ao ponto de poderem sofrer mais cortes e esmagamentos.

Alias, é esse mesmo fator que difere os personagens dos jogadores dos PDMs de um jogo, e faz com que eles tenham mais Pontos de vida: diferente de um guarda de portão, que tem um dia-a-dia moroso e sem desafios, um verdadeiro guerreiro tem uma vontade selvagem de provar seu valor, vencer inimigos cada vez mais perigosos e rir diante da morte iminente. Mesmo que tenha um porte físico mais avantajado ou um treinamento mais apurado, um guarda de cidade não possui a autoconfiança quase insana e a paixão inabalável de um guerreiro.

## Pontos de Mana

Assim como os Pontos de Vida, os Pontos de Mana não são simplesmente uma espécie de “medida da saúde mágica” do personagem - ao menos não em termos absolutos. Mana envolve a capacidade de concentração, o foco mental e espiritual do personagem e também, parcialmente, sua saúde.

Lançar magias, disparar flechas com precisão e desferir ataques com mais potência exigem um vigor tanto físico como mental por parte do personagem. Assim como alguém com poucos Pontos de vida vai apresentar uma aparência e atitude combatida, com pouca disposição e energia, um personagem com pouca mana vai ter pouca concentração e vivacidade, parecendo distraído e demonstrando impaciência para longas discussões.

Se um personagem com poucos Pontos de Vida vai parecer exausto depois de um

exercício físico intenso, pense em um personagem com pouca mana como alguém que acabou de passar um longo tempo em uma exaustiva tarefa mental desgastante.

Quanto maior a quantidade de Pontos de Mana de um personagem, maior sua capacidade de concentração e seu controle sobre o esforço que pode desprender em uma tarefa. Assim como guerreiros que adquirem mais Pontos de Mana são capazes de proezas físicas mais impressionantes por serem capazes de controlar melhor o esforço que precisam fazer para desferir golpes mais vigorosos, maior também é a capacidade de Feiticeiros e Sacerdotes calejados de se concentrarem em realizar magias em situações de tensão - como combates - em relação àqueles com menos experiência em realizar suas magias sob pressão.

Note, no entanto, que os Pontos de Mana de um personagem não são uma medida de sua capacidade de concentração e esforço físico e mental totais, como é o caso dos Pontos de vida em relação à sua resistência corporal. Um personagem que fique sem nenhum ponto de mana não está completamente desprovido de capacidade de concentração ou vontade, apenas chegou ao seu limite. O personagem não vai entrar em coma ou ficar apenas babando e grunhindo coisas sem sentido quando fica sem Pontos de Mana, ele vai estar apenas cansado e física e mentalmente - mas ainda capaz de pensar com certa clareza e velocidade se for necessário, apenas não consegue reunir fôlego ou se concentrar o suficiente para realizar feitos particularmente impressionantes.

Como uma regra opcional, um personagem que fique completamente exaurido de seus Pontos de Mana sofre um redutor de -2 em todos os seus testes até recuperar pelo menos 1 Ponto de Mana, refletindo sua fadiga física mental e falta de capacidade de concentração - afinal, ele chegou ao seu limite, no fim das contas.



# Recuperação

Como é dito no Módulo Básico, para recuperar Pontos de Vida e Mana é preciso descansar (especificamente, uma hora para cada 5 pontos recuperados). Não se pode fazer nenhum esforço físico durante esse descanso. Isso significa que os personagens devem realizar apenas ações corriqueiras - comer, conversar, talvez preparar uma fogueira e tocar algumas velhas músicas reconfortante. Basicamente, montar acampamento, ou visitar uma taverna. Uma caminhada sem pressa ou viajar calmamente no lombo de um animal ou em um veículo também não constitui um exercício físico exaustivo, embora a marcha normal de viagem certamente impede a recuperação.

A melhor maneira de se recuperar, no entanto, é repousar completamente ou, idealmente, dormir. Um sono ininterrupto de pelo menos seis horas recupera 30 Pontos de Vida e Mana, em adição à recuperação por descanso - assim, seis horas de sono sem interrupções significam uma recuperação total de 60 Pontos de Vida e de Mana.

Além disso, certos efeitos - como a Magia de Druida Bons Frutos e a Canção do Descanso dos Bardos permitem uma recuperação mais eficiente. Esses efeitos melhoram a recuperação de Pontos de Vida e Mana por descanso, mas não alteram a recuperação por sono. Um personagem dormindo ainda pode ser afetado pela Canção do Descanso pelo tempo que o Bardo tocar, e um personagem que consuma uma planta criada com Bons Frutos logo antes de dormir vai recuperar 10 Pontos de Vida e Mana por hora de descanso, mas os 30 Pontos de Vida e Mana recuperados por um sono de pelo menos seis horas não são afetados. Assim, um personagem dormindo que tenha ingerido uma planta criada por Bons Frutos ou que possa ouvir a Canção do

Descanso de um bardo vai recuperar 10 Pontos de Vida e Mana pelo tempo que durarem os efeitos dessas Habilidades, e mais os 30 Pontos de Vida e Mana devido ao sono, caso durmam por pelo menos 6 horas.

Como regra opcional, considere que um personagem recupera 1 Ponto de vida e 1 Ponto de Mana por hora, quando não está descansando. Mesmo quando não é possível descansar de modo apropriado, um aventureiro deve ser capaz de reunir um pouco de energia para seguir em frente.

## Por um Fio

Um personagem que perdeu todos os pontos de vida fica inconsciente, mas não está morto. Se o personagem é capaz de resistir aos ferimentos que o levaram à inconsciência por 1 minuto por ponto de força ou Vontade (o que for mais alto) antes de efetivamente morrer. Durante esse tempo, ele pode ser auxiliado por um personagem que possua a Habilidade Cura Natural ou um Kit de Primeiros Socorros à mão. Se esse aliado for bem sucedido em um teste de Inteligência (Dificuldade 12) ele é capaz de estabilizar o personagem moribundo. Após uma hora descansando, o personagem estabilizado deverá fazer um teste de Vontade (dificuldade 12). Se falhar nesse teste ele estará irremediavelmente morto, mas se vencer o teste ficará com 1 Ponto de vida e recuperará a consciência após 6 horas. Esse tempo de restabelecimento não recupera Pontos de vida ou Mana adicionais. Além disso, um personagem nesse estado é considerado Indefeso e qualquer dano que sofra o fará morrer sem chances de recuperação.

Obviamente, certos ferimentos podem tornar o restabelecimento impossível. Se o alvo foi derrotado por um Retalhamento



(ou seja, foi decapitado) não há meios de estabilizá-lo. No caso de Habilidades como Absorver e Engolir, o personagem tem seu corpo completamente destruído, e não há chances de recuperação. Gás Petrificante e Olhar Petrificante também causam uma morte que não pode ser curada por qualquer meio, exceto magias e poções muito específicas.

Além disso, Toque da Morte (ou qualquer outro ataque que cause dano à alma ou espírito do personagem) torna o personagem em uma casca vazia caso faça o personagem chegar à zero Pontos de Vida, e mesmo que um outro personagem seja capaz de estabilizar o corpo, a mente e o espírito do personagem não estão mais ligados à carne, e o personagem falha automaticamente em seu teste de Vontade para permanecer vivo.

## Regra Opcional Kit de Primeiros Socorros Ampliado

Um Kit de Primeiros Socorros é basicamente um estojo com o material necessário para prestar atendimento rápido no caso de ferimentos de praticamente qualquer espécie. Ele contém agulha e linha de sutura, bandagens, unguentos para tratar queimaduras - por fogo ou frio - ampolas de antídotos universais contra venenos e sais reparadores. Assim, em adição à permitir a recuperação de um personagem que tenha ficado sem nenhum Ponto de vida, ele pode ser usado para recuperar ferimentos leves. Sempre que um personagem sofre dano em combate, é possível usar um Kit de Primeiros socorros para realizar pequenos curativos. Um personagem com um Kit à mão e dispondo de pelo menos 10 minutos pode realizar um teste de Inteligência (dificuldade 12) para

curar 5 Pontos de vida em outro personagem, ou pode realizar um teste de Inteligência (Dificuldade 14) para 5 Pontos de vida em si mesmo. Note, no entanto, que esse efeito só pode ser usado uma vez por combate em cada personagem, e apenas se o personagem tiver sofrido algum dano imediatamente antes do uso do Kit.

No entanto, um Kit de Primeiros Socorros não contém quantidades indefinidas de material de cura. Ao utilizar o Kit - seja para estabilizar um personagem moribundo ou para fazer pequenos curativos após um combate - considere que parte do material do kit foi utilizado. Um Kit padrão pode ser usado até cinco vezes antes de ficar sem material para futuros curativos. No entanto, é possível comprar mais material para recarregar o estoque de material do kit. Cada 10 moedas gastas na compra de material para o Kit permitem mais um uso deste. Dessa forma, é possível comprar kits com mais de cinco usos iniciais; efetivamente, cada 10 moedas permitem uma utilização do Kit. Os itens que compõem um kit de Primeiros Socorros são mundanos e relativamente fáceis de conseguir; qualquer vila com um curandeiro terá material para reabastecer o Kit de modo satisfatório.

Além disso, é possível conseguir Kits de qualidade superior - agulhas mais lisas e aguçadas, linha mais fina bandagens de melhor qualidade e antídotos, unguentos e sais mais eficientes. Esses Kits são mais caros - custam o dobro do preço para comprar e recarregar - mas diminuem a dificuldade do Teste de Inteligência para realizar curativos em 2 (A dificuldade para curar outros personagens passa a ser 10 e a dificuldade para curar à si mesmo passa a ser 12).





# Vilões!

por Luciano Abel



Para os Mestres nada pode ser mais fundamental que criar um bom vilão, uma nêmeses para os personagens do grupo de jogo. Esses vilões são a essência de uma boa campanha. Um vilão não é um inimigo comum, não é apenas um monstro a ser derrotado. Ele tem recursos, seguidores, mercenários ao seu dispor.

## Mas como criar um vilão memorável?

A primeira coisa é tratar o Vilão como um personagem, crie sua ficha, de a ele muitos níveis, 5, 6, ou até mesmo 10. Ele não irá mais evoluir, ou pelo menos não tanto quanto os personagens dos jogadores. Quando os PCs começarem, lá no primeiro nível, eles não saberão do vilão, nem este terá conhecimento deles. Mesmo ao ganharem o 2º e o ao 3º níveis, o vilão não lhes dará muita atenção. Mas ao longo da campanha conforme aquele grupo de heróis continua estragando seus planos, ele provavelmente tomará medidas para acabar com ele. No entanto, o vilão só enfrentará os personagens quando seus níveis alcançarem um valor digno de serem um desafio.

## Características Únicas

Como dissemos antes, o vilão não é apenas um cara mau, um monstro. Ele tem de ser diferente, especial, tem de surpreender os jogadores a cada encontro, a cada batalha. Por isso o Mestre deve dar a ele algumas habilidades especiais. Algo inesperado, algo que os jogadores não imaginem, algo que não esta necessariamente descrito nas regras. Modifique, crie, faça algo diferente, algo para o qual os PCs não estejam preparados.

## Motivações e Arquétipos

O que move seu vilão? Por que ele faz o que faz? Essas são questões importantes, que irão nortear todas as ações de seu vilão. No começo você não precisa ter isso absolutamente definido, ou mesmo claro. Na maioria das vezes que um vilão surge, seus planos são obscuros, seus motivos nebulosos, isso pode ser verdade pros seus jogadores, mas também pode ser pra você. Vá definindo as coisas no curso da história, muitas vezes os próprios jogadores vão lhe dar boas sugestões conforme eles tentam entender os motivos do vilão.



Claro que ter as coisas mais ou menos definidas é bom, para facilitar vamos descrever alguns dos arquétipos mais tradicionais da vilania.

**Adversário:** o vilão vê o grupo, ou um dos membros do grupo, como uma concorrência, e ele que vencê-los a qualquer custo, quer provar que é melhor que eles. O que torna esse personagem um vilão é o fato dele não se prender a padrões éticos e morais para derrotar os PCs, vale tudo para vencer. Um vilão como esse pode surgir de um rixa boba, por algo que os PCs fizeram no lugar dele, ou melhor que ele.

**Lorde Maligno:** o mais clássico dos vilões, o senhor das trevas, o mestre do mal. De Sauron a Valdemort, passando pelo Imperador Palpatine e Tulsa Doom, as histórias de fantasia estão repletas de exemplos desse tipo de vilão. Ele serve ao mal, pode ser na forma de um deus maligno, ou apenas de um ideal cruel e sádico. Esse é o pior tipo de vilão, pois ele nunca terá piedade, nunca se redimirá e normalmente é aliado de algum poder sobrenatural superior. Um Lorde Maligno normalmente é o último vilão da história, a origem de tudo de ruim que aconteceu com os personagens até então, quando o confronto final chegar, ou ele é derrotado ou, não apenas o grupo vai perder, mas todo o mundo sofrerá as consequências.

**Monstro:** esse vilão é uma criatura, um ser monstruoso, ele não é inteligente, ou mal, é apenas uma besta selvagem e irracional. Esse tipo de vilão figura aventuras curtas, mas se for poderoso o bastante, pode sobreviver ao primeiro encontro com os PCs, e sua selvageria pode descontar em uma vila próxima. Esse tipo de vilão surge quando uma criatura monstruosa persiste em vencer os PCs e continuar atacando inocentes.

**Rei do Crime:** esse é um vilão pouco explorado em histórias de fantasia, mas

muito interessante de usar. As grandes cidades invariavelmente acumulam guildas de criminosos, basta que surja alguém com força o bastante para controlar esses criminosos, para termos um Rei do Crime. Seu poder está em suas conexões, seu conhecimentos sobre a cidade e quem vive nela. Esse tipo de vilão pode ser uma grande pedra no sapato dos PCs, ele pode saber de podres dos nobres importantes, usando-os para manipular os PCs, ou mesmo incriminá-los. Esse é um vilão que tem potencial pra se tornar algo que os jogadores realmente odeiem, e derrotá-lo muitas vezes significa apenas dar a outro a chance de tomar seu lugar, e o próximo pode ser bem pior.

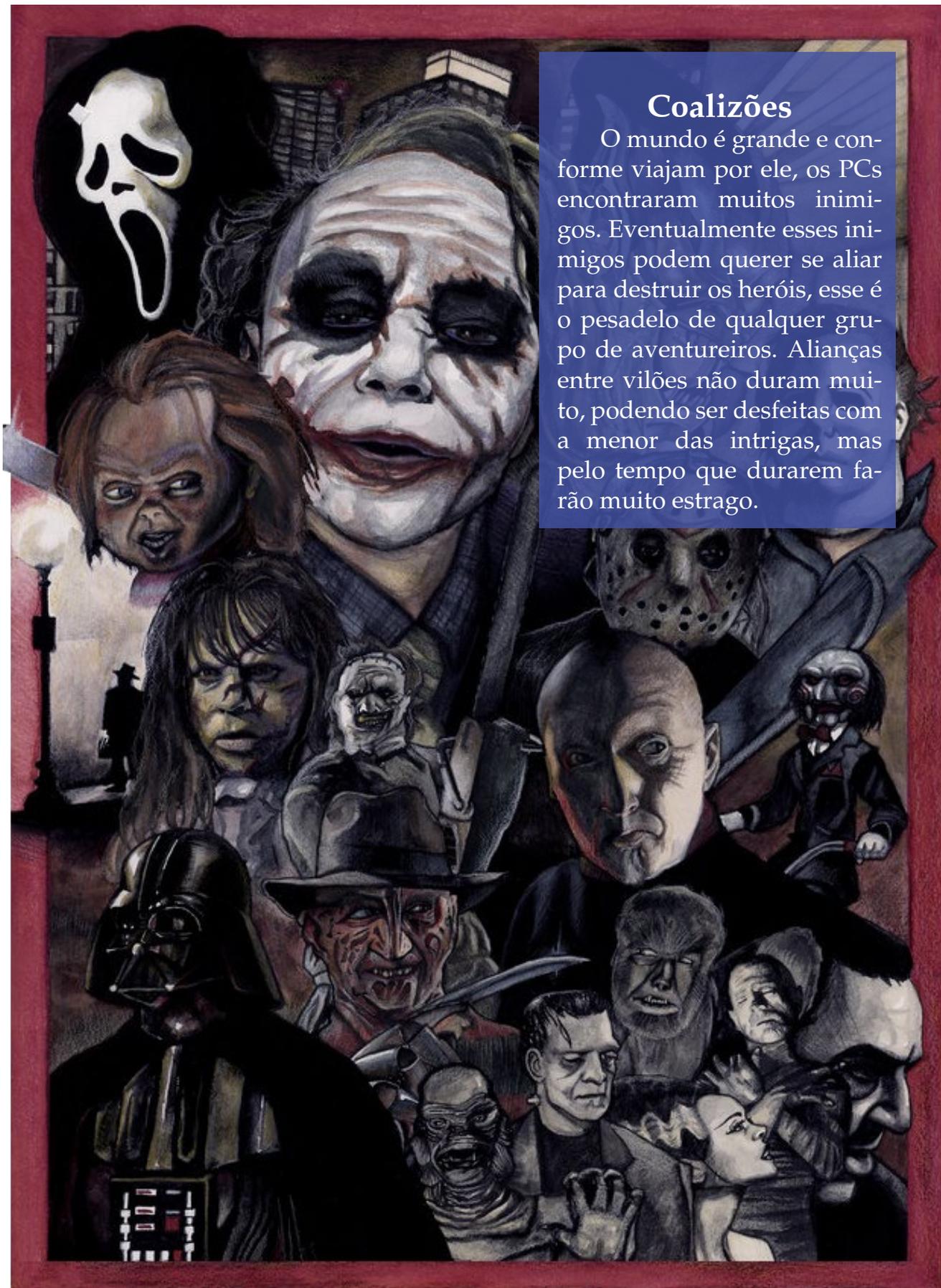
**Tirano:** Déspotas que buscam nada além de poder e domínio sobre os demais. Os tiranos podem ser de qualquer porte, de um prefeito a um Imperador. Ele oprime o povo, dando-lhes o mínimo e tirando o máximo, enriquecendo seus cofres enquanto o povo morre a míngua. Suas leis serão severas e injustas e aqueles que o desafiam serão sumariamente punidos, os que falam contra, silenciados. São os vilões preferidos dos Paladinos, nada como derrubar um tirano para começar bem o dia.

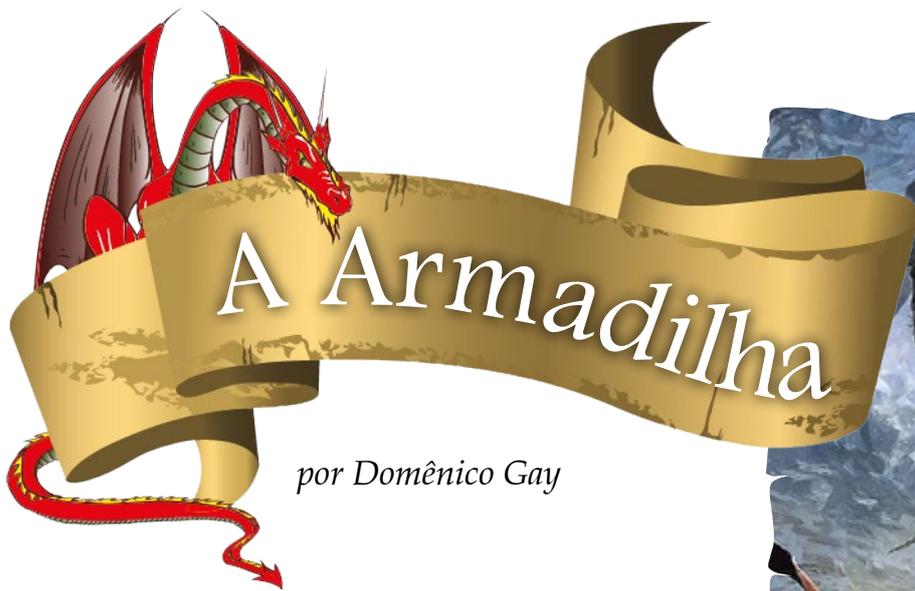
**Vingador:** esse é um vilão controverso, ele sofreu algum tipo de perda, sua amada foi morta por guardas corruptos, seu filho pereceu de fome por causa dos impostos de um Tirano. Ele normalmente é fruto das ações de um outro tipo de vilão, ou, nos piores casos, do erro de um herói. Seus motivos são válidos, mas seu trauma o enlouqueceu, o cegou para a razão, ele terá sua vingança, e qualquer um que ficar em seu caminho será seu inimigo. O que muitas vezes acontece com os PCs.



## Coalizões

O mundo é grande e conforme viajam por ele, os PCs encontraram muitos inimigos. Eventualmente esses inimigos podem querer se aliar para destruir os heróis, esse é o pesadelo de qualquer grupo de aventureiros. Alianças entre vilões não duram muito, podendo ser desfeitas com a menor das intrigas, mas pelo tempo que durarem farão muito estrago.





# A Armadilha

por Domênico Gay



Este é um encontro aleatório que pode ser usado para qualquer grupo grande (quatro ou mais) de aventureiros de nível 1 ou 2 ou para um grupo menor de nível 3. Contra aventureiros de nível mais alto, o encontro vai apresentar pouco desafio. O encontro pode acontecer em qualquer floresta remota pela qual os aventureiros estiverem passando, e pode ser resolvida rapidamente, antes ou - preferencialmente - depois que os personagens tiverem terminado uma missão e estiverem indo para uma cidade para descansar. Apesar de fornecer bastante informação, o encontro em si é relativamente simples e curto, mas o Mestre deve ler atentamente as táticas usadas pelas criaturas - nada deixa os jogadores mais assustados do que um grupo de criaturas usando uma tática organizada!

Sem mais delongas, vamos ao encontro!

## A História de Ig

Ig, um jovem xamã goblin de temperamento preguiçoso, viajava com os caçadores de sua tribo em uma floresta próxima ao local para onde sua tribo acabara de se mudar - depois de terem sido expulsos de seu covil por um grupo de orcs - atrás de viajantes para atacar ou uma caravana mal protegida para saquear, quando foram atacados por uma patrulha de elfos. Rapidamente, todos os caçadores foram elimina-

dos sistematicamente, e enquanto os elfos terminavam de aniquilar os cães selvagens que os goblins usavam como sabujos, Ig percebeu que tinha poucas chances de sobreviver. Em pânico, fugiu desesperadamente pela mata adentro, sem rumo certo.

Ig, cuja vida fora delineada pela fuga de trabalho pesado e de tarefas extenuantes de qualquer espécie, nunca tinha demonstrado qualquer tipo de gosto pelo combate ou raciocínio rápido, sequer tinha apresentado as habilidades mais naturais da raça - como correr e encontrar um bom lugar para se esconder! Na verdade, a única coisa em que era bom era passar horas a fio dormindo aos lado dos vira-latas da tribo. Na verdade, ele era tão bom em passar o dia todo sem fazer nada com os cães, que o xamã da tribo achou que ele seria um bom aprendiz - nem que fosse para lidar com os animais. De fato, o pequeno goblin demonstrou uma afinidade incomum para lidar com os animais, e rapidamente acabou aprendendo os rudimentos do trabalho xamanismo. Graças à isso, podia passar o dia todo dormindo e comendo os carrapatos dos cães, e apenas esporadicamente saía com os caçadores para lidar com os vira-latas rabugentos - e tão preguiçosos quanto ele próprio.



Mas agora Ig estava sozinho, numa mata desconhecida, sem saber direito como retornar pra casa, e errando aleatoriamente pela floresta.

Foi quando tropeçou em uma grande pegajosa teia, e, antes de perceber o que estava acontecendo, se viu cercado por um grupo de aranhas gigantes! Em desespero, o goblin se debateu e urrou, e vendo que era impossível escapar, acabou apelando para o único recurso que restava: Suplicou pela sua vida! Por mais surpreendente que possa parecer, as aranhas pareceram compreender o que o goblin dizia, e pouparam sua miserável existência - depois ele veio a descobrir que, nunca tendo visto um goblin, as aranhas ficaram receosas de comerem a criatura malcheirosa e esquelética e acabarem doentes...

Nos dias seguintes ao encontro, Ig conseguiu toscamente conversar com a matriarca do grupo - que se chama Snarrak - e descobriu que os outros três aracnídeos eram suas crias, ainda muito jovens para viverem sozinhos. Nesse meio tempo, as teias das aranhas acabaram por capturar outra vítima: Um ladrão humano, que, depois de um furto bem-sucedido, procurava na floresta um bom lugar para esconder seu saque. Enquanto as aranhas se banquetevavam do corpo do desafortunado ladrão, Ig ficou com os pertences dele, negligenciados com indiferença pelas aranhas - entre eles, um bom pedaço de queijo meio rançoso e um pouco de um vinho vinagrento que supriram as necessidades do goblin por alguns dias.

Tendo arranjado um razoável tesouro, Ig decidiu voltar para o novo covil de sua tribo. Chegando lá, encontrou o lugar deserto e sinais de combate, incluindo vários corpos de goblins com ferimentos de flecha. Com certa dificuldade, o cérebro da criatura conseguiu compreender o que se passara ali, e agora sem um lar e com um ódio intenso por elfos, Ig decidiu voltar à suas "amigas" de oito patas.

As aranhas, por sua vez, por algum motivo não só toleravam a presença do goblin, mas pareciam apreciá-la. Com seu instinto de comunidade voltado para as únicas criaturas com quem podia contar, Ig rapidamente compreendeu e assimilou os hábitos dos aracnídeos.

Depois de um encontro particularmente duro com um par de gnolls, Ig ajudou a curar os aracnídeos feridos, e concluiu que poderia melhorar as táticas de emboscada rudimentares que eles empregavam.

Lembrando-se das armadilhas que os caçadores da sua tribo preparavam, Ig conseguiu convencer Snarrak a tecer uma teia longa - que o goblin conseguiu manusear com alguma dificuldade, cobrindo-a com areia para não ficar grudado - e amarrou um toco a uma das extremidades, sobre a teia. Quando um javali caiu na rede de teias, o goblin soltou o toco sobre o animal, que, preso dessa forma, tornou-se um alvo mais fácil para as aranhas matarem. Com o tempo, o goblin e as próprias aranhas implementaram o sistema, cobrindo o toco com teia, para que o alvo ficasse grudado, e quando os filhotes fizeram sua primeira muda, o goblin fixou algumas lascas das exúvias para servirem de esporões - que foram, ainda, recobertos com veneno da aranha matriarca. Finalmente, para não ter que contar com a própria precisão, o goblin decidiu estender a teia que sustentava o toco pela trilha abaixo. Assim, quando uma criatura desavisada esbarra na teia - extremamente bem camuflada pela areia que o goblin usa para recobri-la e não ficar grudado - ela se rompe e deixa o toco cair sobre sua vítima.

Com o sucesso das novas enjambrações, eles decidiram remover a rede de teia, para tornar a armadilha mais difícil de detectar, e prepararam um segundo toco logo adiante ao primeiro, para aumentar a eficiência do sistema.



As aranhas construíram ainda uma pequena "toca" no alto de uma das árvores onde as armadilhas foram posicionadas, que o goblin cobriu de folhas por dentro e por fora. Assim, ele podia passar o tempo fazendo o que mais gosta - dormir, geralmente abraçado à um dos filhotes! - enquanto as aranhas se revezam na vigilância.

É nessas circunstâncias que os personagens dos jogadores encontram o estranho grupo.

## A Emboscada

Como provavelmente não vão estar em alerta - em circunstâncias normais, as chances de um grupo de jogadores passando por uma trilha em uma floresta erma estar procurando deliberadamente por armadilhas é praticamente nula - o personagem mais adiantado do grupo faz um teste de Destreza (dificuldade 14) para não ser atingido pelo toco (que causa 12 pontos). Se não for atingido pelo primeiro toco, pergunte para onde o personagem esquiva: se for para trás, nada acontece, mas se o personagem pular para frente ele aciona a segunda armadilha, idêntica à primeira. Qualquer personagem atingido por um dos tocos, além de sofrer dano, ainda precisa fazer mais dois testes: Um contra o veneno das aranhas, e um segundo para não ficar preso pela teia - olhe as estatísticas no final do encontro para ambos.

A tática que as criaturas usam é a seguinte: Uma vez que um personagem for atingido por uma das armadilhas, as aranhas jovens pulam da copa e atacam qualquer criatura que tiver sido atingida. Se um personagem tiver ficado preso no toco grudado, elas atacam aqueles personagens que ainda estiverem livres. Enquanto isso, a aranha matriarca se movimenta pelas copas das árvores para circundar o grupo e atacar por trás - o que leva um turno inteiro. O goblin ataca de cima da árvore, visando primeiro os personagens que pareçam mais ameaçadores (armaduras mais

pesadas e armas maiores), com Entrelaçar. Depois de dois turnos, ele desce cautelosamente por trás da árvore para curar as aranhas. Ele usa primeiro sua Poção Curativa e depois uma de suas Poções de Vida. Ele então passa à atirar suas pedras ou sua adaga caso alguém se aproxime dele. Sua última Poção de vida só será usada caso uma das aranhas seja abatida. Se houver qualquer elfo no grupo, no entanto, não importa em que situação, o goblin vai visar esse personagem primeiro (primeiro com Entrelaçar, depois com suas pedras e finalmente indo estocá-lo com sua adaga), e só vai atacar outro personagem depois que o tiver derrubado.

Se apenas uma das armadilhas for acionada, e não atingirem nenhum personagem, as criaturas esperarão para ver se a outra armadilha é acionada, antes de atacarem.

Se nenhuma das armadilhas atingir um personagem, o grupo de criaturas não ataca, e espera que os aventureiros não os vejam ou decidam ir embora. Se os personagens decidirem procurar nas imediações, considere que os jogadores só percebem a toca do goblin ou as aranhas no alto das árvores se forem bem sucedidos em um teste de Inteligência com dificuldade 12. Se os personagens encontrarem o goblin ou as aranhas e atacarem, as criaturas lutarão, mas tentarão fugir se tiverem a oportunidade, disparando teias e usando a Entrelaçar para retardar os aventureiros. O goblin lutará até a morte apenas se houver um elfo no grupo - nesse caso, ele tentará matar o personagem elfo com afinco! Caso contrário, tentará fugir. Se qualquer uma das criaturas for seriamente ferida ou capturada, o goblin tentará parar o combate, gritando para que os personagens poupem a vida dele e das aranhas! Se os personagens decidirem atacar, as criaturas então lutarão até a morte. Se decidirem poupar o goblin e as aranhas, fica a cargo dos jogadores deci-



dir o que fazer com o bizarro grupo. Ig fará promessas de que ele e suas amigas saíram daquela floresta - o que ele cumprirá - e até mesmo que não voltará a atacar viajantes - o que é uma mentira deslavada! Ele também pode oferecer um pouco de veneno das aranhas - que ele vêm coletando para usar nas armadilhas - e parte, ou mesmo todo o seu tesouro para que os aventureiros os deixem vivos. Se o grupo decidir levar as criaturas como cativas, elas lutarão e tentarão fugir - ou, se alguma delas estiver incapacitada, lutarão até a morte.

Se os personagens matarem ou espantarem as criaturas e revistarem a toca de Ig, encontrarão um pequeno buraco fétido coberto de folhas secas e restos apodrecidos de comida. Ig usou o manto do primeiro ladrão para forrar o chão, e dentro do capuz do mando, guarda um pequeno suprimento de comida, recolhida dos pobres infelizes que caíram nas armadilhas antes da chegada dos aventureiros. Além de alguns ossos e pedaços rançosos do que

pode ter sido um pedaço de carne cozida, há meia peça de um queijo embolorado, uma garrafa lacrada de cerveja aguada, uma garrafada aberta mas quase cheia de um rum forte e um saco de pano com biscoitos doces amolecidos. Em um canto da toca, amontoado, estão os outros pertences que Ig recolheu de suas vítimas: Um saco de couro com 150 moedas, um estojo de madeira com um conjunto de talheres de prata, um medalhão de ferro com um sol em alto-relevo, duas adagas, uma ponta de lança, um escudo pequeno, uma corda de arco, uma aljava com 15 flechas, um conjunto de ferramentas de ladrão e uma armadura de couro de tamanho médio, além de duas garrafas vazias e um três frascos de poção com um líquido verde-escuro viscoso dentro - veneno extraído de Snarrak.



### **Ig**

**Goblin (verde) Druida nível 1**

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

**PV: 50 PM: 60 Def: 9**

### **Ataques:**

Pedras (Distância; Dano 4/contusão)

Adaga (corporal; Dano 6/corte ou perfuração)

### **Habilidades:**

Tamanho Pequeno [suporte]

Visão Noturna [suporte]

Fragilidade Corporal [suporte]

Empatia Selvagem [suporte]

Medicina Natural [Suporte]

Entrelaçar [Ação]

### **Pertences:**

Adaga (coberta com veneno de aranha), seis pedras, duas poções de Vida e uma Poção Curativa (feita através da Habilidade Medicina Natural meia hora antes do encontro).



## Consequências

Se os aventureiros decidirem poupar a vida de Ig e das aranhas, eles vão se mudar de lugar e usar a mesma tática em alguma outra floresta. Existem duas possibilidades para o uso subsequente do goblin e das aranhas nesse caso: Snarrak vai ter mais filhotes, e o grupo pode topar com o grupo em outra floresta, mas dessa vez vai ter que lidar com um goblin com mais alguns níveis e um punhado a mais de aranhas! Ou, considerando que eventualmente o goblin esbarre com outros de sua espécie, é possível que ele funde ou se junte a uma tribo e, com Snarrak e seus filhotes dando cria, os jogadores podem encontrar uma área sendo assolada por uma tribo de goblins montados em aranhas - um desafio interessante para um grupo de nível mais elevado.

Ig não têm as estatísticas normais de um goblin xamã descrito no Monstrum Codex. Ao invés disso, ele foi criado usando as regras para personagens goblins presentes na Dragon Cave #02 e . Como não existe uma classe xamã, ele foi criado como um Druida de nível 1 (Ver página anterior).

### Snarrak

**For: 7 Agi: 4 Int: 4 Von: 4**  
**PV: 50 PM: 50 Def: 12**

### Ataques:

Mordida (corporal; dano 8/corte)

### Habilidades:

Teia [ação]

Visão Noturna [suporte]

Venenosa [suporte]



### Aranhas Gigantes filhotes

**For: 5 Agi: 4 Int: 4 Von: 3**  
**PV: 30 PM: 30 Def: 11**

### Ataques:

Mordida (corporal; dano 6/corte)

### Habilidades:

Teia [ação]

Visão Noturna [suporte]

Snarrak tem estatísticas de uma aranha gigante Matriarca, enquanto suas crias têm estatísticas de aranhas gigantes adultas (ambas descritas no Monstrum Codex). Apesar de já terem idade para agirem sozinhas, as aranhas - e a própria Snarrak - se apegaram ao goblin e criaram uma espécie incomum de núcleo familiar entre si.

As habilidades chaves das aranhas, necessárias para esse encontro, estão no quadro abaixo:

### Teia

*Habilidade (Característica) - Ação*

Descrição: Faça um ataque à distância. Se acertar, prenderá o alvo em uma teia pegajosa. A cada turno, o alvo pode tentar se soltar da teia vencendo um teste de Força (dificuldade 12). Um alvo enredado na teia não pode fazer nenhuma ação além de tentar se soltar.

### Venenosa

*Habilidade (característica) - suporte*

Descrição: Todos que receberem dano dos seus ataques precisam fazer um teste de força (Dificuldade 10) ou ficarão envenenados (perde 1 ponto de vida por turno).



por Luciano Abel &  
Domênico gay

# Armaduras Mágicas

Sempre senti falta de armaduras mágicas na lista de itens do Mighty Blade, então hoje vamos resolver isso trazendo seis armaduras de grande poder e utilidade.

## Cavaleiro de Ferro

**Aura:** *Divina*

**Raridade:** *Lendário (Único)*

Essa poderosa armadura foi criada por um feiticeiro que queria intensificar seu poder, conta a lenda que quando foi morto seu espírito se uniu a armadura. A armadura é consciente, e para controlá-la é preciso vencer (ou pelo menos empatar) uma disputa de Vontade, a vontade da armadura é 7. é necessário fazer esse teste sempre que vestir e tirar a armadura, e sempre que quiser usar uma de suas magias. Falhar no teste significa que você não consegue fazer o que queria e você perde 10 pontos de Mana (que vão para a armadura). Se estiver vestindo a armadura, você está hermeticamente fechado, não conseguindo comer, e tendo apenas uma hora de ar. Após esse tempo o personagem perderá 10 PV por minuto até que tire a armadura e possa respirar novamente (lembrando que isso exige um teste). A armadura tem 100 pontos de Mana, ela só recupera mana quando esta vestida em alguém, nessas condições ela se recupera na mesma velocidade que um personagem descansando.

A armadura possui algumas magias



que podem ser feitas pelo seu usuário (seja ele um conjurador ou não), o mana requerido por essas magias é sempre descontado do Mana da Armadura. Além disso ela não conta como isolante mágico, caso o usuário seja um conjurador ele poderá lançar suas próprias magias normalmente. As magias da armadura são: Detectar Magia, Bola de Fogo, Trovão, Voar. Além disso ela tem Resistência Elemental (Fogo/Frio) sempre ativas e concede +4 na defesa de quem a estiver usando. A armadura também se monta e desmonta do personagem sozinha, por movimentos telecinéticos.

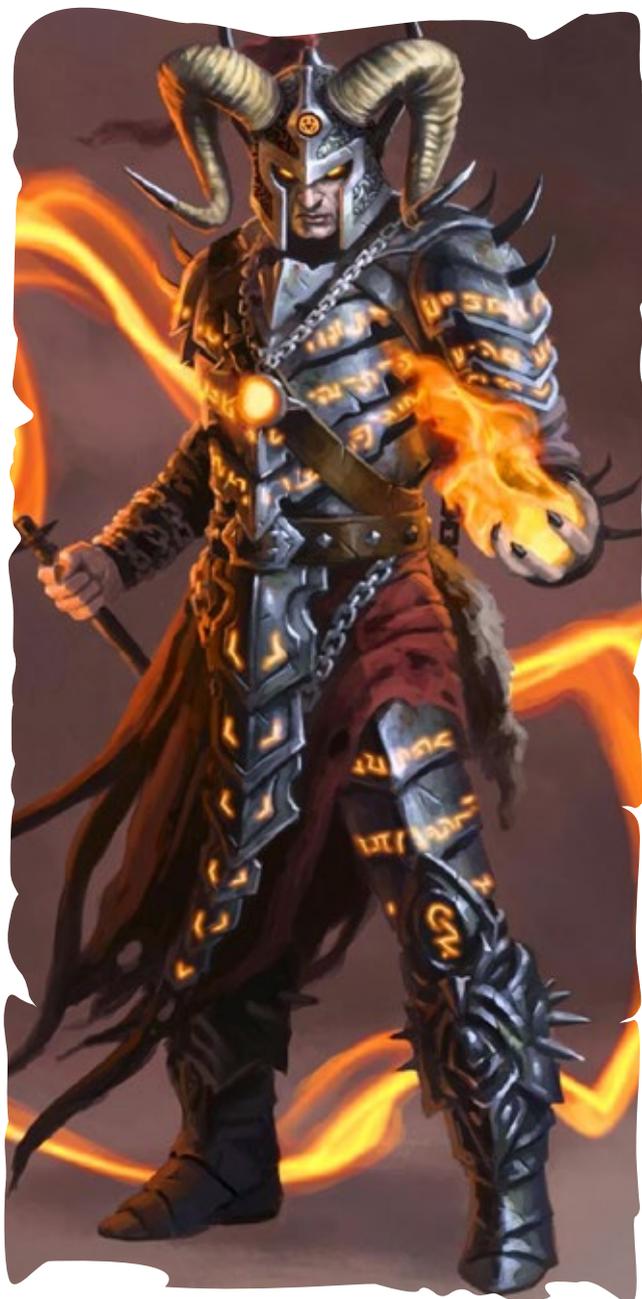


## Couraça Demoníaca

**Aura:** Forte

**Raridade:** Raro

Essa armadura é construída a partir de placas de matala e dos ossos de um demônio, o metal é banhado no sangue negro dos demônios o que lhe confere uma aparência enegrecida. Normalmente apenas Necromantes muito poderosos conseguem tal feito. Embora ela possa ser a recompensa que um demônio venha a oferecer, o preço pode ser bem desagradável. Ela conta como uma armadura completa (Defesa +4) que concede ao seu portador Imunidade a Fogo, além de não contar como isolante mágico



## Escamas da Morte

**Aura:** Forte

**Raridade:** Incomum

Essa armadura é feita a partir das escamas e do sangue de um dragão, além disso para o encantamento ser executado corretamente, o feiticeiro precisa do coração de um dragão. Essa armadura conta como uma Armadura de Batalha (Defesa +3). Quem a vestir ganhará a habilidade Reflexo Dracônico (ver quadro de destaque).

### Reflexo Dracônico

*Habilidade - Reação*

**Descrição:** Se alguém entrar em sua área de alcance corporal, você pode fazer um ataque de graça imediatamente. Este ataque só pode ser feito uma vez por rodada.



## Coureaça de Ferro Frio

**Aura:** *Nula*

**Raridade:** *Incomum*

Essa placa de peito (Defesa +3) é um item de fabricação exclusiva dos anões, que desenvolveram uma liga metálica resistente à magia - e cuja fórmula é muito bem guardada. Quando o portador da armadura for alvo de qualquer magia que permita um teste contra qualquer dos seus efeitos, o personagem é automaticamente bem sucedido no teste em questão. Note que as propriedades dessa magia são eficientes apenas contra efeitos que afetem o portador diretamente. Habilidades que não sejam magias de Elementais e Golens (como testes contra queda devido à Combate Gigante, por exemplo), devem ser resistidas normalmente, apesar dessas criaturas terem origem puramente mágica. Além disso, magias que afetem o ambiente - como Entrelaçar e Mover Terra - devem ser resistidos normalmente.



## Véu das Sombras

**Aura:** *Média*

**Raridade:** *Incomum*

Essa armadura é feita do mais requintado couro, elegantemente tingido de preto. Ela funciona como uma armadura simples (Defesa +2), mas sem o limite de agilidade. Ela é encantada com a magia da noite, em lugares de pouca iluminação e muitas sombras, quem a estiver usando pode ficar invisível enquanto permanecer nas sombras.



## Armadura de Couro de Zumbi

**Aura:** *Fraca*

**Raridade:** *Incomum*

Essas armaduras são fabricadas quase exclusivamente por Necromantes e alguns Sacerdotes de divindades ligadas à morte. Apesar do nome, essas armaduras de couro (Defesa +1) não são necessariamente feitas de pele de zumbis, mas sim de couro de qualquer criatura morta-viva do qual se possa extrair a matéria-prima. Além de exalar um permanente cheiro de túmulo - e as vezes até mesmo de carne em decomposição - essa armadura concede ao portador a Habilidade Corpo Amórfico enquanto estiver em uso (ver quadro de destaque).

### Corpo Amórfico

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Você não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.



por Domênico Gay

# Vespa Imperial



A vespa imperial é a uma das maiores variedades deste inseto encontradas na natureza. Vive em florestas úmidas e quentes. Mede aproximadamente seis centímetros quando adulta, com uma envergadura aproximada de oito centímetros. A rainha pode chegar a até oito centímetros de comprimento. Seu nome provem da coloração dourada, geralmente associada à realeza. A vespa imperial é uma caçadora implacável que se alimenta de outros grandes insetos, tais como besouros, louva-a-deus, outras vespas e principalmente abelhas. É comum que elas ataquem colmeias desses insetos. Uma única vespa se aproxima cautelosamente da colmeia e libera um feromônio que conduzirá as outras vespas até o local. As vespas imperiais podem devastar completamente uma colônia de abelhas rapidamente, graças à suas grandes mandíbulas capazes de decapitar uma abelha facilmente. Um pequeno grupo de vespas imperiais pode dizimar a população de uma colmeia com milhares de membros em poucas horas. No final da batalha as vespas se alimentam das larvas e do mel. Mas, a despeito de seu tamanho e sua agressividade quanto à suas presas, as vespas imperiais dificilmente atacam qualquer criatura que não faça parte de sua dieta a menos que sua colônia seja ameaçada. As vespas imperiais têm um poderoso veneno em seus ferrões, que além de

causarem muita dor podem levar à morte um homem adulto. Misturado ao veneno do inseto há um feromônio que atrai outras vespas imperiais, tornando assim a vítima de um único ataque em um alvo para todas as vespas nas proximidades.

**Classificação:** Besta (insetoide)

**Habitat:** Florestas

**Dieta:** Insetívora

**Organização:** Enxame (10-60)

**Tamanho (comprimento):** 6 cm

**Peso:** 10 gramas

**Média de Vida:** 20 dias

**Temperamento:** Sobrevivente

## Vespa Imperial

**For:** 0 **Agi:** 10 **Int:** 1 **Von:** 2

**PV:** 1 **PM:** 5 **Def:** 18

**Ataques:** Ferrão  
(corporal; dano 1/perfuração)

## Habilidades:

Venenosa [suporte]

Tamanho Miúdo [Suporte]

Imunidade à Corte [Suporte]

Imunidade à Perfuração [suporte]

Asas Rápidas [Suporte]

Ataque em Grupo [suporte]



Essas são as estatísticas de uma única vespa, mas elas geralmente atacam em enxames, e um enxame de vespas pode ser algo absolutamente pavoroso - e mais mortal do que muitos encontros com monstros bem maiores!

### Vespa Imperial (Enxame)

**For:** 0, **Agi:** 10 **Int:** 1 **Von:** 2  
**PV:** 40 **PM:** 5 **Def:** 16

#### Ataques:

Ferrão (corporal;  
dano variável/perfuração)

#### Habilidades:

Vulnerabilidade à fogo [suporte]  
Venenosa [suporte]  
Tamanho pequeno [Suporte]  
Imunidade à Corte [Suporte]  
Imunidade à Perfuração [Suporte]  
Asas Rápidas [Suporte]  
Enxame [suporte]

## Novas Habilidades

### Tamanho Miúdo

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Descrição:** Você pode rolar 4d6 quando fizer testes de Agilidade para se esconder e mover em silêncio; você também ganha Defesa +3. Seus ataques corporais são sempre realizados com Destreza ao invés de Força.

### Enxame

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Descrição:** Você é formado por um grupo de insetos peçonhentos. Apesar de cada inseto atacar individualmente, você realiza um único ataque por turno, que causa uma quantidade de dano igual ao à a margem de sucesso pelo qual você acertou - no máximo o número de insetos que compõem o enxame. Caso você seja Venenoso, o dano do seu veneno será igual à metade desse dano, caso o alvo falhe no teste de Força. Cada vez que você sofre dano, considere que um inseto morre para cada ponto de dano sofrido. Seus ataques críticos não causam dano extra.

