

A REVISTA OFICIAL DO RPG MIGHTY BLADE

Dragon Cave

INSETOS GIGANTES

Mais monstros quitinosos
para você

GRUPO DE ARMAS

Novas proficiências
para seus heróis

CORRA!!!

Aprenda a fugir
dos seus problemas

PROBLEMA CASCUDO

UM ENCONTRO ALEATÓRIO INUSITADO PARA SEUS AVENTUREIROS

Editorial

Cuidado!

Insetos gigantes acabam de invadir a Dragon Cave, e eles não estão sozinhos, trouxeram licantropos e mais uma criatura bizarra – O Elfo-Besouro! Tudo isso e muito mais vindo diretamente da cabeça criativa do nosso ilustrador oficial Domênico.

Sim, porque essa é uma DC muito especial, todas as matérias foram escritas e ilustradas pelo nosso desenhista maníaco. Que fez apenas 5 matérias, mas que viraram a segunda DC mais longa já escrita até hoje, 47 páginas!

Sim, eu sei que vocês estão reclamando do tempo, mas infelizmente eu não estou tendo mais o tempo que tinha pra me dedicar a revista, felizmente o Domênico está sendo um substituto muito superior, mas ele é só um!

Aproveitem também a excelente matéria sobre grupo de armas, que lista todas as armas existentes no sistema Mighty Blade, contando as DCs e o Manual, tudo num lugar só, para facilitar a sua vida.

Espero que gostem, se não gostarem reclamem com o Domênico eu não tenho nada a ver com isso!

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

Monstro: Insetos Gigantes	3
Encontros Aleatórios	
<i>Problema Cascudo</i>	16
Dicas e Truques: CORRA!!!	27
Regras Opcionais:	
<i>Grupo de armas</i>	31
Caminho: Licantropia	39

Staff

Tiago Junges

Game Design

Aline Rebelo

Design de Capa

Luciano Abel

Editoração

Domênico Gay

Arte

Colaboradores desta edição

Domênico Gay





por Domênico Gay

Insetos Gigantes



Enquanto escrevia sobre o Druida (DC #07), achei que seria interessante manter a área de atuação do druida, ranger e bárbaro padrão dentro dos animais mais familiares para nós, e assim excluí os insetos e aracnídeos da lista de criaturas que eles poderiam afetar com suas Habilidades Companheiro Animal, Convocar Animais, Empatia Selvagem e Forma Animal. Para aqueles aventureiros diferentes, que quisessem afetar tais criaturas, criei uma Habilidade específica, que inclui insetos e aracnídeos nas Habilidades que lidam com animais, além de adicionar algumas vantagens com relação a eles. Até incluí uma nova criatura que usei na base da criação da Habilidade. Mas mesmo com a adição da Vespa Imperial, a gama de possibilidades de Companheiros Animais e Formas animais para Druidas, Rangers e Bárbaros que quisessem lidar com insetos e aracnídeos ainda era bastante pequena. Essas criaturas são as que menos exemplares possuem entre os subtipos apresentados no Monstrum Codex – apenas um inseto, o Verme Gigante, e dois Aracnídeos, a Aranha Gigante e o Escorpião Gigante. Assim, decidi que era hora de criar uma lista de novas criaturas para preencher essa lacuna na fauna fantástica de Mighty Blade – não só para que os Druidas tivessem novas Formas Animais disponíveis, mas também para aumentar a diversidade de monstros diferentes à disposição dos Mestres!

Na lista a seguir, além de algumas novas criaturas que Druidas com Forma Animal e de Companheiros Animais para Druidas, Rangers e Bárbaros com a Habilidade Mestre do Enxame podem escolher, há também duas novas cria-

turas que podem ser adotadas por Feiticeiros como Familiares – o Pirlampo e o Zangão Meleiro. Espero que os Mestres e Jogadores tenham uma experiência tão divertida utilizando estas criaturas em suas aventuras quanto eu tive criando cada uma delas! Em uma futura edição, novos aracnídeos gigantes!

Besouro Guilhotina

Uma das maiores espécies de besouro gigante conhecida, essa criatura é um predador agressivo. Podem ser encontrados em praticamente qualquer ambiente, exceto os mais gelados.



Além de imensos em tamanho – podem medir até quatro metros de comprimento, apesar da média ser de três metros quando adultos, o que lhes confere uma força descomunal e um exoesqueleto grosso e difícil de quebrar – essas criaturas são conhecidas por partirem suas vítimas ao meio com apenas um golpe de suas poderosas mandíbulas em forma de lâmina que lhes confere o nome.

No entanto, a característica mais temida dessas criaturas, principalmente por parte de aventureiros que viajam por regiões hermas, é seu hábito de emboscar seus alvos. Em regiões rochosas, é comum que eles procurem fendas para se esconderem enquanto esperam suas vítimas, mas essas criaturas são capazes de usar suas pernas para cavarem um buraco sob si e jogarem os sedimentos removidos sobre a sua carapaça, efetivamente afundando no solo. Eles são suficientemente espertos para não fazerem isso em terrenos com vegetação – onde um montículo de terra remexida pareceria suspeito – mas são capazes de se enterrarem em qualquer tipo de solo, mesmo em terrenos pedregosos, onde um amontoado de pedras a mais não parece em nada estranho. É muito comum que façam seus esconderijos em terrenos arenosos ou em florestas, onde um morro de areia ou de folhas mortas e galhos não fazem muita diferença.

Uma vez enterrados, esses insetos esperam que seu alvo passe pelo local onde estão escondidos e então atacam a vítima pelas costas. Apesar de preferirem alvos solitários de tamanho pequeno ou médio, se estiverem com fome podem atacar grupos grandes, manadas ou criaturas maiores do que eles são atacadas apenas em casos de desespero.

Por sorte, esses insetos são solitários, sendo encontrados em pares apenas na época do acasalamento, que dura apenas duas semanas no meio do verão.

Um mês depois da época do acasalamento, as fêmeas depositam seus ovos em um buraco que escavam e depois abandonam o local. Elas depositam entre 20 e 30 ovos, que eclodem em cerca de uma semana. Filhotes de besouros guilhotina recém-nascidos são muito semelhantes à um besouro adulto, mas têm apenas meio metro de comprimento e são completamente brancos. Suas carapaças nesse estágio são frágeis e eles não apresentam muito peri-

go – possuem apenas 5 PVs e têm Força, Agilidade e Vontade 2 e Inteligência 1 sem nenhuma Habilidade. Os jovens besouros tentarão matar e devorar seus irmãos, num ritual que dura uma semana, ao final do qual apenas um único besouro sobrevive – agora com cerca de um metro de comprimento e as características de um adulto com exceção de não possuírem Combate Gigante e terem Força 8. Nesse estágio eles também desenvolvem a coloração que terão para o resto da vida, variando do verde musgo ao marrom escuro, dependendo do ambiente. Eles ganham 50 cm e Força +1 a cada mês e meio à partir de então, chegando à maturidade plena em pouco mais de meio ano.

Classificação

Besta (Insetoide)

Habitat: qualquer não ártico

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário

Tamanho (comprimento): 3 m

Peso: 450 kg

Média de Vida: 5 anos

Temperamento: Agressivo

Besouro Guilhotina Jovem

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

PV: 100 **PM:** 30 **Def:** 12

Ataques:

Encontrão (Corporal: dano 10/contusão)

Mandíbulas (Corporal; dano 16/corte)

Habilidades

Artrópode [Suporte]

Enterrar-se [Suporte]

Investida Mortal [Ação]

Mandíbulas esmagadoras [Suporte]

Mantendo no Chão [Reação]



Besouro Guilhotina Adulto

For: 12 Agi: 3 Int: 3 Von: 4

PV: 100 PM: 30 Def: 16

Ataques:

Encontrão (Corporal: dano 18/contusão)

Mandíbulas (Corporal; dano 24/corte)

Habilidades

Artrópode [Suporte]

Combate gigante [Suporte]

Enterrar-se [Suporte]

Investida Mortal [Ação]

Mandíbulas esmagadoras [Suporte]

Mantendo no Chão [Reação]

Besouro buraqueiro

Besouros buraqueiros são grandes insetos com cerca de um metro e meio de comprimento e quase um metro de altura, conhecidos por sua capacidade de escavar túneis para se locomoverem sob a terra. Muitos fazendeiros têm problemas com esses insetos, por causa do hábito dessas criaturas de cavarem seus túneis sob o terreno fofo abaixo de grandes plantações, o que pode comprometer a saúde da plantação ou causar acidentes com os próprios fazendeiros. Mais de um fazendeiro já quebrou uma

perna quando o terreno sobre o túnel escavado por um besouro cedeu sob seus pés. E casos de fazendeiros atacados por esses animais também já foram relatados, apesar dos besouros preferirem atacar animais menores, como ovelhas, porcos e galinhas, o que também gera muitos transtornos.

No verão, que é a época de acasalamento dessas criaturas, o problema se agrava, já que os besouros se reúnem em grandes grupos de 10 á 30 indivíduos. É muito comum que tropas de soldados sejam enviados para as regiões das fazendas nessa época, ou que aventureiros sejam contratados para lidarem com o problema em regiões mais afastadas. Alguns grupos de aventureiros inclusive se originam depois que, sem receber ajuda externa, um grupo de fazendeiros mais intrépido decide enfrentar essas criaturas.

Elfos preferem, ao invés de matar esses besouros, tentar afastá-los de suas terras, com a ajuda de druidas ou faens que possam se comunicar com os insetos. Anões e orcs, por outro lado, tendem a tentar capturar e treinar essas criaturas para que trabalhem na escavação de trincheiras, túneis e valas.

Em geral, besouros buraqueiros não atacam nenhuma criatura com mais de um metro de altura – o que coloca halflings e goblins dentro de seu cardápio, mas exclui a maioria das outras raças inteligentes. Na época do acasalamento, no entanto, quando grandes grupos dessas criaturas se reúnem, eles podem atacar presas maiores em grupo. Há relatos de criaturas grandes, como ocos e ettins



sendo atacados e devorados por grupos de besouros buraqueiros.

No meio do verão, depois de terem acasalado, os besouros fêmea de um grupo depositam seus ovos em uma câmara de incubação, especialmente escavada, abaixo dos seus tuneis de locomoção. Lá são deixados restos de animais e até outros besouros mortos, para que os besouros recém nascidos possam se alimentar. Apesar de nem todos os ovos eclodirem e nem todos os besouros que nascerem conseguirem sobreviver, no final do verão a colônia terá dobrado de tamanho, e todos os besouros jovens terão as mesmas características de um besouro adulto. Cada besouro da colônia, então, começa a escavar um túnel para longe da colônia, e no resto do ano eles são encontrados sempre sozinhos.

Classificação

Besta (Insetoide)

Habitat: Florestas, planícies e montanhas

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário ou colônia (10-30)

Tamanho (comprimento): 1,4 m

Peso: 100 kg

Média de Vida: 6 anos

Temperamento: Sobrevivente

Besouro Buraqueiro

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

PV: 50 **PM:** 20 **Def:** 12

Ataques:

Mandíbulas (Corporal; dano 8/corte)

Habilidades

Enterrar-se [Suporte]

Mandíbulas esmagadoras [Suporte]

Escavar [Suporte]

Artrópode [Suporte]

Mas o seu nome da criatura não deriva de suas rajada – apesar da sensação (e os resultados) serem relatados como semelhantes à uma queimadura – mas sim de suas duas grandes glândulas luminescentes. Localizadas na cabeça do inseto. Essas glândulas, do tamanho do punho humano, produzem duas substâncias distintas inofensivas quando isoladas, mas que são misturadas no organismo do inseto e liberadas tanto em sua mordida quanto em suas rajadas, na forma de um potente ácido. Essas glândulas são apreciadas por alquimistas que são capazes de utiliza-las para produzir vários tipos de poções, por magos que as usam como componentes para criar certos itens mágicos de proteção contra fogo e de iluminação e por aventureiros que usam as glândulas como fonte de iluminação. Cada glândula intacta dessas produz uma iluminação semelhante à de uma vela, por um período de mais ou menos uma semana – mas as propriedades essenciais usadas por alquimistas e magos se mantêm ativas por cerca de um mês depois de removidas, muito depois da luminescência ter desaparecido.

Alguns anões apreciam esses besouros por suas qualidades de iluminação, e alguns druidas da raça mantêm esses insetos como companheiros animais.

Esses insetos são solitários, e não possuem estação de acasalamento. Quando uma fêmea e um macho da espécie se encontram, eles copulam e depois se separam. É muito raro encontrar mais de um escaravelho de fogo de uma vez.

Escaravelhos do fogo podem se alimentam de carne fresca, mas preferem carniça. Quando uma fêmea grávida encontra um cadáver de tamanho razoável – com pelo menos 40 quilos – ela deposita um único ovo na carcaça, que se desenvolve e eclode em cerca de cinco dias. O escaravelho recém-nascido vai se alimentar do corpo pelos próximos dias, até ser capaz de voar. Escaravelhos de fogo

Escaravelho de Fogo

Escaravelhos de fogo são insetos gigantes capazes de voar e de disparar rajadas de uma solução ácida em seus alvos. Por sorte, a maioria deles não é agressiva, e só usa sua rajada quando acuada e sem outra saída para escapar.



recém-nascidos não são capazes de projetar rajadas de ácido, e suas glândulas levam cerca de um mês para se desenvolverem plenamente. Exceto por isso, eles são iguais à um escaravelho adulto.

Classificação

Besta (Insetóide)

Habitat: Montanhas e subterrâneos

Dieta: Carniceiro

Organização: Solitário

Tamanho (comprimento): 0,5 m

Peso: 10 kg

Média de Vida: 3 anos

Temperamento: Sobrevivente

Escaravelho de Fogo

For: 2 **Agi:** 5 **Int:** 2 **Von:** 2

PV: 30 **PM:** 30 **Def:** 13

Ataques:

Mordida (Corporal; dano 2/corte + 4/fogo)

Habilidades

Asas Leves [Suporte]

Artrópode [Suporte]

Esguicho de Ácido [Ação]

deles – mas podem comer algumas frutas e folhas tenras. Eles não possuem época de acasalamento, e copulam sempre que um macho e uma fêmea se encontram. No próximo mês depois de copular, a fêmea deixa de produzir qualquer brilho com sua glândula abdominal, e se alimenta vorazmente. Ela então procura uma área abundante em fungos, ou uma árvore frutífera adequada, e deposita um grande ovo, que leva cerca de uma semana para eclodir. O pirilampo recém-nascido leva cerca de um dia para poder voar ou usar sua glândula, tempo que passa se alimentando tanto quanto possível.

É possível encontrar grandes revoadas de pirilampos em áreas com concentração mágica, para os quais essas criaturas são atraídas. Muitos feiticeiros e druidas tentaram descobrir sem sucesso como esses insetos descobrem essas áreas de magia, e algumas suposições sobre eles serem capazes de detectar magia já foram levantadas, mas nenhuma delas foi comprovada. Muitos círculos de druidas escolhem locais apreciados por pirilampos para fundar seus círculos sagrados, e alguns feiticeiros escolhem esses locais para construir suas torres, quando possível. Além disso, pirilampos são apreciados por muitos feiticeiros e druidas aventureiros como Familiares e Companheiros Animais, principalmente aqueles que costumam se aventurar nos subterrâneos, por motivos óbvios.

A luminescência da glândula dos pirilampos deixa de produzir qualquer brilho depois de cerca de um minuto do inseto ter morrido. Apesar disso, alguns alquimistas e feiticeiros podem se interessar pelas glândulas, que são usadas como ingredientes de poções e itens mágicos de iluminação e levitação.

Pirilampo

Também chamado de vaga-lume gigante, esse inseto possui uma grande glândula luminescente no abdômen, que pode gerar iluminação semelhante à de uma tocha. Essa glândula é usada para atrair parceiros, exatamente como no caso dos vaga-lumes normais. Além disso, assim como no caso dos seus parentes menores, essa glândula possui um gosto terrível, e a maioria dos animais considera a luz desses insetos como um sinal claro de “ruim para comer”. Graças à isso, os pirilampos não possuem inimigos naturais – apesar de serem caçados por raças subterrâneas capazes de enxergar no escuro, quando entram nos limites de suas cidades ou áreas de caça, já que a iluminação diminui a vantagem dessas criaturas contra seres sem visão no escuro.

Pirilampos se alimentam basicamente de fungos – e são totalmente imunes a qualquer efeito

Classificação

Besta (Insetóide)

Habitat: bosques e subterrâneos

Dieta: Herbívora

Organização: Solitário ou colônia (6 – 36)

Tamanho (comprimento): 0,25 m

Peso: 1 kg

Média de Vida: 3 anos

Temperamento: pacífico





Pirilampo

For: 1 **Agi:** 5 **Int:** 2 **Von:** 2

PV: 20 **PM:** 20 **Def:** 10

Ataques:

Mordida (Corporal; dano 1/corte)

Habilidades

Asas Leves [Suporte]

Artrópode [Suporte]

Iluminar [Suporte]

Decápodes são criaturas cruéis, que atacam qualquer animal menor do que elas em seu caminho, mesmo que não tenham necessidade de alimentar-se. Quando entram em uma área de fazendas, elas podem dizimar o gado e matar aldeões, e em geral são um perigo evitado pela maioria dos fazendeiros – que irá correr em busca de ajuda ao invés de tentar enfrentar a criatura.

Por sorte, decápodes são criaturas solitárias, que inclusive lutam com outras da sua espécie quando as encontram. Essa característica se deve ao fato do monstro ser hermafrodita, produzindo ovos que precisam de um cadáver para ser incubado. Uma vez por ano, cada decápode gera um grande ovo, que é depositado dentro do cadáver de um animal, geralmente em uma área que a criatura tenha feito muitas vítimas. Quando o jovem decápode eclode, ele é uma versão menor de um adulto, com uma carapaça mole de cor leitosa, que vai se alimentar de qualquer carniça que encontre na área, atingindo o tamanho adulto em pouco menos de um mês. Nesse estágio, ele prefere se esconder à lutar, mas vai atacar qualquer animal que o confronte. Um decápode recém-nascido tem Força 4 e defesa 12, mas suas outras características são semelhantes às de uma criatura adulta.

Decápode

Os decápodes são semelhantes a imensas centopeias gigantes com apenas dez pares de pernas – de onde deriva seu nome – cada uma terminando em um poderoso espigão quitinosos. A forma de ataque dessa criatura é bastante peculiar: ela levanta a metade dianteira do seu corpo, mantendo os quatro pares finais de patas no chão, e se move na direção do alvo, derrubando o peso do corpo sobre a vítima. Se não consegue derrubar o alvo, ela geralmente tenta usar sua mandíbula para ferir as pernas do alvo antes de tentar derrubá-lo novamente. Se for cercada por múltiplos oponentes, ela tenta morder um alvo com suas mandíbulas enquanto tenta acertar o ferrão duplo na parte posterior do seu corpo para atingir oponentes atrás de si.



Classificação

Besta (Insetóide)

Habitat: Florestas e pântanos

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário

Tamanho (comprimento): 5 m

Peso: 400 kg

Média de Vida: 10 anos

Temperamento: Cruel

Decápode

For: 10 **Agi:** 4 **Int:** 4 **Von:** 6

PV: 140 **PM:** 60 **Def:** 15

Ataques:

Encontrão (Corporal; dano 15/contusão)

Ferrão (Corporal; dano 10/perfuração)

Mandíbulas (Corporal; dano 20/corte)

Habilidades:

Artrópode [Suporte]

Ataque Aleijador [Ação]

Ataque do Búfalo [Ação]

Mandíbulas esmagadoras [Suporte]

Mantendo no Chão [Reação]

Venenosa [Suporte]

atacam fazendas. Por sorte, a maioria das colônias existe em regiões desérticas, e ataques à comunidades estabelecidas são raros. Elfos e Faen, quando defrontados com colônias desses insetos em geral tentam afastar essas criaturas de suas florestas, já que as formigas-anzol oferecem risco não apenas para suas plantações, mas também para Ygdrus e outras criaturas vegetais da área, com as quais ambas as raças geralmente mantêm boas relações. Já orcs e fira, que são os que mais entram em contato com essas criaturas preferem simplesmente exterminá-las.

Cada colônia desses insetos possui uma rainha que produz ovos e coordena todos os zangões, que são estéreis. O formigueiro dessas criaturas é uma grande pirâmide de areia e cascalho empilhada e unida pela secreção pegajosa da rainha, com uma grande abertura no topo e uma série de câmaras – dependendo do tamanho da colônia – uma para a rainha e as outras para estoque de comida e para as pupas.

A rainha deposita um ovo por semana, mais ou menos, dependendo da oferta de alimento da região, e produz uma secreção que é usada pelas outras formigas na manutenção do formigueiro e de câmaras especiais para as pupas. Dentro da câmara, uma pupa leva cerca de um mês para eclodir, e quase meio ano para se desenvolver completamente. Enquanto se desenvolvem, elas são incapazes de atacar e gastam todo o seu tempo comendo.

Em geral, metade dos soldados de uma colônia se mantém nos arredores do formigueiro, reparando-o e ampliando-o ou simplesmente fazendo a guarda da rainha e das pupas. Caso o formigueiro

Formiga Anzol

Formigas-anzol são grandes insetos sociais cuja carapaça quitinosa é coberta por ganchos que tendem a se agarrar em suas vítimas quando a criatura ataca. De fato, esses insetos utilizam esses ganchos para prender suas vítimas, imobilizando-as para depois devorá-las. Como geralmente andam em grupos, a tática dessas criaturas é simples e mortalmente eficiente: metade das formiga-anzol atacando um mesmo alvo vai tentar agarrar e imobilizar a vítima, enquanto as outras mordem e rasgam com suas mandíbulas afiadas.

Esses insetos vivem em grandes colônias, com uma rainha – que não possui ganchos, mas é maior e mais forte do que as outras formigas e possui um veneno paralisante – e até uma centena de zangões, que servem como operários e soldados. Como se alimentam basicamente de raízes e folhagens, essas criaturas em geral não apresentam perigo para as comunidades de seres ao redor, exceto quando



seja atacado, no entanto, a rainha chama todos os soldados para protegê-la, e 1d6 guerreiros alcançam o formigueiro a cada turno, até que todos tenham retornado à colônia.

Se a rainha morrer, os soldados lutarão contra os intrusos até a morte, e, se conseguirem manter alguma pupa viva, vão alimentá-la especialmente para que ela se torne uma rainha – o que demora cerca de um ano – e reconstruir a colônia. Caso a rainha e todas as pupas sejam destruídas, os soldados vão se espalhar e a colônia estará extinta.

Classificação

Besta (Insetóide)

Habitat: Florestas e selvas

Dieta: herbívora

Organização: grupo (1–6) ou colônia (17 – 102)

Tamanho (comprimento): 2 m
(zangão) 4 m (rainha)

Peso: 100 kg (zangão) 400 kg (Rainha)

Média de Vida: 2 anos (zangão)
10 anos (rainha)

Temperamento: sobrevivente

Formiga-Anzol Soldado

For: 6 **Agi:** 4 **Int:** 1 **Von:** 2

PV: 40 **PM:** 20 **Def:** 12

Ataques:

Mordida (Corporal; dano 6/corte)

Habilidades

Agarrar [Ação]

Artrópode [Suporte]

Ataque em Grupo [Suporte]

Formiga-Anzol Rainha

For: 10 **Agi:** 3 **Int:** 4 **Von:** 8

PV: 120 **PM:** 60 **Def:** 16

Ataques:

Mordida (Corporal; dano 10/corte)

Habilidades

Artrópode [Suporte]

Ataque em Grupo [Suporte]

Mordida Congelante [Reação]

Cícaro

Cícaros são uma espécie gigante de cigarras, munidos de uma aberrante bocarra vertical que divide a cabeça de auto á baixo. Apesar de solitários e de tamanho relativamente pequeno, comparados à outros insetos gigantes, cícaros são extremamente perigosos, não apenas pela sua mordida mortífera, mas por sua capacidade de induzir um sono profundo em suas vítimas.

Diferente das cigarras normais, a vibração que os machos dos cícaros produz não gera um som audível. Ao invés disso, ele causa uma sonolência violenta em qualquer criatura provida de ouvidos. Cícaros só atacam vítimas adormecidas, usando a vantagem para tentar matá-las rapidamente, e então devorá-las. Muitos grupos de aventureiros já foram surpreendidos por um companheiro morto e parcialmente devorado no meio do acampamento, depois de uma noite de sono particularmente profundo.

Essa habilidade do cícaro também pode causar outro problema sério à grupos de aventureiros: como cícaros são criaturas noturnas, as vezes eles podem atacar criaturas que estejam próximas ao grupo, fazendo os vigias adormecerem, o que permite que outras criaturas hostis da área ataquem o grupo enquanto não há nenhum de seus membros de guarda.

Cícaros copulam uma vez por ano, no auge do verão, e não desenvolvem grupos familiares. A fêmea deposita seus ovos no chão, de onde uma grande larva de cor esbranquiçada eclode. Cícaros vivem nessa fase larval por anos, antes de se tornarem pupas e finalmente adquirirem sua forma adulta – que, por sorte, tem uma vida curta. Depois que copula, o cícaro macho morre, e a fêmea se alimen-



ta de seu corpo. As fêmeas, que não produzem a vibração sonífera – mas ainda são capazes de morder tão bem quanto os machos – vivem por cerca de cinco anos na forma adulta, antes de perecerem.

Classificação

Besta (Insetóide)

Habitat: Florestas e pântanos

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário

Tamanho (comprimento): 1,5 metros

Peso: 30 kg

Média de Vida: Variável

Temperamento: Cruel

Cícaro

For: 5 **Agi:** 6 **Int:** 2 **Von:** 2

PV: 40 **PM:** 40 **Def:** 14

Ataques:

Mordida (Corporal; dano 8/corte)

Habilidades

Artrópode [Suporte]

Asas Rápidas [Suporte]

Mordida [Suporte]

Vibração Sonífera [Ação]

Libélula-Pinça

Possivelmente o maior tipo de inseto voador conhecido, esse tipo gigante de libélula, que pode chegar à 5 metros, possui um tipo peculiar de cauda, terminada em uma pinça poderosa. A pinça é utilizada principalmente para partir presas enquanto a libella se mantém voando, mas pode ser usada para agarrar uma presa e em seguida atacar com suas patas e mordida. Libélulas-pinça não temem nenhuma criatura, e entram em combate à menor provocação. Além disso, devido ao seu tamanho, elas precisam de grandes quantidades de alimento, e costumam estar constantemente caçando. Se uma libélula-pinça não está pousada, digerindo uma refeição recente, ela provavelmente está caçando mais presas. E quase qualquer coisa que se mova entra na categoria “presa” para essas criaturas. Apesar de preferir caçar presas solitárias – como crocodilos, javalis ou andarilhos – ela pode se interessar por grupos de criaturas, como cavalos, alces ou aventureiros para sua próxima refeição.

Em combate, a libélula-pinça vai atacar uma ou duas vezes a presa com sua pinça, tentando matá-la, e se ela resistir, a criatura vai tentar agarrá-la e atacar com suas patas e mordida (ela não ataca com as patas e mandíbula uma criatura que não esteja agarrada). Contra grupos grandes, ela vai atacar uma ou duas vezes com a pinça, tentando dispersar o grupo, e depois escolher um alvo (geralmente o maior) e agarrá-lo, alçar voo e matá-lo no ar. A pinça tem pontas afiadas e é extremamente forte, mas apesar de boa para golpear ou agarrar, não é boa para apertar, devido ao formato. Ataques de Abraço com a pinça causam apenas o dano normal (por contusão, não perfuração) em suas vítimas.

Diferente dos tipos normais de libélulas, essa variedade prefere áreas abertas, como campinas, pampas e montanhas, onde pode avistar e escolher suas presas com facilidade. Libélulas-pinça têm uma excelente visão, e são capazes de ver em 360 graus, além de identificar criaturas de distâncias bastante altas – daí sua Inteligência alta.

Libélulas-pinça não possuem uma época de acasalamento. Elas copulam sempre que um casal se encontra, e se a fêmea ficar prenha, em cerca de um mês vai procurar um grande corpo de água para depositar entre 10 e 20 ovos. Os ovos da libélula-pinça eclodem em larvas aquáticas com cerca de meio metro de comprimento, extremamente agressivas, que se alimentarão vorazmente – inclusive de outras larvas de libélula-pinça, incluindo seus irmãos – durante o próximo ano, quando estarão do tamanho de um adulto, e então passam para a metamorfose em sua forma adulta, um processo que demora cerca de dois dias para se completar.

Apesar de não ser, realmente uma mandíbula, a pinça da criatura segue as regras de Mandíbula Esmagadora.

Classificação

Besta (Insetóide)

Habitat: Pântanos e selvas

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário

Tamanho (comprimento): 5 m

Peso: 400 kg

Média de Vida: 7 anos

Temperamento: Agressivo





Libélula-Pinça

For: 9 **Agi:** 5 **Int:** 5 **Von:** 2

PV: 100 **PM:** 50 **Def:** 13

Ataques:

Pinça (Corporal; dano 18/perfuração)

Patas (Corporal; dano 9/corte)

Mordida (Corporal; dano 9/corte)

Habilidades

Agarrar [Ação]

Asas Rápidas [Suporte]

Mandíbula Esmagadora [Suporte]

Besouro-Elefante

A maior variedade de insetos gigantes conhecida, a criatura recebe o nome devido ao seu tamanho. Com cerca de quatro metros de altura e até 8 metros de comprimento, ele é o gigante dos insetos. Por sorte, é mais pacífico do que o mamífero do qual recebe o nome – e com quem compartilha várias outras características além do tamanho.

Besouros-elefantes vivem solitários, alimentando-se principalmente de carniça e material vegetal em decomposição. Apesar de serem capazes de se alimentar praticamente de qualquer coisa, eles preferem alimentos que não ofereçam resistência.

Qualquer coisa que se mova – incluindo plantas balançando ao vento – são um estímulo para a criatura procurar outra coisa para se alimentar. Não que sejam medrosos, longe disso – a maioria dos criadores, na verdade, dirá que um besouro-elefante é estúpido demais para se assustar – mas sim uma questão de preguiça. Com suas carapaças pesadas e sólidas e seu corpanzil igualmente pesado, qualquer coisa que se desloque é uma fonte de alimentação que exige mais esforço do que o animal está disposto a desempenhar. Além disso, o chão das florestas onde a criatura costuma viver está sempre repleto de material orgânico em decomposição que ele pode aproveitar.

Obviamente, o besouro-elefante não tem predadores naturais. Nenhuma criatura se interessa na quantidade de carne de inseto que ele é capaz de fornecer, e ele não oferece perigo algum, exceto talvez de matar seus observadores de tédio. Sua existência é resumida em uma interminável e lenta caminhada através do seu habitat, pastando continuamente. De fato, na natureza, besouros-elefantes jamais param de comer. Não se sabe se eles não dormem ou se são capazes de continuar pastando mesmo adormecidos. Se consultar um criador, ele dirá que o animal tem um cérebro tão minúsculo que esquece de parar de comer enquanto dorme.

Besouros-elefante são apreciados como animais de carga – eles são capazes de carregar até o dobro do próprio peso em carga, e isso é uma quantidade considerável de carga! Apesar de lentos – eles não andam mais rápido do que um humano em uma caminhada preguiçosa – eles não demandam quase nenhuma manutenção – são tão lentos e grandes que é quase impossível perder um deles, principalmente considerando sua exótica coloração de cores vibrantes – e se alimentam de praticamente qualquer coisa por sobre a qual passem. Além disso, são completamente inofensivos e incrivelmente fáceis de domesticar. É só apontar suas antenas na direção que quer que ele ande, e ele seguirá nessa direção indefinidamente. Eles ficam um pouco contrafeitos se no caminho que estiverem não houver comida – o que significa andar sobre areia, pedras ou cascalho – mas qualquer criador pode dizer que, depois de dez minutos num ambiente como esse e o besouro já adicionou areia e pedras ao seu cardápio.





Apesar de, teoricamente, serem capazes de escalar, nunca ninguém viu uma dessas criaturas fazer qualquer tipo de esforço nesse sentido. De fato, sempre que confrontados com uma diferença abrupta no solo, de tamanho considerável (mais de meio metro), como um pedregulho ou um muro, eles simplesmente vão em outra direção. Apesar de algumas tentativas para usá-los para demolir construções, nenhum esforço foi capaz de produzir resultados. Eles simplesmente se recusam a derrubar coisas propositalmente. Se forem confinados em um espaço que não permita que eles se movam – como um muro de meio metro ao seu redor – eles se limitam à esperar a morte – o que pode levar algumas semanas para acontecer – comendo o chão abaixo de si.

Apesar de muitos criadores manterem besouros-elefantes como animais de carga, sua reprodução é um mistério completo. Nenhum deles jamais se reproduziu em cativeiro, e nunca foi encontrado um desses animais com uma diferença significativa de tamanho para ser considerado um filhote. Apesar de se denominarem criadores, a maioria dos donos de besouros-elefantes se limitou à procurar por um nos locais onde eles costumam existir e conduzi-lo para seu destino. E todos serão unânimes em dizer que nenhum besouro jamais reclamou.

Classificação

Besta (Insetoide)

Habitat: Florestas, Selvas e Savanas

Dieta: Onívora

Organização: Solitário

Tamanho (Altura): 4 metros

Peso: 10 toneladas

Média de Vida: 80 anos

Temperamento: Insuportavelmente Pacífico

Besouro-Elefante

For: 14 **Agi:** 1 **Int:** 1 **Von:** 1

PV: 200 **PM:** 100 **Def:** 19

Ataques:

Tédio, talvez.

Habilidades:

Artrópode [Suporte]

Colosso [Suporte]

Mente Vazia [Suporte]

Montaria [Suporte]

Zangão de Mago

Zangões de mago, também conhecidos por zangões-meleiros ou zangões gigantes, são grandes insetos semelhantes a abelhas robustas, de cor negra com manchas vermelhas ou marrons e comportamento solitário. Assim como as abelhas, esses animais se alimentam de pólen de flores e de frutas, que eles utilizam para produzir mel e alimentar suas pupas.

Diferente das abelhas, zangões não formam colônias e não se especializam – não há rainhas e nem diferenças entre soldados e operários, apenas machos e fêmeas, praticamente idênticos entre si. Eles constroem seus ninhos em ocos de árvores ou em rachaduras de pedras, criando uma pequena estrutura de favos de cera onde depositam um ou dois ovos por ano e estocam mel para a alimentação das pupas e também para épocas de alimentação escassa.

Zangões copulam uma vez por ano, no auge da primavera, mas não desenvolvem grupos familiares. A fêmea deposita seus ovos em favos especiais, de onde o zangão recém-nascido eclode no final da estação, se alimentando do mel estocado no ninho durante o verão, quando então está pronto para voar e é considerado adulto. Ele permanece naquela área enquanto a mãe se muda para outra região.

Muitos feiticeiros escolhem essas criaturas como seus familiares, já que eles produzem mel e cera – que pode ser utilizada em selos e para a confecção de velas. Um zangão pode produzir cera para uma vela (ou seis selos) e até 100 gramas de mel por dia, se bem alimentado. Tanto fêmeas quanto machos produzem mel e cera. O nome da criatura vem justamente do fato de mais comumente eles serem encontrados como familiares do que na natureza, devido aos seus hábitos solitários e natureza pacífica.



Apesar de possuírem um ferrão, zangões de mago sempre preferem fugir a lutar, e só combatem se não tiverem outra saída. Eles produzem um som alto e característico quando batem as asas, e não são capazes de se mover em silêncio quando voam, mas podem se beneficiar do bônus de Tamanho Miúdo para passarem despercebidos quando estão caminhando. Como são capazes de escalar praticamente qualquer superfície, e considerando seu tamanho, são espiões eficientes – outra característica bastante apreciada por feiticeiros ao escolher seus familiares.

Classificação

Besta (insetoide)

Habitat: Florestas

Dieta: Pólen e frutas

Organização: Solitária

Tamanho (comprimento): 25 cm

Peso: 500 gramas

Média de Vida: 3 anos

Temperamento: Pacífico

Zangão de Mago

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

PV: 10 PM: 5 Def: 18

Ataques:

Ferrão (corporal; dano 2/perfuração)

Habilidades:

Artrópode [Suporte]

Asas Rápidas [Suporte]

Tamanho Miúdo [Suporte]



Novas Habilidades

Artrópode

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui seis ou mais membros locomotores. Você não pode ser derrubado, arrastado ou ter a sua movimentação negada por qualquer criatura com menos do que o dobro do seu tamanho. Efeitos mágicos que o derrubem, arrastem ou neguem sua movimentação funcionam normalmente.

Se você for derrubado, você pode se levantar e se mover normalmente no seu próximo turno – você não perde a sua movimentação no turno em que se levantar. Além disso, você é capaz de escalar qualquer superfície (incluindo tetos) com a sua velocidade normal.

Ataque Aleijador

Habilidade (Técnica) – Ação

Custo: 20 mana

Descrição: Você faz um ataque que visa as pernas do alvo, comprometendo a sua locomoção. Além de receber o dano normal do ataque, sempre que a vítima tentar se locomover (caminhar ou correr) receberá 10 pontos de dano adicionais. Esse efeito dura até que a vítima descanse pelo menos seis horas, ou até que receba algum tipo de cura – mágica ou mundana.

Especial: Criaturas com a Habilidade Corpo Amórfico são imunes à essa Habilidade.

Enterrar-se

Habilidade (característica) – Suporte

Descrição: Você pode gastar um minuto para enterrar-se no solo. Depois que fizer isso e enquanto permanecer imóvel, você recebe um bônus de Camuflagem de +8 em seus testes de Esconder-se.

Escavar

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Enterrar-se

Descrição: Você pode mover-se ob o solo, à metade da sua velocidade normal, cavando e deixando um túnel atrás de si. Você pode cavar através de pedra ou rocha sólida, mas sua velocidade nesse



caso será sempre um oitavo de sua velocidade normal. Você pode cavar em terrenos instáveis – areia, pedregulhos ou outros tipos de solo soltos – mas nesse caso você não produz tuneis – eles entram em colapso atrás de você. Você pode cavar à uma profundidade máxima igual à duas vezes a sua altura, e seus túneis terão sempre as dimensões do seu corpo – apesar de você poder cavar tuneis adjacentes uns aos outros, para criar galerias maiores.

Qualquer tentativa de rastreá-lo enquanto você cava tem a dificuldade aumentada em +4, mas se o personagem que o está rastreando encontrar um túnel que você cavou, ele recebe 1d6 extra em suas tentativas de rastrear.

Especial: Se você cavar seus túneis sob uma construção (casa, muro ou castelo, por exemplo) existe uma chance (11 ou 12 em 2d6) que aquela parte sob a qual você cavou entre em colapso, destruindo o seu túnel e desmoronando no processo.

Esguicho de Ácido

Habilidade (Característica) – Ação

Custo: 15 mana

Descrição: Você é capaz de disparar uma rajada de ácido em qualquer alvo à até cinco metros de distância. Esse ácido causa 10 pontos de dano por Fogo, mas a vítima tem o direito de fazer um teste de Agilidade (Dificuldade 14) para receber metade do dano. Um alvo que não tenha conseguido esquivar sofre 5 pontos de dano de Fogo adicionais no próximo turno. Em todos os turnos em que tiver sofrido dano por esse efeito, o alvo tem um redutor de -1 em todos os seus testes à dor e ao vapor ácido.

Iluminar

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é capaz de produzir à vontade uma luz que pode variar de intensidade desde um brilho fraco como o de uma vela até o de uma tocha. Caso você fique sem Pontos de Mana, não poderá usar essa Habilidade.

Mandíbulas Esmagadoras

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um poderoso par de mandíbulas articuladas, desenvolvidas para agarrar e mastigar suas presas. Seus ataques com essas mandíbulas causam Força x2 de dano.

Ver o Invisível

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um sentido além da simples visão (geralmente um tato tão refinado que consegue perceber as variações de pressão do ar ou a vibração da terra) que lhe permite perceber todos os seus arredores com perfeição. Além de não precisar de iluminação para se localizar em um ambiente, você não é enganado por ilusões de nenhuma espécie, e consegue até mesmo perceber criaturas invisíveis. No entanto, criaturas intangíveis não são perceptíveis por esse sentido – mas seus outros sentidos podem perceber essas criaturas normalmente.

Vibração Sonífera

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Todas as criaturas capazes de ouvir sons que estiverem à até 30 metros de você ficam sonolentos e devem vencer um teste de Vontade (Dificuldade 10) para não caírem num sono profundo. Elas acordarão depois de uma hora ou se sofrerem qualquer dano.





por Domênico Gay

Problema Cascudo



Essa é uma pequena aventura, própria para um encontro aleatório quando o Mestre não tiver nenhuma aventura pronta, ou para dar aos jogadores um desafio diferente do que a campanha vem lhes apresentando até agora – a menos que o Mestre esteja usando insetos gigantes extensivamente na campanha!

Essa é uma aventura para um grupo de nível médio – pelo menos nível 3 – mas pode ser ajustada para grupos de nível maior ou menor. Caso seu grupo não se encaixe nessa descrição, consulte a caixa ao lado para saber como ajustar a aventura.

A aventura se passa em uma pequena comunidade rural um pouco isolada, pela qual os jogadores podem já ter passado ou que eles podem encontrar enquanto estão se dirigindo ou retornando de uma aventura em alguma região erma. Apesar de haver uma descrição da vila e seus moradores e suas fichas, qualquer pequena comunidade rural que o Mestre já tenha em seu cenário servirá para a aventura. Pasto Alto é suficientemente genérica para ser adicionada em qualquer cenário, e as descrições fornecidas podem ajudar o Mestre caso ele decida fazer com que os jogadores passem pelo local antes de desenrolar o encontro aleatório descrito aqui.

A Vila

Pasto Alto é um vilarejo rural que sobrevive da plantação de trigo, que cresce abundantemente no vale raso onde está situada. O vilarejo é composto por apenas sete casas, um moinho e um estábulo

Ajustando o nível da aventura

A aventura pode ser ajustada para grupos de nível 1 ou 2 simplesmente diminuindo o número de besouros na colônia. Nesse caso, diminua para sete o número de besouros (excluindo o elfo-besouro), diminua os PVs do Elfo-besouro para 60 e remova sua Habilidade de Combate em Grupo.

Para grupos de nível 4, adicione quatro besouros na colônia e aumente para 80 os PVs do elfo besouro e adicione Sem Escapatória às suas Habilidades.

ao redor da estrada que passa no centro da vila. Uma dúzia de árvores frutíferas, plantadas de modo aparentemente aleatório ao redor das construções completam o panorama. Pasto Alto fica afastado dois dias de viagens à cavalo da cidade mais próxima, e a estrada que vem daquela direção segue por cerca de um quilômetro para dentro da área das plantações, onde se torna nada mais do que uma trilha tortuosa na direção do outro extremo do vale. Há um grande bosque à leste, que termina abruptamente à cerca de 500 metros da vila, por onde passa a estrada que leva à cidade. O bosque é abundante em caça, com grandes populações de lebres, porcos selvagens faisões e outras aves e mamíferos de porte menor. É do bosque que os moradores tiram madeira para suas lareiras, fogões e construções, mas como abastece pouco mais de uma dúzia de moradores, o bosque não sofre muito com a extração. Exceto na direção do bosque, afastados cerca





de 100 metros das construções, grandes pastos de trigo de um dourado viçoso cobrem os arredores do vilarejo, se espalhando por todas as direções até alcançarem as baixas paredes do vale que rodeia a vila em todas as direções para que se olhe.

desfazer de qualquer um dos animais, mas por um preço alto – o dobro do preço normal de um cavalo – pode vender seu cavalo de montaria para os jogadores, com sua cela rústica e arreios. Dependendo das circunstâncias, Glenn pode permitir que os personagens durmam nos estábulos, que têm uma boa quantidade de feno fofo, sem cobrar nada por isso.

Locais de interesse

1- Estábulos de Glenn e Irene

A primeira construção que os personagens vêem ao chegar à vila é uma grande área cercada ligada a um grande galpão. Dentro do muro de madeira, meia dúzia de cavalos pastam calmamente. Logo ao lado, há uma pequena casa com uma ala de madeira de cor diferente, obviamente mais nova. Ali moram Glenn e Irene com seu filho pequeno, Benjamin, que com dois anos é o mais jovem morador de Pasto Alto. Glenn trabalha com a maior parte da comunidade como fazendeiro cuidando dos campos de trigo, enquanto Irene passa o dia em casa, cuidando do filho e dos cavalos da família. Cinco dos cavalos de Glenn e Irene são de carga, usados para puxar arados nos campos ou para levar as carroças quando a produção de trigo da cidade vai ser vendida na cidade. Glenn tem duas carroças, que são usadas para transportar trigo, além de seis arados. Apenas um dos cavalos é usado para montaria, quando necessário. Glenn dificilmente vai se

Glenn

For: 4, Agi: 3, Int: 3, Von: 3

PV: 40 PM: 40 Def: 9

Ataques

Forcado (corporal, dano 6 perfuração)

Habilidades

Profissão (fazendeiro) [Suporte]

Condução [Suporte]

Irene

For: 3, Agi: 4, Int: 3, Von: 3

PV: 40 PM: 40 Def: 9

Ataques

Foice (corporal, dano 5 corte/perfuração)

Habilidades

Profissão (fazendeiro) [Suporte]

Condução [Suporte]

Benjamin

For: 1, Agi: 1, Int: 1, Von: 1

PV: 10 PM: 10 Def: 6

Ataques: Nenhum

Habilidades: Nenhuma



Cavalos (seis)

For: 5, Agi: 3, Int: 3, Von: 2

PV: 20 PM: 10 Def: 8

Ataques

Coice (corporal 10 contusão)

Habilidades

Montaria [Suporte]

2 – Residência de Victor e Della

Quase em frente da casa de Glenn e Irene, do outro lado da estrada, há uma casa velha com varanda que pertence à Victor e Della, onde também mora a filha adolescente dos dois. Enquanto Victor e Della trabalham nas plantações, Esmeralda, jovem e de constituição frágil demais para o trabalho no campo, passa a maior parte do dia em casa trabalhando como costureira para os habitantes de Pasto Alto.

Victor

For: 4, Agi: 3, Int: 3, Von: 3

PV: 40 PM: 40 Def: 9

Ataques:

Gadanha

(corporal, dano 9 corte/perfuração)

Habilidades:

Profissão (fazendeiro) [Suporte]

Della

For: 3, Agi: 3, Int: 3, Von: 4

PV: 40 PM: 40 Def: 9

Ataques:

Foice (corporal, dano 5 corte/perfuração)

Habilidades:

Profissão (fazendeiro) [Suporte]

Esmeralda

For: 2, Agi: 3, Int: 3, Von: 3

PV: 30 PM: 40 Def: 8

Ataques:

Tesoura (corporal, dano 3 perfuração)

Habilidades:

Profissão (Costureira) [Suporte]

3 – Casa de Tomas

A pequena casa de Tomas é um único cômodo que compreende cozinha e quarto, com uma casinha com sanitário alguns metros atrás da casa. Tomas é um fazendeiro solteirão, rabugento e brigão, mas que tem uma ótima mão para plantação, e trabalha mais do que qualquer outro morador de Pasto Alto.

Tomas

For: 3, Agi: 3, Int: 3, Von: 4

PV: 40 PM: 40 Def: 8

Ataques:

Gadanha (corporal, dano 9 corte/perfuração)

Habilidades:

Profissão (Fazendeiro) [Suporte]

Atletismo [Suporte]

4 – Residência da Viúva Odete

Odete mora nessa casa velha e não muito bem cuidada com seu gato, Preto. Odete é uma mulher bonita, apesar da idade avançada, cujo marido, um guarda da cidade próxima, morreu quando seus dois filhos eram ainda pequenos. Os dois filhos de Odete seguiram os passos do pai e trabalham como guardas na cidade. Numa sala nos fundos, ela mantém uma pequena destilaria onde produz um bom hidromel. Odete tem um quarto vago, que era de seus filhos, com duas camas, e pode alugar por 1 moeda por noite para qualquer interessado. Odete não é apicultora. Ela recolhe o mel de colmeias de um tipo de abelha sem ferrão que existe no bosque, e costuma ter um bom estoque em casa. Os jogadores podem comprar algumas garrafas de hidromel ou potes de mel por 5 moedas o litro/quilo.

Odete

For: 3, Agi: 3, Int: 4, Von: 3

PV: 40 PM: 40 Def: 8

Ataques:

Adaga (corporal, dano 6 corte/perfuração)

Habilidades:

Profissão (Fazendeiro) [Suporte]

Profissão (Cervejeiro) [Suporte]



Preto (Gato)

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

PV: 10 PM: 20 Def: 8

Ataques:

Garras (Corporal, dano 2/corte)

Habilidades:

Furtividade [Suporte]

Emmet

For: 3, Agi: 3, Int: 2, Von: 3

PV: 40 PM: 30 Def: 8

Ataques:

Porrete (corporal, dano 6 contusão)

5 – Residência de Todd e Larissa

Uma casa bem cuidada com um canteiro de flores na frente é a residência de Todd e sua esposa Larissa. Embora ambos trabalhem com plantação de trigo a maior parte do tempo, Todd é um ótimo peleiro, enquanto Larissa tem conhecimentos razoáveis sobre trabalho em couro. Eles podem ser encontrados em casa, concertando ou fabricando itens de couro, como botas, casacos, bolsas e celas metade dos dias da semana. Larissa pode concertar qualquer item de couro que lhe seja apresentado, e com algum tempo, eles podem até mesmo providenciar itens novos – apesar de armaduras estarem além de suas capacidades. Eles têm dois filhos, Donald, o mais velho, que mora com sua esposa na casa ao lado, e Emmet, um adolescente meio devagar, que gosta de ajudar Glenn e Irene com seus cavalos. O quarto onde Donald dormia ainda não recebeu nenhuma outra finalidade, e Todd não se importa de emprestar a cama que era do filho para qualquer viajante com uma cara confiável.

Todd

For: 4, Agi: 3, Int: 3, Von: 3

PV: 40 PM: 40 Def: 9

Ataques:

Gadanha (corporal, dano 9 corte/perfuração)

Habilidades:

Profissão (fazendeiro) [Suporte]

Profissão (Coureiro) [Suporte]

Larissa

For: 3, Agi: 4, Int: 3, Von: 3

PV: 40 PM: 40 Def: 9

Ataques:

Forcado (corporal, dano 6 perfuração)

Habilidades:

Profissão (fazendeiro) [Suporte]

Profissão (coureiro) [Suporte]

6 – Residência de Donald e Margaret

A menor casa do vilarejo, estalando de nova, pertence à Donald, filho de Todd e Larissa, e sua esposa Margaret, filha de um taverneiro da cidade próxima. Eles se conheceram há dois anos, quando Donald foi com Ben negociar grãos, e voltou algumas vezes à cidade depois disso, para cortejar Margaret. Eventualmente, eles noivaram e finalmente casaram há alguns meses. Margaret é uma moça bonita e vistosa, que mostra uma barriga volumosa graças à um filho prestes à nascer, e adora morar em Pasto Alto, apesar de não entender nada do trabalho com trigo. Ela é uma ótima cozinheira, e todos do lugar ficaram felizes quando ela passou a cozinhar para eles no lugar da viúva Odete – que é ótima fermentando hidromel, mas tem uma péssima mão para cozinhar. Margaret trocou a vida na cidade pelo campo com prazer, e prepara duas refeições por dia para os moradores, uma ao meio-dia, que Emmet leva para os trabalhadores no campo, e uma à noite quando eles retornam das atividades do dia.

Donald

For: 3, Agi: 3, Int: 3, Von: 4

PV: 40 PM: 40 Def: 8

Ataques:

Gadanha (corporal, dano 9 corte/perfuração)

Habilidades:

Profissão (Fazendeiro) [Suporte]

Atletismo [Suporte]

Margaret

For: 3, Agi: 3, Int: 4, Von: 3

PV: 40 PM: 40 Def: 8

Ataques:

Cutelo (corporal, dano 4 corte)

Habilidades:

Profissão (cozinheira) [Suporte]

Mercador [Suporte]



7 – Velho Ben

Das sete famílias que moram no lugar, apenas a do velho Ben não é de fazendeiros. Eles mantêm um moinho de vento no final do vilarejo, para transformar o trigo em farinha. Ele e sua esposa Marta também são responsáveis por transportar e negociar o trigo nas cidades próximas. Ben também é o morador mais velho da cidade, e graças à sua experiência negociando a produção da cidade, é o mais próximo de um prefeito do lugar. Ben e Marta têm dois filhos e uma filha, todos moradores do vilarejo. A filha mais velha, Irene, é casada com Glenn e cuida dos estábulos, enquanto os dois filhos mais jovens moram com Ben e Marta. A casa da família fica ao lado do moinho, a maior do vilarejo. Bem cuidada, apesar de velha, com uma área na frente destinada à uma pequena forja, onde Ben e seu filho do meio, Owen, trabalham. Em geral, eles fazem apenas ferramentas, ferraduras, utensílios domésticos e realizam pequenos consertos para os habitantes da vila. Os jogadores podem perder qualquer esperança de encontrar armas aqui, exceto facas, machados de lenha e gadanhas. Owen pode, no entanto, realizar consertos em qualquer arma ou armadura de metal. Apesar de jovem, ele tem talento com metais, e é um ótimo ferreiro. O filho mais jovem de Ben, Henry, é uma espécie de patrulheiro do vilarejo. Ele é o único morador que possui armas – três lanças de caça, presentes de seu tio Franz – e passa a maior parte do dia no bosque próximo, caçando ou extraindo madeira. Quando algum problema aparece – como uma matilha de lobos que apareceu na região dois anos atrás – Ben, Owen e Henry lidam com o problema. Fora eles, nenhum outro morador tem qualquer experiência em combate.

Ben

For: 3, Agi: 3, Int: 4, Von: 3

PV: 40 PM: 40 Def: 8

Ataques:

Adaga (corporal, dano 6 corte/perfuração)

Habilidades:

Mercador [Suporte]

Condução [Suporte]

Tesouro:

Adaga, 50 moedas

Marta

For: 3, Agi: 3, Int: 3, Von: 4

PV: 40 PM: 40 Def: 8

Ataques:

Foice (corporal, dano 6 corte/perfuração)

Habilidades:

Mercador [Suporte]

Condução [Suporte]

Tesouro:

Foice, 30 moedas

Owen

For: 4, Agi: 3, Int: 3, Von: 3

PV: 40 PM: 40 Def: 9

Ataques:

Malho (corporal, dano 5 contusão)

Habilidades:

Profissão (Ferreiro) [Suporte]

Força Interior [Ação]

Tesouro:

Malho

Henry

For: 4, Agi: 3, Int: 3, Von: 3

PV: 40 PM: 40 Def: 10

Ataques:

Lança (corporal, dano 8 perfuração)

Habilidades:

Sobrevivência [Suporte]

Atletismo [Suporte]

Tesouro:

Gibão de peles, Lança

8 – Moinho do Velho Ben

O moinho de vento que pertence à Ben é a única construção de pedra da cidade. Apesar da maior parte da estrutura ser de madeira, ela foi construída sobre uma grande laje de pedra oitavada, que estava no local – assim como o poço da vila – antes da própria vila. Quando encontrou a laje, o avô de Ben, um caixeiro-viajante que pretendia fazer uma fazenda afastada da cidade, onde hoje fica a casa de Franz, encontrou o poço e a laje, e achou que esse era um lugar agradável para uma casa. Ele contratou um alvanéu anão para cortar e trazer pedras das paredes de rocha ao redor do vale, e erigiu uma casa de pedras sobre a laje – que o alvanéu



disse se tratar de uma fundação típica dos anões. Na época, os campos ao redor da laje eram de um pasto alto, viçoso e alto, que o avô de Ben tratou de vender para os criadores de cavalos da região. Com o tempo, a Casa do Pasto Alto ficou conhecida na região pelo ótimo capim – e sinônimo de lugar isolado, também. O pai de Ben, que nasceu na Casa do Pasto Alto, acreditava que o segredo do capim era o solo da região. Depois de um inverno particularmente rigoroso, que prejudicou as safras de trigo na região, ele decidiu experimentar a qualidade do solo, sabendo que não teria prejuízo nem mesmo com uma colheita fraca. A experiência funcionou, e com o tempo ele foi aumentando a área de trigo plantada. Quando o avô de Ben faleceu, seu pai mandou demolir a casa de pedras, e construir um moinho para moer os grãos ali mesmo. Os empregados da fazenda foram se convertendo em fazendeiros, e quando o pai de Ben faleceu, o lugar já tinha a aparência de vilarejo que tem hoje. Apesar de quase todos os moradores serem filhos de antigos empregados da família de Ben e a terra do vale ser dele, ele nunca teve temperamento de patrão, e trata todos como seus vizinhos – e mais importante, amigos. Assim apesar de apontarem ele se alguém perguntar por um prefeito, ninguém vai tratá-lo como um chefe.

Além dessas construções, há um poço mais ou menos no meio da vila que é usado por todos os moradores para se abastecer de água. O poço é profundo, e assim como a fundação do moinho, já estava aqui muito antes da vila. Tem um bocal feito de uma única pedra entalhada na forma de anel, com cerca de três metros de largura e um de altura, e desce por dentro do chão de rocha por cerca de 50 metros antes de chegar à água. Ninguém sabe qual profundidade ele realmente tem até o fundo. Sobre o bocal do poço foi colocado um forro de madeira com uma portinhola em um dos lados, e há um conjunto de roldanas montadas em um tripé de troncos com cerca de três metros de altura, por onde desce um balde que vai até a água. Apesar de mais de um balde já ter sido perdido dentro do poço, ele é abastecido por um rio subterrâneo, e a água é sempre muito limpa.

Seguindo pela trilha que corta o vale, à cerca de cinco quilômetros de Pasto Alto, mora Franz, um solitário criador de animais que abastece a vila de leite, carne e couro. Franz é um aventureiro aposen-

tado, e gosta muito de morar sozinho. Ele é visitado uma ou duas vezes por semana pelo irmão, Ben, quando este não está viajando para vender a produção de trigo de Pasto Alto. Nessas ocasiões, é Henry que vem até a casa do tio para visitar e levar mantimentos do pecuarista para a vila. Ele tem uma casa caindo aos pedaços, com pouca coisa de interesse além de algum equipamento de combate em bom estado, e um galpão grande, para manter seus animais durante tempestades ou outras eventualidades. Ele construiu os dois edifícios com toras sem tratamento, e o lugar parece em ruínas, na verdade. Ao redor das construções, há uma dúzia de vacas e sete porcos, todos gordos e saudáveis. Todos os animais adoram Franz por algum motivo além da compreensão, e se mantêm próximos a fazenda porque Franz está por perto.

Franz não gosta de forasteiros – na verdade, fora seu irmão e sobrinhos, ele detesta qualquer coisa com duas pernas – e vive completamente isolado no extremo do vale. Os jogadores dificilmente saberão da sua existência, já que ninguém fala nele, e ele nunca sai da fazenda. Mas os personagens provavelmente encontrarão sua fazenda caso o mestre decida usar Pasto Alto antes do Encontro Aleatório descrito aqui, já que eles provavelmente só chegaram ao vilarejo para atravessar o vale e chegar às regiões mais ermas, em busca de problemas – ou aventuras, como preferir. Nesse caso, eles terão que passar pela fazendola de Franz.

Franz

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

PV: 120 PM: 60 Def: 16

Ataques:

Claymore (corporal, dano 21 Corte)

Habilidades:

Força de Combate [Suporte]

Força de Combate 2 [Suporte]

Força Heróica [Suporte]

Defletor [Suporte]

Golpe Devastador [Ação]

Golpe com Escudo [Reação]

Aprendiz de Classe (Bárbaro) [Suporte]

Rastrear [Ação]

Resistência Selvagem [Suporte]

Tesouro:

Escudo Grande, Claymore



Franz anda sempre armado, e caso os personagens atravessem sua fazenda, ele os observará fora de vista. Caso eles roubem ou destruam alguma coisa, ele atacará prontamente e com intuito de matar. Mesmo que consigam vê-lo ou travar contato com ele de outra forma que não na ponta da espada, Franz só tem uma palavra para visitantes: “saíam”. E ele só vai usar sua única palavra três vezes antes de começar a derramar sangue. Interprete Franz como um sociopata disfuncional – que é exatamente o que ele é!

Visitantes indesejados

Cerca de uma semana antes dos jogadores chegarem – ou retornarem – à Pasto Alto, um grupo peculiar de insetos gigantes se estabeleceu nos arredores do vilarejo. Apesar de geralmente solitários exceto na época do acasalamento, uma pequena colônia de besouros buraqueiros adquiriu uma organização incomum, algumas semanas antes, desde que um Anartromorfoide vagando pela região passou à reuni-los. Apesar de ser uma besta basicamente irracional, o Anartromorfoide parece ter mantido uma parcela rudimentar de sua inteligência, que lhe permitiu não só entrar em contato com os besouros, mas criar uma organização entre as criaturas, agindo como uma espécie de líder para o bando. A criatura em si é uma figura grotesca, parte elfo, parte besouro, mas sem a graciosidade natural do primeiro nem as características reconhecíveis de nenhuma espécie de besouro em particular. Os besouros buraqueiros, em contrapartida, são espécimes ordinários da raça, cuja única característica aberrante é o trabalho em equipe que desenvolveram sob a liderança do elfo-besouro.

Quando chegaram aos arredores de Pasto Alto, os besouros deram início à uma série de canais subterrâneos sob a cidade, inicialmente atacando habitantes solitários, contando com seu número e organização para subjugar suas presas.

Sua primeira vítima foi o jovem Henry, quando ele voltava de uma caçada no bosque, trazendo três lebres consigo. O corpo do rapaz e dos coelhos mantiveram os besouros entretidos durante toda a noite, mas na manhã seguinte, eles atacaram outra vez, dessa vez levando Emmet, enquanto ele trabalhava nos estábulos. Larissa ouviu os sons de luta e os gritos de Emmet e quando foi averiguar, chegou

a ver o rapaz sendo feito em pedaços por dois dos besouros. Ela entrou em pânico e se trancou em casa. Quando Margaret foi ao estábulo para pedir à Emmet para levar a comida para os trabalhadores no campo, encontrou evidências de luta e o buraco que os besouros escavaram para capturar Emmet e levá-lo para sua rede de túneis. Preocupada, ela procurou Larissa, e a encontrou aos prantos, trancada em casa. Sem entender o que estava acontecendo – Larissa estava descontrolada demais para fazer qualquer coisa além de gritar e chorar – ela chamou pela jovem Esmeralda, e pediu que ela fosse ao campo chamar por Todd e os outros. No meio do caminho, no entanto, a jovem foi atacada e morta pelos besouros. Em seguida, o elfo-besouro abriu um túnel debaixo da casa de Donald e Margaret, e matou a mulher que era, agora, a única que tinha ficado no vilarejo, além de Larissa.

Quando os outros habitantes chegaram de volta do campo, mais cedo, por estarem preocupados com o fato de Emmet não lhes ter levado a refeição do meio-dia, encontraram os sinais de luta e os buracos deixados pelos besouros na casa de Donald e nos Estábulos, e ouviram incrédulos a narrativa de Larissa. Em choque, sem saber ao certo o que acontecera, os habitantes se reuniram no moinho de Ben, enquanto ele e o filho Owen entraram nos túneis para verificar. Eles já tinham enfrentado problemas com besouros buraqueiros antes, e identificaram os buracos como sendo desses animais, mas sabiam que as criaturas atacavam sempre sozinhas, e nunca tinham atacado humanos antes. Nenhum dos dois nunca voltou.

Durante aquela noite e pelo dia seguinte, os habitantes se mantiveram escondidos no moinho, traçando um plano de ação. Sabendo que os besouros agiam sempre durante o dia, Glenn esperou anoitecer, e decidiu ir até a cidade pra pedir ajuda da guarda. Ele correu até os estábulos e pegou seu cavalo de montaria. Os besouros, alertas para a movimentação acima, prepararam uma emboscada. Quando Glenn estava na estrada, logo na saída da cidade, quatro besouros emergiram de dois túneis escavados ao longo da estrada para barrar a passagem do cavaleiro. Assustado, o cavalo de Glenn empinou e derrubou o fazendeiro, e ambos foram mortos e carregados para a rede de túneis sob a cidade.



Pelo dia seguinte, os besouros, apesar de atentos, fizeram pouco além de aguardar, saciados com a carne que tinham recolhido nos dias anteriores. Enquanto isso, os habitantes se mantinham no moinho, esperando o retorno de Glenn.

No terceiro dia, agora famintos, os habitantes decidiram se arriscar para buscar comida. Tomas e Odete correram até a casa da viúva, enquanto Donald foi à sua própria casa acompanhado de Marta. Usando mesmo túnel que o elfo-besouro tinha aberto para atacar Margaret, os besouros emergiram na casa de Donald e mataram o jovem e Marta. Enquanto isso, Tomas e Odete conseguiram reunir alguns suprimentos e voltar ao Moinho. Quando, depois de algumas horas, nem Donald nem Marta retornaram, os habitantes assustados souberam que ambos tinham encontrado seu fim.

Na esperança de que Glenn tivesse chegado à cidade, o dia seguinte passou lenta e penosamente para os habitantes sobreviventes de Pasto Alto. Enquanto isso, os besouros, ainda com um bom suprimento de comida, passaram o dia ampliando a rede de túneis sob a cidade.

No quinto dia depois de sua primeira vítima, os besouros decidiram aumentar seu estoque de comida. Eles abriram um buraco a partir de um túnel que passava alguns metros atrás do moinho, e quatro deles emergiram e colocaram a porta da construção abaixo. Victor, Todd e Tomas tentaram proteger as mulheres, mas apesar de conseguirem ferir dois dos besouros, foram subjugados pelas criaturas. Os três foram arrastados para os túneis, sob os olhares chocados das mulheres e do pequeno Benjamin. Sem conseguir pensar em saída melhor, as quatro mulheres restantes arrastaram sacos de trigo e caixotes para fazer uma barricada no lugar onde ficava a porta, e se mantiveram escondidas no moinho, em pânico.

No sexto dia, os besouros abateram dois dos cavalos de carga de Glenn, considerando-os presas mais fáceis, depois de ouvido toda a arrastar pesado de dentro do moinho. Não que eles não possam simplesmente derrubar a barricada facilmente, mas como os cavalos são mais fáceis de capturar, os besouros decidiram atacar os animais antes de ir atrás dos humanos restantes.

A Chegada dos Aventureiros

Os jogadores chegam à Pasto Alto no sétimo dia depois que os besouros se estabeleceram na região. Se eles vierem pela estrada, a primeira coisa

que notarão serão alguns cavalos nervosos dentro do cercado do estábulo – quatro deles se chegarem pela manhã, ou apenas dois se chegarem à tarde. Eles vão notar que não há sinal de habitantes no vilarejo, fora os cavalos. Note que, assim que chegarem, os besouros estarão cientes de sua presença, já que estão atentos à toda a movimentação dentro dos limites do vilarejo.

Os jogadores podem tomar três rumos mais prováveis: Vasculhar a cidade sorrateiramente, tentar chamar a atenção dos moradores fazendo estardalhaço ou simplesmente tentar deixar a cidade – depois de pernoitar ou acampar na cidade ou roubar os cavalos, talvez.

Se decidirem pela primeira opção, use as descrições das localizações dadas acima, notando que o ataque dos besouros causou algum estrago. Além de todas as casas estarem abertas, e com sinais de uso recente, algumas localizações sofreram modificações depois do ataque das criaturas. Assim que entrarem nos estábulos, notarão o enorme buraco que leva à rede de túneis dos besouros, com manchas de sangue seco ao redor – causado pelo ataque das criaturas à Emmet. Há um outro buraco no meio do cercado do estábulo, mas é necessário chegar à pelo menos dez metros dele para notá-lo – o cercado tem cerca de 80 metros de largura por 60 de profundidade. A casa da viúva Odete está revirada, depois que ela e Tomas vieram até aqui buscar alimentos. Os personagens provavelmente serão surpreendidos por Preto, o gato de Odete, que fugiu da casa depois da chegada dos besouros, mas retornou em busca de comida, e está revirando os alimentos deixados para trás pela sua dona. Muitas coisas estão fora de lugar, e há bastante confusão, que os personagens podem inclusive supor que são sinais de luta. A casa de Donald e Margaret têm um enorme buraco no assoalho de madeira, que também leva para os túneis dos besouros. Há sinais óbvios de luta, com sangue espalhado pelo lugar e grandes lanhos no chão, móveis e até nas paredes, provocados pelo ataque selvagem do elfo-besouro à Margaret. Finalmente, à um pouco mais de cinco metros atrás do moinho há outro buraco feito pelos besouros, e uma barricada de sacos, caixas e tábuas no lugar onde deveria estar a porta. Se tomarem precaução para não serem percebidos, eles não alertarão as mulheres no moinho a menos que





mexam ou conversem perto da barricada, e talvez até entrem pelos túneis antes de descobrir os sobreviventes.

Caso façam muito barulho ou tentem chamar a atenção dos habitantes, serão percebidos pelas mulheres no moinho – que, apesar de escondidas e assustadas, estão bastante atentas à qualquer movimentação – que gritarão por ajuda, tentando chamar a atenção dos aventureiros, provavelmente removendo a barricada da porta do moinho se tiverem tempo. Elas tentarão chamar a atenção dos aventureiros, mas não vão se aventurar fora da “segurança” do moinho em hipótese alguma. Se forem confrontadas, elas dirão que o vilarejo foi atacado por besouros buraqueiros (Larissa viu as criaturas atacarem Emmet e pode contar isso aos personagens) e dirão que Glenn foi a cidade buscar ajuda. Nesse ponto, os jogadores podem decidir esperar pela ajuda da cidade, talvez refazendo a barricada e fazendo guarda dentro do moinho, podem investigar os túneis, decidir ir embora (uma ação muito pouco heroica) deixando as mulheres ao próprio destino, ou ainda tentar escoltar as mulheres para a cidade mais próxima. Observe que nenhuma ajuda virá, e dentro de dois dias, quando os besouros tiverem devorado os últimos cavalos, eles vão voltar seu interesse para o moinho. Nesse caso, o moinho será alvo de um ataque maciço deflagrado por toda a colônia.

Se tentarem deixar a vila, antes ou depois de encontrarem os sobreviventes, sozinhos ou acompanhados pelas outras mulheres, serão atacados por quatro besouros assim que se afastarem mais de 50 metros do perímetro do vilarejo. O resto da colônia vai se juntar ao combate, chegando em grupos de quatro besouros – com o anartromorfoide liderando o terceiro grupo de besouros – a cada turno, nos dois turnos seguintes. Se metade da colônia tiver sido destruída quando os aventureiros tentarem deixar a cidade, os besouros remanescentes deixarão

os sobreviventes partirem, e ficarão tomando conta dos ovos na câmara de incubação, predando possíveis habitantes – ou cavalos – deixados para trás e depois se voltando para os animais do bosque próximo da vila.

Os Túneis

Os túneis escavados pelos besouros tem aproximadamente um metro e meio de largura, em forma de longos tubos relativamente regulares. Eles estão à uma profundidade de cerca de dois metros de profundidade, o que faz com que sejam bem estáveis. Os buracos para a superfície têm o mesmo diâmetro dos túneis, escavados de dentro, o que faz com que sejam difíceis de perceber – eles parecem simplesmente depressões na grama, e não chamam muita atenção, a menos que alguém passe à no mínimo 10 metros de um deles. Dentro dos túneis, devido ao formato e diâmetro dos mesmos, é necessário para um grupo de aventureiros andar em fila indiana. Se houver combate, apenas um personagem poderá lutar de cada vez – apesar dos besouros, capazes de escalar as paredes e até mesmo o teto dos túneis, poderem combater em pares. Armas de duas mãos – incluindo arcos, mas não bestas – são impossíveis de usar de forma eficiente dentro dos túneis, e qualquer ataque com uma arma que não cause dano por perfuração sofre uma penalidade de -2 devido ao espaço restrito de movimento. Além disso, qualquer ataque de projétil (uma besta, azagaia ou adaga arremessada, por exemplo) feito detrás de um personagem e que erre o alvo, acertará um dos personagens à frente do atacante, ao invés de simplesmente se perder.

Há uma grande câmara, um pouco afastada do centro do vilarejo, escavada à cerca de três metros de profundidade, com três metros de largura e cinco de comprimento, onde os besouros colocaram seus ovos, cobertos pelos restos das suas vítimas. Se os personagens chegarem nessa câmara, todos os besouros que ainda estiverem vivos convergirão para cá, chegando aos pares a cada turno – o elfo-besouro e pelo menos mais três besouros ficam de guarda permanente nessa câmara. Apesar de um pouco maior, essa sala está cheia de entulho e é difícil de combater aqui dentro. Apesar de poderem usar armas de duas mãos aqui, qualquer ataque corpo-a-corpo realizado dentro da câmara sofrerá um redutor



de -2 – não importa o tipo nem tamanho da arma, é difícil manter os pés firmes para ataques precisos. Os besouros, obviamente, estão acostumados à andar por aqui, e não sofrem esse redutor.

Qualquer item descrito na lista de Tesouros dos PDMs mortos de Pasto Alto podem ser encontrados nessa sala, se os personagens vasculharem. Além disso, eles também irão encontrar os ovos dos besouros aqui. No total, há 15 ovos, e se eles não forem destruídos, cerca de 10 novos besouros eclodirão em cerca de um mês.

A cada cinco minutos que os personagens estiverem dentro dos túneis, o Mestre deve rolar 1d6: Um resultado 5 ou 6 no dado significa que um grupo de quatro besouros – dois por cada lado do grupo – decidem atacar os intrusos. Obviamente, não será bom para os personagens lutarem com os besouros dentro dos túneis. Seria muito mais inteligente da parte deles tentar atrair os besouros para fora e combater em campo aberto. No total, há onze besouros nessa colônia. Se houverem mais de cinco jogadores no grupo, no entanto, o Mestre pode adicionar um besouro para cada personagem acima de cinco. Os besouros andam em grupos de quatro criaturas, patrulhando os túneis e verificando o vilarejo acima e ampliando a rede de túneis.

Combate

Se atacarem sem o anartromorfoide, os besouros vão atacar em duplas cada alvo – mesmo que estejam em inferioridade numérica – e só se focarão em outro alvo depois que o primeiro tiver sido derrubado. O elfo-besouro, no entanto, usa táticas um pouco mais sofisticadas. Ele vai usar seu Golpe Devastador no adversário mais próximo, e se acertar, ele deixará o alvo – agora imobilizado – para ser atacado pelos outros besouros que estiverem com ele, e em seguida vai escolher o próximo alvo mais próximo e tentar um segundo Golpe devastador (esgotando assim seus PMs) e vai se focar nesse alvo até que este seja derrotado, quando, só então, escolherá outro alvo para atacar. Se errar o primeiro Golpe devastador, ele vai tentar um segundo Golpe devastador contra o mesmo alvo no turno seguinte e seguirá combatendo esse alvo até a morte. Nesse caso, os besouros que estiverem com ele se manterão atacando esse alvo também. Se houverem mais

do que três besouros com o anartromorfoide, três deles atacarão o primeiro alvo do Ataque Devastador da criatura, e os outros se dividirão igualmente entre os outros aventureiros. Caso o combate ocorra no moinho, considere as mulheres que entrarem em combate como aventureiros, para saber quantos besouros atacarão que alvos.

Concluindo o Encontro

Há três desfechos possíveis para esse encontro. Os aventureiros terão destruído a colônia completamente, e nesse caso as três mulheres sobreviventes lhes agradecem muito e pedem escolta para a cidade próxima – elas partirão sozinhas, caso os aventureiros não aceitem o serviço de escolta – depois de compartilhar com eles metade de todo o dinheiro do vilarejo, um total de 80 moedas. Elas podem oferecer alguma comida e hidromel (Odete tem cinco barris de cinco litros em sua casa), mas não há muito mais que possam oferecer como pagamento aos personagens – talvez os cavalos sobreviventes, ou os utensílios e ferramentas produzidos por Owen e Ben. No final das contas, é apenas um pequeno vilarejo rural.

Se tiverem destruído parte da colônia, incluindo o elfo-besouro, os outros besouros – incluindo aqueles que não eclodiram – vão voltar ao seu comportamento normal em cerca de uma semana, escavando túneis para longe e não oferecendo maior ameaça do que o normal para a região.

Se tiverem destruído parcialmente a colônia, mas não o elfo-besouro, a colônia vai aumentar progressivamente nos próximos meses. O comportamento dos besouros é alterado sob a influência do anartromorfoide, que irá tentar expandir a colônia ao máximo, e o ciclo de reprodução das criaturas, normalmente anual, vai se modificar drasticamente, fazendo com que a colônia dobre de tamanho a cada quatro meses, se houver alimento suficiente. Em breve, as cidades maiores da região poderão estar sendo atacadas por pragas de centenas de besouros organizados – o que pode chamar a atenção dos jogadores e lhes dar oportunidade de confrontar o elfo-besouro mais uma vez!

As mulheres que sobreviverem ao encontro se mudarão para uma cidade próxima, e nunca retornarão à Pasto Alto. Em um ano, o vilarejo estará em



ruínas, e as plantações ao redor estarão completamente destruídas. Os jogadores, é claro, podem reivindicar as terras – ou o Mestre pode até mesmo decidir que, pelos seus esforços, os personagens são presenteados por algum nobre da região com o domínio das terras, e eles podem decidir tocar os negócios do vilarejo ou contratar fazendeiros para isso. Bem administradas, as plantações de trigo de Pasto Alto rendem cerca de 500 moedas por ano. Além disso, as colinas ao redor são ricas em granito e minério de ferro, e se um dos personagens for um anão, ele pode identificar essas características. Além de proporcionar uma nova fonte de renda para o grupo, o Mestre pode criar várias aventuras ao redor de Pasto Alto e seus arredores, incluindo cavernas de raças subterrâneas, ruínas perdidas nos ermos – talvez dos mesmos anões que construíram a laje de pedra e o poço – ou comunidades de criaturas isoladas com as quais os personagens tem que lidar.

Elfo-besouro

Esse anartromorfoide (veja a Dragon Cave #08 para detalhes sobre essas criaturas) foi criado a partir do amálgama de um elfo guerreiro de segundo nível e um besouro buraqueiro (na matéria sobre Insetos gigantes nessa edição). Nenhum vestígio da inteligência do elfo (e muito pouco de sua aparência) se mantém, exceto por uma memória residual de seus conhecimentos sobre tática e guerrilha, o que fez com que ele fosse capaz de organizar sua “tropa” de besouros. No entanto, agora guiado por instinto e não por inteligência, essas capacidades são voltadas apenas para a aquisição de novas presas para manter seu exército alimentado. Ele não tem consciência e não demonstra piedade de forma alguma. Apesar de não portar nenhum item, o que torna difícil identifica-lo como um guerreiro, ele mantém suas Habilidades, além das Habilidades naturais comuns à todos os besouros buraqueiros. Ele desenvolveu poderosas pinças quitinosas no lugar dos dedos, sendo capaz de atacar com elas em conjunto com a mordida se necessário, mas vai fazer uso principalmente de sua mandíbula distorcida em combate, a menos que não seja possível.



For: 4 Agi: 5 Int: 2 Von: 6

PV: 70 PM: 60 Def: 13

Ataques:

Mandíbulas (Corporal; dano 10/corte)

Pinças (Corporal, dano 6/perfuração)

Habilidades:

Sentidos apurados [Suporte]

Força de combate [Suporte]

Golpe Devastador [Ação]

Combate em Grupo [Reação]

Raça florestal [Suporte]

Enterrar-se [Suporte]

Escavar [Suporte]

Artrópode [Suporte]

Mandíbulas esmagadoras [Suporte]





por Domênico Gay

CORRA!!!



A fuga é sempre uma opção. Muitos Mestres se divertem fazendo os seus jogadores correrem de dragões imensos ou hordas de inimigos, enquanto alguns jogadores podem perfeitamente usar a opção de escapular para não correrem o risco de perderem os preciosos Pontos de Vida de seus personagens.

Sistemas de movimentação geralmente são desenvolvidos para o uso de miniaturas, e não é diferente com o *Mighty Blade*. No entanto, apesar desse tipo de sistema poder ser usado para saber quem chega primeiro ou quem vai mais longe, simplesmente comparando-se o deslocamento de dois competidores, isso certamente tira parte da emoção que algumas fugas, perseguições e corridas pela própria vida podem proporcionar.

Perceba que um teste de corrida só deve ser feito caso o objetivo seja válido e específico. Uma simples declaração de “eu corro” não vale um teste. O jogador deve anunciar uma ação ou lugar definido, como “eu passo correndo pela porta e fecho atrás de mim antes que o escorpião gigante entre” ou “eu corro e pego o machado no chão antes do orc”. Se o personagem não tiver um oponente para vencer, nenhum teste é necessário.

Um teste de corrida é muito simples. Cada competidor rola 2d6 + Força ou Destreza – a escolha do jogador/Mestre, geralmente utilizando-se o Atributo mais alto entre os dois. Quem tiver o resultado mais alto, vence. Em caso de empate, o personagem que tiver o Atributo utilizado no teste mais alto, vence. Se ambos tiverem um mesmo valor no Atributo, role 1d6 para desempatar.

Isso, basicamente, cobre o básico dos testes de corrida, é pode ser considerado perfeitamente como

o sistema pra esse tipo de testes, sem problemas. À seguir, porém, serão apresentadas algumas regras adicionais para tornar o sistema mais completo – e complexo. Considere as regras a partir desse ponto como Regras Opcionais.

Adiante será apresentada a Tabela de Modificadores para Corrida, onde estão listadas os principais fatores à serem considerados em um teste de corrida. Essa tabela vai mostrar quais modificadores devem ser utilizados nos testes de Corrida, e não complica muito o sistema, já que simplesmente adiciona uma tabela de modificadores para o teste explicados acima, apresentando algumas situações comuns à situações como essa. Antes de apresentar a tabela, no entanto, veremos algumas considerações sobre os modificadores ali listados.

Raça

Algumas raças levam vantagem nesse teste, assim como outras sofrem penalidades. A Habilidade Automática dos Jubans indica que eles sempre fazem testes de corrida com 3d6, enquanto a Habilidade Automática dos Mahoks indica que eles podem ter dificuldades em certas situações, devido ao peso, e correr é uma dessas situações. Da mesma forma, personagens com pernas curtas – como os anões e halflings – tem uma penalidade nesse teste, enquanto personagens com asas – como os Levents e Faens – podem se beneficiar do deslocamento oferecido por suas Habilidades para ganhar um bônus no teste, caso decidam voar na direção do objetivo, ao invés de simplesmente correr.



Armadura

Além disso, personagens com armaduras são mais lentos do que personagens sem as mesmas. Um personagem usando uma Armadura está limitado a um bônus por Atributo no teste igual à Agilidade Máxima da armadura que estiver usando (mesmo que esteja usando Força para realizar o teste). Assim, um personagem com Força 6, vestido em uma Armadura de Batalha (Agilidade Máxima 4), rola 2d6 e soma 4 ao resultado (o limite de Agilidade da armadura de batalha), ao invés de 6 (sua força total).

**Tabela de Modificadores
para Corrida**

Raça	Modificador
Mahok	1d6
Anão, Halfling	2d6-2
Levent, Faen (se estiverem voando)	3d6
Juban	3d6
Armadura	Bônus máximo por Atributo
Armadura Simples	5
Armadura de Batalha	4
Armadura Completa	3
Escudo Grande	5
Escudo de Corpo	3

Esses modificadores se aplicam a criaturas Humanóides de tamanho semelhante. Criaturas com configurações diferentes podem receber bônus, assim como aquelas que forem particularmente grandes. Uma criatura com quatro patas ou mais - como um centauro ou aranha gigante - rola 3d6 nos testes de corrida. Além disso, para cada dois metros que a criatura tiver a mais que os outros competidores, ela recebe um bônus de +2 no teste.

Além desses modificadores, existem ainda algumas complicações adicionais que podem ser adicionadas ao teste, caso o Mestre deseje.

Distância

Na maior parte das vezes em que uma corrida vai ser iniciada, os corredores não saem do mesmo ponto. E algumas vezes, eles não tentam chegar no mesmo lugar. Embora na maioria das vezes um teste de corrida seja simplesmente uma fuga para um local seguro enquanto alguém persegue o personagem - como um sacerdote tentando passar por um portal enquanto é perseguido por um demônio, por exemplo - os objetivos da corrida podem ser diferentes. Um guarda pode correr para soar o alarme enquanto o guerreiro do grupo tenta alcançar o portão da fortaleza antes que a guarda o feche, ou o patrulheiro pode tentar correr para passar pela porta com grade levadiça enquanto o vilão tenta alcançar a alavanca que a desce.

Em qualquer dos casos, o personagem que tem o menor percurso à vencer pode receber um bônus por Distância. Caso a distância relativa dos personagens seja maior do que apenas alguns metros (o que seria coberto normalmente pelo seu deslocamento, e portanto dependeria apenas da ordem de iniciativa), o personagem mais próximo do seu objetivo ganha um bônus de +2 em seu teste. Se um dos corredores está em uma distância muito menor do que os outros competidores, de modo que ele provavelmente não tem chances de perder, mas o Mestre decidir fazer o teste mesmo assim, ele recebe um bônus de 2d6 em seu teste.

Ações

Além de correr, no entanto, os competidores podem decidir fazer outras ações durante o percurso. Algumas ações não fazem diferença durante uma corrida - como sacar uma arma, soltar um item que o personagem tem nas mãos, gritar uma frase curta ou mesmo saltar um buraco no percurso ou fazer um ataque corpo-a-corpo no caminho. Essas ações são consideradas Simples. Outras ações, no entanto, podem ser bastante complicadas, como procurar um item na mochila, disparar uma flecha ou beber uma poção. Essas ações são consideradas Complexas. Em contrapartida, algumas ações podem ser realizadas com o intuito de aumentar as chances de vencer a corrida. Escorregar pelo corrimão de uma escada



ao invés de descer correndo por ela, ou saltar por baixo da grade que se fecha, por exemplo. Essas ações geralmente envolvem algum risco de ferimentos, ou até mesmo de perder desastrosamente a corrida – o personagem cai do corrimão, ou erra a altura a distância e bate de frente com a grade. Essas ações são consideradas Arriscadas, e oferecem um bônus, mas caso o personagem perca a corrida, o Mestre deve aplicar um ônus ao personagem, seja simplesmente algum dano decorrente da falha, ou um efeito especial, como um osso quebrado ou junta torcida, por exemplo – além de, provavelmente, fazerem o personagem perder a disputa.

Terreno

Apesar de algumas vezes os personagens correrem em linha reta e sem obstruções no caminho, isso nem sempre é verdade. Correr em terrenos pedregosos, subir ou descer uma escada ou terreno íngreme ou através de salas mobiliadas ou de uma multidão são situações bem mais complicadas do que correr em campo aberto. O mestre pode, perfeitamente, adicionar um redutor nos testes de personagens de acordo com o terreno em que eles estão correndo. Caso o Mestre imponha um redutor devido ao terreno - e apenas nesse caso - um personagem com a Habilidade Acrobacia pode rolar 3d6 em seu teste de Movimentação para tentar vencer a corrida.

Testes Contra Objetos

Além de correr contra outras criaturas, os jogadores as vezes podem precisar correr contra objetos. Seja portas levadiças se fechando, tetos de uma caverna desabando ou mesmo a clássica bola gigante de pedra rolando atrás deles. Testes contra objetos são realizados da mesma forma, com um teste dos personagens contra o teste do objeto. Como não possuem Atributos, os objetos rolam uma quantidade de dados de acordo com sua velocidade. Objetos lentos – um teto ou porta levadiça descendo, ou um portão de castelo sendo abaixado – rolam 2d6 em seus testes, enquanto objetos rápidos – como um teto despencando ou uma bola gigante

rolando na direção dos personagens – rolam 3d6. Os únicos modificadores aplicados à objetos nesses testes são os de Distância e Terreno.

Distância	Modificador
Curta	+2
Longa	+2d6
Ações	Modificador
Simples	nenhum
Complexas	-1d6
Arriscadas	+1d6
Terreno	Modificador
Acidentado	-1
Atulhado	-2
Multidão	-3
Objetos	Modificador
Lentos	2d6
Rápidos	3d6

Corrida de Resistência

Algumas vezes, a distância da corrida é tão longa que a resistência física dos competidores é muito mais importante do que a velocidade. Um Patrulheiro tentando alcançar um bosque à 400 metros de distância enquanto é perseguido por orcs ou um guerreiro tentando cruzar o pátio de um castelo para fechar o portão enquanto uma enorme hidra se aproxima da fortaleza precisam muito mais de um bom fôlego do que simplesmente de pernas rápidas. Corridas de mais de 200 metros podem ser consideradas como sendo corridas de resistência, e não de velocidade. Nesses caso, o teste será sempre de Força, já que a velocidade dos personagens importa menos do que sua capacidade pulmonar.



Corridas Múltiplas

Em algumas raras ocasiões, pode ser que o mestre decida que um único teste de Corrida não é suficiente para resolver a situação, e divide a Corrida em etapas separadas. Vamos um guerreiro armadurado de Nível 1 em uma situação de corrida para ilustrar a situação. Nosso guerreiro é humano, então não tem nenhum modificador racial para seus testes, e ele também não tem qualquer Habilidade relevante para o teste, e está usando uma Armadura de Batalha, que tem um Atributo Máximo de 4. Como tem força 5 e Agilidade 4, ele vai fazer seus testes de corrida usando sua força.

Nosso guerreiro está tentando passar por uma grade que está se fechando, enquanto é perseguido por uma matilha de lobos. O Mestre vai realizar os testes como se a matilha de lobos fosse uma única criatura, para facilitar, e vai resolver a corrida entre os lobos e o guerreiro primeiro – afinal se os lobos o pegarem, ele não vai ter a chance de alcançar o portão. Os lobos têm Força 4 e Agilidade 3, então o Mestre vai rolar os testes de Corrida deles usando sua Força. Apesar de não possuírem nenhuma Habilidade relevante, os lobos são quadrúpedes, recebendo um bônus de 1d6 em seus testes de Corrida. Apesar da força do Guerreiro ser 6, ela está restrito pela sua Armadura (Atributo Máximo 4) mas o Mestre decide que ele tem uma boa vantagem com relação aos lobos, então lhe dá um bônus de Distância Curta (+2). O Mestre rola um 9 na soma dos 3d6 dos lobos, soma +4 de sua Força para um total de 13. O jogador do nosso bravo guerreiro consegue um resultado 7 em seus 2d6, e soma sua Força (4, restrita pelo Atributo Máximo de sua armadura) e o bônus de Distância curta (+2) o que faz com que também tenha

que, apesar da sua armadura restringir seu atributo para testes de corrida, ela ainda é 5 para todos os outros propósitos, incluindo o desempate, nesse caso.

Mas o nosso guerreiro ainda tem que lidar com o portão, ou todo seu esforço não vai valer de nada! O mestre decide que o portão é um objeto lento, mas ele precisa percorrer um percurso bem menor do que o do guerreiro então o Mestre decide que o portão recebe um bônus de +2 por Distância Curta. O Guerreiro rola 2d6 +4, enquanto o portão testa 2d6 (objeto lento) +2 (Distância curta). Apesar de suas chances serem maiores do que as do portão, ele decide realizar uma Ação Arriscada e se joga por baixo do portão, recebendo 1d6 adicional em seu teste. Caso ele falhe, o Mestre pode dizer que ele mergulhou de cara no portão ou pode dizer que o portão se fecha sobre ele, prendendo-o sob o peso da grade, por exemplo. Mas, com um resultado 11 em seus 3d6, com +4 de sua Força, o portão não tem chance de se fechar antes dele passar, e ele mergulha para a segurança logo antes do portão se fechar prendendo os lobos do lado de fora.

O mestre pode ainda, se quiser, realizar um teste entre os lobos e o portão para ver se os lupinos conseguem passar antes ainda do portão fechar – afinal, eles conseguiram um resultado igual ao do guerreiro no teste, e estavam realmente muito perto dos calcanhares blindados dele! Nesse caso, o portão rolara 2d6 por ser um objeto lento, +2d6 por uma distância longa em relação aos lobos – que começaram sua corrida com uma boa distância atrás do guerreiro. O Mestre decide que os lobos têm poucas chances, e a cena lhe pareceu suficientemente desafiadora e interessante, com os lobos parando logo adiante do portão que termina de se fechar, e rosnando frustrados para o nosso guerreiro



Essa matéria é inspirada em um artigo originalmente publicado na edição número 06 da Dragon Magazine brasileira (Editora Abril - 1996).



por Domênico Gay

Grupo de Armas



Estou sempre procurando alternativas para que os jogadores possam ter algumas alternativas para personalizar seus personagens dentro das regras, além de seus históricos e motivações. E uma das coisas que eu considero simplista demais no Mighty Blade, e que poderia ser mais bem explorada, é o sistema de Proficiências.

Com apenas cinco Proficiências, uma delas geral e duas exclusivas de uma única classe, são poucas as possibilidades de personalização que elas oferecem. Mas, com um pequeno ajuste, é possível modificar essa regra e permitir um pouco mais de personalização aos personagens.

Todos os personagens têm acesso à Proficiência Usar Armas Simples, e todas as classes combativas (Bárbaros, Espadachins, Guerreiros, Paladinos e Rangers) tem acesso à Usar Armas Complexas. O que significa que essas classes tem acesso à todas as armas do Mighty Blade, enquanto as outras classes (Bardos, Druidas, Feiticeiros, Necromantes, Ladrões e Sacerdotes) tem que se contentar com um grupo bem mais restrito de armas, que, muitas vezes não satisfaz os personagens e restringe bastante suas opções. Um Necromante empunhando uma Foice de modo ameaçador, um bardo utilizando uma rapieira com tanta perícia quanto toca suas canções, um Sacerdote Anão brandindo um martelo pesado em nome de sua divindade, são todas opções interessantes que simplesmente são pouco práticas no Mighty Blade – já que, em todos esses casos, o personagem é Inapto ao usar as referidas armas.

Para tornar as coisas mais interessantes – e para permitir que os jogadores tenham uma opção

a mais na personalização de seus personagens – em criei um sistema simples, que agrupa as armas por familiaridade, permitindo que os jogadores escolham que tipo de armas querem ver seus personagens empunhando.

Se por um lado isso faz com que seja possível que os jogadores tenham mais liberdade ao criar seus personagens não combatentes, a regra torna os combatentes um pouco mais verossímeis – afinal, nem mesmo o mais experiente dos guerreiros sabe usar TODAS as armas!

A Regra

Ao invés das Proficiências Usar Armas simples e Usar Armas complexas, cada personagem recebe, na criação de personagens, um número variável de Usar [Grupo de Armas], de acordo com sua Classe. A Proficiência Usar Armas simples é substituída por uma Proficiência Usar [Grupo de armas], enquanto a Proficiência Usar Armas complexas é substituída por duas Proficiências Usar [Grupo de Armas]. Assim, personagens não combatentes (Bardos, Druidas, Feiticeiros, Necromantes, Ladrões e Sacerdotes) escolhem um Grupo de Armas para serem Proficientes, enquanto personagens combatentes (Bárbaros, Espadachins, Guerreiros, Paladinos e Rangers) escolhem três grupos.

Além disso, sempre que um personagem escolher a Habilidade aprendiz de [Classe], ele pode escolher um novo grupo de armas para ser Proficiente, caso a Classe em que ele está se tornando

do aprendiz só tenha a Proficiência Usar armas Simples – além da outra Proficiência normal que a Classe oferece – ou, caso a classe tenha a Proficiência Usar armas complexas, ele pode escolher dois novos grupos de armas. Isso torna a Habilidade Aprendiz de [Classe] mais interessante, até mesmo para personagens de Classes combatentes que queiram ter acesso à Habilidades de outras Classes combatentes.

Obviamente, o personagem ainda precisa preencher os requisitos para usar qualquer arma dos grupos escolhidos, notavelmente a FN requerida pela arma.

Os Grupos de Armas

As armas são divididas em 13 grupos, divididos por semelhança ou familiaridade. Perceba que algumas armas estão listadas em mais de um grupo. Essas armas, em geral, possuem um uso amplo ou têm características de mais de um tipo de armas.

As armas aqui listadas incluem aquelas do Módulo Básico, além das apresentadas na DC #06, tanto na matéria de Lutadores quanto na matéria de ataques à distância (por isso foi adicionada a coluna Alcance; para regras de Alcance, veja a referida edição da DC) e das novas armas apresentadas nesse artigo.

Combate Mano-a-mano

Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Alcance	Observações
Adaga	50	6	Corte e Perf.	1	Corpo-a-corpo	Arremesso
Katar	150	8	Corte e Perf.	1	Corpo-a-corpo	¹
Tonfa	80	6	Contusão	1	Corpo-a-corpo	Defesa ²
Soco, Chute	-	Força	Contusão	1	Corpo-a-corpo	
Soqueira/Tekko	50	6	Contusão	1	Corpo-a-corpo	

Espada

Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Alcance	Observações
Cimitarra	250	11	Corte	5 (3)	Corpo-a-corpo	¹
Claymore	300	13	Corte e Perf.	8 (4)	Corpo-a-corpo	¹
Cutelo	120	9	Corte	3	Corpo-a-corpo	Arremesso
Espada curta	100	8	Corte e Perf.	2	Corpo-a-corpo	
Espada Longa	150	10	Corte e Perf.	4 (2)	Corpo-a-corpo	
Sabre	200	10	Corte e Perf.	3	Corpo-a-corpo	¹
Talhador	300	13	Corte	6	Corpo-a-corpo	Duas mãos

Esgrima						
Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Alcance	Observações
Adaga	50	6	Corte e Perf.	1	Corpo-a-corpo	Arremesso
Airk	250	10	Corte e Perf.	3	Corpo-a-corpo	Defesa ¹⁻³
Espada curta	100	8	Corte e Perf.	2	Corpo-a-corpo	
Rapieira	200	10	Perfuração	2	Corpo-a-corpo	¹
Sabre	200	10	Corte e Perf	3	Corpo-a-corpo	
Sai	100	8	Perfuração	3	Corpo-a-corpo	Arremesso; Desarmar ²

Machados						
Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Alcance	Observações
Cutelo	120	9	Corte	3	Corpo-a-corpo	Arremesso
Machadinha	100	8	Corte	2	Corpo-a-corpo	Arremesso
Machado de Batalha	150	10	Corte	4 (2)	Corpo-a-corpo	
Machado Pesado	200	12	Corte	8 (4)	Corpo-a-corpo	
Talhador	300	13	Corte	6	Corpo-a-corpo	Duas mãos

Maças						
Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Alcance	Observações
Clava	50	6	Contusão	2	Corpo-a-corpo	
Maça Leve	100	8	Contusão	4 (2)	Corpo-a-corpo	
Maça Pesada	150	10	Contusão	7 (4)	Corpo-a-corpo	
Maça estrela	150	8	Contusão	3	Corpo-a-corpo	Arremesso
Hambo	50	6	Contusão	1	Corpo-a-corpo	
Tonfa	80	6	Contusão	1	Corpo-a-corpo	Defesa ³

Martelos						
Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Alcance	Observações
Godendag	300	13	Perfuração	6	Corpo-a-corpo	Duas mãos
Martelo Leve	100	8	Contusão	4 (2)	Corpo-a-corpo	
Martelo de guerra	150	10	Contusão	6 (3)	Corpo-a-corpo	
Martelo Pesado	200	12	Contusão	8 (4)	Corpo-a-corpo	
Picareta simples	100	8	Perfuração	2	Corpo-a-corpo	
Picareta de guerra	150	10	Perfuração	4 (2)	Corpo-a-corpo	¹

Lanças						
Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Alcance	Observações
Ahlspiess	250	11	Perfuração	6	Haste	Duas mãos; Defesa ¹⁻³
Azagaia	50	6	perfuração	1	Corpo-a-corpo	Arremesso
Bastão	50	6	Contusão	1	Corpo-a-corpo	Duas mãos
Glaive	200	12	Corte	4	Haste	Duas Mãos
Lança	100	8	Perfuração	2	Haste	Arremesso
Woomera	50	+2	-	1+	Arremesso	⁴

Armas de Haste						
Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Alcance	Observações
Alabarda	150	10	Corte	3	Haste	Duas Mãos
Bastão	50	6	Contusão	1	Corpo-a-corpo	Duas Mãos
Foice	200	11	Perfuração	3	Corpo-a-corpo	Duas Mãos
Glaive	200	12	corte	4	Haste	Duas Mãos
Guan-Dao	300	13	Corte	6	Haste	Duas Mãos
Lança	100	8	Perfuração	2	Haste	Arremesso
Tridente	150	10	Perfuração	3	Haste	Duas Mãos; Arremesso ¹

Armas de Corrente						
Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Alcance	Observações
Boleadeira	50	6	Contusão	2	Corpo-a-corpo	Arremesso ⁵
Chicote	50	4	Contusão	1	Haste	⁵
Flagelo	100	6	Corte	2	corpo-a-corpo	
Mangual	100	10	Contusão	7 (4)	Corpo-a-corpo	
Nunchaku	120	7	Contusão	2	Corpo-a-corpo	Defesa ³
Relho	30	4	Contusão	1	Corpo-a-corpo	

Zarabatanas						
Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Alcance	Observações
Zarabatana	50	4	Perfuração	1	Arremesso	

Fundas						
Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Alcance	Observações
Funda/estilingue	50	4	Contusão	1	Curto	
Fustíbalo	100	6	Contusão	2	Médio	⁶
Bastão	50	6	Contusão	1	Corpo-a-corpo	Duas mãos ⁶
Plumbata	50	6	Perfuração	1	Curto	

Arcos						
Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Alcance	Observações
Arco Simples	100	6	Perfuração	1	Longo	Duas Mãos
Arco Composto	150	8	Perfuração	2	Longo	Duas Mãos
Arco de Guerra	200	10	Perfuração	3	Longo	Duas mãos
Arco Élfico	250	10	Perfuração	2	Longo	Duas mãos

Bestas						
Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Alcance	Observações
Besta de Mão	200	8	Perfuração	2	Médio	Carregar
Besta Pesada	250	12	Perfuração	6 (3)	Médio	Carregar
Prodd	250	10	Contusão	4	Médio	Carregar

Observações

- 1 - Estas armas são raras ou inexistentes em certos mundos (ou regiões)
- 2 - Essa arma permite que o usuário tente desarmar seu oponente. Sempre que o oponente errar um ataque com uma arma corpo-a-corpo, faça um ataque imediato contra o oponente; se você acertar, ele derruba a arma.
- 3 - Esta arma concede Defesa +1, mas apenas contra ataques corpo-a-corpo
- 4 - O dano e o FN são somados aos de uma lança/azagaia arremessada com ajuda da woomera. O custo da woomera não considerado o custo da lança/azagaia.
- 5 - No caso de um acerto crítico, além do dano dobrado, se enrolam ao redor do alvo e fazem com que ele caia, a menos que supere o teste de acerto do atacante
- 6 - Fustíbalos podem ser usados como bastões em combate Corpo-a-Corpo. Todos os personagens proficientes em usar Fustíbalo também é Proficiente em usar Bastão

Novas Armas

Essa lista de armas amplia as opções dos jogadores para escolhas para seus personagens. Elas estão presentes na lista de armas apresentada acima, junto com as outras armas adaptadas. Para usá-las com as regras normais do Mighty Blade, simplesmente ignore a coluna Alcance na tabela de armas acima e considere que elas pertencem ao Grupo listado ao nome de cada uma, entre parêntesis.

Ahlspiess (Arma Complexa): Um tipo bastante específico de lança, constituído de uma lâmina longa e rígida com uma guarda larga ligada à um cabo de madeira pesado e longo. Utilizado pelos anões para combater oponentes muito maiores – como ogros – à uma distância segura. A lâmina é larga e pouco afiada, projetada para perfurar – e não quebrar com facilidade – e a guarda larga providencia uma defesa adicional de +1, apenas para ataques corpo-a-corpo.

Airk (Arma Complexa): Uma evolução do Katar, com uma lâmina longa e afiada e uma proteção para o dorso da mão e do punho que pode ser usado como um broquel de dimensões reduzidas – concedendo um bônus de Defesa +1 apenas contra ataques corpo-a-corpo.

Cutelo (Arma Simples): Uma ferramenta de açougue, usada para partir ossos e grandes volumes de carne com facilidade, as características combativas do cutelo eventualmente se tornaram óbvias para os guerreiros mais experientes. Cutelos de combate são feitos com proporções um pouco maiores do que aqueles usados por açougueiros, com lâminas mais largas e pesadas mas com as mesmas características gerais.

Flagelo (Arma Simples): O flagelo é uma arma feita de nove tiras de couro trançadas juntas para formar uma empunhadura, que depois se separam, formando nove tiras. Um peso de metal, geralmente na forma de um gancho, é afixado no final de cada tira, para adicionar peso. É geralmente utilizado para punir escravos, mas também pode ser usado em rituais de auto-flagelação, e muitos guerreiros mais sádicos – e também ex-escravos – apreciam seu uso em combate.

Godendag (Arma Complexa): Uma arma desenvolvida pelos anões durante as guerras ancestrais de clãs, utilizado para perfurar armaduras pesadas. Consiste basicamente de um marreta de ponta quadrada de madeira, munido de longos espetos e reforçado com tiras de metal para aumentar o peso. Godendag significa “bom dia” em anão, e era o grito de guerra usado pelo clã que originalmente desenvolveu a arma.

Relho (Arma Simples): Um cabo ligado à uma tira de couro grossa dobrada. É usado para castigar animais ou para um ginete forçar a montaria a correr mais depressa, mas sua flexibilidade – e as vezes a necessidade – permite o uso em combate.

Soqueira (Ataque Desarmado): Uma tira de metal dobrada, para ser empunhada com um dos lados na frente dos dedos, adicionando potência aos socos. Trate qualquer manopla de armadura como uma soqueira.

Talhador (Arma Complexa): Um talhador é uma espécie de cutelo de proporções agigantadas. Possui um cabo longo, para golpes amplos, como um machado, e uma lâmina longa, larga e pesada, com gume apenas de um lado e sem uma ponta afiada. É uma arma tradicional dos minotauros, mas foi adotada por muitos guerreiros, principalmente anões e humanos, por sua capacidade de dano.

Novas Habilidades

Finta

Habilidade (técnica) – Ação

Mana: 15

Descrição: Sempre que estiver empunhando uma arma com a qual seja Proficiente, você pode fazer um ataque veloz, com pouca força, com o objetivo de abrir a guarda do oponente. Esse ataque causa apenas metade do dano, mas você pode fazer um segundo ataque, no mesmo turno, com +1d6 na rolagem de ataque. O segundo ataque não pode se beneficiar de nenhuma Habilidade de Ação.

Desarmar

Habilidade(técnica) – Ação

Mana: 15

Descrição: Sempre que estiver usando uma Arma com a qual seja Proficiente, você pode escolher atacar a arma ou escudo do oponente, na tentativa de arrancar a arma das mãos dele. Se acertar o ataque, faça um teste de Força resistido com o alvo. Se você vencer, a arma do oponente é derrubada. Se você rolar um resultado igual à 2 nos dados, você derruba a sua arma ao invés de desarmar o oponente.

Especial: Some a FN das armas no teste. Se o oponente estiver empunhando uma arma que pode ser usada com uma ou com as duas mãos, use o FN mais baixo da arma se ele a estiver empunhando com uma mão, ou o valor mais alto de FN se ele estiver empunhando a arma com as duas mãos.

Derrubar

Habilidade (técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Sempre que estiver usando uma arma de Corrente ou uma arma com alcance Haste ou uma arma que exija duas Mãos com a qual seja Proficiente, em um combate corpo-a-corpo, você pode tentar atingir as pernas do oponente para derrubá-lo. Se acertar o ataque, você causa apenas metade do dano normal, mas você e o oponente devem fazer um teste resistido de Força. Se o seu resultado for igual ou maior do que o do oponente, ele cai. Se você rolar um resultado igual à 2 nos dados, você não causa dano e derruba a sua arma.

Especial: Some a FN da arma que estiver usando à sua Força quando for realizar o teste para derrubar o alvo.

Chicote Improvisado

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você pode usar qualquer pedaço de couro flexível ou corda grossa com um tamanho e peso apropriado e usá-lo como uma arma, como se estivesse usando uma arma de Corrente, dependendo do tamanho. Cordas longas e tiras de fundas e plumbatas podem ser usadas como chicotes, um cinto ou uma corda grossa pode ser considerados como relhos, enquanto cintos com fivelas pesadas podem ser usados como flagelos e correntes pesadas servem como manguais.

Especial: Você ainda precisa ser Proficiente no uso de Armas de Corrente para utilizar chicotes Improvisados – e pode usar qualquer Habilidade dessas armas mesmo com uma versão improvisada. Caso não seja Proficiente com Armas de Corrente, você ainda pode atacar como se fosse Inapto, mas não pode usar Habilidades dessas armas.

Manter à Distância

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 15

Descrição: Enquanto você estiver empunhando uma arma com alcance de Haste com a qual seja proficiente, você pode manter um oponente à distância. Sempre que atacar um oponente, você pode golpeá-lo e se manter sempre um passo além do alcance dele, mantendo-o na ponta da sua arma. Esse ataque causa dano normal, mas deixa você fora do alcance de armas corpo-a-corpo e o alvo só pode atacar você com armas com alcance de Haste ou maior.

Romper Armadura

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Sempre que você estiver empunhando uma arma do grupo dos Martelos que cause dano por Perfuração e com o qual tenha Proficiência, você pode golpear através da armadura do alvo. Você faz um ataque violento, contando com a capacidade de perfuração da sua arma para penetrar na armadura do alvo. Quando usar essa Habilidade, faça um ataque ignorando a Defesa fornecida pela armadura – mas não do Escudo – do alvo.

Combate Fechado

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 15

Descrição: Sempre que você conseguir abrir uma brecha na defesa do oponente para desferir um golpe de combate desarmado, você consegue se manter muito próximo do alvo, não dando espaço para que ele possa fazer uso de armas grandes. Faça um ataque com uma arma de combate mano-a-mano contra o alvo. Esse ataque causa dano normal, mas impede que ele use qualquer arma com alcance maior do que corpo-a-corpo contra você no próximo turno, e o próximo ataque dele contra você tem um redutor igual à FN da arma que ele estiver usando -1.

Agradecimentos especiais ao pessoal da mesa de draconis, lá do RRPg firecast, em especial Ewe, Tantrina, Anamae, Mia, Vrikolakas e Rob – eu sei que nem todos esses são nomes de usuários, mas eles vão se reconhecer!

Não, não temos corseletes como armaduras. quem sabe da próxima vez? Perlo menos temos chicotes. ;) Mas agradeço pela valiosa ajuda que vocês sempre prestam à este Portador da Mighty Blade em sua cruzada para enriquecer o sistema! o/



Tashador



Godendag



Cutelo



Flagelo



Relho



Ahlspiess



Soqueira



Airk



por Domênico Gay

Licantropia



“Toda criatura racional que tiver seu sangue exposto ao sangue ou saliva de um lobisomem, terá contraído a maldição da licantropia, e se tornará um lobisomem na primeira lua cheia depois da mordida.”

Essa é a descrição da maldição da licantropia como está descrita no Monstrum Codex. Ela é reforçada pelo texto da Habilidade Licantropia – que, no entanto, faz menção apenas à mordida do lobisomem como sendo a transmissora da maldição.

Mas não há regras específicas para personagens que tenham contraído licantropia – algo que provavelmente vai acontecer com qualquer personagem que enfrente um lobisomem durante um encontro, exceto no caso de mestres particularmente bondosos!

O artigo à seguir trata exatamente dessa lacuna de regras no que diz respeito à transmissão da maldição e das mudanças que ocorrem com um personagem à qual ela tenha sido imposta.

Da Maldição

Ninguém sabe dizer ao certo qual a origem da maldição da licantropia. Muitos sábios levantaram séries de teorias, que vão desde uma doença natural, contraída através do contato íntimo com lobos bestiais, à experiências mágicas semelhantes àquelas que deram origem às quimeras, maldições de origem divina impostas sobre transgressores de ordens divinas ou mesmo uma forma distorcida de benção cuja intenção inicial de criar campeões selvagens acabou, de alguma forma, distorcida na maldição atual.

Embora hajam muitas teorias, nenhuma jamais foi comprovada. Experiências mágicas e alquímicas nunca produziram nenhum tipo de resposta válida, e nem mesmo consultas oraculares com as divindades trouxeram qualquer luz à questão. A licantropia permanece tão obscura em sua origem quanto em seu propósito, independentemente da quantidade de estudos que se faça até o presente momento.

Da Transmissão

Sabe-se, no entanto, como a maldição (apesar de alguns estudiosos preferirem o termo “doença”) é transmitida – e como não é. Contato direto entre a saliva ou sangue de um amaldiçoado com a corrente sanguínea de qualquer ser humanoide racional leva a vítima a contrair licantropia. Desse modo, mesmo os filhos de uma mulher com licantropia estão fadados a suportar o fardo da maldição, desde seu nascimento. Isso, no entanto, não se aplica à outras formas de contato com um licantropo. Nem mesmo contato íntimo com um amaldiçoado é suficiente para transmitir a doença. Filhos de homens com licantropia também não carregam adiante a maldição. A transmissão ocorre apenas no caso de uma mãe com licantropia, durante a gestação. Esse é um evento raro, no entanto, considerando que há um número muito menor de mulheres aventureiras que podem ter contato com lobisomens, por exemplo. A maioria das vítimas sem experiência em combate acaba morta quando encontra uma dessas criaturas.

Transfusões de sangue também podem levar a maldição para uma vítima, embora apenas no caso de transfusão direta – a infecção se dissipa se en-



trar na corrente sanguínea de qualquer criatura que não possa contrair a maldição, o que explica porque a maldição não se espalha como uma praga no caso de animais hematófagos se alimentarem de um amaldiçoado, por exemplo. Além disso, comer ou beber o sangue e a carne de um amaldiçoado também não faz com que a maldição seja adquirida. Esse fato foi comprovado considerando os hábitos repugnantes da alimentação de muitas raças (como orcs e goblins) e por relatos de guerreiros mais selvagens que tendem a morder seus oponentes em combate, e que não contraíram a maldição.

É importante observar ainda que, apesar de poderem se transformar tanto em uma forma híbrida quanto em uma forma mais natural de lobo, lobisomens que não estejam em sua forma humanoide são completamente estéreis – o que explica porque não há uma explosão de lobos amaldiçoados nas florestas onde essas criaturas costumam se esconder ou refugiar.

Do Avanço da Maldição

Uma vez mordido, a vítima da licantropia sofre uma série de mudanças físicas e psicológicas que culminam na transformação em uma forma bestial na próxima vez que for banhado pela luz da lua cheia. Criaturas subterrâneas – como anões – podem passar o resto da vida depois de adquirirem licantropia sem passar pela horripilante e famigerada transformação desencadeada pela maldição, sendo apenas transmissores em potencial da condição.

No entanto, apesar de mais afortunados do que os seres que vagam na superfície, eles não estão livres dos outros efeitos que a maldição tem, e que acompanham o amaldiçoado todo o tempo.

Para aqueles que adquirem a maldição através da mordida, o ciclo lunar até a próxima lua cheia será uma estranha fase de transformação para o que será sua nova natureza. Fisicamente, eles percebem um engrossamento e um crescimento acelerado dos pelos naturais e das unhas. Essa mudança não faz com que os pelos passem a crescer em lugares não naturais. Apesar de muitas mulheres acometidas pela maldição desenvolverem pelos na frente das orelhas – a chamada costeleta – e as vezes um buço, nun-

ca se relatou mulheres acometidas de licantropia que tenham desenvolvido barba ou pelos no peito. Entre os homens, esse efeito é mais potente. A barba cresce muito mais rápido e mais fechada, e o corpo todo pode ficar coberto de pelos, em muitos casos deixando de fora apenas as palmas das mãos, plantas dos pés, testa e alguns centímetros ao redor dos olhos, além das unhas tornarem-se grossas e duras, muito semelhante à garras. Na maioria dos casos, no entanto, apesar do crescimento e fortalecimento dos pelos e unhas, é impossível distinguir um portador da licantropia apenas por esses traços, já que essas características são bastante comuns, as vezes causadas por doenças mundanas ou simples traços individuais naturais.

No entanto, além da aparência, o corpo do licantropo passa por uma outra mudança importante. Ele passa à exalar um forte cheiro de lobo. Para a maioria das criaturas, esse cheiro é imperceptível. Apenas animais com faros particularmente aguçado vão distinguir o odor, e responderão de acordo. Cavalos e mulas ficam assustadiços, animais domésticos fogem da presença do amaldiçoado, e cães – e outros animais – adestrados para caça podem atacá-lo. Há, no entanto, uma característica positiva nisso. Lobos, de qualquer espécie, passam a tratar o licantropo como sendo um deles. Não apenas um lobo ordinário, mas um alfa, um líder. Assim, a menos que sejam incitados magicamente, lobos de nenhuma espécie vão atacar um lobisomem, e podem, na verdade, até auxiliá-lo – fazendo guarda para ele à noite, por exemplo, ou mostrando um local de caça recente. Há relatos de grupos de aventureiros que tiveram seu acampamento cercado por lobos em regiões selvagens, que os protegeram e vigiaram durante dias, porque um dos membros do grupo era portador da maldição.

Além das mudanças físicas, no entanto, há uma mudança psicológica considerável no comportamento de um licantropo. Assim como os lobos o sentem como se fosse um alfa, o próprio lobisomem cria uma autoimagem mais imponente. Torna-se mais orgulhoso, mais arrogante. Em alguns casos, essa mudança é sutil, ou podem ser mantidas sob controle pela índole natural do amaldiçoado, mas em muitos casos, ele acaba se tornando isolado ou agressivo. É muito comum que ele perceba aqueles



ao seu redor como criaturas tão inferiores que ele prefere não travar contato com eles. Isso pode gerar um isolamento que culmina numa fuga completa da sociedade, fazendo com que o amaldiçoado se isole em florestas e locais hermos, tornando-se uma espécie de hermitão, ou, em casos mais brandos, ele pode apenas se tornar um andarilho, tentando encontrar um lugar onde ele se encaixe melhor – o que quase nunca acontece – ou simplesmente se torne mais introvertido. Em alguns casos, essa característica comportamental pode levar à agressividade – o amaldiçoado procura isolamento de seus pares, e se for acuado, responde com violência. Ele vê os outros como inferiores, afinal de contas.

No caso de licantropos naturais, aqueles que tenham nascido com a maldição, essas características são inerentes à sua própria natureza. Eles costumam ser indivíduos isolados, arrogantes e agressivos por natureza. Como já nascem com essas características, eles não possuem uma experiência diferente para frear seus impulsos, nem uma visão de mundo diferente daquela que vem com a natureza bestial da maldição.

Da Cura

Apesar de não haver realmente uma cura para lobisomens, há uma cura possível para aqueles que foram infectados mas não passaram pela primeira transformação. Enquanto apenas aqueles que já se transformaram na forma híbrida meio homem meio lobo são considerados lobisomens verdadeiros, os portadores da maldição que não tenham passado pela transformação nenhuma vez – licantropos sim, mas não lobisomens ainda – têm uma chance de salvação.

Entre as poucas descobertas que os pesquisadores da maldição fizeram, está uma potente poção, mortal para a maioria das pessoas, mas que, no potente metabolismo dos licantropos tem como resultado um enfraquecimento das características bestiais – e, em alguns casos, até mesmo a cura. Esse preparado de ervas, composto de grande quantidade de beladona, erva-de-lobo, alho e talos de roseira, é capaz de impedir que a maldição atinja seu auge, enfraquecendo seus efeitos em lobisomens ou mesmo eliminando completamente a presença da contaminação.

Se uma vítima da maldição não tiver passado pela transformação na forma bestial desencadeada no auge da licantropia – geralmente antes de 21 dias depois de ser infectado, antes da próxima lua cheia depois de seu encontro com o lobisomem que o contaminou – e puder encontrar um alquimista capaz de produzir a poção de beladona, a maldição é eliminada e ele não sofrerá seus efeitos. No caso de amaldiçoados que já passaram pela transformação pelo menos uma vez, no entanto, a poção pode ser usada para aplacar seus efeitos mais drásticos. Durante as próximas 24 horas depois que tiver ingerido a poção, o amaldiçoado está completamente imune aos efeitos da lua cheia, não se transformando e mantendo controle completo de suas faculdades mentais. Apesar de muitos lobisomens ainda ficarem nervosos com a visão da lua cheia, esse é um efeito psicológico, já que, se a poção tiver sido produzida com eficiência, não há nenhum risco, ao menos por 24 horas, que ele se transforme.

Da Transformação

A característica mais notável da maldição, além das mudanças listadas acima, é a transformação que ocorre com o licantropo quando ele vê a lua cheia. Na verdade, o efeito é desencadeado quando os raios de luz da lua atingem o amaldiçoado, não quando ele efetivamente vê a lua. Assim, mesmo vítimas cegas de um lobisomem ainda sofrerão a transformação, se forem banhados na luz da lua cheia.

No caso de licantropos naturais, aqueles que nasceram com a maldição, a transformação não ocorre antes da puberdade, quando o corpo do lobisomem começa a passar por mudanças fisiológicas consideráveis. Em geral, antes de passar pela transformação verdadeira, o pobre amaldiçoado vai sofrer mudanças drásticas de comportamento em noites de lua cheia quando entrar na puberdade, para sofrer os efeitos totais da maldição apenas quando chegar aos 16 ou 18 anos.

Sempre que estiver sob a luz direta da lua cheia, mesmo que por uma fração de segundo, como em uma floresta fechada ou em noites de céu particularmente encoberto por nuvens, tem início uma transformação grotesca no amaldiçoado. Seus músculos incham, seu pelos crescem aterradoramente, e seus



ossos, dentes e órgãos se deformam de forma grotesca. Alguns segundos depois da luz da lua cheia incidir sobre seu corpo, o corpo do amaldiçoado dá lugar à uma forma bestial, lupina, munida de músculos poderosos, garras afiadas e presas mortais.

Nessa forma, nenhum licantropo tem qualquer domínio racional sobre suas ações. Ele é escravo de instintos primitivos por sangue e morte, e nada mais. Ele vai se entregar à um frenesi de matança que só terminará quando o sol despontar no horizonte novamente. Nessa forma, ele não distingue amigos, em geral, e se limita à atacar, matar e devorar qualquer coisa viva que encontrar pelo caminho. As únicas exceções são lobos e outros lobisomens. Qualquer outra coisa viva é um alvo em potencial, desde pequenas criaturas como coelhos e esquilos, até o mais temível dos dragões que cruzar o caminho do lobisomem. Apesar de não serem imunes à formas mágicas de medo, lobisomens são naturalmente destemidos, e não fugirão de qualquer combate que travem, não importa quais suas chances de vitória, até que o alvo ou o próprio lobisomem seja vítima do abraço da morte. Essa fúria cega geralmente é a ruína da maioria dos amaldiçoados, que eventualmente acaba por enfrentar oponentes além de sua capacidade de vitória, seja por questões de poder bruto ou de número.

O lobisomem, no entanto, conta com uma série de armas bastante eficientes para sobreviver ao mais perigoso e mortal dos encontros. Além da força sobrenatural e de eficientes formas de infringir ferimentos, licantropos também são velozes, capazes de enxergar com perfeição no escuro e possuem uma fantástica capacidade de suportar danos. É necessário uma quantidade bastante considerável de dano para abater um lobisomem, e a criatura é capaz de causar danos espantosa em retribuição.

Da Natureza da Besta

Apesar de alguns licantropos reterem as memórias do que fizeram durante sua transformação, geralmente de forma nebulosa, como se recordando um sonho, nunca houve casos de lobisomens que fossem capazes de controlar, direcionar ou mesmo conter suas ações durante a transformação. De fato,

em geral o lobisomem parece procurar, deliberadamente, aqueles mais próximos à si para atacar. Muitos estudiosos acreditam que isso seja uma espécie de fuga inconsciente para pessoas próximas, em procura de ajuda – apesar dos efeitos geralmente serem trágicos – enquanto muitos outros afirmam que a natureza da maldição é guiada por uma espécie de consciência demoníaca, que procura destruir tudo aquilo que o amaldiçoado mais ama. Há ainda aqueles que acreditam que a transformação torna o sentimento de superioridade do amaldiçoado à um nível tão irracional que ele procura destruir tudo aquilo que o aproxima de sua humanidade.

Da Caça à Criatura

Apesar de parecer loucura, alguns bravos – ou, dirão alguns, loucos – escolhem, por variados motivos, caçar essas criaturas. Em geral o que leva alguém à caçar um lobisomem é a destruição deflagrada por ele. Entes queridos mortos ou mais raramente ameaçados pela criatura, em geral, são o maior motivo que leva alguém a caçar especificamente um lobisomem. É norma, também, que a caça à essas criaturas cesse uma vez que a vingança tenha sido levada à cabo. No entanto, alguns escolhem caçar sistematicamente essas criaturas, da mesma forma que alguns escolhem caçar ursos ou orcs. Há muitas razões para tanto. Algumas vezes, o próprio caçador é um lobisomem, tentando destruir aqueles responsáveis por sua maldição. Outras vezes, um caçador que tenha perdido seus entes queridos não tem certeza se matou a criatura responsável diretamente pela sua perda, ou pode ser que ele culpe todos os licantropos ao invés de apenas um em especial. Em outros casos, é uma questão mais profissional: muitos estudiosos pagam boas somas por espécimes para pesquisa, e crânios, presas e peles de lobisomens podem atingir preços consideráveis no mercado negro. Uns poucos caçadores de monstros simplesmente incluem os lobisomens em uma ampla lista de possíveis alvos, as vezes levados por razões pessoais, outras por questões profissionais.

O fato é que existe um bom número de caçadores de lobisomens que fizeram da caça a essas criaturas uma forma de vida. Esses caçadores desenvolveram uma série de táticas para lidar com



esse tipo de criatura. Apesar de uns poucos tentarem encontrar seus alvos antes mesmo de se transformar, lançando mão de ferramentas psicológicas para perceber o lobo em sua veste de cordeiro, e haver aqueles que se tornaram tão especializados que conseguem rastrear a criatura em sua forma bestial até chegarem em sua forma mundana, a maioria prefere o método do confronto direto: procurar locais com avistamentos de lobisomens, esperar a lua cheia e então confrontar a criatura.

Há, é claro, muitos meios de fazer isso. Alguns simplesmente rastreiam a criatura e entram em confronto direto. Esses, em geral, levam vidas curtas. Alguns preferem estudar o comportamento da criatura e tentar encontrar padrões de caça. Mas o maior número de caçadores prefere preparar armadilhas onde a criatura atacou. Como contam com o tempo ao seu lado, esses caçadores podem ser tão calculistas quanto quiserem, tendo, em geral, um bom tempo para preparar armadilhas elaboradas ou em grande número. Muitos caçadores usam espantalhos, ilusões e até mesmo iscas vivas para enganar e dirigir essas suas presas em direção à emboscadas e armadilhas. Essas armadilhas geralmente são projetadas para conter temporariamente ou retardar a criatura apenas, enquanto o caçador inflige quantidades consideráveis de dano no seu alvo. Geralmente, usando fogo, se o caçador for realmente eficiente.

Apesar de nenhum estudioso conseguir uma explicação do porquê, lobisomens são particularmente suscetíveis à dano por fogo. Seja qual for o motivo, as capacidades de regeneração sobrenaturais dos licantropos não são capazes de lidar com queimaduras de forma eficiente. A maioria dos caçadores faz uso dessa fraqueza sempre que possível. Flechas incendiárias, bombas de óleo combustível, magias e itens mágicos que inflijam queimaduras são a essência das armas de caçadores de lobisomens que pretendem caçar mais de uma única dessas criaturas.

A Fera em Números

Apesar de apresentar uma ficha com as Habilidades comuns dessas criaturas, o Monstrum Codex não dá informações de como transformar uma criatura amaldiçoada pela licantropia de sua forma humanoide para sua forma bestial.

É importante observar que, apesar do Monstrum Codex dizer que qualquer criatura racional mordida por um lobisomem é alvo da maldição, é bom restringir um pouco isso. Primeiro porque um vampiro-lobisomem é algo sobre o qual eu não quero pensar, e depois porque algumas criaturas racionais seriam mais engraçadas do que aterrorizantes transformadas em lobisomens. Um dragão cheio de pelos, uivando pra lua, não é algo que evoque uma imagem particularmente terrível – bizarra, talvez, mas estranha demais. Do mesmo modo, um centauro com licantropia – ele fica com cascos ou cria patas de lobo? – ou um lobinho com asas de faen são complexos demais para se lidar.

Assim, faz-se necessária uma atualização dessas regras. No final dessa matéria, uma atualização de todas as Habilidades relevantes pode ser encontrada, com regras revistas. Apesar da ficha encontrada no Monstrum Codex ser perfeitamente eficiente para ser usadas em um encontro com um lobisomem, considere as Habilidades listadas aqui no caso de estar usando as demais regras – principalmente no caso de personagens jogadores que tenham contraído licantropia.

Um personagem que seja vítima de licantropia se transforma sempre que ficar sob a luz direta da lua cheia. Apenas no subterrâneo ou em construções especificamente desenhadas para protegerem o personagem da luz – como uma torre ou castelo de um vampiro, por exemplo – é possível para que o personagem seja capaz de passar uma noite de lua cheia sem chances de ser atingido pela luz da lua. Mesmo dentro de edifícios, dentro de matas fechadas ou em noites nubladas ou de chuva pesada, a luz da lua pode atingir o personagem, seja por uma minúscula fresta, refletida em superfícies de metal ou nas gotas de chuva ou de orvalho.

Em geral, o ciclo lunar é de 28 dias, dividido em 4 fases distintas (cheia, minguante, nova e crescente), cada uma durando 7 dias, aproximadamente. Assim, em um quarto das noites da sua vida, um licantropo provavelmente vai se transformar e sair em um frenesi de matança, exceto se for capaz de ingerir um Elixir de Beladona antes de sofrer a primeira transformação – ou seja, entre 21 e 26 dias depois de ser mordido por um lobisomem, considerando que ele pode ter encontrado o lobisomem que o mordeu entre a primeira e a última noite de lua



cheia. Mestres que decidam incluir a maldição da licanthropia em suas campanhas são aconselhados à manterem um controle preciso sobre o ciclo lunar.

A maldição tem um tempo de incubação de 20 dias. Assim, mesmo que seja mordido no primeiro dia de lua cheia de um ciclo, o personagem não vai se transformar nesse mesmo ciclo lunar, apenas no próximo.

Depois de 20 dias, não importando se se transformou ou não, um personagem adquire a Habilidade Licanthropia como descrito adiante. Ele passa ser um vetor da maldição, podendo passa-la adiante, mesmo que possa se proteger da transformação em si e seja capaz de usar um Elixir de Beladona. Se for capaz de conseguir um Elixir de Beladona antes de se transformar pela primeira vez, ele perde a Habilidade Licanthropia – mas pode voltar a adquiri-la se for mordido novamente por um lobisomem, normalmente. É impossível curar a Licanthropia depois de sofrer a transformação nem que apenas uma vez. O personagem vai ter que viver com o fardo da maldição, seja se escondendo durante sete noites do mês, seja adquirindo mais Elixir de Beladona para aplacar os efeitos da licanthropia, seja abraçando a maldição.

Na forma de lobisomem, o personagem perde todas as suas Habilidades, exceto Força de Combate, caso possua. Ele passa a ter as seguintes estatísticas no lugar:

Atributos

Força +4
Agilidade +2
Defesa +2
+20 Pontos de Vida

Habilidades

Chamar lobos

Habilidade (Característica) – Ação

Descrição: Com um uivo poderoso, você pode chamar como aliados 1d6 lobos que estiverem na região. Estes lobos o obedecem fielmente.

Forma de Lobo

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode se transformar num lobo comum.

Garras Terríveis

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui garras afiadas nas pontas dos dedos das mãos e dos pés. Você pode fazer dois ataques corporais adicionais por turno usando suas garras. Suas garras causam Força x2 de dano por Corte.

Licanthropia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Qualquer humanoide racional vivo que tiver seu sangue exposto à seu sangue ou sua saliva adquire essa Habilidade depois de 20 dias. Animais domésticos ou adestrados ficam nervosos na sua presença e fogem se for possível, e lobos – selvagens ou domesticados – passam a tratá-lo como um alfa.

Regeneração Instantânea

Habilidade – Reação

Descrição: No início do seu turno, você pode gastar qualquer quantidade de Pontos de Mana para recuperar a mesma quantidade de Pontos de Vida. Você não pode recuperar Pontos de vida que tenham sido perdidos devido à dano por Fogo.

Visão Noturna

Habilidade (característica) – Suporte

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

Mordida

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal com seus dentes. Sua mordida causa Força +3 de dano por Perfuração.

Caso o personagem tenha Vontade 4 ou mais, ele se lembrará do que fez enquanto estava transformado. Essas lembranças são nebulosas, como se o tempo em que o personagem ficou transformado fosse um sonho – ou, mais provavelmente, um pesadelo.



Na forma de lobo, o personagem tem as seguintes características (sem as modificações da forma de lobisomem):

Faro

Habilidade (característica) – suporte

Descrição: Você pode rolar +1d6 quando fizer testes para perceber, detectar, identificar ou rastrear através do odor. Você pode realizar testes para farejar coisas mesmo que não o faça conscientemente.

Licantropia

Habilidade (característica) – Suporte

Descrição: Qualquer humanoide racional vivo que tiver seu sangue exposto à seu sangue ou sua saliva adquire essa Habilidade depois de 20 dias. Animais domésticos ou adestrados ficam nervosos na sua presença e fogem se for possível, e lobos – selvagens ou domesticados – passam a trata-lo como um alfa.

Regeneração instantânea

Habilidade – Reação

Descrição: No início do seu turno, você pode gastar qualquer quantidade de Pontos de Mana para recuperar a mesma quantidade de Pontos de Vida. Você não pode recuperar Pontos de vida que tenham sido perdidos devido à dano por Fogo.

Mordida

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal com seus dentes. Sua mordida causa Força +3 de dano por Perfuração.

Visão noturna

Habilidade (característica) – Suporte

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

Quadrúpede

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui quatro patas que servem para locomoção. Você pode rolar +1d6 em testes que envolvam movimentação e para evitar fadiga, e recebe +6 em testes de força para evitar ser derrubado ou empurrado.

Uma Nota Sobre Armas e equipamentos

É importante observar que os equipamentos não se transformam com o personagem quando ele muda de forma. Isso significa que, em geral, considerando o aumento da massa do personagem, suas roupas serão destruídas no processo da transformação. Qualquer roupa de tecido ou armadura que o personagem estiver usando no momento em que se transformar será sumariamente destruída além de qualquer possibilidade de concerto. Armaduras de metal, particularmente resistentes, vão oferecer resistência à transformação. Um personagem que esteja usando uma armadura de metal quando se transformar sofre uma quantidade de dano igual à Defesa + FN da armadura.

Além disso, qualquer equipamento mundano que o personagem estiver usando – cintos de armas, mochilas, aljavas, elmos, escudos, mantos – são deixados para trás. Se não forem destruídos pela transformação em si, serão espalhados pelos espasmos que o personagem sofre enquanto se transforma.

É importante observar que um lobisomem é basicamente uma criatura irracional. Assim, ele não usará qualquer arma, ou escudo mesmo que estivesse segurando no momento da transformação. Todos os seus pertences serão deixados no local onde ele se transformar, completamente ignorados.

Itens mágicos, no entanto, requerem uma pequena nota. Armaduras mágicas serão destruídas pela transformação, possivelmente com efeitos espetaculares – e quantidades massivas de dano no personagem. Qualquer armadura mágica que o personagem estiver usando vai oferecer uma resistência maior à transformação, causando o dobro do dano normal (Defesa + FN x2). Além disso, se tiverem alguma habilidade de redução de dano (Resistência à Frio, por exemplo) elas causam sua Defesa + FN em dano do tipo que elas resistem ao serem destruídas. Se a armadura conferir Imunidade à algum tipo de dano, ela causa o dobro de sua Defesa + FN em dano do tipo que ela oferece imunidade. Assim, uma armadura de batalha (Defesa +3, FN 3) que confere Resistência à Eletricidade



dade vai causar ao lobisomem uma quantidade de dano igual à 12 pontos de dano físico, + 6 pontos de dano elétrico.

Alguns itens, no entanto, podem continuar funcionando. Itens mágicos de uso contínuo (ou seja, que não precisam ser ativados, simplesmente usados para funcionar) vão se ajustar à nova forma, e continuarão tendo efeito normalmente. Assim, se o personagem estiver usando um Amuleto dos Mortos ou um Cinto da Força, esses itens não só não se destroem como também continuam a funcionar normalmente.

Finalmente, qualquer tipo de roupa feita de pele de lobo – o que pode incluir algumas armaduras, como um gibão, ou outra armadura especialmente confeccionada, além de botas ou luvas, talvez – são absorvidos pelo lobisomem ao invés de serem destruídas. Apesar desse não ser um conhecimento de domínio comum, alguns lobisomens podem descobrir isso através de pesquisa ou por pura sorte. É claro, usar roupas feitas de peles de lobo pode atrair caçadores de lobisomens que também tenham pesquisado sobre o assunto.

Regras Alternativas para Personagens Lobisomens

Com a permissão do Mestre, um personagem que tenha contraído Licantropia pode adquirir, como se fossem Habilidades de Raça, as Habilidades Chamar Lobos e Visão Noturna. Essas Habilidades, no entanto, devem ser sumariamente eliminadas caso o personagem seja capaz de se curar da Licantropia.

Personagens que já tenham passado pela transformação – e portanto não sendo mais capazes de se curar – poderiam adquirir ainda as Habilidades Forma de Lobo, Garras Terríveis e Mordida. Isso permite que um personagem lobisomem tenha algumas características bestiais mesmo na sua forma natural (note que Garras Terríveis e Mordida vão causar modificações físicas permanentes no personagem), o que pode ser interessante para alguns jogadores.

Note, no entanto, que Regeneração Instantânea é uma Habilidade particularmente poderosa, e não deve Ppser permitida como opção para qualquer personagem.

Novos Itens

Elixir de Beladona

Aura: Nula

Raridade: Rara

Ingredientes: Flor de Beladona, ramos deerva-de-lobo, talos de roseira e dentes de alho.

Descrição: O Elixir de Beladona é um líquido viscoso, com um cheiro adocicado, levemente picante, e gosto forte e ardido. Apesar de venenoso, em geral não é empregado como veneno – por ter um cheiro e um gosto muito fortes e por ser mais caro do que a maioria dos venenos mais tradicionais. Ele foi desenvolvido para dissipar os efeitos da licantropia, e apesar de alguns atribuírem outros efeitos, ele é apenas venenosos para aqueles que não sofrem dessa maldição.

Alguns licantropos aprendem a fazer esse elixir e mantêm um estoque considerável dele. Alguns caçadores de lobisomens aprendem a fazer esse elixir e vendem no mercado negro, a fim de descobrir amaldiçoados.

Especial: A pessoa que ingerir esta poção sofre 3d6 pontos de dano imediatamente, caso não tenha Licantropia. Se um personagem com Licantropia que não tiver se transformado nenhuma vez em um Lobisomem ingerir a poção, os efeitos da maldição são dispersados completamente, e o personagem está curado. Caso o personagem já tenha se transformado, mesmo que apenas uma vez, os efeitos do elixir são mais amenos, e dissipam os efeitos da maldição apenas por um período aproximado de um dia e uma noite, permitindo que o amaldiçoado possa se banhar na luz da lua cheia sem medo de se transformar.

Loção mata-lobo

Aura: Nula

Raridade: Rara

Ingredientes: Beladona e pimenta vermelha

Descrição: Essa loção é produzida ao macerar pétalas e raiz de beladona com pimentas vermelhas na mesma proporção. A loção é levemente pegajosa, com um cheiro extremamente forte e gosto pimentoso. Ela não tem nenhum efeito caso ingerida, além de causar uma profunda ardência na boca e na garganta.

Especial: Quando aplicada na lâmina de uma arma, essa loção faz com que os ferimentos causados pela arma ardam como fogo. Qualquer dano causado por uma arma cortante ou perfurante que tenha sido untado com essa loção é considerado dano por fogo em adição do tipo de dano normal – assim, um



personagem com Resistência à Perfuração que seja atingido por uma flecha untada com essa loção sofre apenas metade do dano, mas se tiver Vulnerabilidade a Fogo, o dano sofrido será multiplicado por 2.

Uma aplicação da loção tem efeito nos dois primeiros golpes que a arma acerte. Um pote dessa loção geralmente é suficiente para 10 aplicações.

Uma Nota final Sobre o Assunto

Apesar da ideia de se transformar em um lobisomem parecer extremamente sedutora para alguns jogadores – tipicamente os do tipo apelão... – é extremamente importante para o Mestre lembrar-se que permitir que o jogador tenha qualquer controle sobre seu personagem enquanto ele estiver transformado é totalmente desaconselhável. Um personagem com licantropia está amaldiçoado, e deveria carregar a licantropia exatamente dessa

forma: como uma maldição – não como uma opção extra de combate. Um personagem capaz de controlar seu personagem vai direcionar suas ações em benefício próprio, não importa o quanto ele diga que não vai fazê-lo. Como Mestre, tenha consciência de não deixar um personagem controlar seu personagem, de forma alguma, enquanto ele estiver na forma de lobisomem! As regras aqui contidas foram criadas principalmente para adicionar drama ao jogo, não novas opções de combate. Um personagem amaldiçoado por licantropia capaz de controlar sua forma de lobisomem rapidamente desbalancearia o jogo. Idealmente, qualquer aventureiro deveria procurar uma forma de cura o mais rápido possível, caso desconfiasse que adquiriu Licantropia!

Para jogadores interessados em jogar com lobisomens, lembrem-se que há outros jogos no mercado que permitem essa possibilidade. *Mighty blade* é sobre heróis, e maldições que transformam personagens em máquinas assassinas não são desejáveis para heróis!

