

# Dragon & Cave

**Druída e Ferreiro**  
Mais atualizações e revisões!

**Sorrowland**  
Veja a parte final e  
conheça as criaturas  
que habitam as trevas

**Sacerdotes**  
Saiba como usa-los  
e conheça as novas  
habilidades!



# TERRAS SECAS

O deserto além das Montanhas dos Cristais!



# ÍNDICE

<b>Game Design:</b> Espada, Magia e Fé	Página 3
<b>Novas Habilidades:</b> Sacerdote	Página 4
<b>Raça:</b> Minotauro	Página 7
<b>Classe:</b> Arqueiro	Página 8
<b>Novas Habilidades:</b> Ferreiro	Página 11
<b>Classe:</b> Druida	Página 13
<b>Drakon:</b> Terras Secas	Página 16
<b>Monstros:</b> Lobisomens	Página 17
<b>Monstros:</b> Criaturas de Sorrowland	Página 18
<b>Cenário:</b> Sorrowland parte 3	Página 23
<b>Raças:</b> Néphlins	Página 25

Dragon Cave é uma revista on-line voltada ao Mighty Blade RPG.



Mighty Blade RPG by [Tiago Junges](#) is licensed under a [Creative Commons Atribuição-Uso Não-Comercial-Vedada a Criação de Obras Derivadas 2.5 Brasil License](#)

## Criação, Edição e

**Desenvolvimento:** Tiago Junges

**Ilustrações:** Diversos; Todos direitos reservados.



## Editorial

Mais uma edição da Dragon Cave! Revista oficial do sistema Mighty Blade!

Em primeiro lugar gostaria de pedir desculpas por atrasar esta edição. O mês inteiro de agosto fiquei programando o novo site do Mighty Blade. Mas acredito que valeu a pena. Eu sei que faltam ainda muitas coisas a serem arrumadas e melhoradas (principalmente o sistema para aumentar de nível os personagens), mas com o tempo eu vou colocando.

O concurso de aventuras acabou, e ainda não decidimos o vencedor. Mas ainda este mês as melhores aventuras aparecerão no site. Fiquei decepcionado que poucas pessoas enviaram aventuras. Eu esperava mais.

Em compensação, esta edição de Dragon Cave está recheada de material enviado por colaboradores!! Agradeço intensamente ao Kaique, André, Valberto e Yon por enviarem materiais tão bons e interessantes! Sem esquecer de meu grande amigo Mikael que sempre faz as artes para mim e fez as pressas o desenho dos Limiares. Sempre digo que Mighty Blade não é um sistema MEU, e sim de todos! É bom saber que posso contar com vocês, assim me incentivo mais a continuar escrevendo mais e mais materiais!

Espero que estejam gostando de tudo que estou fazendo pro sistema, e se tudo der certo poderei estar publicando ele em breve!

Que rolem os dados!

*Coisinha Verde*

## Na próxima edição...

- Necromante e Assassino Revisados!
- Em Drakon: Conheça Londérien, o reino élfico!
- Mais monstros e templates para enriquecer suas aventuras!
- Habilidades novas para Rangers!
- E muito mais...



# Espada, Magia e FÉ

*Escrito por Kaique de Oliveira*

Para a revisão da classe sacerdote, eu resolvi escrever esta matéria: Uma pequena discussão sobre os sacerdotes do MB. Alguém já deve ter se perguntado o motivo de eles se chamarem "sacerdotes" e não "clérigos". Bem, em poucas palavras, Clérigos no D&D e em muitos jogos são servos de deuses que usam armas e armadura para lutar. Agora pense em paladino (que é baseado nas cruzadas), qual é a diferença?. Um dos estereótipos de clérigo é um cara de armadura, portando um símbolo sagrado, e uma massa brilhante em uma das mãos. E o paladino? Um cara igualzinho, mas trocando a massa pela espada. Fica estranho.

É por isso que no Mighty Blade existem os sacerdotes. Eles não usam armas, usam a magia da Fé. Não confunda isso com uma classe que apenas reza. Sacerdotes lutam também! É só observar suas habilidades. Mas também não confunda lutar com "causar dano". Sacerdote é aquele cara que não tira danos mais influencia muito em um encontro. Aumentar Velocidade pode ser bem útil para fuga, Parede invisível para parar seus inimigos, e até mesmo Lança do Destino para ajudar a derrotar aquele vampiro do final da aventura.

## Ordens e Crenças

É muito bom para o narrador saber a que ordem sacerdotal o personagem pertence. Muitas aventuras podem ser feitas com base nisso. Talvez um templo local do deus do sacerdote foi atacado e ele se sente obrigado a ajudar, ou uma ordem inimiga profanou sua crença e ele deve combatê-la, ou para jogos mais épicos é até possível algo envolvendo o próprio deus e o sacerdote em particular.

Recomendo também ao narrador, após saber que deus será reverenciado pelo sacerdote, que crie algumas habilidades específicas deste deus que possa ser comprada pelo sacerdote (como uma variante de alguma Dogma, apresentada nesta revista). Isso será como uma marca para ele e um diferencial de seu deus.

## Interpretação

Sacerdotes não precisam ser santos. Saber interpretar aquilo que escolheu é de extrema valia. A escolha de um deus as vezes pode influenciar muito a personalidade de um devoto, muitas vezes inesperadamente. Pode ser que um sacerdote de um deus maligno que esconde sua crença para o resto do grupo com medo de sofrer preconceito. Ou uma elfa delicada que cultua Hadorn, deus da força, e que vez ou outra deixa sua delicadeza de lado para mostrar a que deus serve.

Isso e mais um pouco serve para aprimorar ainda mais na capacidade de escolha de personagem, fazendo seu personagem deixar de ser apenas "o sacerdote" em relação ao grupo. Pois no Mighty Blade, sacerdotes deixam de lado o aço e ferro, mas não deixam de lado a variedade de crenças e diferenças que podem existir.

Com relação aos outros membros do grupo, o sacerdote pode ter amigos ou inimigos diversos. Talvez ele tenha certo receio quanto ao paladino que cultua um deus totalmente oposto. Talvez sendo um sacerdote do deus da guerra ele tenha mais amizade com o bárbaro do grupo. É infinitas as opções.

## Considerações Finais

Portanto, ninguém deve pensar no sacerdote como um cara que reza e foge na primeira batalha, e sim como mais um membro do grupo com habilidades a mais e talentos variados, que pode ser tão flexível quanto qualquer outra classe. Muitas vezes sendo até o mais versátil.



# Heróis ao Extremo

## Parte 4: Sacerdote

O sacerdote é um devoto dos deuses que utiliza o poder divino para espalhar os dogmas de sua religião. Suas habilidades mágicas envolvem proteção e conhecimento.

### Habilidades de Nível 1

#### **Dogma: Tríade Divina**

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Você deve ser sempre justo, respeitar a natureza e evitar combates desnecessários. Demônio, morto-vivos ou espíritos malignos devem ser bem sucedidos em um teste de Vontade (Dif. 7 + sua Von) ou fugirão de medo de você (Seres sem *Vontade* devem testar *Força*). Se em qualquer momento você for injusto com alguém, desrespeitar a natureza ou matar algum ser sem necessidade, você perderá esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

**Especial:** Você só pode ter uma habilidade *Dogma*.

#### **Dogma: Discípulo da Justiça**

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Você deve ser sempre justo e nunca mentir. Você tem Vontade +1 enquanto seguir este dogma. Se em qualquer momento você mentir ou for injusto com alguém, você perderá este bônus e esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

**Especial:** Você só pode ter uma habilidade *Dogma*.

#### **Dogma: Discípulo da Guerra**

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Você nunca pode fugir de uma luta (a menos que seja uma morte certa) e deve sempre honrar a morte de quem morreu lutando. Você tem Força +1 enquanto seguir este dogma. Se em qualquer momento você fugir de uma luta ou desonrar os mortos, você perderá este bônus e esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

**Especial:** Você só pode ter uma habilidade *Dogma*.

#### **Dogma: Discípulo da Paz**

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Você deve ser sempre trazer a paz, nunca poderá lutar e nem deixar que outros o faça. Você tem Vontade +2 enquanto seguir este dogma. Se em qualquer momento você lutar ou deixar que alguém lute, você perderá este bônus e esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

**Especial:** Você só pode ter uma habilidade *Dogma*.

#### **Dogma: Discípulo da Natureza**

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Você deve sempre respeitar a natureza (plantas e animais) e nunca deixar que outros desrespeitem. Com um teste bem sucedido de Inteligência ou Vontade (Dif 6 + Von do animal) você pode se comunicar com um animal por meio de gestos e olhares. Se em qualquer momento você desrespeitar a natureza, deixar que outros o façam ou deixar de ajudar quando ela precisar, você perderá esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

**Especial:** Você só pode ter uma habilidade *Dogma*.



**Dogma: Discípulo da Morte**

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Você deve todos os dias de lua cheia sacrificar um animal e não deve nunca mais cortar unhas ou cabelos. Você pode ver e se comunicar com os espíritos dos mortos livremente. Estes espíritos podem contar coisas sobre o passado do local onde ele está. Se em qualquer momento você cortar suas unhas e cabelos, ou esquecer de sacrificar um animal em um dia de lua cheia, você perderá esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

**Especial:** Você só pode ter uma habilidade *Dogma*.

**Dogma: Discípulo da Sabedoria**

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Você deve sempre que puder transmitir conhecimento e deve ler livros sagrados por pelo menos 2 horas por dia. Você tem Inteligência +1 enquanto seguir este dogma. Se em qualquer momento você desprezar a educação ou deixar de ler os livros sagrados em um dia, você perderá este bônus e esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

**Especial:** Você só pode ter uma habilidade *Dogma*.

**Resistência Elemental**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Mana:** 10

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Com o seu toque você pode encantar uma pessoa (ou você mesmo) para ficar com resistência a fogo, frio ou eletricidade. Esta pessoa sempre receberá a metade do dano deste tipo (arredondando para cima). Este efeito dura até o final da batalha (1 minuto).

**Arma dos Deuses**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Dogma (qualquer)

**Mana:** 20

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Você pode conjurar a arma de seu deus patrono. Esta arma terá as características normais da arma apropriada do deus (se for mais de um deus, escolha uma delas), mas sempre causará +10 de dano quando usada para o propósito do deus. Esta arma é brilhante e coberta por runas angelicais. Você pode usar normalmente esta arma mesmo que se ela for complexa. Ela desaparece após 1 minuto (ou até o final da batalha) em um brilho de luz.

**Especial:** Se você perder a habilidade Dogma, você perde esta habilidade também.

**Criar Alimento**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Mana:** 10

**Dificuldade da Magia:** 10

**Descrição:** Você pode criar uma refeição para até seis pessoas. Esta refeição é formada basicamente de pão, peixe, geléia, vinho e água. Você também pode usar esta habilidade para transformar um barril de água em vinho, transformar um peixe ou pão em 20, ou fazer brotar frutas em uma árvore ou planta apropriada.

**Abençoar Objeto**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Mana:** 10

**Dificuldade da Magia:** 8

**Descrição:** Você pode abençoar qualquer água e torná-la água benta. Se abençoar uma arma, está sempre causará +6 de dano contra demônios, mortos-vivos e espíritos malignos. Se abençoar um símbolo sagrado do seu deus, qualquer demônio, morto-vivo ou espírito maligno que encostar receberá 6 de dano imediatamente (e mais 6 de dano a cada turno que tiverem em contato com o objeto).

**Caminhada Mágica**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Mana:** 10

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Com o seu toque, você pode encantar alguém para caminhar sobre qualquer tipo de superfície (incluindo líquidos). É possível caminhar pelas paredes, pelo teto, por cima da água, etc. Esta magia dura 1 hora e só influencia seus pés.

## Habilidades Avançadas

**Criar Golem**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Nível 5

**Mana:** 60

**Dificuldade da Magia:** 16 ou mais

**Descrição:** Você pode dar vida para objetos inanimados. Estes objetos seres criados são chamados de Golens e podem ser feitos dos mais variados objetos, mas devem ser feito de um mesmo tipo de material (exemplo: Madeira, Metal, Pedra, Papel, etc.). Um golem dura apenas 1 hora.

Um golem pequeno (de até 1m de altura) a dificuldade é 16.

Um golem médio (de até 2m de altura) a dificuldade é 18.

Um golem grande (de até 4m de altura) a dificuldade é 21.

Um golem gigante (de até 6m de altura) a dificuldade é 25.

**Manter Golem**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Nível 5; Criar Golem

**Mana:** 20

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Você pode estender a longevidade de um Golem. Cada vez que é feita esta magia em um golem, duplique sua duração (duração x2). Exemplo: Se usar esta magia em um golem que dura 1 hora, ele durará 2 horas. Se fizer esta magia em um golem que dura 2 horas, ele durará 4 horas.

**Aura de Cura 1**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Nível 5; Curar Ferimentos

**Mana:** 20

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Todos que estiverem até 2m de você recuperarão 10 pontos de vida.

**Aura de Cura 2**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Nível 5; Aura de Cura 1

**Mana:** 30

**Dificuldade da Magia:** 14

**Descrição:** Todos que estiverem até 2m de você recuperarão 30 pontos de vida.

**Neutralizar Mana**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Nível 5

**Mana:** 60

**Dificuldade da Magia:** 14

**Descrição:** Todos que estiverem até 5m de você ficarão com 0 pontos de mana.





# Minotauro

Escrito por Yon Lima

**Descrição:** Os minotauros são grandes touros antropomórficos. Possuem cabeça e pernas de touro e tronco de humano.

Alguns vivem em tribos bárbaras em grande planícies enquanto outros se fecham em grandes labirintos escavados em montanhas, aonde guardam grandes tesouros.

## Atributos Iniciais:

Força	5
Agilidade	2
Inteligência	2
Vontade	3

**Classes comuns:** Guerreiro e Bárbaro.

## Habilidade Automática:

### Chifres Poderosos

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Raça:** Minotauro

**Descrição:** Você pode fazer um ataque com chifres. O dano é igual a Força +3. Caso Tenha espaço para Investir o dano é igual a Força +5. Se acertar o oponente precisa vencer uma disputa de Força contra você ou será derrubado pra trás.

## Habilidades Extras

Estas habilidades podem ser compradas como se fossem habilidades de classe.

### Sentidos Labirínticos

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Raça:** Minotauro

**Descrição:** Você sempre consegue se localizar e nunca fica desorientado. É capaz de refazer qualquer caminho que já tenha percorrido não importa o quão tortuoso. Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência para se orientar.

### Vigor Táurico

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Raça:** Minotauro

**Descrição:** Você ganha um bônus de +1 na Defesa e +10 de Vida.

### Visão Noturna

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Raça:** Minotauro

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

### Faro

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Raça:** Minotauro

**Descrição:** Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência para perceber, detectar, identificar ou rastrear através do odor. Você pode realizar testes para "farejar" coisas mesmo que não o faça conscientemente.



**Descrição:** O arqueiro é o ápice da habilidade do combate com o arco. Se há um tiro difícil para ser feito ele o fará. Não importa se o alvo pode apenas ser alcançado através de ventos fortes ou está totalmente encoberto. O arqueiro confia na sua habilidade com o arco.

### Bônus de Atributo:

Agi +1

Int +1

### Proficiências:

Usar Armas Simples e Complexas

### Lista de Habilidades:

#### Alvo Duplo

*Habilidade (Técnica) - Ação*

**Mana:** 20

**Descrição:** Você pode fazer 2 ataques com arco neste turno. Estes ataques podem ser feitos no mesmo inimigo ou em inimigos diferentes. Cada ataque é rolado em separado.

#### Flechas Rápidas

*Habilidade (Técnica) - Ação*

**Mana:** 20

**Descrição:** Você pode fazer 2 ataques com arco neste turno.

#### Tiro Certeiro

*Habilidade (Técnica) - Ação*

**Mana:** 10

**Descrição:** Você pode fazer um ataque normal com arco rolando 3d6.

#### Chuva de Flechas

*Habilidade (Técnica) - Ação*

**Mana:** 15, 30, 45 ou 60

**Descrição:** Você pode atirar varias flechas em um só ataque. Para cada flecha extra, gaste 15 pontos de mana.

**Exemplo:** Para fazer um ataque com 3 flechas, gaste 30 pontos de mana.

#### Flecha Elemental

*Habilidade (Técnica) - Ação*

Você carrega sua flecha com uma energia que imbui a arma com o poder de um elemento.

**Mana:** 10

**Descrição:** Sua flecha estará carregada com o poder do elemento por até 1 rodada. O ataque com esta arma causará 10 de dano adicional (por elemento). Escolha o tipo de dano: fogo, frio ou elétrico.

#### Movimento Acelerado

*Habilidade (Técnica) - Reação*

**Mana:** 10

**Descrição:** Cada vez que você é atingido em combate, você pode canalizar essa dor par forçar seu corpo a mover-se com mais rapidez. Cada vez que você usa essa técnica você aumenta seu movimento em +1. Este efeito dura até o final do combate.





**Agarra Flechas***Habilidade (Técnica) - Reação***Mana:** 5

**Descrição:** Cada vez que você é atingido em combate por uma flecha, você pode fazer um teste de Agilidade (dificuldade 8 + Agilidade do inimigo). Se for bem sucedido você agarra a flecha no ar e não sofre nenhum dano.

**Carregador Eficiente***Habilidade (Técnica) – Suporte*

**Descrição:** Em suas mãos uma besta é tão rápida quanto um arco. Você não precisa mais gastar uma ação para recarregar sua besta.

**Tiro Mirado***Habilidade (Técnica) – Ação*

**Descrição:** Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Ataque com o seu arco depois de passar pelo menos uma rodada mirando no seu inimigo.

**Concentração***Habilidade (Técnica) – Ação*

**Descrição:** Você aumenta sua Agilidade ou sua Vontade em +2 até o fim do combate.

**Fabricar Flechas***Habilidade (Técnica) - Ação*

**Descrição:** Usando uma faca ou adaga, você pode transformar pedaços de galhos e madeira em flechas. 1 hora de trabalho rende 20 flechas.

**Fabricar Flechas Aprimorado***Habilidade (Técnica) - Ação***Requisito:** Fabricar Flechas

**Descrição:** Usando uma faca ou adaga, você pode transformar diversos tipos de matéria prima em flechas especiais. Cada hora de trabalho rende flechas de acordo com o material escolhido.

Veja lista abaixo.

<b>Flecha Sonífera</b>	<b>Mana:</b> 20	<b>Descrição:</b> A vítima desta magia cairá em um sono muito pesado e só acordará após 1 hora. A vítima só acordará se receber algum dano, caso contrário ela continuará dormindo profundamente.	<b>Material:</b> 1 maço de erva do sono cria 5 flechas soníferas após 1 hora de trabalho.
<b>Flecha Sombria</b>	<b>Mana:</b> 10	<b>Descrição:</b> Flecha profana com símbolos demoníacos feita de pura escuridão. Causa 10 pontos de dano. Se a criatura for um anjo, paladino, sacerdote, unicórnio ou espírito bondoso, este receberá 30 pontos de dano.	<b>Material:</b> 1 Unha de Apodrecida (proveniente de morto-vivo) cria uma Flecha Sombria após 1 hora de trabalho.
<b>Flecha de Cristal</b>	<b>Mana:</b> 10	<b>Descrição:</b> Feita de cristal afiadíssimo essa belíssima e delicada flecha tem efeito devastador contra inimigos com pouca ou nenhuma armadura. Se atingir um inimigo sem armadura ou usando pouca armadura (defesa por armadura 3 ou menor) a flecha explode causando um dano extra de 5 pontos de dano pelos estilhaços. Se a defesa por armadura for maior que 4 a flecha não causa dano algum.	<b>Material:</b> 1 Gema azul cria 10 Flechas de Cristal após 1 hora de trabalho.

<b>Flecha Cegante</b>	<b>Mana:</b> 10	<b>Descrição:</b> Esta flecha explode com pó brilhante nos olhos da vítima, deixando-a cega por 10 minutos, ou até que a vítima lave seus olhos, ou receba alguma magia de cura. A vítima deve fazer um teste de Vontade (dificuldade Vontade do Arqueiro + 10) para evitar os efeitos desta flecha.	<b>Material:</b> 1 Garrafa de vidro + 1 saco de pólen de flores criam 10 flechas cegantes após 1 hora de trabalho.
<b>Flecha Incorpórea</b>	<b>Mana:</b> 10	<b>Descrição:</b> Esta flecha causa dano normal em criaturas incorpóreas.	<b>Material:</b> 1 frasco de água benta + 1 punhado de terra vinda de solo consagrado (cemitério, igreja, templo, etc.) criam 10 flechas incorpóreas após 1 hora de trabalho.
<b>Flecha de Prata</b>	<b>Mana:</b> 10	<b>Descrição:</b> Esta flecha causa dano que não pode ser regenerado por portadores de Licantropia.	<b>Material:</b> Objetos de prata (meio quilo) criam 20 flechas de prata após 1 hora de trabalho.
<b>Flecha Brilhante</b>	<b>Mana:</b> 10	<b>Descrição:</b> Flecha sagrada com símbolos divinos feita de pura luz. Causa 10 pontos de dano. Se a criatura for um demônio, morto-vivo ou espírito maligno, este receberá 30 pontos de dano.	<b>Material:</b> 1 frasco de água benta cria 5 Flechas Brilhantes após 1 hora de trabalho.



## Profissão: Ferreiro

Como estou revisando completamente o Guia de Classes (e provavelmente o eliminarei), aqui está o ferreiro. Não fazia muito sentido ferreiro ser uma classe, então estou apresentando uma série de habilidades que podem ser compradas por membros de qualquer classe que preenchem os requisitos.

### Arte da Forja

*Habilidade (Técnica) - Ação*

Você pode fabricar ferraduras e pequenos objetos simples de metal.

**Requisito:** Int 3 e For 4

**Mana:** 50

**Descrição:** Gastando 5 moedas em material (metais), você pode fabricar ferraduras para um cavalo, e que podem ser vendidos por 50 moedas. Ferraduras vendem fácil se você é o único ferreiro da cidade. Você também pode fazer objetos simples de metal (exceto armas). Você demora 4 horas para fazer um conjunto de ferraduras.

**Especial:** Você só pode fabricar ferraduras se tiver em uma ferragem (ou pelo menos uma forja) e todo o material necessário.

### Fabricar Arma

*Habilidade (Técnica) - Ação*

Você pode fabricar uma arma.

**Requisito:** Arte da Forja

**Mana:** 60

**Descrição:** Escolha uma arma, o custo para fabricá-la será a metade do valor de mercado (divida o valor da arma por 2 e arredonde para baixo). Você deve trabalhar por 8 horas se a arma for uma arma simples, ou 12 horas se a arma for complexa.

**Especial:** Você só pode fabricar armas se tiver em uma ferragem (ou pelo menos uma forja) e todo o material necessário.

### Fabricar Armadura

*Habilidade (Técnica) - Ação*

Você pode fabricar uma armadura.

**Requisito:** Arte da Forja

**Mana:** 60

**Descrição:** Escolha uma armadura, o custo para fabricá-la será a metade do valor de mercado (divida o valor da armadura por 2 e arredonde para baixo). Você deve trabalhar por 12 horas para fabricar uma armadura.

**Especial:** Você só pode fabricar armaduras se tiver em uma ferragem (ou pelo menos uma forja) e todo o material necessário.





### **Modificar Arma**

*Habilidade (Técnica) - Ação*

Você pode melhorar o dano ou peso de uma arma.

**Requisito:** Arte da Forja, Fabricar Arma

**Mana:** 30

**Descrição:** Você pode modificar uma arma gastando 100 moedas. Uma arma modificada pode ter dano +1 ou peso -1 (você escolhe). Nenhuma arma pode ser melhorada mais que uma vez. Você deve trabalhar por 10 horas se a arma for uma arma simples, ou 16 horas se a arma for complexa.

**Especial:** Você só pode modificar uma arma se tiver em uma ferragem (ou pelo menos uma forja) e todo o material necessário.

### **Fabricar Arma 2**

*Habilidade (Técnica) - Ação*

Você pode fabricar uma arma.

**Requisito:** Nível 5; Fabricar Arma 1

**Mana:** 60

**Descrição:** Escolha uma arma, o custo para fabricá-la será um quarto do valor de mercado (divida o valor da arma por 4 e arredonde para baixo). Você deve trabalhar por 8 horas se a arma for uma arma simples, ou 12 horas se a arma for complexa.

**Especial:** Você só pode fabricar armas se tiver em uma ferragem (ou pelo menos uma forja) e todo o material necessário.

### **Fabricar Armadura 2**

*Habilidade (Técnica) - Ação*

Você pode fabricar uma armadura.

**Requisito:** Nível 5; Fabricar Armadura 1

**Mana:** 60

**Descrição:** Escolha uma armadura, o custo para fabricá-la será um quarto do valor de mercado (divida o valor da armadura por 4 e arredonde para baixo). Você deve trabalhar por 12 horas para fabricar uma armadura.

**Especial:** Você só pode fabricar armaduras se tiver em uma ferragem (ou pelo menos uma forja) e todo o material necessário.



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

### Bônus de Atributo:

Int +1  
Von +1

### Proficiências:

Usar Armas Simples e Complexas de madeira.  
Ler Grimórios e Tomo de Magia

### Lista de Habilidades:

#### Contato de Gaia

*Habilidades (Técnica) - Suporte*

**Descrição:** Você deve sempre respeitar a natureza (plantas e animais) e nunca deixar que outros desrespeitem. Com um teste bem sucedido de Inteligência ou Vontade (Dif 6 + Von do animal) você pode se comunicar com um animal por meio de gestos e olhares. Se em qualquer momento você desrespeitar a natureza, deixar que outros o façam ou deixar de ajudar quando ela precisar, você perderá esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

#### Forma Animal

*Habilidade (Magia) - Ação*

Você pode se transformar em um animal comum.

**Requisito:** Contato de Gaia

**Mana:** 30

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Você pode se transformar em: Lobo, Águia, Cobra, Coruja ou Cavalo. Você permanece nesta forma por 1 hora e não pode usar nenhuma arma, armadura ou magia.

**Especial:** Se você perder a habilidade *Contato de Gaia*, você também perderá esta habilidade.

#### Despertar de Flora

*Habilidade (Magia) - Ação*

As árvores e plantas podem conversar com você.

**Requisito:** Contato de Gaia

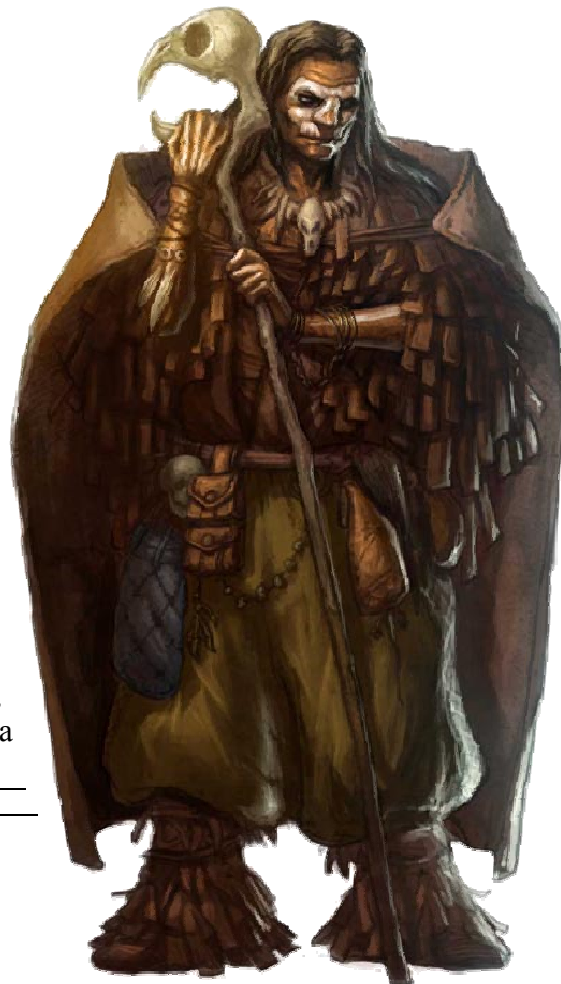
**Mana:** 20

**Dificuldade da Magia:** 10

**Descrição:** Você pode fazer uma árvore ou planta falar com você. Um rosto se cria no tronco e pode interagir com qualquer um. Nenhuma planta gosta de ser incomodada e só será amistosa com criaturas boas com quem tenha *Contato de Gaia*.

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

**Especial:** Se você perder a habilidade *Contato de Gaia*, você também perderá esta habilidade.



**Plantas Agarradoras**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Contato de Gaia

**Mana:** 10

**Dificuldade da Magia:** 10

**Descrição:** Escolha um inimigo que esteja com os pés no chão. Plantas começam a nascer no chão e agarram os pés do inimigo impossibilitando este de se movimentar.

**Especial:** Se você perder a habilidade *Contato de Gaia*, você também perderá esta habilidade.

**Cura Natural**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Contato de Gaia

**Mana:** 5

**Dificuldade da Magia:** 8

**Descrição:** Com seu toque você pode curar até 10 pontos de vida.

**Especial:** Se você perder a habilidade *Contato de Gaia*, você também perderá esta habilidade.

**Bestializar**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Contato de Gaia

**Mana:** 30

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Toque em qualquer animal ou aliado. Ele se transformará em uma forma bestial da sua raça, ganhando temporariamente +2 de força e agilidade por 2 turnos. Além de que o aliado ganhará garras e dentes afiados (dano igual à Força+2). Após estes dois turnos, o aliado ficará cansado e terá força -2 até o final da batalha.

**Especial:** Se você perder a habilidade *Contato de Gaia*, você também perderá esta habilidade.

**Convocar Animais**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Contato de Gaia

**Mana:** 20

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Você consegue atrair todos os animais selvagens que desejar até 1 km de você.

**Especial:** Se você perder a habilidade *Contato de Gaia*, você também perderá esta habilidade.

**Sabedoria Selvagem**

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência referentes a conhecimentos de plantas, animais e natureza.

**Trovão**

*Habilidade (Magia) - Ação*

Você pode disparar um raio elétrico através de sua mão ou cajado.

**Mana:** 20

**Dificuldade da Magia:** [Von do oponente] + 6

**Descrição:** Você pode atirar um raio em qualquer criatura que esteja no seu campo de visão, causando 20 pontos de dano (elétrico).

**Companheiro Animal 1**

*Habilidade (Técnica) - Suporte*

**Descrição:** Você possui um contato com um animal. Escolha um destes animais ao escolher esta habilidade: Lobo, Águia, Cobra, Crocodilo, Coruja ou Cavalo. Veja no *Manual Completo*.

**Companheiro Animal 2**

*Habilidade - Suporte*

**Requisito:** Companheiro Animal

**Descrição:** Você passa a ter um contato telepático com seu companheiro animal, e ele receberá +10 de vida e mana.

**Ferrugem**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Mana:** 20

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Apenas tocando qualquer objeto de metal, você causa ferrugem inutilizando este objeto (a menos que seja um item mágico). Em combate, para tocar o oponente você precisará acertar um ataque corporal.

**Recarregar Mana**

*Habilidade (Técnica) - Ação*

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

**Espírito Animal: Águia**

*Habilidades (Técnica) - Suporte*

Seu espírito possui a forma de uma águia.

**Descrição:** Você ganha +1 nas rolagens de ataque a distância.

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

**Espírito Animal: Lobo**

*Habilidades (Técnica) - Suporte*

Seu espírito possui a forma de um lobo.

**Descrição:** Você ganha +1 nas rolagens de ataque corporal.

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



**Espírito Animal: Coruja**

*Habilidades (Técnica) - Suporte*

Seu espírito possui a forma de uma coruja.

**Descrição:** Você ganha +2 nos testes de Inteligência relativos ao conhecimento.

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

**Espírito Animal: Cobra**

*Habilidades (Técnica) - Suporte*

Seu espírito possui a forma de uma cobra.

**Descrição:** Você ganha +1 na defesa.

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

**Espírito Animal: Urso**

*Habilidades (Técnica) - Suporte*

Seu espírito possui a forma de um urso.

**Descrição:** Você rola 3d6 nos testes de Força para erguer objetos pesados, e +2 no dano desarmado.

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

**Espírito Animal: Cavalo**

*Habilidades (Técnica) - Suporte*

Seu espírito possui a forma de um cavalo.

**Descrição:** Você rola 3d6 nos testes de Força para correr.

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

## Druída - Habilidades Avançadas

**Forma Animal 2**

*Habilidade (Magia) - Ação*

Você pode se transformar em um animal poderoso.

**Requisito:** Nível 5; Contato de Gaia; Forma Animal

**Mana:** 30

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Você pode se transformar em: Tigre, Leão, Elefante ou Urso. Você permanece nesta forma por 1 hora e não pode usar nenhuma arma, armadura ou magia.

**Especial:** Se você perder a habilidade *Contato de Gaia*, você também perderá esta habilidade.

**Cura Natural 2**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Nível 5; Contato de Gaia; Cura Natural

**Mana:** 30

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Com seu toque você pode curar todos os pontos de vida.

**Especial:** Se você perder a habilidade *Contato de Gaia*, você também perderá esta habilidade.

**Neutralizar Mana**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Nível 5

**Mana:** 60

**Dificuldade da Magia:** 14

**Descrição:** Todos que estiverem até 5m de você ficarão com 0 pontos de mana.

**Companheiro Animal 3**

*Habilidade - Suporte*

**Requisito:** Nível 5; Companheiro Animal 2

**Descrição:** Seu companheiro animal ganhará For, Agi e Von +1.

**Companheiro Animal 4**

*Habilidade - Suporte*

**Requisito:** Nível 5; Companheiro Animal 3

**Descrição:** Seu companheiro animal ganhará +10 de Vida e Mana, e For, Agi e Von +1.

**Duro de Matar**

*Habilidade - Suporte*

**Requisito:** Nível 5

**Descrição:** Você ganha +20 de vida.

**Energia Expandida**

*Habilidade - Suporte*

**Requisito:** Nível 5

**Descrição:** Você ganha +20 de mana.

**Recarregar Mana 2**

*Habilidade (Técnica) - Ação*

**Requisito:** Nível 5; Recarregar Mana

**Descrição:** Você deve sacrificar 10 pontos de vida para recuperar todos seus pontos de mana.

**Guardião da Natureza**

*Habilidade - Suporte*

**Requisito:** Nível 10; Forma Animal

**Descrição:** Você pode usar *Forma Animal* sem gastar mana e sem fazer qualquer teste. E descansando 5 minutos você recupera toda sua mana.



## Terras Secas

Escrito por Tiago Junges e Kaique de Oliveira

*"Se ouvia o silêncio em Stord, a cidade dos Anões. Apesar de ser incomparável ao gigante de pedra que era Dagothar, Stord ainda sim era respeitável.*

*A tensão de guerra iminente estava na mente de todos. A tribo orc da coroa de pedra avançava por trás das montanhas dos cristais, orc ímpetos para jorrar sangue anão. Eu os vi, eles chegaram.*

*Minha melhor lembrança foi ter cortado a cabeça de dois dos orcs com um único golpe, enquanto observava a paisagem desértica das terras secas e as águas do Rio do Império, agora Rio do Sangue Anão, apesar de eu jurar que os orcs foram os que mais derrubaram sangue. Mas foi minha última visão naquele dia, maldito seja aquela coisa verde que me acertou com um martelo na cabeça."*

- Terrok Brodghard, Ex-General Anão

### Geografia

As Terras Secas é uma imensa planície seca. É cercada pelas montanhas dos cristais ao norte, as montanhas da desgraça ao sul, o vulcão Yasgaroth ao oeste e o pântano do medo a leste.

A vegetação é escassa e se resume a cactos e plantas rasteiras. E por causa da sua localização as chuvas são raras e se localizam nas partes altas das montanhas do norte (na fronteira com Tebryn).

O lugar mais propício para se viver é a região ao longo do filete de água que corta toda a planície, formado pelo Rio do Sangue Anão (ex Rio do Império), pelo Rio da Última Batalha e pelo Lago do Rei Orc.

### Demografia

As Terras Secas é praticamente dominada por tribos orcs. Tribos estas que costumam lutar umas com as outras. As mais organizadas se localizam ao norte, próximas às montanhas dos cristais, aonde seguidamente avançam para acabar com a grande cidade anã de Stord em Tebryn.

Existem também muitas tribos ao redor do vulcão Yasgaroth, cultuando o próprio vulcão como um deus patrono. Algumas tribos das terras secas são nômades e atravessam todo o deserto uma vez ao ano. Estas tribos fazem o caminho do lago do Rei Orc até o poderoso vulcão Yasgaroth.

### Passado

Em tempos antigos, o local era um império próspero e militar, Mankosh. Uma grande cidade ao norte de mesmo nome (que hoje esta em ruínas) era o centro do império. Até que a morte do herdeiro, uma peste gerada pelos escorpiões do deserto e a invasão de tribos orcs vindas do norte, acabaram por fulminar todo o exército desorientado e por fim, todo o império. A única coisa que restou foi uma cidade em ruínas e sua

historia escrita em desenhos nas paredes de mármore negro e ouro.

Com o império destruído, logo o lugar se tornou hostil e caótico, e a população se refugiou em cidades ao norte, onde hoje é Tebryn. Tudo isso aconteceu muito antes da chegada dos dragões ao continente.





# Template: Lobisomem

Conforme pedidos, aqui está o template do Lobisomem. Esta matéria é um complemento da matéria *Licantropia* que saiu na *Dragon Cave* número 2. Use em conjunto com ela.

## Lobisomem

Qualquer criatura viva racional pode se tornar um lobisomem se mordida por um. Na sua forma natural não sofrerá nenhuma mudança, mas quando exposto a luz da lua se transformará em um horrível lobisomem.

### Atributos:

For +2  
Agi +1  
Int = 2  
Von = 4

**Vida:** +30

**Mana:** +30

### Ataque Corporal:

Garras (For; Dano = [For +7]/corte)  
Mordida (For; Dano = [For]/perfuração)

### Habilidades Adicionais:

#### Licantropia

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Qualquer um que o Lobisomem morder irá contrair a Licantropia.

#### Regeneração Instantânea

*Habilidade (Característica) – Reação*

**Descrição:** Após receber dano, o Lobisomem pode (imediatamente) recuperar a mesma quantidade de vida perdida. Exceto se este dano foi feito por um objeto de prata.

#### Chamar Lobos

*Habilidade (Característica) - Ação*

**Descrição:** Com um uivo poderoso, o lobisomem pode chamar como aliado 1d6 lobos que estiverem na região. Estes lobos obedecem fielmente os uivos do Lobisomem.

### Exemplo de Lobisomem:

## Ogro Lobisomem

### Atributos

Força	9
Agilidade	4
Inteligência	2
Vontade	4

**Pontos de Vida:** 90

**Pontos de Mana:** 30

**Defesa:** 14

### Ataque Corporal:

Garras (For; Dano = 14/corte)  
Mordida (For; Dano = 9/perfuração)

### Habilidades:

#### Licantropia

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Qualquer um que o Lobisomem morder irá contrair a Licantropia.

#### Regeneração Instantânea

*Habilidade (Característica) – Reação*

**Descrição:** Após receber dano, o Lobisomem pode (imediatamente) recuperar a mesma quantidade de vida perdida. Exceto se este dano foi feito por um objeto de prata.

#### Chamar Lobos

*Habilidade (Característica) - Ação*

**Descrição:** Com um uivo poderoso, o lobisomem pode chamar como aliado 1d6 lobos que estiverem na região. Estes lobos obedecem fielmente os uivos do Lobisomem.

#### Combate Gigante

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Descrição:** Toda criatura que receber um ataque corporal deve testar Força (Dif 10). Se falhar, cairá no chão e perderá o próximo turno.





# Criaturas de Sorrowland

Escrito por Tiago Junges e  
André Luis Sonnemaker Silva

## Enzetchs (Darklings)

### Descrição Física

Os enzetchs, mais conhecidos como Darklings, são pequenas criaturinhas diabólicas de pele esbranquiçada, com horríveis veias vermelhas e verdes aparentes.

### Habitat e Sociedade

A maioria deles vive em grandes ninhos subterrâneos. Não possuem qualquer estrutura de sociedade, pois são de natureza extremamente caótica. Vários deles são escravos de criaturas mais fortes, cuidando de seu mestre e o resguardando. São criaturas cruéis e diabólicas, que não possuem compaixão ou sentimentos, mas são seres extremamente covardes, principalmente os escravizados, que só entram em combate se forem retaliados por seu mestre.

### Combate

Só atacam quando possuem grande vantagem em combate e tem certeza de sua vitória. A maioria anda junto a Manthors, pois assim se sentem mais confiantes caso haja um ataque.

Quando sabem que estão perdendo, eles fogem até encontrar mais deles para poder atacar novamente. Dentro das terras sórdidas existem milhares de enzetchs, tornando mortal um encontro com estes, principalmente na região ao redor do castelo de Zannian.

### Enzetch comum

#### Atributos

Força	3
Agilidade	4
Inteligência	2
Vontade	2

**Pontos de Vida:** 30

**Pontos de Mana:** 20

**Defesa:** 10

#### Ataque Corporal:

Garras (For; Dano = 10/corte)

#### Habilidades:

##### Visão Noturna

*Habilidade (Característica) - Suporte*

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

##### Crias das Sombras

*Habilidade – Suporte*

**Descrição:** Você recebe sempre o dobro do dano de fogo.

## Enzetch Rastreador

#### Atributos

Força	3
Agilidade	4
Inteligência	2
Vontade	2

**Pontos de Vida:** 10

**Pontos de Mana:** 20

**Defesa:** 10

#### Ataque a Distância:

Arco de Caça (Agi; Dano = 8/perfuração)

#### Habilidades:

##### Visão Noturna

*Habilidade (Característica) - Suporte*

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

##### Flecha das Trevas

*Habilidade – Ação*

**Mana:** 10

**Descrição:** Você usa uma flecha encantada com o poder das trevas para atacar um alvo. Você deverá rolar um ataque normal, e, se conseguir acertar, o seu alvo estará amaldiçoado. A maldição causa alucinações e dor intensa. O alvo recebe 5 de dano por turno. Este efeito dura 2d6 turnos.

##### Crias das Sombras

*Habilidade – Suporte*

**Descrição:** Você recebe sempre o dobro do dano de fogo.

# Manthor

## Descrição Física

O manthor é uma criatura grande e peluda. Parecem com um grande urso com focinho comprido e duas grandes presas como as de um mamute. Possuem garras e dentes poderosos.

## Habitat e Sociedade

São de natureza caótica e não possuem organização. Costumam agir por instinto e atacam qualquer um que o perturbe. Alguns são escravos do tirano Zannian que os domina com seus poderes. Estes Manthors escravos costumam seguir as ordens exatas do vampiro, mesmo estando a quilômetros de distância.

Os Manthors se originaram de tribos Bestiais que foram influenciadas pelas forças das trevas, na época do cataclismo. Seus corpos se deformaram, e os pelos de seu corpo soltaram para fora. Seu corpo aumentou de tamanho e seu rosto se transformou, nascendo presas gigantes e dentes afiados.

## Combate

Manthor costumam andar sozinhos, com exceção dos manthors escravos que costumam liderar grupos de Enzetchs. Eles costumam atacar a frente o membro mais forte do grupo, deixando os enzetchs atacar o resto.

## Manthor (Perdido)

### Atributos

Força	6
Agilidade	4
Inteligência	2
Vontade	4

**Pontos de Vida:** 40

**Pontos de Mana:** 40

**Defesa:** 10

### Ataque Corporal:

Presas (Agi; Dano = 14/perfuração)  
Garras (For; Dano = 10/corte)

### Habilidades:

#### Combate Gigante

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Toda criatura que receber um ataque corporal deve testar Força (Dif 10). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

#### Visão Noturna

*Habilidade (Característica) - Suporte*

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

#### Anatomia Corrompida

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Você é vulnerável a magia. Subtraia -2 da sua vontade para contar na dificuldade de magias do oponente. Em compensação você não recebe dano de eletricidade.

## Manthor (Escravo)

### Atributos

Força	7
Agilidade	5
Inteligência	1
Vontade	4

**Pontos de Vida:** 60

**Pontos de Mana:** 40

**Defesa:** 12

### Ataque Corporal:

Presas (Agi; Dano = 18/perfuração)  
Garras (For; Dano = 12/corte)

### Habilidades:

#### Combate Gigante

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Toda criatura que receber um ataque corporal deve testar Força (Dif 10). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

#### Visão Noturna

*Habilidade (Característica) - Suporte*

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

#### Anatomia Corrompida

*Habilidade (Característica) – Suporte*

**Descrição:** Você é vulnerável a magia. Subtraia -2 da sua vontade para contar na dificuldade de magias do oponente. Em compensação você não recebe dano de eletricidade.

#### Golpe Devastador

*Habilidade - Ação*

**Mana:** 30

**Descrição:** Você pode fazer um ataque corporal que causa o dobro de dano, e a vítima não poderá agir no próximo turno.

# Lamiores

## Descrição Física

O lamior é uma besta horrorosa, com corpo em forma de uma bolha gosmenta, parecendo um anfibio deformado. Possui quatro musculosas pernas que lhe dão sustentação, e uma bocarra com dezenas de dentes. De dentro dela saem três tentáculos que equivalem a sua língua, com fileiras de cravos que penetram o corpo de suas vítimas para que não possam se soltar e morram lentamente em seus tentáculos.

## Sociedade

Os lamiores operários são os mais comuns, conhecidos por seus venenos mortais, e se submetem aos lamiores tiranos, mais fortes e mais inteligentes. Os lamiores feiticeiros são lamiores tiranos muito poderosos, que aprendem as artes arcanas para conquistar não só seus semelhantes, como outras criaturas. Eles arrancam seus tentáculos, para que os mesmos não distraiam suas mentes, para terem pleno controle sobre seus poderes arcanos.

## Habitat

Os lamiores vivem em desfiladeiros e encostas escarpadas de montanhas na região norte dos Vales da Aurora. Este é seu lar à muitos e muitos anos, mas com o cataclismo, aumentaram de população e se espalharam por todos os Vales da Aurora e algumas regiões do Pântano Fétido.

## Combate

Traíçoeiros, estas criaturas atacam em grupo. Normalmente liderados por um Lamior Tirano. São extremamente táticos em combate e tentam cercar seus oponentes. É comum encontrar pequenos grupos de Lamiores Feiticeiros, mas apesar de serem poucos tentem a ser mais letais que o normal.

## Lamior (Operário)

### Atributos

Força	6
Agilidade	8
Inteligência	3
Vontade	3

**Pontos de Vida:** 50

**Pontos de Mana:** 50

**Defesa:** 10

### Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 8/perfuração)

### Ataque a Distância:

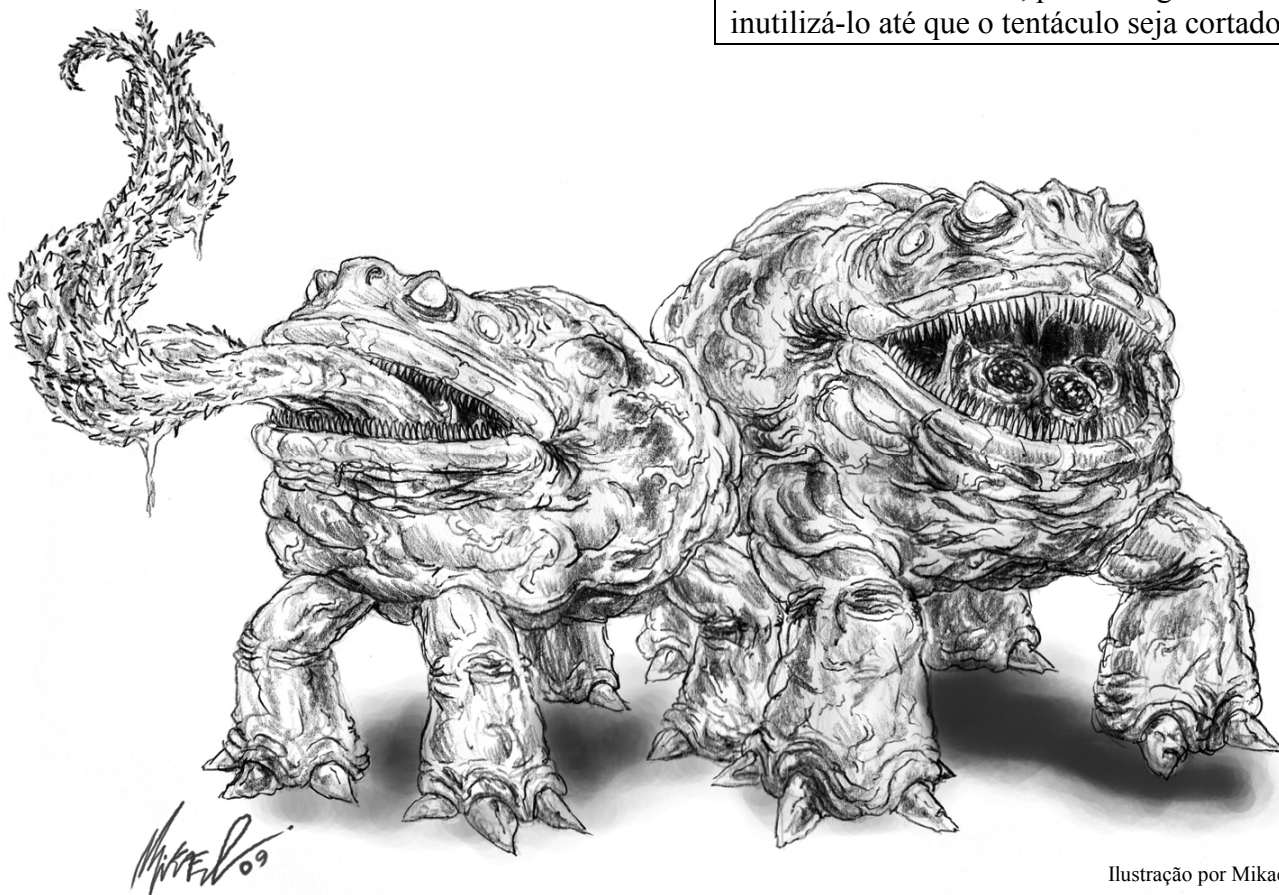
Tentáculos (Agi; Dano = 10/contusão)

### Habilidades:

#### Tentáculos Raptores

*Habilidade (Característica) – Ação*

**Descrição:** Você possui determinado número de tentáculos, que são grandes e fortes o bastante para segurar e inutilizar um inimigo. Faça um teste de Força (Dif = [Força do inimigo] +4). Se você for bem sucedido, poderá erguê-lo e inutilizá-lo até que o tentáculo seja cortado.



### Secreções Tóxicas

*Habilidade (Característica) – Ação*

**Mana:** 20

**Descrição:** Você libera substâncias tóxicas pelos poros. Qualquer contato direto de alguém com sua pele resultará no envenenamento do mesmo, que causará instantaneamente 10 pontos de ano, devido aos agentes corrosivos da toxina, e lhe causará 1d6 de dano por turno, além de enjôo e tontura. Só poderá ser curado através de magia, ou acabará morrendo.

### Olhar Macabro

*Habilidade (Característica) – Ação*

**Mana:** 20

**Descrição:** Você lança um olhar aterrador em seu alvo, que receberá instantaneamente 5 pontos de dano. O alvo ainda deverá fazer um teste de Vontade, com dificuldade= 12. Se falhar, ficará paralisado de medo e não poderá agir no próximo turno, e deverá repetir o teste de vontade todo turno, até conseguir sair bem sucedido.

## Lamior Tirano

### Atributos

Força	8
Agilidade	10
Inteligência	6
Vontade	4

**Pontos de Vida:** 80

**Pontos de Mana:** 60

**Defesa:** 15

### Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 10/perfuração)

### Ataque a Distância:

Tentáculos (Agi; Dano = 15/contusão)

### Habilidades:

#### Tentáculos Raptos

*Habilidade (Característica) – Ação*

**Descrição:** Você possui determinado número de tentáculos, que são grandes e fortes o bastante para segurar e inutilizar um inimigo. Faça um teste de Força (Dif = [Força do inimigo] +4). Se você for bem sucedido, poderá erguê-lo e inutilizá-lo até que o tentáculo seja cortado.

#### Fervor do Mestre

*Habilidade – Suporte*

**Descrição:** Você ganha +1 no ataque corporal para cada criatura serva sua que atacando o mesmo alvo.

### Grito do Mestre

*Habilidade – Ação*

**Mana:** 10

**Descrição:** Todas as criaturas que estejam lutando como suas servas ganham +2 no ataque corporal.

## Lamior Feiticeiro

### Atributos

Força	6
Agilidade	6
Inteligência	10
Vontade	10

**Pontos de Vida:** 80

**Pontos de Mana:** 80

**Defesa:** 14

### Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 14/perfuração)

### Habilidades:

#### Fervor do Mestre

*Habilidade – Suporte*

**Descrição:** Você ganha +1 no ataque corporal para cada criatura serva sua que atacando o mesmo alvo.

#### Bola de Fogo

*Habilidade (Magia) - Ação*

Você pode disparar uma esfera de chamas de 20 cm de diâmetro em seus inimigos.

**Mana:** 20

**Dificuldade da Magia:** [Von do oponente] + 6

**Descrição:** Esta bola de fogo causa automaticamente 20 pontos de dano (Fogo) no alvo e então explode, causando 10 pontos de dano (Fogo) em todos que estiverem adjacentes ao alvo.

#### Olhar Místico

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Mana:** 10

**Dificuldade da Magia:** [Von do oponente] + 8

**Descrição:** Lança um olhar mágico sobre um alvo, que deverá fazer um teste de Vontade (dificuldade 12). Se falhar, receberá 10 pontos de dano e será tomado por um medo irracional do conjurador, o que lhe impedirá de agir por um turno. O alvo deverá repetir o teste de Vontade todo turno até conseguir passar.



# Heyrnogg

## Descrição Física

O heyrnogg é uma criatura mítica raramente vista. Possui corpo de leopardo e cabeça de lobo, com chifres de corça dourados e asas de dragão. É um símbolo de força e uma das criaturas sagradas na cultura dos Bestiais.

## Habitat e Sociedade

Os Heyrnogg viviam entre as florestas sagradas e raramente eram vistos. São solitários, exceto quando na época de acasalamento, quando se juntam em casais e ficam assim por dois meses.

Hoje, após o cataclismo, é ainda mais difícil encontrar um heyrnogg. Algumas pessoas, e até mesmo alguns Bestiais acham que é só uma lenda dos velhos druidas.

## Combate

São criaturas relativamente inteligentes, e podem armar pequenas estratégias de caça, que envolvem rasantes e ataques surpresas. Caça geralmente atacando suas presas com ataques aéreos de seus chifres, mas quando acuados ou ameaçados, eles são capazes de lançar fogo pela boca, como os dragões.

## Heyrnogg (Adulto)

### Atributos

Força	7
Agilidade	10
Inteligência	3
Vontade	4

**Pontos de Vida:** 80

**Pontos de Mana:** 60

**Defesa:** 12

### Ataque Corporal:

Chifrada (For; Dano = 15/perfuração)

### Habilidades:

#### Asas Pesadas

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Você possui grandes asas e pode voar como um pássaro grande, tendo que pegar impulso antes de voar. Quando em vôo, você não pode parar, mas pode planar.

#### Imunidade (Fogo)

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** O elemental do fogo é imune a Fogo.

## Vulnerabilidade (Frio)

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** O elemental do fogo recebe o dobro de dano de Frio.

## Sopro de Fogo

*Habilidade - Ação*

**Mana:** 30

**Descrição:** Todos que tiverem na área do sopro de fogo do dragão receberão 20 pontos de dano de fogo. Esta área engloba todos que estiverem na frente do dragão e até 10 metros do dragão.

## Heyrnogg (Velho)

### Atributos

Força	10
Agilidade	12
Inteligência	5
Vontade	4

**Pontos de Vida:** 120

**Pontos de Mana:** 60

**Defesa:** 15

### Ataque Corporal:

Chifrada (For; Dano = 20/perfuração)

### Habilidades:

#### Asas Pesadas

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Você possui grandes asas e pode voar como um pássaro grande, tendo que pegar impulso antes de voar. Quando em vôo, você não pode parar, mas pode planar.

#### Imunidade (Fogo)

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** O elemental do fogo é imune a Fogo.

## Vulnerabilidade (Frio)

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** O elemental do fogo recebe o dobro de dano de Frio.

## Sopro de Fogo

*Habilidade - Ação*

**Mana:** 30

**Descrição:** Todos que tiverem na área do sopro de fogo do dragão receberão 20 pontos de dano de fogo. Esta área engloba todos que estiverem na frente do dragão e até 10 metros do dragão.

## Os Pântanos Fétidos

### O Passado

Esta região já foi uma incrível e bela planície aonde situava o maior e mais poderoso império do mundo. O Reino do Norte, ou Reino de Beleth, era constituído por 23 grandes cidades e centenas de vilarejos. Cada região era governada por um barão designado pelo próprio rei Beleth.

Era um império poderoso, pacífico e de uma beleza indiscutível. Mas Beleth não estava satisfeito, mesmo tendo conquistado todo este território após grandes guerras e tratados. Beleth queria mais! Seus feiticeiros vinham com suas magias e fontes sobre portais para outros mundos. Dizem que Beleth inclusive fez um pacto com algum lorde demônio, mas isto era apenas um boato naquela época.

Beleth então reuniu seus quatro aliados de maior confiança. Jorkan, Barão de Vladlake e chanceler do reino, Zannian, Barão de Tapes e sumo-sacerdote do templo da luz, Gartan, Feiticeiro da Ordem da Orbe Mística, e Ludwig, maior feiticeiro do mundo e profundo conhecedor dos mundos infernais.

No ritual eles tiveram que sacrificar 13 crianças, e muitos acreditam que um dos filhos do próprio rei Beleth era uma delas. Há estudiosos que acreditam que Beleth utilizou no ritual o Cetro dos Mundos, mas ninguém pode ter certeza disto. Se encontrado e destruído, Cetro dos Mundos reverterá a magia de Beleth, restaurando completamente a magia e natureza ao mundo, e destruindo Beleth aonde quer que esteja.

O ritual foi concretizado e os 9 portais infernais foram abertos na sala de rituais do castelo real. O ritual começava a absorver a magia do mundo e canalizando em Beleth. Quando viram que suas vidas poderiam ser tiradas, os quatro aliados de Beleth saíram

correndo do castelo e assistiram de longe a cidade ser consumida pela magia poderosa, até que uma explosão acabou com o ritual. Nuvens convergiam para a fenda temporal sob o castelo do rei. Ludwig então utilizou-se de sua ultima magia para selar a fenda. Ele leu seu velho grimório, escrito em suas viagens aos mundos inferiores, e assim ele sumiu. O mundo ficou escuro, e a magia se exauriu.

Chuvas torrenciais caíam em toda região do antigo reino. Apesar de estar coberta de água, as plantas e o solo morriam. Em questão de dias as grandes planícies verdes e belas se tornaram um grande charco fedorento. A maioria do povo desesperado fugiu para os Vales da Aurora, ainda mais depois que os mortos se levantaram dos cemitérios e começaram a atacar as cidades. As chuvas e o solo lamacento fizeram aparecer criaturas dos subterrâneos que passaram a andar pelos fedorentos charcos da região.

### O Presente

As 23 grandes cidades do antigo reino agora estão completamente abandonadas e repletas de mortos-vivos e criaturas rastejantes. A capital do reino está cada dia se afundando nas terras lamacentas e na neblina pesada e fétida que se espalha por todo o pântano. Esqueletos e zumbis perambulam por entre a lama e as ruínas das casas. No castelo de Beleth, se sabe que um terrível monstro morto-vivo gigante feito de cadáveres de animais e crianças caminha por seus corredores. Esta criatura é chamada de Gookor e algumas pessoas acreditam que é a encarnação horrenda do espírito das crianças sacrificadas, mais precisamente do filho de Beleth. Esta bizarra criatura protege o castelo e mata qualquer um que ali entrar.

Esperançosos esperam o dia em que alguém matar o terrível Gookor, achar o Cetro do Mundo e o destruir. Muitos grupos de soldados tentaram, mas nunca mais retornaram. Seus corpos agora fazem parte da grande massa de mortos-vivos que habitam o local.



# Terras Sórdidas

## O Passado

As terras sórdidas, antes da ascensão de Beleth, eram as Terras Sagradas do povo Bestial (chamada por eles de “Unia”). Eles moravam em tribos entre as árvores densas e as plantas altas. As tribos bestiais cultuavam criaturas sagradas, consideradas símbolo de força e sorte, como Heynoggs, símbolos de força e poder, e Nattalas, símbolos de sabedoria, vida e fertilidade. Com a chegada do cataclismo, isso acabou em apenas dois dias.

Nevoas mortais se espalhavam por Unia, arruinando a vida e a magia. Florestas inteiras foram mortas, e as poucas que resistiram enfraqueceram. A magia foi drenada rapidamente, o pouco de magia restante se transformou em trevas, e das trevas, surgiram os Darklings.

Originários de pequenos goblins e outras criaturas semelhantes de Unia, os Darklings são a imagem pura da crueldade. Surgiram cada vez mais e mais, até que chegou uma hora em que haviam mais Darklings do que árvores. Destruidores e assassinos por natureza, eles foram atacando todas as tribos dos bestiais. Milhares de bestiais morreram e cada vez mais morria. Mesmo fracos estas criaturas vinham em grande número, varrendo os bestiais daquelas terras. O poder das trevas estava tão forte que com o tempo corrompeu os últimos bestiais que permaneceram no coração da floresta. As trevas transformaram estes guardiões da natureza em perigosas criaturas peludas e destruidoras chamadas Manthors.

Com o cataclismo, as terras ao norte viraram os pântanos fétidos. Zannian, um dos barões que ajudaram Beleth com seu ritual, se tornou um vampiro. Seu objetivo agora é o mesmo que Beleth, mas se utilizando do poder da morte e das trevas. As Terras Sórdidas agora possuíam este poder e então Zannian ergueu um poderoso castelo sob um antigo cemitério bestial. Seu poder ali aumentou de poder e agora todos os Darklings o obedecem como se ele fosse um deus.



## O Presente

As Terras Sórdidas são grandes planícies e densas florestas cobertas por uma forte névoa e entrecortadas por Rios e Lagos de águas negras. Darklings, Manthors, mortos-vivos e outras criaturas (a maioria servos de Zannian) dominam a região e atacam qualquer um que se aproxime. Alguns humanos, foragidos do antigo Reino do Norte, e bestiais vivem nas periferias da região, normalmente em pontos de difícil acesso as criaturas das trevas. Os bestiais da região são descendentes das tribos que se recusaram a deixar suas antigas terras sagradas e esperam um dia conseguir acabar com as trevas e retomar seu território.

Zannian domina toda a região central aonde antes era a grande floresta. Em volta de seu castelo os darklings se amontoam para poder servir ao vampiro, e sempre levam um humano ou bestial capturado para satisfazer sua sede de sangue. Há alguns anos um grupo de bruxas malignas que dominava a região dos lagos a oeste dali vieram para os domínios de Zannian. O vampiro as convocou para fazer um poderoso ritual. Ninguém sabe mais nada sobre este ritual, mas provavelmente é a tentativa de fazer o mesmo ritual que Beleth, mas usando a magia das trevas.

## Raça de Sorrowland: Néphlins

Quando Beleth devastou o mundo com sua maldita magia, bloqueou todas as passagens para os mundos, aprisionando todos os seres extra-planares neste mundo. Incluindo criaturas celestiais que estavam combatendo a magia de Beleth. Após o cataclismo, estas criaturas celestiais não puderam voltar para seus mundos de origem, e estavam condenados a vagarem por estas terras sombrias. Não contentes com seu destino, os seres celestiais concordaram em se dividirem em uma nova raça para ajudar os humanos sobreviverem e quem sabe um dia reverter a terrível magia de Beleth. Os seres celestiais se dividiram em diversos seres semelhantes aos humanos, mas com poderes diferentes.

Os Néphlins são fisicamente iguais os humanos, mas em geral são mais fracos e mais inteligentes. Podem viver eternamente e são imunes a doenças e ao envelhecimento. Quando um Néphlin morre seu corpo desaparece em uma forte luz deixando apenas uma pedra de cristal brilhante (chamada pelos néphlins de “Centelha”). Após 10 anos, este cristal se transforma em um novo néphlin, diferente de seu pai. Um novo néphlin se assemelha a um humano com idade entre 20 a 30 anos, e possui o conhecimento básico herdado de seu antecessor.

Néphlins não podem se reproduzir e não precisam dormir ou comer.



### Atributos Iniciais:

Força	2
Agilidade	3
Inteligência	4
Vontade	3

**Classes comuns:** Paladino, Sacerdote e Feiticeiros.

### Habilidade Automática:

#### Ancestral Celestial

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Descrição:** Você não precisa comer, beber ou dormir. Você não envelhece e é imune a doenças, pestes e maldições.

### Habilidades Extras

Você pode comprar uma habilidade destas como se fosse uma habilidade de classe.

#### Conhecimento Celestial

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Descrição:** Você pode rolar 3d6 em testes de Inteligência para saber qualquer coisa ligada a magias, maldições e criaturas de outros mundos.

#### Primeira Geração

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Descrição:** Você começa com 90 de mana e 50 de vida.

**Especial:** Você só pode pegar esta habilidade na criação de personagem.

#### Lembranças Distantes

*Habilidade (Característica) - Suporte*

**Descrição:** Você pode comprar habilidades de qualquer outra classe.

**Especial:** Você não pode ter a habilidade *Primeira Geração*.

#### Asas de Luz

*Habilidade (Característica) - Ação*

**Mana:** 20

**Descrição:** Você pode fazer aparecer um grande par de asas de luz nas suas costas. Com elas você pode voar livremente pelo céu. Elas somem após 1 hora.