

Espadas Mágicas



Espadas Mágicas

Introdução

O que esperar deste Suplemento?

Armas! Quem jamais gostou delas em um bom jogo de fantasia medieval, ou de qualquer outro gênero? Com os mais diferentes formatos e aplicações, elas são presença praticamente obrigatória na lista de equipamentos de diversos aventureiros. Em seus arsenais, as espadas costumam ocupar lugar de destaque.

E quando essas espadas são especiais? Ou muito especiais?

Mais do que simplesmente causar dano, cada lâmina guarda em si uma parcela da história que ajudou a construir, ao custo de uma vida inteira de aventuras marcadas pela coragem, pelos desafios e por membros decepcionados!

(Ok, algumas espadas deste suplemento nunca cortaram uma unha adversária sequer, mas você me entendeu!).

A idéia deste livro é fornecer algumas idéias a partir das quais o mestre pode acrescentar novos elementos à sua campanha de Old Dragon. Perceba que inserir uma ou mais destas armas em sua aventura poderá desbalanceá-la completamente em termos de perigo enfrentado pelos jogadores. Ou não, você, como mestre oldschool, é quem decide.

Como sempre, use a regra de ouro: mude, adapte, corte e suprima o que julgar desnecessário para sua mesa. Só não faça isso com a diversão!

Boas jogadas!!!

Andre Mousinho

Autor

André Mousinho, Igor Vinícius
Sartorato, João Santana,
Rafael Beltrame, Roberto Zaluth, Jr,
Rodolfo Porto

Editor

Antonio Sá Neto

Arte

André Mousinho

Novembro/2012

Distribuído sob a licença
Creative Commons Brasil v.3.0
OLDDRAGON.com.br

Índice

Introdução	3
As Armas	4
Andúril (Narsil)	6
Caladbolg	8
Durindana	10
Espada de Grayskull.....	12
Espada da Proteção	14
Espada do Poder	17
Espada Justiceira.....	19
Felino do Trovão	21
Excalibur	23
Ferroada	26
Joiosa	28
Mourblade e Stormbringer	30
Nothung	34
Semi-Deus	35
Powerstar	38
Powersword e Starsword	40
Rebellion	42
Meio-Demônio	43
Sabre de Luz	45
Sunsword	47

Às Armas!!!

1.1 ACESSO

O mestre é livre para limitar a forma com que os jogadores terão acesso a estas armas.

Desde já deve ficar bastante claro que se tratam de espadas poderosíssimas, sem comparação com grande parte das armas (especialmente as místicas) encontradas durante a campanha.

Por questões de role-play, não incorporamos nas estatísticas das armas seus custos em peças de ouro. Estes não são itens para serem comprados, mas adquiridos com, no mínimo, muito esforço.

Não à toa são considerados épicos ou lendários os heróis que têm a honra de empunhá-las.

O Alinhamento de um personagem pode limitar o acesso a uma referida espada.

Quando o Alinhamento for importante como um modo de definir o

tipo de personagem que pode empunhar tal arma, ele estará indicado nas estatísticas da mesma.

A menos que o mestre decida o contrário, as lâminas aqui descritas são “bloqueáveis entre si” para efeitos de jogo.

Elas possuem propriedades únicas, jamais vistas, e qualquer discussão que se faça sobre o maior poder desta ou daquela lâmina será envolta em subjetivismo.

Estas espadas, entretanto, fazem a diferença quando comparadas a itens mundanos; um Sabre de Luz certamente cortará a lâmina de uma espada longa comum – mas se essa espada for a Espada de Grayskull, a situação será bem diferente...

1.3 LISTA DE ESPADAS

As maiores lâminas dos principais universos de aventura têm suas descrições e estatísticas apresentadas a seguir. Boa leitura.

Tabela 1-1: Estatísticas						
Espada	Alinhamento	Tamanho	Dano	Alcance	Iniciativa	Peso
Andúril	Ordeiro	M	1d8+4 ¹	-	+8	1 kg
Caladbolg	Ordeiro	G	1d10+2 (+4)	-	+4	3,5 kg
Durindana	Ordeiro	G	1d10+2 (+5)	-	+2	3 kg
Espada de Grayskull	Ordeiro	G	2d6+2 (+9)	-	+6	2 kg
Espada da Proteção	Ordeiro	M	1d8 (+5)	-	+5	2 kg
Espada do Poder	Caótico	G	2d6+2	-	+6	2 kg
Espada Justiceira	Ordeiro	P ou G	1d4+2/1d8+2	15/30/45	+7	2,5 kg
Excalibur	Ordeiro	M	1d8+4	-	+6	1,5 kg
Ferroada	Neutro	P	1d4+2	-	+10	0,5 kg
Joiosa	Ordeiro	M	1d8+1	-	+5	2 kg
Nothung	Neutro	M	2d6 (+5)	-	+4	4,5 kg
Powerstar	Neutro	M	1d8+2	15/30/45	+5	2 kg
Powersword	Neutro	M	1d8+1 ²	15/30/45	+5	2 kg
Rebellion	Caótico	G	1d10	-	+6	2 kg
Sabre de Luz	Neutro	M	2d8	-	+6	2 kg
Starsword	Neutro	M	1d8+1 ²	15/30/45	+5	2 kg
Stormbringer	Caótico	G	1d10+5	-	+1	10 kg
Sunsword	Ordeiro	M	1d8+2	-	+7	0,5 kg

Notas:

¹ A espada pode ser usada em uma rodada de combate para causar medo a orcs e humanos Caóticos gerando efeito similar à magia Aterrorizar; para aliados Ordeiros, ela pode gerar o efeito similar à magia Benção. Usar a espada para produzir esses efeitos substitui o ataque que o portador teria direito empunhando Andúril, naquele turno.

² Dano aumenta em +1d6 por ataque absorvido (JP de DES necessária). Dano aumentado dessa forma dura três rodadas, após as quais a energia é dissipada.

Andúril (Narsil)

Andúril, A Chama do Oeste, é a espada pertencente a Aragorn II Elessar, rei de Gondor e filho de Arathorn, descendente de Elendil, rei dos Dúnedain.

Foi reforjada a partir dos restos da espada Narsil pelos elfos de Val-fenda quando a vitória sobre o Inimigo, Sauron o Senhor do Escuro, foi dada como certa caso Elessar a empunhasse.

A espada Narsil era mais antiga que seus senhores Dúnedain, tendo sido forjada ainda na Primeira Era do Sol pelo anão Telchar, para um portador desconhecido, entretanto.

Também é desconhecido como tenha chegado às mãos de Amandil. Certo é que ela foi dada a Elendil, quando seu pai predisse a destruição de Númenor e o enviou de volta a Terra-Média, onde seus filhos fundaram dois reinos, Arnor no Norte e Gondor no Sul.

Ele a empunhou durante a Guer-

ra da Última Aliança dos homens, dos elfos e dos anões, onde pereceu diante do Senhor do Escuro Sauron, ao lado de Gil-Galad, rei dos noldor, quando então a espada se quebrou em dois pedaços. Seu filho Isildur, usando o pedaço do punho, foi capaz de, num golpe certo, arrancar o Anel Governante e derrotar Sauron, desfeito num espectro, e assim trazer paz à Terra-Média.

Isildur levava os pedaços de Narsil para o norte, quando uma emboscada tirou-lhe a vida e de seus três descendentes diretos. Apenas seu escudeiro sobreviveu, trazendo consigo Os Pedaços de Narsil, que se tornaram uma relíquia para seus descendentes, os Guardiões do Norte.

Eventualmente A Espada Que Foi Quebrada chegou a Elrond, tornando-se herança de sua Casa até ser reforjada para Aragorn, 23º descendente de Elendil e ainda assim o

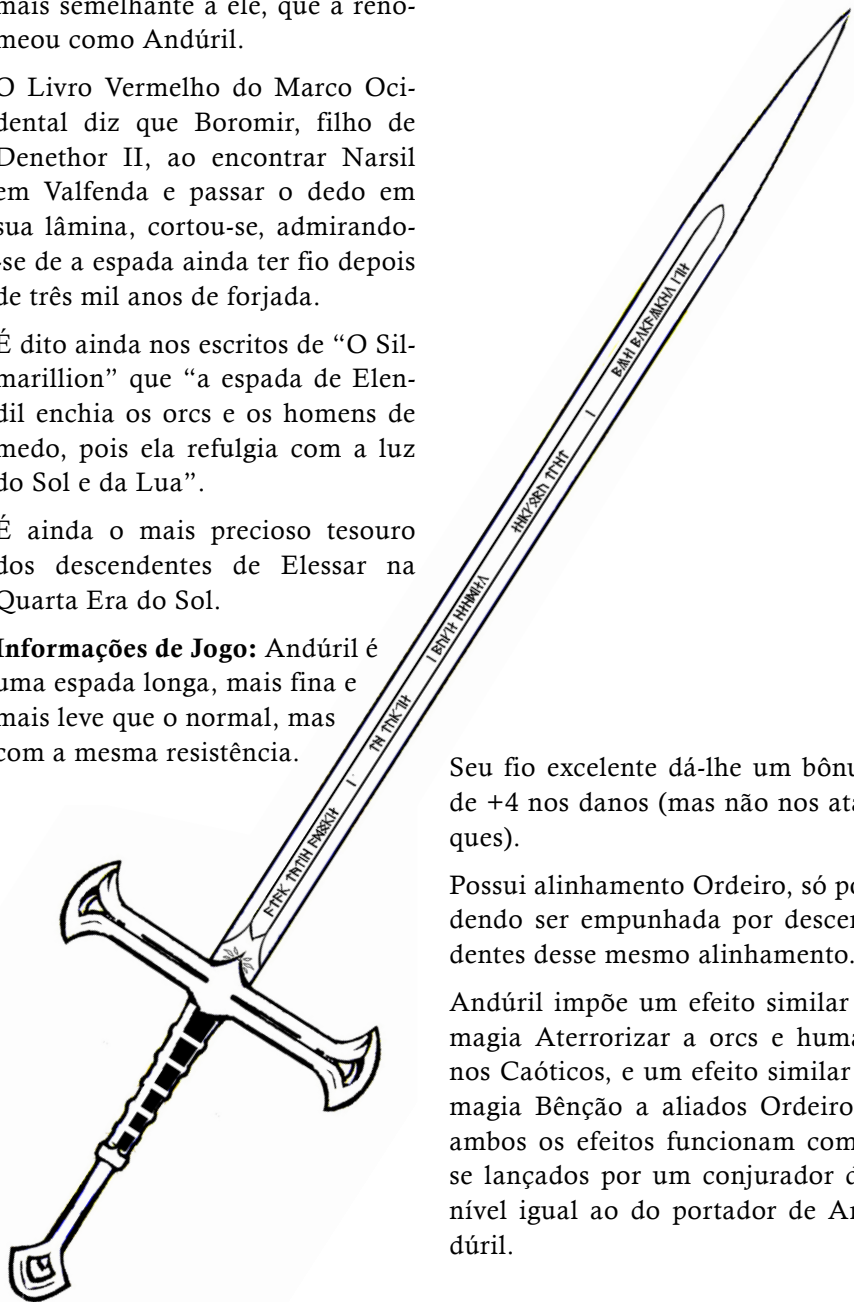
mais semelhante a ele, que a renomeou como Andúril.

O Livro Vermelho do Marco Ocidental diz que Boromir, filho de Denethor II, ao encontrar Narsil em Valfenda e passar o dedo em sua lâmina, cortou-se, admirando-se de a espada ainda ter fio depois de três mil anos de forjada.

É dito ainda nos escritos de “O Silmarillion” que “a espada de Elen-dil enchia os orcs e os homens de medo, pois ela refulgia com a luz do Sol e da Lua”.

É ainda o mais precioso tesouro dos descendentes de Elessar na Quarta Era do Sol.

Informações de Jogo: Andúril é uma espada longa, mais fina e mais leve que o normal, mas com a mesma resistência.



Seu fio excelente dá-lhe um bônus de +4 nos danos (mas não nos ataques).

Possui alinhamento Ordeiro, só podendo ser empunhada por descendentes desse mesmo alinhamento.

Andúril impõe um efeito similar à magia Aterrorizar a orcs e humanos Caóticos, e um efeito similar à magia Bênção a aliados Ordeiros; ambos os efeitos funcionam como se lançados por um conjurador de nível igual ao do portador de Andúril.

Caladbolg

Caladbolg é uma espada da mitologia celta; faz parte das histórias do Ciclo Ulster surgindo com mais de um herói.

Ela é descrita como sendo uma grande espada de duas mãos que quando brandida deixa um arco de muitas cores no ar.

Devido a convergência de lendas, diz-se que Caladbolg vem em auxílio dos povos celtas quando eles necessitam de auxílio.

Na sua principal lenda ela era usada por Fergus Mac Leda; conta-se que ele foi chamado para enfrentar o exército de Ulster, contra o qual usaria apenas três golpes.

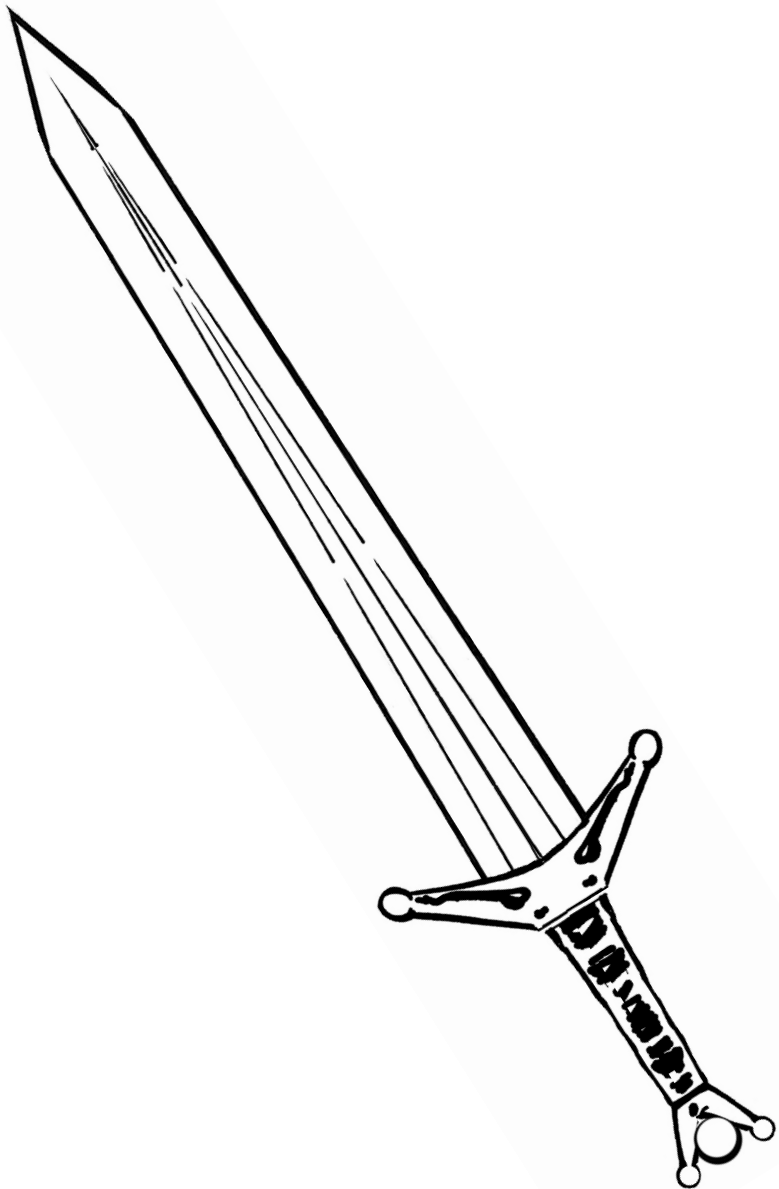
Mas Cernach Conall o convenceu a ter misericórdia, então Fergus direciona seus três golpes contra três montanhas cujos topos são cortados pelos golpes da lâmina.

Essa espada é a predecessora da Caliburn, portanto da Excalibur também.

Informações de Jogo: a Caladbolg é uma espada bastarda +2 (+4 contra criaturas e superfícies feitas de pedra).

Contra qualquer coisa feita de pedra (não apenas rocha sólida, mas argamassa, barro, tijolos e construções) a Caladbolg tem aumentada a margem de acerto crítico (geralmente um resultado 20 no dado, segundo as regras oficiais do Old Dragon).

A margem de um acerto crítico da Caladbolg contra criaturas de pedra é 17-20 (obtendo 17, 18, 19 ou 20 naturalmente em 1d20, o usuário ganha o direito de rolar 1d6 na Tabela de Acertos Críticos da página 61 do livro básico Old Dragon).



Durindana

Durindana é uma bela espada conhecida por vários nomes, entre eles Durandal, Durendal, Durlindana, Durandarte, Duranda, e Durindart, todos eles possivelmente derivados do verbo francês “durer” (durar). Esta arma sagrada contém em seu punho de ouro um dente de São Pedro, sangue de São Basílio, um fio de cabelo de São Denis e um fio da capa da Virgem Maria.

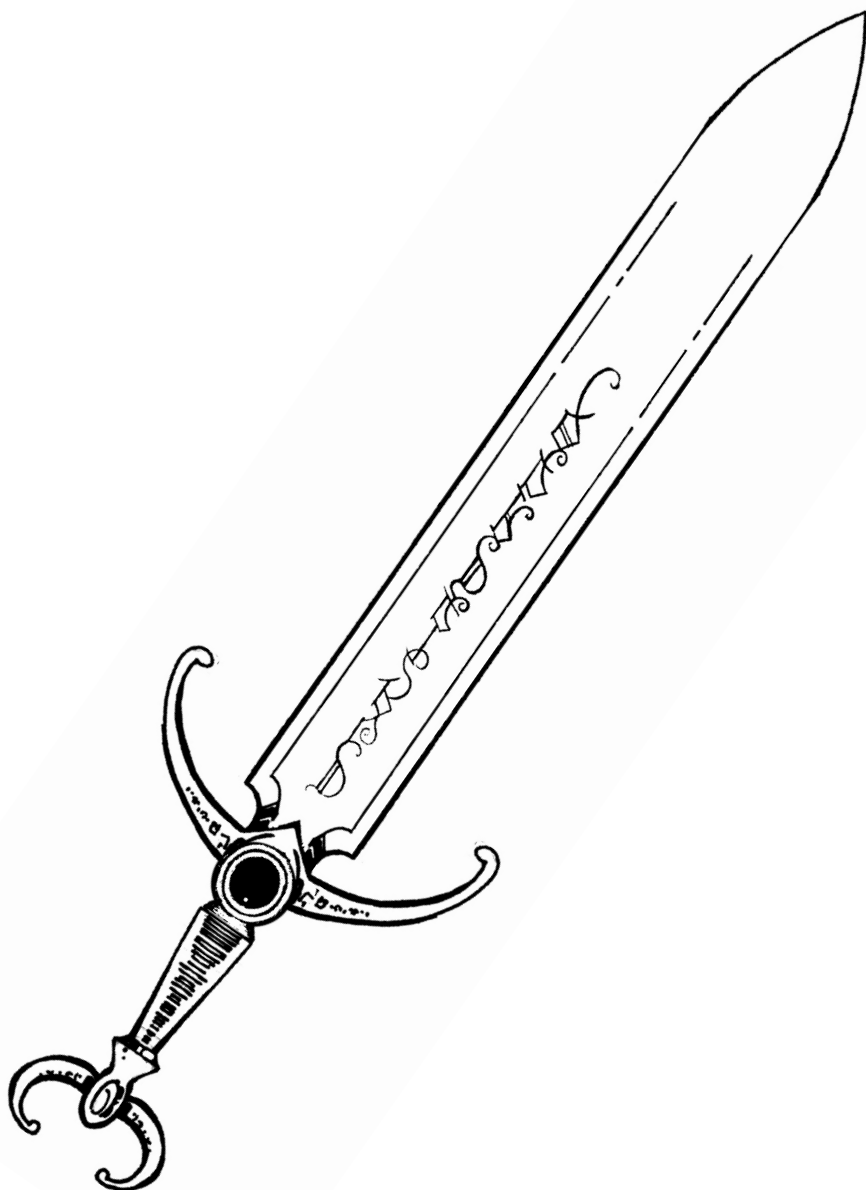
Durindana pertenceu ao paladino Conde Rolando, um dos pares do Imperador Carlos Magno, mas sua origem é um mistério. Algumas versões da lenda dizem que esta foi a espada que pertenceu a Heitor de Tróia, dada a Rolando pelo mago Maugris. Outras versões afirmam que a arma foi forjada por um misterioso armeiro conhecido como Wayland, o Ferreiro, e entregue a Carlos Magno por um anjo, que a presenteou a Rolando ao investi-lo cavaleiro.

Durante a Batalha de Roncesvalles, Rolando utilizou Durindana para segurar um enorme exército de mouros enquanto as forças de Carlos Magno

recuavam para a França. Ao perceber que sua morte era inevitável, Rolando tentou destruir a espada para que ela não caísse nas mãos de seus inimigos, mas tudo o que conseguiu foi abrir uma fenda nas montanhas ao tentar quebrá-la nas pedras. Então, ele opta por escondê-la sob seu corpo, onde seu imperador a encontrou.

Informações de Jogo: para personagens de alinhamento Neutro e Caótico, Durindana é uma espada bastarda de excelente qualidade, e nada mais. Nas mãos de uma personagem de alinhamento Ordeiro, Durindana torna-se uma espada bastarda mágica +2, e quando empunhada por um paladino ela funciona como uma espada bastarda mágica +2, +5 contra criaturas caóticas.

No entanto, a maior habilidade de Durindana é sua característica de ser completamente indestrutível. Não importa o que se faça nada conhecido pelo homem é capaz sequer de arranhar o metal dessa espada, e ela também é completamente imune a ferrugem e oxidação.



Espada de Grayskull

A Espada de Grayskull tem esse nome por ter sido a arma principal de um rei mitológico (chamado Grayskull) falecido há muitos séculos. Dizem antigas lendas que Grayskull, quando vivo, empreendeu uma longa caçada às forças do mal, buscando bani-las para todo sempre dos reinos. Dotado de grande força e poder arcano, a arma conferia ao lendário rei fabulosos poderes secretos, entre eles força física sem igual e a capacidade de resistir a ferimentos que, de outro modo, matariam um homem normal.

Grayskull morreu nos confins do mundo, em seu castelo (cujo pórtico de entrada lembra a face de uma colossal caveira) sob circunstâncias desconhecidas. Fato é que, antes de morrer, o rei imbuíu a espada de sua essência mística, tornando a arma o último vínculo entre sua energia e o plano material. Sabendo que um dia as trevas poderiam voltar a ameaçar o mundo, o Rei Grayskull determinou que uma linhagem de feiticeiros guardiões protegesse a espada, que

de tempos em tempos seria conduzida às mãos de um predestinado a fazer o bem. Essa pessoa se tornaria o avatar do Rei Grayskull, sempre que erguesse a lâmina e evocasse os poderes do antigo rei. Ele determinou ainda que apenas homens teriam esse privilégio.

Informações de Jogo: a Espada de Grayskull é uma espada larga obra-prima que possui um bônus de +2 em seu dano. Ela parece bastante simples, exceto pelo fato de que nunca aparenta estar suja e é virtualmente inquebrável. Quando seus poderes são evocados através da frase-gatilho “*Pelos Poderes de Grayskull*”, o usuário predestinado é banhado por uma descarga colossal de relâmpagos e trovões que o transformam no avatar do Rei Grayskull: um homem com a aparência de um bárbaro, com cerca de 1,97m e cabelos loiros ou castanho-claro. Alguns traços do usuário ainda são conservados, de modo que a aparência “final” do avatar é, na verdade, uma combinação desse visual com sua

própria aparência. Mesmo assim, torna-se extremamente difícil – senão impossível – um avatar ter reconhecida sua identidade mundana (sua face antes da transformação).

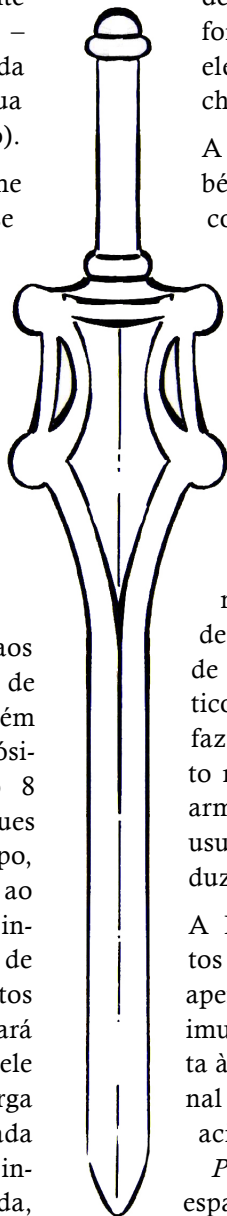
A transformação consome uma ação (então, após se transformar, o usuário só poderá realizar um movimento no mesmo turno). Não há limites por dia para o número de transformações.

Quando se transforma, o usuário tem aumentada sua Força em níveis extraordinários. Ele passa a ter CON 20 (faça os ajustes necessários aos pontos de vida e jogadas de proteção). O usuário também ganha FOR 25 para propósitos de dano (causando 8 pontos de dano em ataques desarmados corpo a corpo, ou somando +7 pontos ao dano de qualquer arma, incluindo a própria Espada de Grayskull). Para propósitos de carga, sua FOR contará como 45, de modo que ele terá: Carga Leve (2ton), Carga Média (4ton) e Carga Pesada (6ton). Gastando um turno inteiro, se não fizer mais nada, ele poderá concentrar toda sua

força em um empuxo capaz de erguer 12ton. Da mesma forma, se não fizer mais nada ele poderá empurrar pelo chão uma carga igual a 30ton.

A proteção do usuário também aumenta, por conta da couraça de proteção com a insígnia do rei, que surge em seu corpo. Em alguns avatares essa couraça se assemelha a uma placa peitoral, em outros, a tiras que se entrelaçam na forma de um “X”. A couraça concede um bônus de defesa de +6 à CA (o mesmo que uma armadura de placas), mas por ser feita de um poderoso cristal místico, suas propriedades únicas fazem com que seu movimento não seja reduzido (em uma armadura de placas padrão, o usuário tem seu movimento reduzido em -2m).

A Espada afeta seres e objetos normais ou vulneráveis apenas a magia. A couraça é imune à magia. O usuário volta à sua forma mundana ao final do combate, ou antes caso ative a frase-gatilho “*Que o Poder Retorne*”, erguendo a espada da mesma forma em que quando se transformou.



Espada da Proteção

A Espada da Proteção tem sua origem relacionada à linhagem do Rei Grayskull, porém os detalhes dessa origem são desconhecidos.

Similar em aparência à Espada de Grayskull, a Espada da Proteção é mais esguia, com uma lâmina mais estreita, refletindo sua origem como uma arma feminina, e traz ainda uma grande jóia incrustada.

Esta jóia é a fonte de todo o poder da espada, e alguns sábios teorizam que esta pedra deve ter pertencido a alguma mulher da linhagem do Rei Grayskull, talvez à sua esposa ou filha.

Se esta teoria for verdade, o Rei Grayskull deve ter imbuído a jóia com a essência de sua querida e corajosa companheira, e então incrustado a gema em uma espada, permitindo dessa forma que uma guerreira predestinada se tornasse um avatar da Princesa Grayskull

sempre que erguesse a lâmina e defendesse a honra de sua linhagem.

Ele teria entregue a espada à mesma linhagem de feiticeiros guardiões que protegem a Espada de Grayskull, e determinou que usar a Espada da Proteção seria um privilégio exclusivo de mulheres.

Informações de jogo: a Espada da Proteção é uma espada longa obra-prima que tem uma grande jóia incrustada, nunca aparenta estar suja e é virtualmente inquebrável.

Quando seus poderes são evocados através da frase-gatilho “Pela Honra de Grayskull”, a usuária predestinada é banhada por um jorro de faíscas e luzes que surgem da espada e que a transformam no que talvez seja o avatar da Princesa Grayskull: uma bela mulher de pele clara, com cerca de 1,85m e longos cabelos loiros, com uma voz de contralto.

Alguns traços da usuária ainda são

conservados, de modo que a aparência “final” do avatar é, na verdade, uma combinação desse visual com sua própria aparência mesmo assim, torna-se extremamente difícil – senão impossível – um avatar ter reconhecida sua identidade mundana (antes da transformação).

A transformação consome uma ação (então, após se transformar, a usuária só poderá realizar um movimento no mesmo turno).

Quando se transforma, a usuária tem suas habilidades físicas aumentadas em níveis extraordinários.

Ela passa a ter CON 20 (faça os ajustes necessários aos pontos de vida e jogadas de proteção).

A usuária também ganha FOR 20 para propósitos de dano (causando 6 pontos de dano em ataques desarmados corpo a corpo ou somando +5 pontos ao dano de qualquer arma, incluindo a própria Espada

da Proteção). Para propósitos de carga, sua FOR contará como 45, de modo que ela terá: Carga Leve (2ton), Carga Média (4ton) e Carga Pesada (6ton).

Gastando uma rodada inteira, se não fizer mais nada, ela poderá concentrar toda a sua força em um empuxo capaz de erguer 12ton.

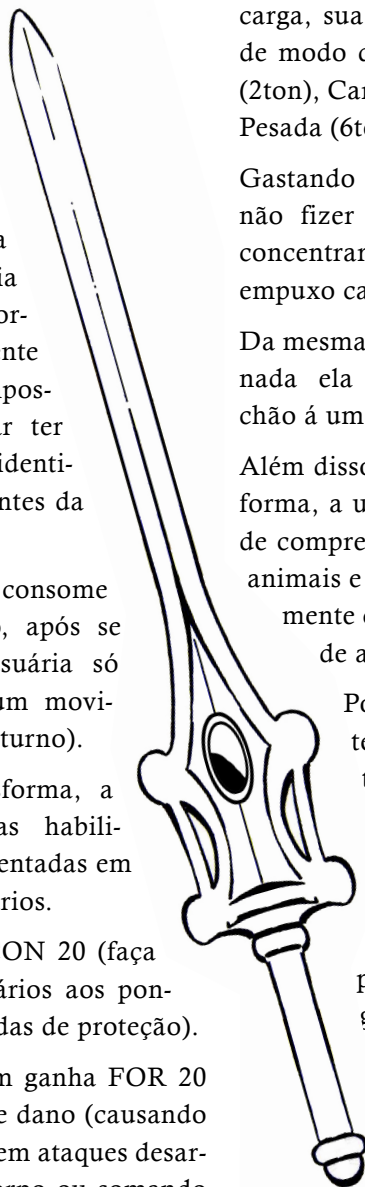
Da mesma forma, se não fizer mais nada ela poderá empurrar pelo chão á uma carga igual a 30ton.

Além disso, enquanto estiver nessa forma, a usuária passa a ser capaz de compreender empaticamente os animais e de se comunicar mentalmente com eles a uma distância de até 5m.

Por fim, a usuária também tem aumentada sua proteção por conta da

armadura de proteção que surge em seu corpo. Essa armadura se asseme-lha a uma placa peitoral dourada, com grevas e braceletes, além de uma espécie de tiara na cabeça.

A armadura concede um bônus de defesa de +6 à Classe de Armadura do usuário (o



Espadas Mágicas

mesmo conferido por uma armadura de placas), mas por se tratar de um poderoso metal místico suas propriedades únicas fazem com que a veste não reduza o movimento da usuária (em uma armadura de placas padrão, a usuária tem seu movimento reduzido em -2m).

A usuária volta à sua forma mundana ao final do combate, ou antes, caso acione a frase-gatilho “*Que o Poder Retorne*”, erguendo a espada da mesma forma em que quando se transformou.

A espada afeta seres e objetos vulneráveis apenas a magia, e a armadura de proteção é imune a magia.

Fora estas habilidades, a espada tem um poder que pode ser utilizado mesmo sem que a transformação seja acionada: ela é capaz de alterar sua forma.

A espada pode ser transformada à vontade em outro objeto, como uma corda, correntes, uma lança, um machado, uma adaga, um escudo, ou elmo.

A limitação de em quais objetos a espada pode se transformar é determinada pelo mestre, mas em geral nada que seja muito grande deve ser permitido.

Como se já não fosse suficiente,

uma vez por dia é possível transformar a lâmina da Espada da Proteção em uma língua flamejante, o que aumenta o dano causado em +1d6.

Ainda é possível 3x ao dia lançar um raio originado da gema incrustada na espada.

Este raio causa 1d8 pontos de dano (é permitida uma Jogada de Proteção modificada pela Destreza para evitar o dano).

A grande fraqueza da Espada da Proteção é que caso a jóia incrustada na lâmina seja danificada, todos os seus poderes deixam de funcionar.

A jóia pode vir a ser danificada caso sofra algum ataque extremamente poderoso, ou sofra uma grande sobrecarga de energia.

Caso isso venha a acontecer, será necessária uma grande fonte de poder mágico para consertá-la, o que provavelmente pedirá a realização de uma aventura.

Espada do Poder

A Espada do Poder é parte da lenda do misterioso Rei Grayskull, e a razão pela qual ele imbuiu sua essência na Espada de Grayskull. Havia uma arma de enorme poder místico chamada de Espada do Poder, capaz de abrir uma fenda entre as dimensões e trazer os Deuses Antigos de volta.

Para impedir tal atrocidade, a espada do Poder original foi dividida em duas: uma parte foi perdida e continuou sendo conhecida como a Espada do Poder, e a outra metade, de posse do Rei Grayskull passou a ser conhecida como a Espada de Grayskull.

A Espada do Poder original é a chave para abrir os diversos portais existentes no local onde o Rei Grayskull construiu seu castelo, assim como para desvendar os diversos conhecimentos dos feiticeiros de tempos antigos lacrados naquelas muralhas. Foi para impedir que isso aconteça que o Rei imbuiu seu poder na Espada de Grayskull, e ordenou a uma linhagem

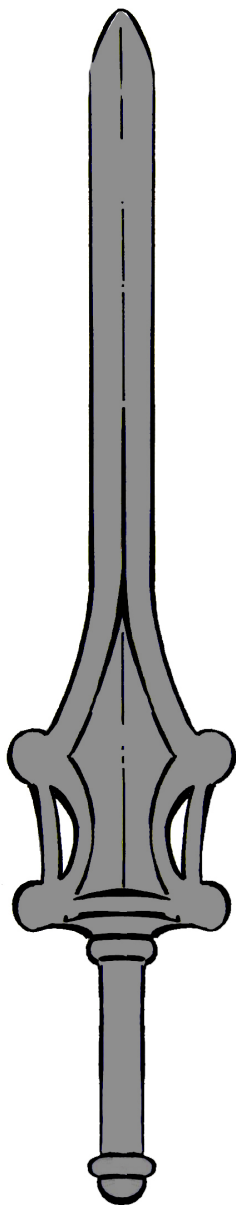
de feiticeiros que a entregasse sempre a um campeão predestinado a evitar que as duas metades da Espada do Poder sejam unidas novamente.

Poucos sabem a verdade sobre essa história, mas o castelo do Rei Grayskull foi construído para selar do mundo exterior o grande mal que esses portais e conhecimentos poderiam debelar. Apenas a linhagem de feiticeiros que jurou lealdade ao Rei Grayskull conhece a verdade. No entanto espalhou-se uma falsa lenda de que aquele que juntasse as duas metades da arma poderia clamar para si o trono do Castelo de Grayskull e seria agraciado com os segredos do universo.

A metade perdida da Espada do Poder se parece muito com a Espada de Grayskull em formato, mas é feita de um estranho metal de cor púrpura.

Informações de jogo: A Espada do Poder que na verdade é apenas metade da arma original trata-se de uma

Espadas Mágicas



espada larga obra-prima que possui um bônus de +2 em seu dano. A espada nunca aparenta estar suja e é virtualmente inquebrável.

O portador da Espada do Poder é capaz de 3x ao dia animar até 1d10 objetos para atacar seus oponentes. Trate cada objeto como uma criatura de 1 Dado de Vida que causa 1d4 de dano por ataque, com um bônus de ataque de +3. No entanto, no caso de uma falha crítica em um ataque, a espada animará 1d4 objetos que atacarão seu portador.

Caso a Espada do Poder e a Espada de Grayskull sejam unidas, as armas se fundem misticamente e a Espada do Poder estará completa. Esta nova arma é a única chave para abrir uma grande porta escondida dentro do antigo castelo do Rei Grayskull, que guarda a entrada para diversos portais dimensionais e uma grande coleção de conhecimentos místicos antigos e perigosos. A Espada do Poder completa é também a fonte de poder para abrir estes portais, através dos quais Deuses Antigos e outras ameaças extra-dimensionais podem ser invocadas.

Uma vez juntas, as duas metades da Espada do Poder só podem ser separadas voluntariamente por aquele que a empunha.

Espada Justiceira

A Espada Sagrada de Omens, também chamada de “Espada Justiceira”, é uma relíquia ancestral. Mais do que simplesmente uma arma dotada de grande poder, ela tem imbuído em seu aço a essência de uma raça de felinos humanóides superiores que a forjou no coração de uma galáxia distante.

A Espada de Omens só pode ser usada por pessoas predestinadas, pertencentes à raça específica que a forjou – o mestre pode suprimir este detalhe, entretanto, se considerar que apenas personagens de Alinhamento Ordeiro, claramente voltados para o Bem (como um Paladino), são capazes de ativar os poderes da espada. Se o mestre optar por acrescentar a raça felina humanóide às suas aventuras, pode adotar a nova raça para Old Dragon que aparece ao término da descrição da espada.

Informações de Jogo: a Espada Justiceira tem quase todas as estatísticas de uma adaga (tamanho P, dano 1d4,

iniciativa +8; o peso é de 1kg). A diferença é que, por se tratar de uma peça especial cuja lâmina parece ter sido afiada com precisão cirúrgica, seu dano recebe ainda um bônus de +2.

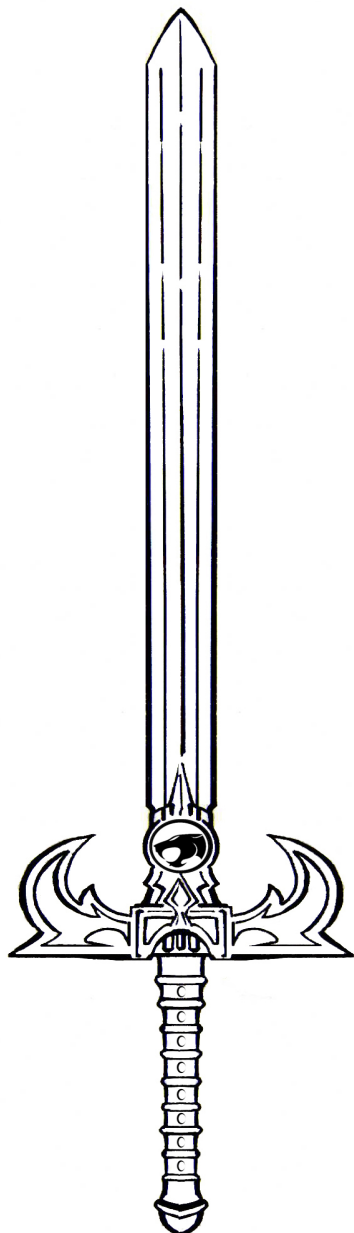
Uma vez por combate, o portador da espada pode ativar seus poderes especiais. Quando desembainhada e ativada (o mestre e o jogador definem como ocorre essa ativação) ela se torna uma Espada Longa +2. Semelhante a uma lâmina viva, suas dimensões aumentam rapidamente; o design de sua empunhadura e seu guarda-mão ficam mais agressivos, e o Olho Místico de Thundera (o planeta natal da Espada), até então uma simples fenda sobre um globo de rubi semelhante a um olho de gato, abre-se revelando o perfil da cabeça de um felino de guerra estilizado. Ativar a espada consome uma ação (então, após isso, o usuário só poderá realizar um movimento no mesmo turno em que ativou a espada).

Espadas Mágicas

Além de aumentar de tamanho e conceder mais dano, a Espada de Omens possui outras propriedades: ela é rápida (possui um modificador de iniciativa maior que uma Espada Longa comum); gera feixes de energia luminosa que podem ser usados para atacar à distância (dano de 1d6 por nível de personagem até o 10º nível, para um total de 10d6; a partir daí, some +2 pontos de dano por nível); corta virtualmente qualquer tipo de matéria mundana (seu fio nuclear atravessa as seções entre moléculas), como aço e rocha; a Espada também pode gerar um feixe de luz que ilumina uma área cônica de até 6m de comprimento por 3m na base e é praticamente inquebrável (Atenção, mestre: a espada PODE quebrar se você assim decidir, em função do role-play).

Mas talvez o poder mais espetacular da espada seja a “Visão Além do Alcance”, uma espécie de dom psíquico que indica ao usuário o que está acontecendo longe dali. Ativar a Visão conta como uma ação (então você não pode atacar ou fazer qualquer outra ação quando ativa este poder – exceto se movimentar antes ou depois de usar a visão, a critério do mestre).

A arma também retorna às mãos de seu usuário, consumindo uma ação (se ela estiver visível; portador pode apenas se mover nesse turno) ou um





turno inteiro (se ela estiver mais distante, fora de seu campo de visão; a critério do mestre o portador não pode fazer mais nada exceto concentrar-se no chamado).

Por último, a Espada Justiceira pode gerar um feixe luminoso concentrado que funciona como um holofote, projetando nos céus a insígnia do perfil felino desenhado no Olho de Thundera incrustado na arma. Todos os aliados do portador da espada são chamados ao combate, dessa forma,

ganhando +2 de bônus de moral no primeiro ataque que fizerem nesse combate.

6.1 NOVA RACA: “FELINO DO TROVÃO”

Os Felinos do Trovão são filhos de um planeta há muito destruído. Tecnicamente superiores, eles buscaram, em suas espaçonaves, um novo lugar no cosmo que pudesse servir de berço para a reconstrução de sua civilização.

Os Felinos têm estatura Média pa-

Espadas Mágicas

drão e corpos cobertos por uma fina e rala camada de pêlos. Os corpos apresentam manchas e listras em diversas tonalidades (como os grandes felinos africanos). Dada a proximidade que esses humanóides têm com tais animais, também compartilham a mesma agilidade e poder muscular para realizar grandes façanhas físicas, como saltar ou correr.

Sua longevidade é desconhecida (embora se suponha que possam viver o dobro ou o triplo de um humano pleno de saúde). Felinos podem ser Homens de Armas ou Ladinos. Os que se dedicam às artes da magia tornando-se Magos são raros, mas não inexistentes. Lembre-se, somente personagens Ordeiros claramente

voltados para o Bem conseguem liberar os poderes da Espada de Omens.

Idiomas: Felinos sabem falar, ler e escrever seu idioma natal (“thunderrian”). Um valor alto de Inteligência pode conceder idiomas adicionais.

Adaptabilidade: Felinos são extremamente ágeis, fazendo com que recebam +2 em sua Destreza. Eles podem ainda escolher um atributo (mesmo que esse atributo já tenha recebido bônus) para somar +2, entretanto, se fizerem isso, deverão escolher um atributo diferente que será reduzido em -2.

Movimentação: Felinos possuem movimento base de 12m.

FELINOS DO TROVÃO EM JOGO

- Geralmente não tendem a nenhuma alinhamento, mas apenas Ordeiros claramente voltados para o Bem podem usar com eficácia a Espada de Omens;

- Medem entre 1,70m e 1,90m;

- Atingem a maturidade por volta dos 20 anos. Vivem de duas a três vezes mais que os Humanos;

- Costumam aprender os idiomas de seus aliados e parceiros comerciais;

- Recebem Destreza +2; podem ganhar um novo bônus de +2 para acrescentar em um atributo (mesmo

que já tenha bônus) desde que adote um redutor de -2 em um atributo diferente desse;

- Movimento base de 12m;

- Recebem +2 de bônus em testes de Inteligência relacionados a perceber algo (ex: um cheiro específico, uma pegada diferente, um galho partido) em função de seus sentidos felinos aguçados (olfato e visão);

- O mesmo bônus de +2 é usado nos testes de Surpresa feitos antes do combate, em função de sua audição aguçada, com a qual podem antever a aproximação de outros seres.

Excalibur

Excalibur é o nome da lendária espada do Rei Arthur, o soberano que teria comandado a defesa da Grã-Bretanha contra o cerco dos invasores saxões no início do século VI.

Dizem as lendas que a espada teria sido encravada em uma rocha e que apenas alguém digno conseguiria empunhá-la.

Arthur teria comprovado ser esse eleito ao realizar tal façanha quando ainda era jovem, para espanto dos cavaleiros que o descreditavam.

Ao retirar a espada da rocha e ser proclamado rei, Arthur cercou-se dos mais honrados e corajosos homens que obtiveram a mais alta ordem de cavalaria no chamado “Ciclo Arturiano” (o período onde ocorrem os momentos mais emblemáticos de sua era, como a criação da utópica Camelot, a busca pelo Santo Graal, a traição de sua rainha Guinevere com Lancelot e o

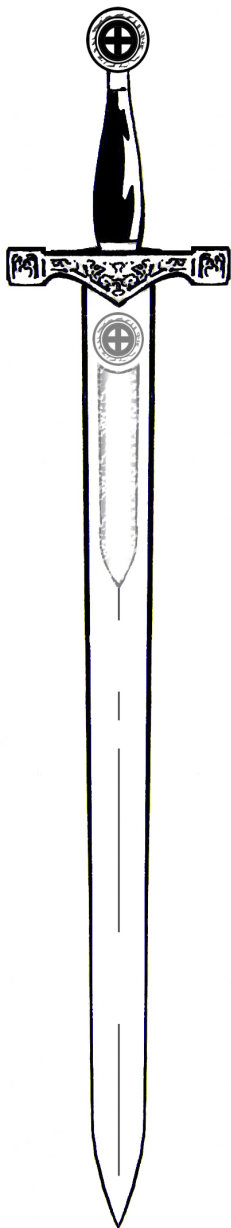
trágico romance de Tristão e Isolada): os cavaleiros conquistaram o direito de sentar-se de igual para igual com o rei à Távola Redonda (a mítica mesa ao redor da qual os cavaleiros se reuniam).

Excalibur havia sido forjada em Avalon (hoje Glastonbury, uma pequena cidade do condado de Somerset na Inglaterra); foi para a lendária ilha bretã que Arthur se retirou após sua última batalha (que resultou em sua “morte” bem como a de seu filho bastardo e rival, Mordred).

Coube à Dama do Lago, a mais importante sacerdotisa de Avalon, a tarefa de guardar e entregar a espada encantada a Arthur, em uma outra versão da história.

Informações de Jogo: Excalibur é uma espada longa cuja lâmina é capaz de cortar aço.

Espadas Mágicas



Suas características conferem à mesma um bônus de +4 no dano. Apenas personagens dignos podem empunhar a espada.

Se o personagem tiver descendência arturiana (fizer parte da linhagem ancestral de Arthur, a critério do role-play), esse personagem recebe ainda um bônus de +2 na jogada de ataque corpo a corpo sempre que empunhar Excalibur em combate.

A espada foi forjada em Avalon com o poder de evitar que seu usuário se ferisse gravemente, sempre que a usasse.

Deste modo, quem empunhar a espada e for digno ficará completamente imune a acertos críticos do adversário.

Do mesmo modo, esse usuário jamais estará sujeito a falhas críticas enquanto estiver usando Excalibur para o bem.

Excalibur também possui uma bainha especial, confeccionada por Morgana Le Fey, meia-irmã de Arthur e também sacerdotisa de Avalon.

O usuário da espada, enquanto estiver portando a bainha, jamais vai sangrar até a morte.

Em termos de jogo, isso funciona como uma regeneração mínima:

o PJ jamais cairá com seus PVs abaixo de zero. Se ele sofrer dano suficiente para que seus PVs sejam reduzidos a tanto, ele ficará automaticamente com “0PV” e, no turno seguinte, ganhará um novo ponto de vida (ficando com “1PV”).

A partir daí o personagem deve encontrar por si próprio os meios para restabelecer seus PVs (ingerindo uma poção de cura, buscando socorro médico etc).

A espada também revela inverdades e traições: se alguém que a segure disser uma mentira, Excalibur irá se voltar contra a vítima e matá-la

(degolando-a ou perfurando-lhe o coração).

Dizem as lendas que, seriamente ferido após o combate contra Mordred, Arthur foi levado para Avalon, mas não resistiu. A espada, então, foi jogada de volta à água, na região da Terra onde hoje é a cidade de Glastonbury, enquanto Arthur foi transportado para uma Avalon “celestial” onde se tornou imortal e de onde acompanha a humanidade, observando o momento em que um campeão digno novamente venha reivindicar a espada em prol da necessidade extrema.

Código dos Cavaleiros

Arthur e seus homens seguiam um estrito código de honra enumerado, séculos mais tarde, pelo romancista inglês Sir Thomas Malory (1405-1471) em suas pesquisas literárias do século XIII. Segundo o Código, os Cavaleiros da Távola Redonda devem:

- Buscar a perfeição humana
- Buscar a retidão nas ações
- Respeitar seus semelhantes
- Amar seus familiares
- Ter piedade para com os enfermos
- Buscar a doçura com as crianças e mulheres
- Ser justo e valente na guerra e leal na paz

Mestres e jogadores podem ficar à vontade para incorporar o Código dos Cavaleiros em suas aventuras.

Ferroada

Uma das antigas espadas da Primeira Era, Ferroada fora perdida mas sobreviveu à Guerra da Ira e as transformações que a Terra-Média sofreu até a Terceira Era.

Essa espada foi encontrada por Bilbo Bolseiro em uma caverna de Trolls e fora nomeada como Ferroada pelo mesmo Hobbit, quando a utilizou para enfrentar aranhas gigantes na Floresta das Trevas.

Frodo, o Portador do Anel durante a Guerra do Anel, a recebeu de Bilbo em Valfenda, quando da passagem da Sociedade do Anel pela cidade élfica, e a utilizou para enfrentar Laracna, em Cirith Ungol.

Bastante afiada, ela emite uma luz azul na presença de orcs.

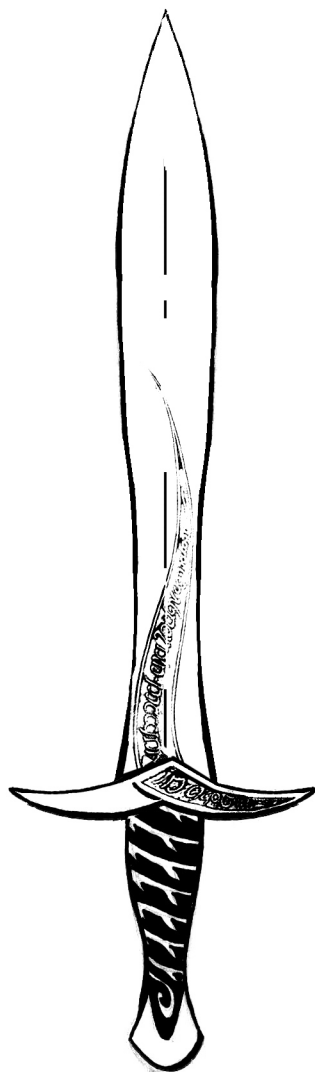
Informações de Jogo: Ferroada, para efeito de estatísticas de jogo, é uma adaga de alinhamento neutro.

O tamanho incomum de sua lâmina

dá-lhe um dano de $1d4+2$. Ela possui uma habilidade similar a Detectar que indica a presença de orcs e goblins nas redondezas (distância determinada pelo mestre), quando então sua lâmina brilha com um suave brilho azulado.

Orcs a reconhecem imediatamente, e devem fazer uma Jogada de Proteção modificada pela Sabedoria para evitarem correr desesperadamente para longe de seu portador.

Por fim, a espada é capaz de ferir monstros resistentes a armas mágicas +1 e cortar as teias da magia homônima.



Joiosa

Joiosa, ou Joyeuse (“alegre” ou “festiva” em francês), é o nome da espada lendária que pertenceu ao Imperador Carlos Magno, rei dos francos.

Joiosa teria sido forjada do mesmo material que Durindana, e seu punho possui em seu interior um pedaço da Lança do Destino, a mesma lança que feriu Jesus Cristo na cruz. É dito que nenhuma espada se compara com Joiosa em beleza, e que esta espada muda de cor trinta vezes ao dia.

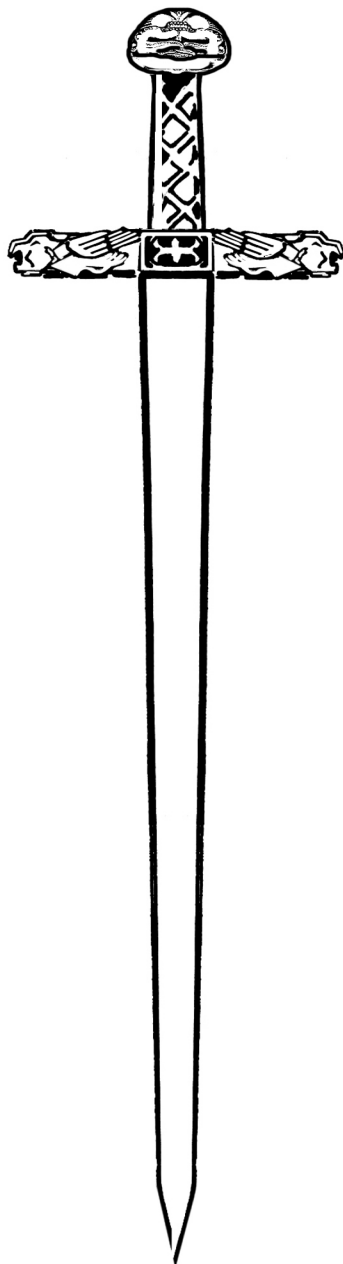
Esta espada passou a ser utilizada nas cerimônias de coroação dos reis da França.

Informações de Jogo: Joiosa é a espada de um rei, utilizada em cerimônias dos mais diversos tipos: coroações de reis, para ordenar cavaleiros, conferir títulos de nobreza, realizar casamentos, e abençoar exércitos. Para isso, Joiosa permite ao seu portador lançar as magias divinas Benção 3x ao dia, e Oração 2x

ao dia, ambas com nível de conjurador igual ao nível de persona-gem do portador da espada.

Sua aparência além de magnífica tem também um componente sobrenatural: apesar de sua forma geral não se alterar, o tom dos metais que a compõem e das jóias que a enfeitam, assim como seu brilho, mudam constantemente ao longo do dia, cada aparência sendo mais bela do que a anterior e dando a impressão de que ela nunca é a mesma espada duas vezes. Graças a isso, 1x ao dia seu portador é capaz de empunhá-la e lançar a magia divina Cativar, utilizando seu próprio nível como nível de conjurador.

Em combate, Joiosa funciona como uma espada longa +1. Por ser do mesmo material do qual foi feito Durindana, esta espada é extremamente resistente e muito difícil de ser danificada, ou a critério do narrador, pode mesmo ser indestrutível.

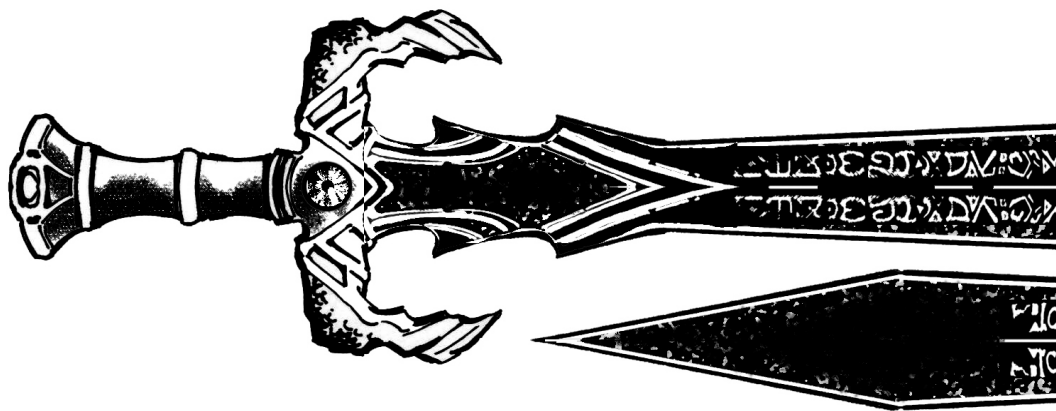


Mournblade e Stormbringer

10.1 MOURNBLADE

Mournblade é a espada irmã de Stormbringer, que já foi empunhada pelo primo e inimigo de Elric, Yyrkoom. Tempos depois de Elric matar Yyrkoom, essa espada foi entregue a seu outro primo, este aliado do imperador albino, Dyvim Slorm. Esta espada é praticamente idêntica a Stormbringer, diferenciando-se apenas em alguns peque-

nos detalhes e em algumas runas em sua lâmina. Assim como sua espada irmã, Mournblade também é um demônio em forma de espada, a serviço de Arioach, o Senhor do Caos. É dito mesmo que centenas, ou mesmo milhares, desses demônios-espadas idênticos existiriam espalhados pelo universo, mas apenas Stormbringer e Mournblade foram identificadas e nomeadas.



Informações de Jogo: Use as mesmas estatísticas de Stormbringer para Mournblade, já que estas espadas são exatamente iguais.

10.2 STORMBRINGER

A famosa lâmina empunhada pelo amaldiçoado albino Elric, Imperador de Melniboné, Stormbringer (chamada algumas vezes também de Tormentífera, Devoradora de Almas e Espada Negra) é uma imensa espada negra coberta de runas esculpidas profundamente em sua lâmina.

Stormbringer é capaz de cortar através de qualquer material que não esteja protegido por poderosas magias, e possui a habilidade de absorver a alma daqueles que fere, mesmo que este ferimento seja um

mero arranhão. A força vital dessas almas é transferida para o portador da arma, que recebe imensa força e poder desta forma.

Criada pelas forças do Caos, Stormbringer é na verdade um membro de uma raça de demônios que tomam a forma de espadas, e que servem a Arioch, um demônio conhecido como Duque do Inferno e Senhor do Caos. Sendo na verdade um demônio, esta lâmina negra maldita possui uma mente própria, e por vezes é capaz de sobrepor sua vontade e sede de almas à vontade de seu portador. Além disso, a arma é também capaz de falar, apesar de que raramente o faz. Quando se pronuncia, normalmente é para clamar por sangue e almas para Arioch, ou então em situações mui-



Espadas Mágicas

tíssimo especiais.

Esta espada também escraviza a vontade de seu portador, impedindo que ele se livre dela facilmente. Isso, somado ao fato de que seus poderes tornam até mesmo o mais fraco e débil homem em uma ameaça mortal, faz com que poucos sejam capazes de abandoná-la voluntariamente.

Informações de Jogo: Stormbringer é na verdade um enorme monstrosidade, mas graças à força que confere a seu portador, este é capaz de usá-la com uma ou duas mãos, como se ela fosse uma espada bastarda.

Ela é uma arma caótica +5, que possui a habilidade de sorver a alma de qualquer um ferido por sua lâmina, ainda que este ferimento seja apenas um arranhão superficial, ou mesmo um dedo picado na ponta da lâmina.

Para representar isso, sempre que alguém for atingido pela arma, ela drenará 4d10 pontos de Constituição do alvo, além do dano normal.

Os pontos de Constituição drenados dessa maneira ficam armazenados na espada, que tem capacidade para armazenar até 1000 pontos (caso a capacidade da arma esteja

no limite, ela ainda é capaz de drenar Constituição, mas esses novos pontos não se somarão ao total).

Estes pontos são usados pelo portador da arma, numa taxa de 1 para 1, para aumentar sua Força, Destreza e Constituição até 25, e também para recuperar pontos de vida perdidos. Essa transferência acontece automaticamente e não conta como uma ação.

A sensação do poder das almas sendo transferido para o corpo do portador da arma é altamente prazerosa, apesar de que este prazer não altera a opinião ou consciência do usuário sobre o fato.

Se um oponente for morto através de Stormbringer, seja por perder seus últimos pontos de vida, ou por ter toda sua Constituição drenada, sua alma terá sido consumida pela espada, e este não poderá ser ressuscitado ou reencarnado de forma alguma, nem será capaz de ser transformado em nenhum tipo de fantasma, espectro, espírito, ou outro morto-vivo.

No entanto, utilizar esta arma não é só vantagens. Primeiro de tudo, a personagem que utiliza Stormbringer não recebe nenhum XP pelas criaturas mortas com essa espada.

Além disso, mesmo que o portador possua mais de uma arma com a qual lutar, instintivamente e sem que ele possa fazer nada contra isso, ele sempre sacará Stormbringer quando for combater.

Se não fosse o suficiente, para ser capaz de abandonar esta espada amaldiçoada, o portador deve passar em uma Jogada de Proteção modificada por Sabedoria, com redutor de -10.

O mesmo se aplica no caso de ter de entregar a espada a alguém, ou para desistir de ir atrás dela caso esta seja roubada. A única forma fácil e completamente garantida de se livrar desta arma é usá-la para cometer suicídio.

Por fim, a sede de almas de Stormbringer é tal que por vezes ela confunde a mente de seu portador, fazendo-o crer que esta sede de sangue é sua, e muitas vezes virando sua mão contra seus amigos e aliados.

Toda vez que o último inimigo for morto e restar apenas um aliado (ou outra pessoa inocente) adjacente ao portador de Stormbringer, este deverá obter sucesso em uma Jogada de Proteção modificada por Sabedoria ou então realizar um ataque imediato contra seu aliado.

Esse ataque é em adição aos seus ataques normais, já que o golpe é direcionado pela própria arma.

O mestre também pode pedir um teste similar em situações que julgar adequadas como, por exemplo, quando a arma estiver há muito tempo sem sugar uma alma, ou quando ela estiver sendo empunhada muito tempo sem combater, decidindo que Stormbringer clama por almas.

Nestes impulsos sanguinolentos, a lâmina maldita tende a virar a mão de seu portador contra seus melhores amigos e entes mais queridos.

Como explicado acima, apesar de ser capaz de falar, a arma raramente o faz, e quando o faz é de forma perturbadora.

Se for necessário se dirigir a seu portador, Stormbringer o chamará mentirosamente de “mestre”, apesar de não ligar a mínima para as convicções ou intenções pessoais de seu usuário.

Esta espada é inteligente e caótica, e tudo o que ela deseja é perpetuar o Caos em nome de seu verdadeiro senhor, Ariocho.

Nothung

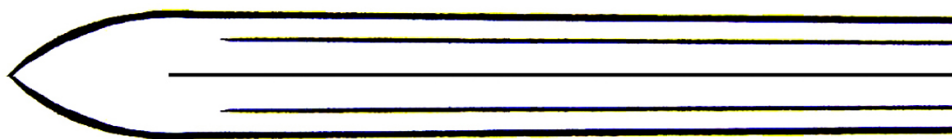
A espada Nothung pertencia a Odin, o senhor de Argard. Disfarçado de mendigo, Odin cravou sua espada “Nothung” no centro do freixo de Yggdrasil, a árvore que liga os mundos.

De acordo com suas palavras, a espada ali permaneceria até que um herói perfeito pudesse clamá-la e se apossar da arma.

Sigmund fora este herói; por obra do destino, acabaria enfrentando seu pai, Odin, e a espada seria estil-

haçada pela poderosa lança Gungnir.

Os fragmentos da arma acabariam nas mãos de Sigurd (Siegfried), filho de Sigmund, e junto com o anão Regin (pai adotivo de Sigurd), seriam os responsáveis pelo renascimento de Nothung. A espada mágica reforjada era tão forte que podia cortar uma bigorna em duas, e seria usada desta vez para matar o dragão Fafnir (que na verdade, era irmão de Regin).



Em um novo confronto contra Odin, a espada Nothung vencera desta vez a imbatível lança Gungnir, partindo-a em duas!

Alguns afirmam que Nothung (também conhecida como Gram ou Balmung) fora criada por Wayland o Ferreiro, um mestre lendário na arte da forja. Mesmo com uma origem grandiosa e feitos tão heróicos, a espada de Sigurd se perdeu no tempo de forma até mesmo mundana. Alguns acreditam que logo após Gudrun (esposa de Sigurd) enfrentar Hagen, o poderoso guerreiro que matou seu marido Sigurd, Nothung simplesmente se perdeu.

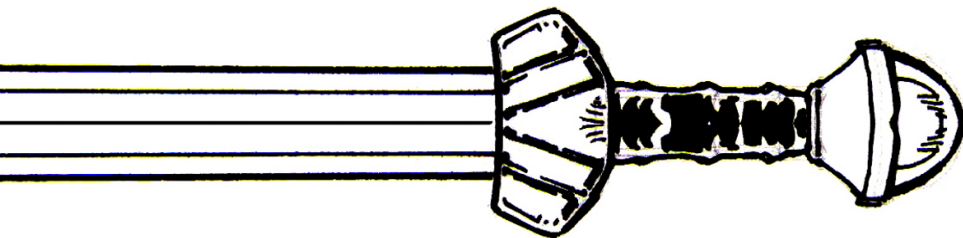
Outros acreditam que ela possa ter sido elevada aos céus, uma vez que fora queimada junto com Sigurd em sua pira funerária.

De qualquer maneira, a poderosa

espada capaz cortar ferro, matar um dragão e quebrar a lança de Odin é assunto constante nas cantigas dos bardos, que murmuram seu nome com uma mistura de medo e respeito.

Informações de Jogo: nas mãos de um simples mortal, Nothung aparenta ser uma espada longa de lâmina larga, mas seu dano diferenciado (2d6) e seu elevado poder de corte é logo percebido pelo usuário. A maior característica da espada é cortar virtualmente qualquer coisa; ela ignora qualquer Redução de Dano que um objeto ou armadura tenha, e divide por 2 o bônus de CA concedido pela armadura e escudo do defensor. Bônus de CA baseado em Destreza continua aplicável à Classe de Armadura do alvo.

Contra objetos, a lâmina corta madeira (CA 5), pedras/tijolos (CA



Espadas Mágicas

10) ou metais de qualquer tipo - incluindo os mais resistentes ferro e aço forjados pelo homem (CA 15). Jogue contra a CA apenas se houver alguma dúvida sobre a possibilidade de acerto da espada contra uma dada superfície, ou se isso trouxer alguma emoção (como o medo do desconhecido e da aleatoriedade) à mesa.

Nas mãos de um semi-deus (veja a seguir), entretanto, a espada soma ainda um bônus de +5 no dano.

11.1 NOVO MODELO: SEMI-DEUS

Os Semi-Deuses são filhos de um deus e uma humana ou qualquer outra raça, ou de uma deusa com um humano (ou qualquer outra raça).

O semi-deus sempre possuirá a aparência humana normal, embora com o passar dos anos, sua herança divina torne-se cada vez mais presente por meio das dádivas de seus poderosos pais.

Sejam homens ou mulheres, os semi-deuses sempre serão mais belos, altos, ágeis, fortes e inteligentes que a média de sua raça terrena (geralmente humana, mas nada impede que interes-ses divinos mais “exóticos” gerem semi-deuses entre os anões e os halflings).

Por algum motivo desconhecido até hoje, os relacionamentos entre deuses e elfos não geram proles.

Semi-deuses tomam conhecimento de sua herança logo nos primeiros anos de vida, quando são visitados por seus pais (ou mães) em sonhos.

Com a puberdade, os poderes dos semi-deuses (veja a seguir) despertam por completo.

Alinhamento: o Semi-Deus é Neutro ou Ordeiro, não pode ser Caótico.

Atributos: por suas capacidades físicas e mentais elevadas, Semi-Deuses ganham +2 em Força ou Destreza (escolha um) e +2 em Inteligência ou Sabedoria.

Outros Benefícios: o Semi-Deus possui uma resistência natural a dano comum e mágico, ignorando os primeiros 2 pontos de qualquer um desses tipos de dano.

Ele também é dotado da chamada “Percepção Cósmica”, uma espécie de dom premonitório que permite:

- Usar um bônus de +2 na jogada de ataque contra um único inimigo (esse bônus pode ser usado uma vez por dia para cada nível do personagem – então um personagem de 5º nível usaria este poder 5 vezes ao dia);

- Perceber oscilações na harmonia do cosmo (“A Árvore da Vida que interliga os reinos treme diante do que sinto estar por vir...”); ou

- Contatar o reino de seu pai (ou de sua mãe) em busca de respostas (como se fosse um oráculo; neste caso, o personagem tem um bônus de +2 em testes de Inteligência ou Sabedoria, ou ainda +2 em Jogadas de Proteção baseadas em Sabedoria; independente da função adotada, esta habilidade pode ser usada apenas uma vez por combate).

Restrições: Semi-Deuses não podem adotar nenhuma classe pertencente a organizações que primariamente incitem o caos e a desordem (como uma ordem clerical caótica ou mesmo uma guilda de ladinos da pior espécie).



Powerstar

Quando as duas armas conhecidas como Starsword e Powersword são unidas, elas formam o objeto conhecido como Powerstar.

É dito que essa misteriosa espada caiu do céu em tempos desconhecidos, e partiu-se em dois pedaços, o que diminuiu em muito seu poder original.

Apenas quando as duas partes estão unidas é que todo seu potencial é finalmente revelado.

A Powerstar é uma verdadeira bateria de energia mágica, e apesar de poder ser utilizada como uma espada verdadeiramente eficiente em combate, prova-velmente é de maior utilidade a um mago do que a um guerreiro.

Informações de jogo: A Powerstar é uma espada larga obra-prima com exatamente os mesmos poderes e habilidades de suas duas metades (Starsword e Powersword), com as

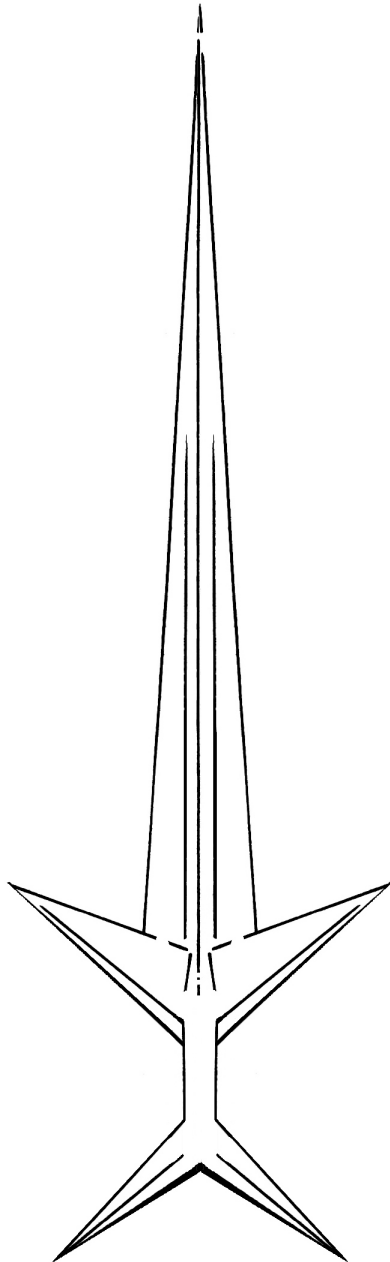
únicas diferenças de que seu bônus mágico é de +2, e que emite uma luminosidade constante que não pode ser desligada.

Além disso, a Powerstar funciona como uma bateria de energias mágicas de grande poder.

Isso faz com que a arma possa ser utilizada como uma fonte de energia inesgotável para máquinas, rituais e aparatos mágicos.

Nas mãos de um mago, a Powerstar mostra-se um artefato realmente impressionante, já que este pode utilizar as energias místicas da espada para alimentar suas magias.

Em termos de jogo, um mago que esteja portando a Powerstar tem o seu número limite de magias que podem ser lançadas por dia dobrado para todos os círculos de magia.



Powersword e Starsword

Duas metades de um mesmo arquetipo caído do céu muito tempo atrás, ninguém conhece a verdadeira origem das armas conhecidas como Starsword e Powersword.

A própria ideia desses objetos serem realmente espadas é apenas uma possibilidade, dada suas estranhas aparências.

Feitos de um estranho metal desconhecido, de cor branco metálica, esses objetos possuem um local mais estreito, protegido por guardas, abaixo de uma longa lâmina afiada, proporcionando que funcionem como excelentes espadas, mesmo que originalmente não tenham sido designadas para isso.

Estas armas são, sem sombra de dúvidas, grandes fontes de energia. Essa energia incomum não só confere habilidades sobre-humanas a seus portadores, como também torna as espadas praticamente indestrutíveis.

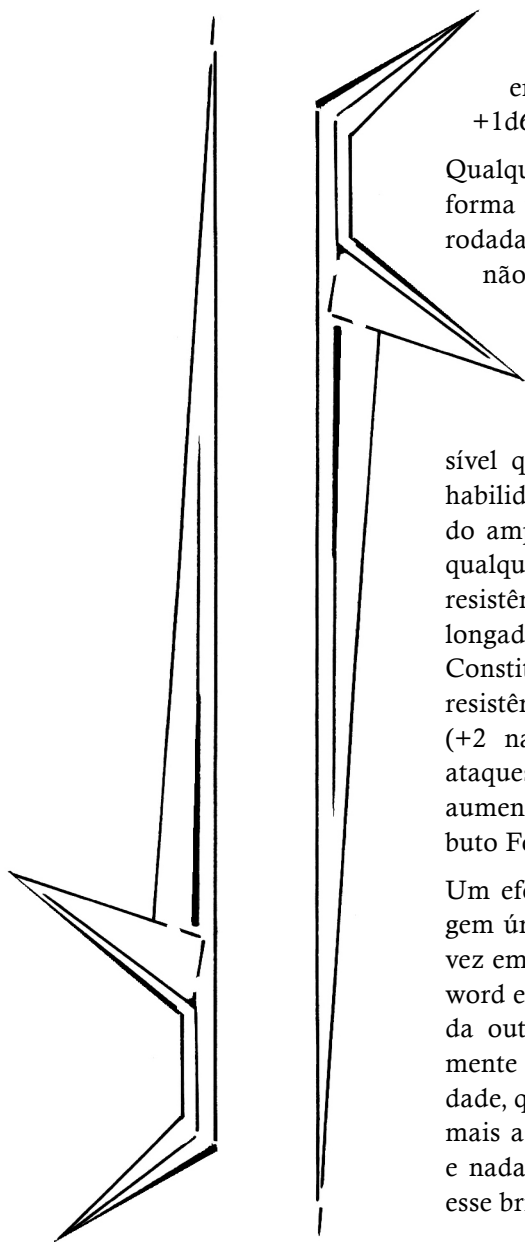
Informações de Jogo: as duas armas, Starsword e Powersword, são

exatamente iguais para estatísticas de jogo, e são consideradas como espadas longas obra-prima com um bônus mágico de +1.

Estas espadas podem emitir luz com intensidade igual a uma tocha ao comando do portador, e são capazes de projetar rajadas de energia à vontade, que causam 1d8 pontos de dano (é permitida uma Jogada de Proteção modificada por Destreza para evitar o dano).

As espadas também são capazes de absorver, armazenar, e defletir qualquer forma de ataque energético. Toda vez que sofrer um ataque de natureza energética, o portador de uma dessas espadas pode fazer uma Jogada de Proteção modificada por Destreza.

Caso obtenha sucesso, ele pode optar por simplesmente defletir o ataque de forma inofensiva (não sofrendo nenhum tipo de dano), ou então absorver a energia com a espada. Cada ataque de energia absorvido



desse modo e armazenado na espada aumenta o dano da próxima rajada de energia emitida pela arma em +1d6 (além dos 1d8 normais).

Qualquer energia armazenada dessa forma na espada dura por apenas 3 rodadas, após as quais é dissipada e não pode mais ser utilizada para amplificar as rajadas de energia.

As armas também criam uma espécie de aura invisível que imbuí seu portador com habilidades sobre-humanas, incluindo ampliação dos sentidos (+2 em qualquer teste de percepção), da resistência física a esforços prolongados (+2 em qualquer teste de Constituição para resistir à fadiga), resistência a calor e frio extremos (+2 nas Jogadas de Proteção de ataques baseados em fogo e frio), e aumento da força física (+2 no atributo Força).

Um efeito colateral curioso da origem única dessas armas é que toda vez em que a Starsword e a Powersword estiverem a menos de 3m uma da outra, elas começam imediatamente a emitir uma forte luminosidade, que vai aumentando conforme mais as duas armas se aproximam, e nada pode ser feito para impedir esse brilho.

Rebellion

Rebellion é o nome da espada demoníaca usada pelo personagem Dante no game Devil May Cry. Ela pertencia ao pai de Dante, o cavaleiro das trevas chamado Sparda, e ao longo do game essa lâmina, empunhada pelo irmão gêmeo Virgil, tem seus poderes despertados quando a mesma é usada para empalar Dante.

A espada permite ao usuário invocar a Forma Demoníaca, possível apenas para demônios e meio-demônios.

A Forma Demoníaca é uma técnica na qual o usuário, por um determinado período de tempo, fica imbuído de poder total de ataque, enquanto adota a aparência profana de um demônio.

Informações de Jogo: a Rebellion amplifica consideravelmente as características físicas do usuário por meio de poder arcano, mas cobra um preço em vitalidade.

Apenas durante um combate, o usuário pode declarar que está invocando os poderes do sangue de Sparda (o demônio-pai de Dante, a quem entregou a Rebellion).

A energia mística contida na espada converte o usuário em um ser de aparência demoníaca extremamente ágil e forte.

Nessa Forma Demoníaca, o personagem fica com Força 25 e Destreza 25 (somando +7 pontos ao seu dano corpo a corpo – incluindo o dano que ele causa com a Rebellion – e +7 à Classe de Armadura).

Ele pode atingir, ferir ou destruir (se causar muito dano) seres e objetos vulneráveis apenas à magia, ou sob alguma magia (como uma porta cerrada magicamente).

O deslocamento do personagem também aumenta de 9m (padrão para um Humano, por exemplo) para 12m, independente de qual seja a raça do usuário. Os poderes

infernais o tornam mais rápido. O usuário ainda é beneficiado com a habilidade similar à magia Patas de Aranha; o efeito funciona como se lançado por um conjurador de nível igual ao do portador de Rebellion.

A transformação é poderosa, mas cobra um preço. Tão logo o usuário acione os poderes da espada, as forças das trevas que lhe concedem super-habilidades passam a sugar a energia vital do portador da Rebellion.

O personagem perde 2 Pontos de Vida por turno em que permaneça com os poderes ativados. A qualquer momento em que o jogador declare que está desativando a espada, a perda de PVs cessa e o personagem retorna à forma humana.

Se os poderes forem ativados novamente no mesmo combate, a espada passa a reclamar

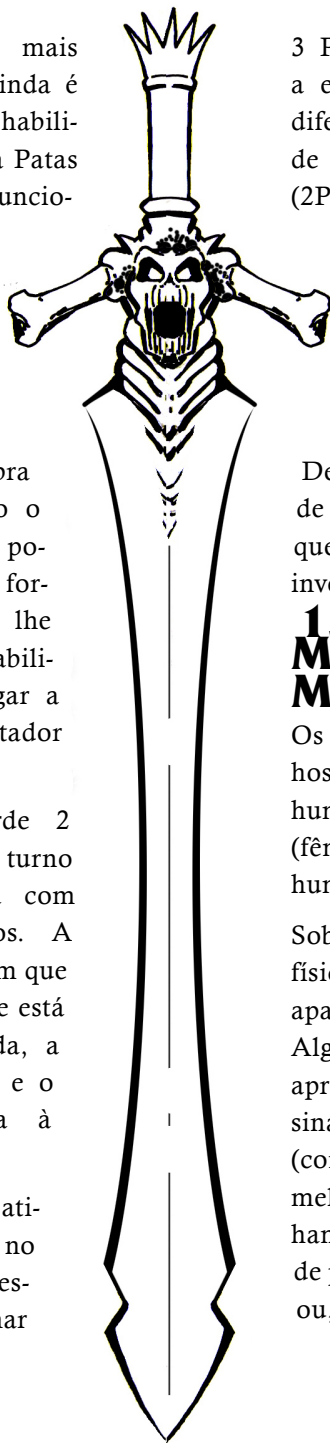
3 PVs por turno. Reativar a espada em um combate diferente provoca a redução de PVs em ritmo normal (2PVs/turno).

Nas mãos de qualquer pessoa, Rebellion será uma Espada Bastarda comum; apenas nas mãos de Demônios e Meio-Demônios (veja a seguir) de alinhamento Caótico é que seus poderes podem ser invocados.

13.1 Novo MODELO: MEIO-DEMÔNIO

Os Meio-Demônios são filhos de um demônio e uma humana, ou de uma súcubo (fêmea demoníaca) com um humano.

Sob quase todos os aspectos físicos, o Meio-Demônio aparenta ser um humano. Alguns, entretanto, podem apresentar um ou outro sinal destoante da raça (como os olhos de um vermelho vivo, ou íris que brilham no escuro, ou um tom de pele levemente diferente ou, em alguns casos, presas



Espadas Mágicas



pontiagudas (embora discretas) ou orelhas pontudas (o que os faz serem confundidos com elfos).

Meio-Demônios tomam conhecimento de sua herança das mais diversas formas: pode ser algo revelado em algum momento de sua vida por sua mãe ou pai, a informação pode chegar ao seu conhecimento por meio de terceiros (parentes) ou outros meios (uma carta), ou ainda, o próprio demônio pode visitar sua cria em algum momento entre a adolescência e a fase adulta, revelando um destino desesperador.

Alinhamento: o Meio-Demônio é Neutro ou Caótico, não pode ser Ordeiro.

Atributos: por sua capacidade

física elevada, Meios-Demônios ganham +2 em dois atributos à escolha. Esses bônus só podem ser aplicados em Destreza, Força e/ou Constituição.

Outros Benefícios: o Meio-Demônio tem naturalmente a capacidade de Ver no Escuro (visão monocromática, preto e branco) a uma distância de 18m. O Meio-Demônio também possui uma resistência natural a dano comum e mágico, ignorando os primeiros 2 pontos de qualquer um desses tipos dano, provocado contra ele.

Restrições: Meio-Demônios não podem ser Paladinos e vice-versa. Caso sejam Clérigos, pertencerão a ordens obscuras ou nefastas.

Sabre de Luz

O Sabre de Luz é uma espada cuja lâmina é formada por energia luminosa cauterizante (corta enquanto queima a superfície seccionada).

Desativada, o portador leva consigo apenas a empunhadura. Por tratar-se de um equipamento de alta tecnologia, é provável que um sabre de luz (uma vez descoberto seu mecanismo de ativação) seja visto como uma arma “mágica” por culturas tecnologicamente atrasadas – civilizações no berço do medievo, por exemplo, podem achar assombrosa a primeira visão de um sabre de luz em pleno funcionamento.

O Sabre de Luz é a arma mais tradicional dos Jedi, uma ordem protetora galáctica formada por exímios guerreiros treinados nas artes da guerra e na aplicação da chama-

da “Força”, a energia que cerca a tudo e a todos e que confere, aos Jedi, poderes miraculosos (dentre eles, a capacidade de sobrepujar a vontade alheia com a sua própria; telecinese – mover objetos com a mente; e percepção aguçada – que por vezes indica se alguém está em perigo iminente).

Informações de Jogo: um Sabre de Luz corta matéria orgânica como faca quente na manteiga.

Contra superfícies sólidas como aço, a energia concentrada do sabre produz o mesmo efeito de um maçarico de acetileno: perfura e corta gradativamente, derretendo o metal em um ponto central (dependendo, obviamente, da espessura desse metal, o corte se dará de forma mais ou menos rápida).

O sabre pode cortar a maioria

Espadas Mágicas

dos metais, mas não corta a lâmina de outro sabre de luz, escudos de energia (incluindo energia proveniente de magia) e algumas lâminas especiais (como as mostradas neste suplemento).

Um sabre de luz pode ficar sem energia se sua célula de força não for substituída.

Uma vez esgotada essa energia, encontrar uma fonte substituta em um mundo medieval pode se tornar um problema.

O sabre pode ser usado para rebater disparos de energia (incluindo energia destrutiva proveniente de fontes mágicas); para executar esse bloqueio, faça na sua vez uma Jogada de Proteção baseada em Destreza.

Você pode executar quantas jogadas de proteção quiser na sua vez (uma para cada ataque bem-sucedido que seu personagem foi alvo neste turno), mas cada jogada depois de primeira terá um redutor cumulativo de -1 (então, para defletir três disparos com seu sabre você realizará, no seu turno, três jogadas de pro-

teção de Destreza: a primeira com o valor habitual, a segunda com redutor de -1 e a terceira com redutor de -2; esses modificadores são aplicados ao valor que você obteve no d20, antes de somar seu Ajuste de Defesa e Proteção e antes de comparar o resultado com o número que seu personagem deveria tirar para ser bem-sucedido no teste).

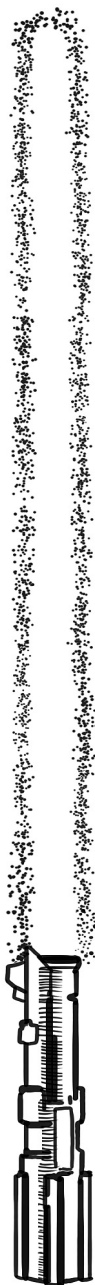
Para cada sucesso, um ataque é defletido (evitado); caso saia 20 no dado, o ataque é rebatido de volta ao oponente, que sofre o dano do ataque.

Para cada falha, o personagem não foi capaz de defletir o disparo e sofre o dano desse ataque normalmente.

É necessário um movimento para sa-car e ativar o sabre.

Após isso, a única ação permitida ao seu personagem no mesmo turno será atacar.

A menos que o mestre defina o contrário, sabres de luz ignoram Redução de Dano.



Sunsword

Alendária espada do bárbaro Thundarr, a Sunsword, quando inativa, aparenta ser apenas uma empunhadura de espada dourada, sem lâmina.

No entanto, quando empunhada e ativada, um fecho de energia brilhante, similar a uma chama amarelada, mas no formato exato da lâmina de uma espada longa, toma forma.

A origem da Sunsword é completamente desconhecida, mas alguns sábios afirmam que esta é uma das mais poderosas armas do planeta. É dito que sua lâmina de energia seria capaz de cortar através de qualquer material e de dissipar efeitos mágicos. Contam as lendas também que apenas aquele a quem a espada reconhece como seu verdadeiro portador é capaz de ativar a Sunsword.

Informações de Jogo: para ser capaz de utilizar a Sunsword, primei-

ro de tudo, é necessário que aquele que a possua se harmonize com a espada. Para isso o indivíduo deve carregar a Sunsword dia e noite por um período de uma semana. Só então a espada o reconhecerá como seu portador de direito, fazendo com que seja capaz de ativá-la. Ao ser harmonizada com uma nova pessoa, o antigo portador deixa de estar harmonizado com a espada.

Inativa, a empunhadura sem lâmina da Sunsword possui a habilidade de aderir-se magicamente a uma peça da armadura de seu portador, normalmente uma manopla ou bracelete, onde ficará segura até que o portador a retire de lá para usá-la.

Quando ativa, sua lâmina de energia é equivalente a uma arma mágica +2. Além disso, Sunsword é capaz de cortar quase qualquer coisa, excetuando talvez apenas barreiras de energia mágica e algumas armas

Espadas Mágicas

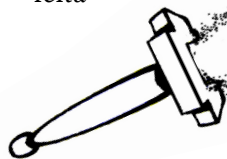
mágicas poderosas (como as mostradas neste suplemento).

Apesar de não cortar automaticamente barreiras de energia mágica, a lâmina da Sunsword é capaz de dissipar magias e efeitos mágicos.

Para efeitos de jogo, a espada pode lançar o feitiço Dissipar Magia 3x ao dia como se lançado por um conjurador de nível igual ao do portador da espada.

A arma é também capaz de defletir ataques energéticos, mágicos e projéteis comuns.

Para executar esse bloqueio, deve ser feita



uma Jogada de Proteção baseada em Destreza. É possível executar quantas jogadas de proteção forem desejadas, mas apenas uma para cada ataque bem-sucedido que a personagem foi alvo neste turno.

Cada jogada depois da primeira recebe um redutor cumulativo de -1 (então, para defletir três disparos serão realizadas três jogadas de proteção de Destreza: a primeira com o valor habitual, a segunda com redutor de -1 e a terceira com

redutor de -2; esses modificadores são aplicados ao valor que você obtiver no d20, antes de somar seu Ajuste de Defesa e Proteção e antes de comparar com o resultado com o número que seu personagem deveria tirar para ser bem-sucedido no teste).

Para cada sucesso, um ataque é defletido. Em caso de falha, a personagem sofre o dano desse

ataque normalmente.

Essa habilidade pode ser utilizada inclusive para defletir Mísseis Mágicos.

Apesar da Sunsword possuir energia praticamente ilimitada, quando ela é seriamente danificada ou drenada (sujeito à decisão do mestre) é necessário recarregá-la em uma espécie de poço mágico conhecido como A Fonte do Poder.

Ninguém sabe ao certo onde fica este local, mas ao ser colocada na Fonte a Sunsword recupera sua energia, e aquele que a recarregou torna-se harmonizado com ela automaticamente, podendo ativá-la à vontade.

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia