



Novidades
RPG!

Vampiro a Máscara
5ª Edição: A Fome
de um Vampiro!

Guia de
Classe -
D&D 5e

CONTO DE
STRANGE LAND

"A Espada de Ganci
e a Manticora"





1º Edição

Setembro 2019

Índice

4

EDITORIAL

5

VAMPIRO A
MÁSCARA 5E

10

GUIA DE CLASSE -
D&D 5E

19

CONTO DE
STRANGE LAND

21

NOVIDADES RPG

22

FOLHETIM DO
REINADO
"STRANGE LAND"

25

CENÁRIO
STRANGE LAND

Editorial

Bem Vindos ao Covil de Dragão!
Neste Primeiro volume apresentamos a
vocês o Mundo de Strange Land, criado
pelo escritor Gabriel Souza.
Teremos também , Vampiro a Máscara,
D&D e Noticias do mundo do RPG.
Preparem suas fichas e dados e venham se
divertir!



O Taverneiro

Vampiro a Máscara *5ª Edição: A Fome de* *um Vampiro*

Nas edições passadas, os vampiros tinham uma característica chamada Pontos de Sangue. Funcionava como uma Mana em jogos de videogame. Você ia gastando esses pontos ao despertar, ativar disciplinas, aumentar atributos físicos e se curar. Aí, quando julgasse apropriado, você fazia seu personagem se alimentar. O livro até dava orientações de quando o jogador deveria interpretar que o estômago de seu personagem estaria apertado, mas o sistema em si, não obrigava o jogador a isso. Funcionava no bom senso, coisa que na maioria das vezes, faltava entre jogadores e Narradores, já que muitas das mesas eram jogadas como "Liga Noturna da Justiça" ou "X-Vamps". O que o novo sistema trouxe para substituir isso, foi um novo método de contar o quanto seu vampiro está fatigado e faminto.

Ele funciona da seguinte forma: a característica Fome vai de 0 à 5. Sendo 0 totalmente satisfeito e 5 um estado animalesco onde seus instintos primitivos falam mais alto que sua razão (Um semi Frenesi). Sua fome NUNCA zera (A menos que mate sua vítima humana. O que pode te trazer outros problemas bem maiores). Seu personagem sempre está com fome, no mínimo 1. Não importa se, em game, você se alimentou de 1000 pessoas, sua fome sempre vai estacionar no nível 1, pois é uma fome provinda de sua maldição, não tem a ver com o quanto de sangue cabe dentro do seu corpo, esse sangue entra e faz parte dos aspectos "mágicos" de seu organismo morto-vivo.



VAMPIRE

THE MASQUERADE

Vampiro a Máscara 5^a Edição:

A Fome de um Vampiro!



Essa fome, ela traz consigo um desconforto para a mente do vampiro. Ele se sente angustiado e compelido a praticar suas compulsões ou despertar seu lado bestial. Lógico, essa angústia vai aumentando junto com a Fome, tanto os níveis 4 e 5 quase que insuportáveis. E como o sistema tenta forçar jogadores e Narradores a colocarem isso em game? Simples, a partir de agora, seu personagem divide sua parada de dados com a besta. O livro fala para o jogador usar dados pretos para os dados do vampiro e vermelhos para os dados de sua besta interior. Funciona da seguinte maneira:

- Roberto está jogando com Mikaela (sua personagem). Ele quer que ela desvie de um soco de um vampiro anarquista que está em combate corporal e Mikaela está com 2 de fome. O Narrador pede um teste de Destreza + Esportes, Mikaela em sua ficha tem Esportes 2 e Destreza 4, totalizando 6 dados. Roberto então jogará 4 dados

(pretos (dados do personagem) + 2 dados vermelhos (dados da besta)).

E o livro descreve efeitos para falhas e sucessos bestiais. São efeitos compulsórios ou mesmo animaiscos, muitas vezes realmente violentos. Tudo porque esses dados de Fome identificam a ação do seu eu primitivo provindo de sua maldição. E quanto mais Fome você tiver, mais perigoso para você libertar esse demônio que carrega dentro de si. Perigoso para seu personagem e para aqueles que estão em volta. O que deve ser levado em questão é que finalmente em Vampiro: A Máscara você vai interpretar um amaldiçoado, um ser profano que buscar manter sua humanidade. Porém, sua natureza adquirida quando a morte mortal provinda do beijo de um vampiro o encontrou, tenta te distanciar desse caminho, o tornando mais maligno e predatório. É fato que os membros logo percebem que muito do que eles eram em vida não importa muito.

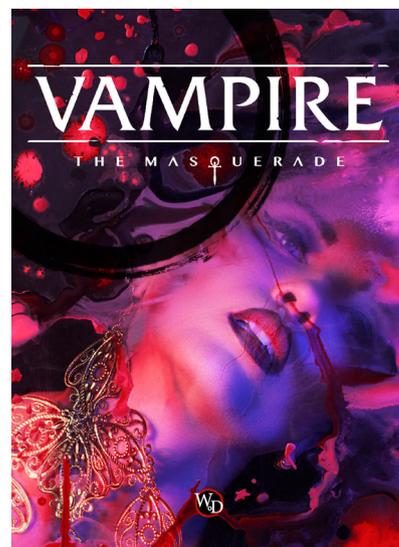
Pois tudo que eles fazem é desculpa para conseguir um objetivo: mais sangue. Um músico que insiste em seguir esse ofício e fazer shows, usa esses tais shows como armadilha para suas vítimas que estão na plateia. Ou um vampiro que se cerca de seguidores humanos em um culto, usa desses cultos como uma forma de também atrair o rebanho para, quase que exclusivamente, se alimentar. Não importa se seu vampiro diz querer status dentro da instituição que pertence ou quer mandar em um território. Tudo isso é pretexto para tornar sua alimentação mais fácil ou mais prazerosa. A real busca de seu amaldiçoado é sempre a busca pelo sangue, pois quando ele acorda toda noite, quando o último raio de sol deixa de tocar sua região, é o sangue que chama se excitando dentro de seu corpo inerte o forçando negar sua morte e o trazendo para esse mundo mais uma noite para beber dos vivos.

VAMPIRO[®] A MÁSCARA

E a mecânica dos dados da besta tenta trazer essa realidade para uma regra muito clara. Então, o membro que tentar negar a si mesmo sua natureza de criatura das trevas e predador da humanidade, logo sucumbe ao monstro dentro dele. E assim, ele vive nessa balança eterna. Manter seus valores mortais, mas nunca podendo negar realmente quem ele é de fato agora. Lembrem-se: V5 é um jogo de extrema imersão no Mundo das Trevas. Não é legal ser vampiro. Seu personagem não é um herói da moral e dos bons costumes. Você é a escuridão do mundo. A ideia anterior que era super descolado ser um ser noturno com seus poderes que poderia dar danos absurdos em seus inimigos e depois pegar um copo de sangue tirado de uma ambulância e ficar supersatisfeito acabou! Vampiros precisam de sangue ainda quente para sentirem o prazer e a saciedade de uma alimentação.

O sangue traz as emoções e lembranças de suas vítimas, depois que ele esfria, é só um líquido ferroso que enche, com muito custo, sua barriga. Para entenderem melhor esse último aspecto farei uma analogia: seu personagem trocar uma pessoa cheia de emoções fortes (a gosto da ressonância do vampiro) por um saco de sangue de hospital é a mesma coisa que você, jogador, trocar a refeição mais maravilhosa que pode imaginar por uma ou duas bolachas de água e sal integral. Triste não é? Pois é, não é para ser fácil ser um vampiro. Por isso a fome é algo que incomoda tanto o vampiro. Seu organismo começa a reclamar através da besta interior te tornando pouco a pouco mais monstruoso e seu psicológico fica abalado, pois o vampiro sabe o que está por vir. Uma vez que ele deixou a besta se tornar 90% seu eu por algumas horas, em um estado que até falar é custoso, ele sabe o quão horrível pode ser reviver isso de novo.

A seguir, vamos tentar fazer um exercício de abstração para entender cada nível de fome, pois já percebi, assistindo outros jogarem, que isso talvez não tenha ficado claro na mente de jogadores e Narradores. Espero ajudar em suas narrativas.



Níveis de Fome!



1 - Neste nível, o vampiro é assolado por uma angústia ininterrupta. É quase como se ele tivesse escondendo um segredo terrível de seus entes queridos ou feito algo ruim do qual se arrependeria em vida. Sabe quando a gente sabe que fez besteira e ninguém sabe? É assim que seu vampiro viverá na maioria de suas noites, do momento que é abraçado, até o dia de sua morte final.

2 - A partir desse estágio, as coisas começam a ficar mais complicadas. Se imagine naqueles dias que você acordou de mau humor, algum plano seu deu errado. Não conseguiu aquela folga que queria para viajar. Seu salário não foi o suficiente para comprar algo que queria. A angústia é horrível, seu personagem custa a responder tudo que perguntam para ele. Sua barriga dói como se você estivesse há umas dez horas sem comer, seus lábios e garganta estão secos, como se você estivesse de ressaca ou se tivesse acabado de correr por uma hora ou um pouco mais que isso, sem tomar água. E isso é visível na fisionomia do vampiro.

3 - As coisas ficam terríveis a partir daqui. Seu personagem entra em um estado patológico de vício. Seria como um drogado que venderia o que tem em casa para comprar o objeto de seu vício. Suas mãos tremem, lhe custa abrir a boca para falar, a secura em sua garganta e lábios é insuportável, sua barriga dói como se tivesse recebendo alfinetadas, seu semblante é maligno a todo o momento. Sua paciência está em quase zero, qualquer palavra errada que lhe dirijam, vai te fazer ou sair do recinto ou ser bem indelicado com aqueles que estão em comunicação com você. Seu personagem está inquieto. Custa-lhe até fingir tranquilidade.

4 - No nível a seguir, interprete alguém que perdeu a razão, seu ente querido morreu e estão todos falando um monte para você, sobre contas de casa, sobre responsabilidade. É essa a sensação. Difícil de lembrar né ou mesmo de aceitar? Mas é nesse nível. Pouquíssimas palavras saem de sua boca que parece que engoliu água do mar com areia de tão seca que está.

Sua garganta dói quando você engole saliva, sua barriga parece que tem uma brasa lá dentro de tanta fome. Nesse estágio, você já é mais um animal que um ser pensante. Um animal no cio, raivoso e sem paciência para nada. Sua vontade é xingar todos que lhe dirigirem a palavra. Custa pensar em outra coisa que não seja sangue.

5 - Bom, já pensou em interpretar um Frenesi? Então é nessa linha que você, jogador, precisa andar para interpretar tal nível de fome. Apesar de seu personagem estar consciente, ele só consegue pensar em sangue e lhe custa responder uma ou duas palavras caso tentem interagir com ele. Seu corpo todo treme, seus músculos parecem pedra, sua mandíbula dói de tanto que aperta os dentes e músculos faciais. A dor que vinha só da barriga, agora toma todo seu corpo. Cada dedo movido, cada virada de olho, dói. Seu personagem vai se concentrar em sangue para tentar burlar esses efeitos. Ele vê um campo escuro em sua visão, o que aparece no meio é algo seme-



VAMPIRO[®] A MÁSCARA

lhante a um círculo vermelho-escuro que só clareia quando um humano cruza com sua linha de visão. Toda vez que encontrar um ser humano, o Narrador pode pedir um teste de auto-controle para seu personagem não quebrar a Máscara e atacar o pobre coitado no meio da multidão. De fato, você não escolhe muito quem será sua vítima, nesse estado você talvez só se segure o suficiente para ter uma alimentação, no mínimo, privada. Todos que te olham na rua nesse estado, acham que você é um louco ou drogado de crack ou heroína que está precisando da próxima dose. Você agora é 90% um animal raivoso.

O - Se imagine agora, em um dia comum, sem nenhuma angústia, acabou de almoçar e é sua folga. Vampiros que matam suas vítimas, antes de pensarem no quão terrível foi tal ato, são tomados pela paz de serem mortais de novo. Sua besta dorme finalmente, você está livre para pensar em algum projeto de vida sem a imagem de sangue em sua mente por nenhum momento. É o único momento que seu personagem vai sorrir e ser 100% sincero.



VAMPIRE

THE MASQUERADE



Guia de Classe - D&D 5e

DRUIDA

Características e habilidades

Druidas tem como características principais SABEDORIA, para usar suas magias e perícias, e CONSTITUIÇÃO, que é muito bom para os pontos de vida. Mas, eu sugiro CARISMA como uma característica principal no lugar ou tão importante quanto Constituição, que pode ser usado para interação com os animais.

Druidas tem o d8 com dado de vida, e suas resistências são Sabedoria e Inteligência, ótimos contra controles mentais e danos psíquicos. Possuem também proficiência com Kits de Herbalismo. No nível 1 Druidas já recebem Truques e Magias Iniciais, Conjuração Ritual, que é uma habilidade boa para não gastar os espaços de magia nos primeiros níveis. Ele recebe também Druídico como idioma exclusivo. Você pode falar e deixar mensagens secretas para outros druidas.

No nível 2 aprende sua característica mais marcante FORMA ANIMAL, pode usar sua ação para assumir magicamente a forma de uma besta que você já tenha visto antes.

Tem algumas limitações, mas usando sua criatividade pode ser a habilidade mais importante para o grupo. Você pode invadir lugares sem nem mesmo ser percebido ou pegar fortes oponentes despercebidos. Druidas tem acesso aos seus círculos druídicos, que são sociedades separadas. Cada círculo dá ao Druida uma gama de habilidades diferentes:

Círculo da Terra: Focados em magia. Você ganha um truque adicional e magias extras dependendo do terreno escolhido. **Recuperação Natural**, que recupera seus espaços de magias. **Caminho da Floresta**, que ajuda na movimentação em espaços naturais. **Proteção Natural**, dá algumas imunidades e você não pode ser enfeitiçado ou amedrontado por elementais ou fadas. **Santuário Natural** que te protege contra plantas e animais que te atacam.

Círculo da Lua: Focado em Forma Selvagem. Você pode usar Formas Selvagens mais fortes e como ação bônus. Ataque Primordial, seus ataques na forma animal passam a ser mágico. Forma Selvagem Elemental, você pode se como o nome diz em um elemental à sua escolha. Mil Formas, você pode usar a magia Alterar-se à vontade.

No nível 18 Druidas ficam quase imortais com sua Habilidade Corpo Atemporal e Magias das Bestas que te permite usar magias em forma animal. E no nível 20 pode usar Forma Animal sem limites de vezes.

Pontos fortes

Tudo relacionado à natureza, e quando o Druida está em meio à natureza. Sua gama de habilidades e magias, seja para viagens, perseguições, combates, funciona muito melhor no meio natural. Outro ponto forte como dito à cima é sua Forma Animal, que você deve usar sua criatividade para explorá-la ao máximo.

Pontos fracos

Druidas não se dão bem em lugares que não são selvagens ou naturais, então em cidades, principalmente capitais onde há área verde, pode ser uma grande desvantagem. Uma coisa que não chega ser bem um ponto fraco, mas, como o drui-

da é um campeão natural, o jogador deve ter alguns posicionamentos mais radicais em relação com a natureza. Isso pode gerar alguns conflitos até mesmo contra o próprio grupo.

Otimização do druida

Raça. Pense que Druidas são muito ligados à natureza, então escolhas raças que tenham uma aparência mais rústicas, como Elfos da Floresta ou Gnomos. Ou, raças que dão bônus na Sabedoria como Humanos ou Anões da Colina, que ainda aumenta a constituição.

Antecedente. A maioria dos Druidas são Forasteiros, mas outras opções é o Artesão da Guilda, focando na criação do kit de Herbalismo. E uma terceira opção seria o Eremita, que tem uma pegada rústica também.

Dicas de talentos. Adepto Elemental para eliminar aquela resistência que o alvo possa ter. Investida Poderosa para usar em conjunto com a Forma Animal. No geral prefira aumentar seu valor de Atributo. Dicas de magia: ALERTA!!! Se você pretende destruir todos os seus inimigos com magia, escolha outra classe de preferência ao Bruxo.

Caso o grupo não tenha um Clérigo escolha magias de cura.



Magias que prendem vários alvos, como Crescer Espinhos, são muito úteis para combates contra várias criaturas. Escolha também algumas magias elementais fortes, como Convocar Relâmpago. Não se esqueça das magias que tem interações com animais, você é um druida e está no meio da floresta. E por fim, Druidas tem acesso ao Truque mais poderoso de ataque, Rajada de Veneno. Esse Truque não pode faltar ao seu arsenal, pois o Druida tem poucas opções de arma.

Opções de multiclasse

Mecanicamente Druidas podem ser complementos de outras classes conjuradoras, como Bruxo ou Feiticeiros, caso siga minha sugestão em focar no Carisma ao invés da Constituição. Mas, interpretativamente essas classes não tem muito apego a natureza. Patrulheiros e Monges podem ser boas combinações dando um foco maior ao combate e usando as Habilidades de Druida para complementar o controle de campo de batalha. E a mais poderosa, é a combinação das Habilidades do Bárbaros do Totem com o Druida da Terra, uma máquina em Fúria e Resistente.

Builds diferenciadas

Uma build bem louca seria um Druida focado em Destreza e Sabedoria, usando as Habilidades Furtivas do Ladino e sua Forma Animal, seria o espião mais eficiente de todos.

Dicas de interpretação

Como já falamos diversas vezes nesse artigo, o foco do Druida é a natureza. Ele trata todos como se fossem seus irmãos e irmãs, então você deve usar todas as suas forças para proteger até o mais fraco dos insetos. Para Druidas mais Leais. Ou você pode adotar a postura mais Caótica, em que ainda deve proteger os mais fracos, mas, o que importa é a força, e o fraco deve ser a presa do mais forte.





Guia de Classe - D&D 5e

CLÉRIGO

Características e habilidades

Clérigos tem Força ou Constituição, escolha a melhor dependendo da ficha que queira montar, alguns domínios permitem o uso de armaduras pesadas, nesse caso você vai precisar de mais força, e com mais proteção não precisa ter pontos de vida adicional, mas, os domínios que não tem essa características geralmente tem um foco maior em magias, então você precisar de mais Constituição, por que o teste para manter uma magia em combate caso você leve dano é justamente a Constituição. E não menos importante a Sabedoria como a característica principal, que você vai usar nas suas magias. Clérigos tem o d8 com dado de vida e suas Resistências são Sabedoria e Carisma. No nível 1 Clérigos já recebem truques e magias iniciais, Conjuração Ritual uma habilidade muito útil nos primeiros níveis, deixa você conjurar algumas magias sem gastar espaço, e também escolhe o seu Domínio Divino, que tem uma lista expandida de magias (geralmente magias que o Clérigo não tem acesso), uma habilidade única e uma proficiência adicional.

No nível 2 aprende sua característica mais marcante CANALIZAR DIVINDADE, que serve para expulsar mortos vivos e tem aplicações que dependo do domínio escolhido. No nível 10 pode clamar por socorro para a sua divindade, e o mestre decide uma maneira de interver. No manual do jogador os domínios disponíveis são: Conhecimento (você ganha algumas perícias extras com o dobro de proficiência, pode ler pensamentos e tem visões do passado), Luz (magias e habilidades de luz e fogo), todos focados em magia. E Enganação (você cria duplicatas ilusórias e pode ficar invisível), Guerra (você adquire proficiência em armas marciais e em armaduras pesadas e seus ataques ficam mais poderosos), Natureza (habilidades de plantas e animais), Tempestade (magias e habilidade de raio, vento e gelo) e Vida (Focado em curar e algumas proteções extras.) todos focados em combate.

Pontos fortes

Com certeza o ponto forte do Clérigo são suas magias, consegue manter seu grupo todo vivo, com curar e proteções. Além disso, como tem um valor elevado de sabedoria, tem perícias bem altas, como Percepção e Intuição e seu teste de Resistência de Sabedoria pode te salvar de um controle mental ou algo do tipo.

Pontos fracos

Também suas magias, em lugares que a magia for escassa ou oponentes matadores de conjuradores são péssimos para clérigos. Clérigos geralmente tem pouca Destreza, o que gera algumas perícias com baixo valor e iniciativa medíocre.

Otimização do clérigo

Vamos as Raças, a primeira coisa é escolher qual vai ser seu tipo de Clérigo. Guerreiros fervorosos, pode ser Anões ou Meio-orcs. Charlatões podem ser Halflings ou Gnomos. Mas, no geral a raça deve ser escolhida de acordo com o Domínio que encaixe bem. Uma outra opção são raças que dão bônus em Sabedoria como Anão da Colina, Elfo da Floresta ou Humano que tem seus pontos livres. Segundo passo, escolha um bom antecedente, por causa do número limitado de perícias que escolhe sendo a maioria perícias

que escolhe sendo a maioria perícias mentais, então, um bom antecedente como Forasteiro te dá mais opções na hora de se aventurar. Dicas de talentos: Adepto Elemental para deixar suas magias mais mortais, Atirador de Magia para melhorar o alcance das magias com rolagem de ataque, Conjurador de Guerra para usar magias em combate, Mestre em Armadura (depende do tipo de armadura que você deseja usar) para melhorar a defesa e Mestre do Escudo para dar aquela Evasão.

Dicas de magia: ALERTA!!! Se você pretende destruir todos os seus inimigos com magia, escolha outra classe de preferência o Bruxo que já fizemos uma Análise ([CLIQUE AQUI PARA VER](#)). Clérigos tem poucas magias ofensivas, mas, escolha de preferência magias que tem a duração Sustentável e não precisem de Concentração para atacar e magias de suporte com custo de Ação Bônus. Então no decorrer do combate você pode ter várias magias ofensivas ativas, atacar usando truques e ainda dar suporte com magias de ação bônus.

Opções de multiclasse

Há poucas opções de Multiclasse para Clérigos, a mais relevante que eu conheço é combinar com Paladino, por causa do seu poder de Destruição, você vai gastar as magias do Clérigo para ganhar bônus. No mais você pode combinar com classes que maximizem o poder do domínio por exemplo Clérigo da Enganação com Bardo ou Ladino,



Builds diferenciadas

Uma build que fiz uma vez, foi combinar Clérigo com Bárbaro, usando Destreza e Constituição para melhorar minha CA e Sabedoria para usar Magias. Essa build atacava com arco e magias, e usava os poderes de resistência do Bárbaro.

Dicas de interpretação Para interpretar bem um Clérigo, você deve criar primeiro uma boa história. Quem é a sua divindade, porque você serve a ele, e qual o objetivo e motivações da sua divindade. Um clérigo é um servo (escravo) divino, que dedica toda a sua vida à sua divindade, então pense que todos os seus atos vão ser em favor dos desejos da divindade. Tendo isso em mente você consegue interpretar bem o seu clérigo. Um exemplo, é Clérigo da Guerra Caótico e Neutro, e todos os seus atos são em prol de promover a guerra porque é o que sua divindade gosta.





Guia de Classe - D&D 5e

BRUXO

Características e habilidades

Bruxos tem Carisma e Constituição como suas principais características, mas, eu recomendaria substituir a Constituição por Destreza, pois ela pode ser usada para atacar, o que é bom em níveis baixos por causa da quantidade limitada de magias e para melhorar a CA. Seu dado de vida é o d8, o que é um bom dado para um personagem mágico, não combatente.

No primeiro nível os Bruxo têm que tomar uma decisão que vai mudar toda a sua carreira, escolher quem vai ser o seu Patrono. No Manual do Jogador há três opções Arquifada, o Corruptor ou o Grande Antigo e cada um dá uma gama de habilidades únicas e expande a lista de magia de Bruxo. Além disso o Bruxo deve escolher uma Dádiva do Pacto no 3º nível, novamente há três opções: da corrente – focado em invocação, da lâmina – focado em combate e o tomo – focado em magia. Cada dádiva se comporta de uma maneira diferente dependendo do Patrono que foi escolhido.

Bruxos começam com dois truques no nível 1, duas magias conhecidas. **ATENÇÃO** Bruxos têm uma forma diferente de conjurar magia. Como indicado na tabela do Bruxo, eles têm um número de espaços de magia e um nível máximo de que podem conjurar, por exemplo no nível 1 eles têm 1 espaço de magia e podem conjurar magias de até 1º nível. Bruxos recuperam seus espaços com um descanso curto diferente dos outros conjuradores que precisam de um descanso longo. Quando você conjurar uma magia com o Descritor “Em Níveis Superiores”, o nível usado será o nível indicado na sua tabela, ou seja, sempre o melhor possível. Além das magias Bruxos tem Invocações Místicas, que são habilidades mágicas permanentes. Ele adquire duas invocações no nível 2, e ganha Invocações conforme a tabela do Bruxo. A maioria das invocações tem pré-requisito de nível ou de pacto, então dependendo da sua escolha terão habilidades restritas, o ideal é que leia todas antes de escolher sua Invocação.

No nível 11 o Bruxo recebe a habilidade Arcana Mística, que é uma magia que você pode conjurar sem gastar seu espaço de magia. Você recupera com um descanso longo. No nível 20 você pode gastar um espaço de magia e recuperar todos com a habilidade Mestre Místico.

Pontos fortes

Não conheço muito de Bruxos, mas, os pontos fortes que eu vejo são: ao truque Rajada Mística, causam um bom dano e melhoram conforme você adquirir níveis. E as Invocações Místicas, em especial Visão Diabólica, a única habilidade no jogo (que eu saiba, se tiver outra comenta ai em baixo) que te permite enxergar no escuro, tanto natural quanto mágico. Combinando Visão Diabólica com a magia Ecuridão você pode dominar o campo de batalha, deixando seus inimigos às cegas, e só você vai enxergar. A desvantagem é que seus aliados também não vão enxergar. E para fechar o ultimo ponto forte é a capacidade de recuperar suas magias com um descanso curto.

Pontos fracos

Bruxos em si não tem muito pontos fracos, mas, a questão do patrono pode ser uma via de mão dupla. Uma hora ele vai cobrar pelos poderes que te deu. Dependendo do mestre da campanha, pode ser uma coisa mais simples ou mais severa.

Otimização do Bruxo

Bruxos são personagens únicas e diferentes, então, um mendigo Halfling ou um nome Elfo podem ser Bruxos, vai saber o que ele anda fazendo. Bruxos não são tão focados em perícias, então escolha um antecedente que te de algumas perícias boas, e uma raça que te de um bônus +2 em carisma, como Tiefling ou Meio-Elfo. Seus pactos, vão te dar alguma características únicas, a Arquifada te dá algumas habilidades místicas e a capacidade de mandar uma criatura para o reino ilusório, o Corruptor te dá algumas habilidades obscuras, uma Resistência à sua escolha até terminar um descanso, e a capacidade de mandar uma criatura para o inferno, o Grande Antigo te dá algumas habilidades alienígenas, telepatia e a capacidade de criar lacaios.

Se caso for escolher talentos, os mais indicados são: Atirador de Magia, para usar junto com sua Rajada Mística; Conjurador de Guerra; E Mestre do Escudo para ganhar uma evasão.

Opções de multiclasse

Bruxos podem ser combinados com qualquer classe, mas em especial com classes que tem o foco em carisma, se possível que não usem magia, porque para iniciantes lidar com duas listas diferentes pode ser um pouco complexo.



Mas, se você quiser complexidade pode criar um dos combos mais forte do jogo, pegando multiclasse com Feiticeiro. Combinando as habilidades Metamagia Acelerada e Duplicada com Rajada Mística e Bruxaria você consegue conjurar 4x em um única turno, quando atingir o nível 17 a magia Rajada Mística produz quatro feixes, e a magia bruxaria para cada acerto você causa 1d6 de dano extra então a soma fica o seguinte: 16d10 de dano + 16d6 de dano em uma única rodada.

Dicas de interpretação

Bruxos são personagens mais fechados, cheios de segredos e um pouco introvertidos, à não ser que tenha multiclasse com bardo, aí não tem jeito eles vão ser alegres. Eles mantêm a origem dos seus poderes em segredos. O mais importante é você conversar com o mestre como vai ser a relação do patrono com você, e realmente seguir as ordens dele, entenda, seus poderes vieram de uma entidade cósmica através de uma barganha, se você não cumprir poderá ficar sem seus poderes.



A ESPADA DE GANCI E A MANTICORA



O Elfo ergue seu arco e dispara contra a criatura, o lobo vai o chão, mas em pouco segundos já está em pé novamente, os olhos da criatura parecem queimar, completamente vermelhos como chamas infernais. Ninguém sabia de onde havia saído aquelas criaturas, a Montanha dos Dragões Adormecidos, era um dos locais de Strange Land que não haviam notícias de povoamento.

-Cuidado Guron - grita o Elfo para o Anão.

Sobre o anão pulam dois lobos enfurecidos, que logo vão ao chão com os golpes deferidos pelo pequenino.

-Ainda resta um! Grita o Minotauro.

Esgalon o Elfo com seu arco dispara contra a criatura levando-a ao chão, enquanto Guron corta-lhe a cabeça com o machado.

-Que diabos foi aquilo? pergunta o Anão - mas sem respostas por seus companheiros.

A Montanha dos Dragões Adormecidos, sempre foi um local temido por aventureiros, devido a histórias contadas em Tavernas.

-É naquela caverna ali - aponta Dimaethon o Minotauro.

Será que esta espada esta ai mesmo? - pergunta o Anão alisando sua barba.

-Pelo que disseram, é esta! Responde Dimaethon.

A noite já havia nascido, naquele local, a temperatura caía bruscamente durante a noite. A entrada da caverna esta completamente lotada por restos de animais, carcaças de todas as formas.

-Que diabos vive por estes lados? pergunta Guron.

Antes de entrarem na caverna os aventureiros acendem tochas e verificam o redor, o cheiro dentro caverna é de um fedor que a qualquer um podia vomitar até as tripas.

Assim que adentram a caverna, são surpreendidos por vários morcegos, que com a luz das tochas assustam e voam para fora da caverna.

-Vamos ser cautelosos, não sabemos o que encontraremos aqui - diz Dimaethon.

-Olhem ela! - Diz Guron caminhando a passos largos em direção da espada.

Mas o que o grupo não esperava é que naquele local havia um anfitrião.

-Cuidado Guron!!! - grita o Minotauro.

Na Frente dos aventureiros aparece uma criatura de dois metros de altura, com a cabeça de uma mulher, três afiadas fileiras de dentes de tubarão, o corpo de leão, cauda de escorpião, asas de dragão.

-É uma Manticora!!! - grita Esgalon.

Guron dá um passo para trás, no mesmo momento em que a Manticora ataca-o. Esgalon prepara seu arco e dispara contra a criatura, que logo defende com suas enormes asas; Guron aproveitando estar perto da besta, ataca-a com seu machado, acertando sua pata esquerda, o qual faz com que a criatura recue alguns centímetros e contra atacasse o Anão com suas asas, levando-o ao chão, Dimaethon pega impulso e corre com sua espada em punhos na direção da criatura, no momento exato em que a Manticora com seus dentes afiados aproxima-se do Anão, Dimaethon acerta-lhe com a espada, fazendo com que a besta recuasse mais um pouco, Esgalon aproveita o momento e começa a disparar suas flechas, deixando a criatura atordoada.

Já recuperado, Guron pega seu machado que encontrava-se ao chão e segue em direção a criatura. Dimaethon, aproveita o momento para atacar as asas da besta, enquanto Esgalon dispara suas flechas nos olhos da criatura, Guron com seu machado acerta a pata direita da criatura, levando-a ao chão, neste momento a besta leva sua calda em direção a Guron, o qual consegue se esquivar antes do ataque venenoso da criatura, já sem como atacar o grupo a criatura crava a ponta de sua cauda em suas próprias costas, acabando com sua vida. Antes mesmo de deixar o local Dimaethon corta a cabeça da criatura.

-Vamos levar a cabeça dela junto com a espada - diz o Anão.

Dimaethon e Esgalon gargalham.

-Lá está ela! - diz Esgalon apontando para a espada, a qual encontrava-se presa em uma das rochas.

O grupo aproxima-se da espada.

-Ela é linda - Diz Dimaethon.

-É sim - responde Guron - mas vamos embora que já tivemos surpresas demais, enfim já conseguimos completar a missão.

O Elfo retira a espada da rocha e a guarda.

-Agora vamos, quero colocar a mão naquelas moedas de ouro - diz Guron.

Dimaethon e Esgalon gargalham do Anão, enquanto caminham em direção a saída da caverna.

Autoria Gabriel Souza



PRÓXIMO LIVRO DE D&D É REVELADO: EBERRON, RISING FROM THE LAST WAR!

Embora poucos detalhes de Eberron: Rising of the Last War tenham sido revelados até aqui, já dá para ter noção sobre todo o material contido no livro.



Ele será um cenário de campanha e contará com uma aventura. Ele também introduzirá novas mecânicas no jogo, a se destacar a classe Artífice (que foi lançado na penúltima unearthed arcana) uma nova mecânica de antecedentes para o grupo inteiro. A sinopse do livro diz:

Explore as terras de Eberron neste cenário de campanha para o maior RPG do mundo! Esse livro provê tudo o que jogadores e mestres precisam para jogar Dungeons & Dragons em Eberron - um mundo rasgado pela guerra, preenchido com tecnologia alimentada com magia, aeronaves e trens elétricos, onde mistérios inspirados pelo estilo noir se encontra com aventuras ao maior estilo swashbuckler. Eberron entrará em uma nova era próspera ou as sombras da guerra descerão novamente?

Mergulhe dentro de aventuras pulp com localizações fáceis de serem usadas, completas com mapas de castelos flutuantes, arranha-céus e mais!

Explore Sharn, uma cidade de arranha-céus, aeronaves, intrigas cruéis e uma encruzilhada para os povos devastados pela guerra;

Inclui uma campanha para personagens se aventurarem para dentro da Mournland, um lugar encoberto pela neblina, cheio de cadáveres e magia retorcida;

Mescle magias e invenções para criar objetos maravilhosos como um Artífice - a primeira classe oficial a ser lançada para a 5ª Edição de D&D desde o Livro do Jogador;

Treine seus personagens com um novo elemento dos jogos de D&D, chamado de Patrono do Grupo - um antecedente para todo o seu grupo.

Explore 16 novas raças e opções de subraça, incluindo marcas de dragão, que magicamente transformam certos membros de uma raça do Livro do Jogador;

Confronte monstros horríveis, nascidos das guerras devastadoras do mundo.

Os conteúdos apresentados no protótipo Wayfinder's Guide to Eberron serão atualizados e incorporados no livro.

Informações sobre o livro

Nome: Eberron - Rising of the Last War

Número de Páginas: 320 páginas

Valor: US\$ 49,90

Data de Lançamento: 19 de Novembro de 2019 (você já pode comprar na pré-venda Amazon Brasil)



Folhetim do Reinado

PORT LAOISE



EDIÇÃO N ° 5

Horror em Lismore!!!





HORROR EM LISMORE!

CRIATURAS DAS TREVAS INVADEM LISMORE

Após os acontecimentos em Fiore Blue, agora é a vez de Lismore ser invadida por criaturas das trevas:

"Segundo informações dos elfos do local, tudo começou logo depois que um clérigo de Lonmor passou a viver por entre as divisas de Listowel e Lismore" Diz Alatar - Membro da Ordem Branca

Devido a ameaças e aparições, todo o povo de Lismore migrou para as terras de Gorrey, o Reino dos Elfos, deixando apenas soldados no local.

As informações que chegam a nós é que a guerra já começou, entre os elfos de Lismore e o exército do clérigo que não para de crescer.

Segundo informações o Clérigo tem invocado todos os tipos de criaturas que antes só existiam em Fermoldor...

As intenções do Clérigo ainda não são confirmadas, mas o que foi nos informados é que o Clérigo pretende invocar um demônio naquele local.

A Ordem Branca convocou 3 aventureiros para a missão.

Maiores informações traremos nas próximas Folhetim do Reinado.



Strange Land



Em breve "CardFight Tavern" Um card-game baseado no mundo de "Strange Land", proteja sua Taverna, monte seu exército, venha fazer parte desta aventura você também!!!



mundostrangeland.home.blog



Venha fazer parte desta aventura você também!!!

CORK

Um dos vilarejos mais antigos do mundo, Cork encontra-se localizado ao sul do reinado, a história de Cork é conturbada devido aos ataques de Zzridroskinuuss e a morte do temido dragão pelos lendários no vilarejo.

Cork contém segredos e muitos mistérios, poucos sabem mas Cork é composta por diversos túneis antigos podendo conter tesouros, túneis protegidos por almas de aventureiros mortos naqueles locais.



Mundo
Strange Land



Muitos dizem que Cork é abençoada e outros dizem ser amaldiçoada pelos deuses, pois foi o único local que sofreu 2 ataques de Zzridroskinuuss e conseguiu se reerguer.

Cork também é composta por diversas Tavernas, onde aventureiros de todo o reinado e do mundo procuram missões, uma vez encomendadas pelos magos mais poderosos do mundo "A Ordem Branca"

A população de Cork não passa de 300 habitantes, a maior parte são aventureiros que cansados das missões tomam Cork como segundo lar, por hoje ser um dos locais mais Calmo do reinado.

O comércio de Cork é basicamente devido as diversas Tavernas espalhadas pelo Vilarejo.

Mas muito mistérios ainda existem para serem desvendados.

Cork o vilarejo pacífico e ao mesmo tempo enigmático...



Shannon

Na divisa com o "Pântano Arswyd" o vilarejo de Shannon sempre foi um local temido, suas lendas de aparições de almas de aventureiros são bem conhecidas e contadas nas tavernas do vilarejo.

Localizado ao sul de Strange Land, sua população não chega a 100 habitantes, típico de um vilarejo antigo, logo que surgiu o boato que "Lathspelldor" encontrava-se ao sul do mundo, muitos deixaram o vilarejo com destino a outras cidades.

Habitado por humanos, no passado o vilarejo era grande, de vários aventureiros, que encontravam-se na "TAVERNA DO ANCIÃO BUR" para grandes aventuras em troca de recompensas, mas logo após os acontecimentos estranhos após Lathspelldor povoar "FERMOLDOR" com suas criaturas, o vilarejo tem se tornado sombrio e deserto, ao escurecer, todos escondem em suas casas, temendo aparições.





Fontes Utilizadas nesta edição:

Sites

RedeRPG

RPGMaisbarato

Mundo Strange Land



tavernaelficarpq.wixsite.com/website



1ª Edição

Setembro 2019