

JULHO 2020

EDIÇÃO Nº 2



O SEU ZINE DE RPG

RPG Magic Legends

será gratuito, com venda de
boosters ou Battle Pass opcionais!

Rios de Prata

Romance de Dungeons & Dragons
em nova tradução pela Jambô
Editora!



EDITORAZINENERD.WIXSITE.COM/WEBSITE





2° Edição
Julho 2020

Índice



4

EDITORIAL

5

**CAMINHOS
PRIMITIVOS**

7

**DICA DE CLASSE
D&D**

12

**LANÇAMENTO
JAMBÔ EDITORA**

15

**RPG MAGIC
LEGENDS**

17

**FOLHETIM DO
REINADO**

19

**HQ DE STRANGER
THINGS**

20

**NOVO CONJUNTO
DE REGRAS
ALTERNATIVAS
D&D**



Editorial

Julho 2020

Estão preparados para nossa nova edição do zine Covil de Dragão!!!

Nesta edição teremos RPG Magic The Gathering, dicas de Classes para seu personagem de D&D e muito mais...

Espero que gostem!!!

-O Taverneiro-



Caminhos Primitivos: Bárbaro das Cicatrizes Rúnicas – D&D 5ª Edição!

A primeira classe que é o Bárbaro, os quais devem escolher algum do chamados Caminhos Primitivos. O caminho primitivo define peculiaridades e lhe confere um conjunto de características exclusivas que apenas um bárbaro que trilhe o mesmo caminho terá. Vamos então ao Bárbaro das Cicatrizes Rúnicas!

Caminho do Bárbaro das Cicatrizes Rúnicas

Alguns bárbaros descobrem que possuem capacidades arcanas inatas ao cravarem runas místicas em sua carne. Esses bárbaros seguem o Caminho do Bárbaro das Cicatrizes Rúnicas e usam sua força de vontade e personalidade forte para conjurar magias enquanto brandem seus poderosos machados em batalha e urram num estado de fúria incontrolável. Um bárbaro que se inicie nesse caminho, geralmente é aconselhado por um xamã ou ancião de sua tribo que percebe o poder inerente oculto nele. Esse místico então ensina-o o antigo idioma dos dragões e as runas místicas ancestrais que contém poder arcano que só pode ser liberado por aqueles detentores de poder inerente.

CONJURAÇÃO

Quando você alcançar o 3º nível, você descobre uma energia selvagem dentro de si próprio que você pode despertar mesmo em fúria. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de feiticeiro. Truques. Você aprende dois truques, à sua escolha, da lista de magias de feiticeiro. Você aprende um truque de feiticeiro adicional, à sua escolha, no 8º nível e mais um no 14º nível. Espaços de Magia. A tabela Conjuração de Bárbaro das Cicatrizes Rúnicas mostra quantos espaços de magia de 1º nível e superiores você possui disponíveis para conjuração. Para conjurar uma dessas magias, você deve gastar uma espaço de magia do nível da magia ou superior. Você recobra todos os espaços de magia gastos quando você completa um descanso longo.

Por exemplo, se você quiser conjurar a magia de 1º nível escudo arcano e você tiver um espaço de magia de 1º nível e um de 2º nível disponíveis, você poderá conjurar escudo arcano usando qualquer dos dois espaços.

Magias Conhecidas de 1° Nível e Superiores. Você conhece uma magia de feiticeiro de 1° nível, à sua escolha. A coluna Magias Conhecidas na tabela Conjuração do Bárbaro das Cicatrizes Rúnicas mostra quando você aprende mais magias de feiticeiro, de 1° nível ou superior. Por exemplo, quando você alcança o 7° nível da classe, você pode aprender uma nova magia de 1° ou 2° nível. Habilidade de Conjuração. Sua habilidade de conjuração é Carisma para suas magias de feiticeiro, portanto, você usa seu Carisma sempre que alguma magia se referir à sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Carisma para definir a CD dos testes de resistência para as magias de feiticeiro que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia. CD para suas magias = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Carisma
Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma.

INSCREVER CICATRIZ RÚNICA

No 3° nível, você sabe falar, ler e escrever em Dracônico. Esse idioma é usado para inscrever as runas mágicas cravadas em seu corpo e também aprende o ritual no qual você marca sua própria pele com tatuagens profundas em formas de runas místicas. Essas cicatrizes representam as magias que você conhece, ou seja, você cria suas primeiras tatuagens no 3° nível. Quatro ao todo, três truques e uma magia de 1° nível. Você adquire novas cicatrizes rúnicas conforme adquire novas magias ou truques conhecidos. Criar uma cicatriz rúnica é um processo trabalhoso e demorado. É necessário gastar 1 hora para criar uma cicatriz rúnica de um truque ou magia de 1° nível, usando tintas, lâminas e ferro incandescente. O processo leva ainda mais tempo para magias de nível superior ao 1°, sendo necessário 1 hora a mais para cada nível de magia acima do 1°.

Diferente dos outros conjuradores, um bárbaro das cicatrizes rúnicas não pode substituir suas magias conforme alcança novos níveis, já que suas magias estão ligadas às runas inscritas em sua pele permanentemente. Por isso, esse bárbaro deve escolher suas magias com muita cautela, já que elas provavelmente o acompanharão por toda a sua carreira.

MAGIA FURIOSA

Também no 3° nível, você descobre como liberar seu poder místico, mesmo quando está sob efeito de sua fúria. Você pode conjurar suas magias normalmente enquanto estiver em fúria, com exceção de magias que requeiram concentração.

RITUAL DE MISTICISMO

A partir do 6° nível, você pode fazer um ritual que amplia sua percepção do mundo e aprimora seus instintos naturais que leva 10 minutos para ser completado. Após isso, você deve gastar um espaço de magia de 1° nível. Você ganha visão no escuro com 18 metros de alcance e vantagem em testes de Sabedoria por 1 hora. Você pode gastar um espaço de magia de nível superior, aumentando a duração desse efeito em 1 hora para cada nível acima do 1°. Enquanto estiver sob esse efeito, você pode usar uma ação bônus para ganhar percepção às cegas com 9 metros de alcance até o início do seu próximo turno.

CONJURAÇÃO DE BÁRBARO DAS CICATRIZES RÚNICAS						
Nível de Bárbaro	Truques Conhecidos	Magias Conhecidas	Espaços de Magia por Nível			
			1°	2°	3°	4°
3°	2	1	2	–	–	–
4°	2	2	3	–	–	–
5°	2	2	3	–	–	–
6°	2	2	3	–	–	–
7°	2	3	4	2	–	–
8°	3	3	4	2	–	–
9°	3	3	4	2	–	–
10°	3	4	4	3	–	–
11°	3	4	4	3	–	–
12°	3	4	4	3	–	–
13°	3	5	4	3	2	–
14°	4	5	4	3	2	–
15°	4	5	4	3	2	–
16°	4	6	4	3	3	–
17°	4	6	4	3	3	–
18°	4	6	4	3	3	–
19°	4	7	4	3	3	1
20°	4	7	4	3	3	1

MAGIA INSTINTIVA

No 10° nível, você aprende a liberar sua magia de forma instintiva enquanto desfere seus ferozes ataques. Enquanto você estiver em fúria e usar a ação de Ataque, você pode, com uma ação bônus, conjurar um truque que requeira um ataque corpo-a-corpo contra o alvo dos seus ataques. Se você tiver usado a característica Ataque Descuidado, você realiza esse ataque corpo-a-corpo com magia com vantagem.

CICATRIZ RITUALÍSTICA

A partir do 14° nível, você pode fazer um ritual místico que leva 1 hora para ser preparado, usando tintas especiais para fazer com que duas de suas cicatrizes rúnicas lhe garantam um dos seguintes benefícios: Sempre que conjurar a magia contida nessa cicatriz, você ganha uma quantidade de pontos de vida temporários igual a 1d8 + o dobro do nível da magia. Você pode conjurar a magia relacionada a essa cicatriz como se tivesse usado um espaço de magia um nível superior ao que realmente usou. Após conjurar a magia contida nessa cicatriz, você recebe um bônus nas suas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo com arma igual ao nível da magia até o final do seu próximo turno. Após conjurar a magia contida nessa cicatriz, você ganha um bônus na sua Classe de Armadura igual ao nível da magia gasta até o início do seu próximo turno. Você recebe resistência a danos elementais (ácido, elétrico, frio, fogo e trovejante) por uma quantidade de rodadas igual ao nível da magia usada. Cada cicatriz pode conferir o mesmo benefício ou um benefício diferente quando conjurada e os efeitos delas duram até você realizar um novo ritual. Uma vez que tenha feito esse ritual, você não poderá fazê-lo novamente até ter terminado um descanso curto ou longo.

REMOVENDO CICATRIZES RÚNICAS

Não é possível remover as cicatrizes rúnicas de formas convencionais ou com magias simplórias. Apenas a magia regeneração ou mágica de poder equivalente consegue remover todas as cicatrizes rúnicas do personagem.



Descubra qual classe deve escolher em Dungeons and Dragons!

Então você foi convidado a participar de uma sessão de Dungeons and Dragons e não sabe qual classe deve escolher? Fique tranquilo, isso é normal. Separamos aqui de forma bem resumida, como cada classe vai te ajudar. Decerto isso vai facilitar a sua escolha. Mas para os jogadores mais experientes, alertamos que o resumo abaixo, serve apenas para iniciantes e não aborda nem 15% do que cada classe pode oferecer. O intuito é ser apenas o começo de um guia para iniciantes. Existem várias maneiras de escolher sua classe. Você pode escolher como ajudara seu grupo durante a sessão, isso vai facilitar sua escolha. Se você é um iniciante, precisa saber, como cada classe pode te beneficiar em seu role play e nos combates.

Bárbaro

Já viu algum meme onde era informado que a melhor habilidade é a força? Ela nunca falha, a boa e velha violência. Bárbaros são focados em poderes marciais ao contrário de poder mágico. Embora existam outras classes que consigam fazer o mesmo com magias ou combate.



Inegavelmente, os bárbaros são especialistas em combate na linha de frente, se quer ser o tanque do grupo, essa é uma boa escolha. Essa classe utiliza os danos cortantes e perfurantes, de tal sorte que ela não é facilmente derrubada. Seu maior atributo é a força. Se você se identifica com as características abaixo, jogue de Bárbaro: Quer jogar como se fosse um guerreiro alimentado pela raiva; Quer ser o primeiro a entrar nos combates; Gosta de ser imprudente, e não quer ser punido por isso; Acredita que a batalha e a força são a solução de tudo;

Guerreiro

Você pode ser um combatente feroz ou um mestre tático, depende muito da ocasião e o combate. Seus status principais são a força e a destreza. Acima de tudo, os guerreiros nasceram para o combate, totalmente versáteis, conseguem atender o básico de todos os estilos de luta. Todo guerreiro sabe brandir um machado, esgrimir com uma rapineira, empunhar uma espada longa ou até mesmo usar um arco em seus inimigos. Apenas jogue com um guerreiro se você deseja:

Uma classe de combate personalizável; Quer atacar mais de uma vez por turno; Deseja a maior variedade de habilidades em armas e armaduras;



Monge

Se você pretende descer a porrada em geral, Monge é uma boa opção. Bem como uma magia, essa classe se baseia da energia que flui em seu corpo. Essa energia que flui de seus corpos não gera apenas mais poder, mas pode ser uma vantagem contra os adversários. Monges são os verdadeiros artistas marciais, usam ataques precisos e uma mobilidade capaz de desestabilizar os inimigos. Acima de tudo, seu atributo principal é a destreza, se você se identifica com os pontos abaixo, seja um monge em Dungeons and Dragons: Deseja usar seus punhos ou outras armas de artes marciais; Deseja uma variedade de habilidades em combate; Quer interpretar um personagem móvel e veloz;



Ladino

Ladinos possuem uma habilidade especial para encontrar a solução para praticamente qualquer problema, demonstrando desenvoltura e versatilidade, a chave de qualquer grupo aventureiro de sucesso. Contudo, essa classe tende a ser desonesta e sorradeira. Treinados em uma variedade de habilidades úteis. Eles podem causar muitos danos em um único ataque pelas sombras, ainda mais se o seu inimigo estiver distraído, seu maior status é a Destreza, seja um ladino se: Deseja criar estratégias para obter o máximo de dano; Usar as habilidades dentro e fora de combate; Deseja viver nas sombras, sempre tendo vantagem sobre os demais; Não pretende ser leal ou dividir os ganhos com os personagens;



Bardo

Os bardos usam o poder da música para alimentar sua mágica. Eles têm uma grande variedade de feitiços para buffar aliados e atrapalhar os inimigos. Eles podem se adaptar a muitas situações. Por certo, o Carisma é seu status principal. Seja um bardo se você se enquadrar nas opções abaixo: Deseja jogar com um conjurador que seja pau para toda obra; Deseja que a música seja uma inspiração de poder e força para os aliados; Você não quer ser um personagem dramático e com um background pesado; Prefere auxiliar nos combates a participar diretamente deles;



Clérigo

Deseja ser um personagem conectado diretamente ao seu deus? Bem os clérigos são uma ótima opção, sem falar que temos uma material dedicado com algumas dicas para clérigos. Além disso, clérigos obtêm magia através da devoção a um deus. Eles costumam atuar como curadores, mas podem desempenhar uma variedade de

funções de apoio e controle. Eles usam a sabedoria como seu status principal. Deseja seguir os ideais de um deus específico; Sua fonte de magia é a fé em seu deus; Gostaria conhecer feitiços para diversas situações; Deseja lançar feitiços e mesmo assim continuar na linha de frente do combate;



Druida

Essa é uma classe para os jogadores que desejam ter um contato maior com a natureza. Já imaginou conversar com os animais em seu role play? Tenha uma versatilidade em magias e transformações animais. Na hora que acabar suas magias, o melhor é se transformar em um rinoceronte e atacar seu inimigo. Os Druidas são a classe que mais se diferenciam dos outros conjuradores. Dessa maneira, eles também têm a capacidade única de se transformar em um animal. Eles usam a sabedoria como seu status principal. Jogue com um druida se você se enquadra nas opções abaixo: Deseja se transformar em um animal; Quer estar em sintonia com a natureza; Quer habilidades e feitiços conectados a natureza; Deseja ser um defensor da vida e da natureza;



Feiticeiro

Feiticeiros não aprendem feitiços ou os recebem de um poder superior. O Feiticeiro nasceu com a magia em seu sangue, a magia é parte dele. Por outro lado, feiticeiros conhecem menos magias, mas podem usá-las com mais flexibilidade. Eles usam o Carisma como seu status principal. Seja um feiticeiro se você se enquadrar nas perguntas abaixo: Deseja distorcer os efeitos dos feitiços, deixando a magia mais forte, com um maior tempo de duração, com um dano maior; Pretende usar magia sem ter o trabalho de preparar ou estudar aquilo; Deseja ter uma explosão de feitiços incontroláveis a sua disposição;



Para aqueles que almejam ser como Gandalf ou até mesmo o Doutor Destino, nada melhor que escolher a classe, Mago. Os magos ganham sua magia através do intenso estudo. Eles têm potencialmente a mais ampla variedade de feitiços conhecidos no jogo. Eles usam a inteligência como o seu status principal. Se você quer saber, se o mago é classe que deve escolher, veja se as questões abaixo soam familiar aos seus ouvidos: Quer ter um feitiço na cartola para todas as situações; Deseja caçar conhecimento mágico em suas viagens; Deseja ser tanto o atacante como o suporte da party; Acredita que a magia é o maior poder no universo; O conhecimento é a maior arma entre os mortais;



Paladino

Juntamente com heróis e vilões, todo filme tem aquele guerreiro que é devoto a uma causa até a morte, se você se enquadra nisso, sua classe certamente é o Paladino. Paladinos fazem um juramento a uma divindade que lhes dá poderes. Conhecidos como guerreiros sagrados que conseguem manipular a magia e a espada. Eles usam Força e Carisma como suas principais estatísticas. Seja um Paladino se você, pensou nas questões abaixo antes de criar seu background: Deseja seguir um código estrito até a morte; Quer ser uma verdadeira defesa no campo de batalha; Deseja causar dano de explosão por ataques mágicos; Deseja salvar um amigo que está perto da morte; Pretende possuir armaduras das mais diversas possíveis;



Guardião (Ranger)

Falando um pouco mais sobre o Senhor dos Anéis, por exemplo, se você gostou do Aragorn, seu estilo de luta, caçador misterioso, guardião da floresta, certamente vai gostar de jogar com o Guardião. Verdadeiros rastreadores naturais, responsáveis por serem os batedores do grupo, indo à frente no campo de batalha e

identificando os inimigos. Eles usam suas habilidades naturais e magias para caçar e combater suas presas na natureza. Eles usam Força ou Destreza como suas principais estatísticas. Escolha o Guardiã se: Deseja se concentrar na exploração e no combate; Deseja ser um excelente guerreiro e, ao mesmo tempo, um arqueiro; Quer ser o maior caçador do grupo ou um Mestre de Bestas;



Warlock (Bruxo)

Decerto um homem atormentado por vozes pode ser algo impressionante em uma mesa. Contudo, se essas vozes forem de criaturas abissais, será algo melhor ainda. Runas antigas se manifestam em seu corpo e criaturas tão antigas quanto à terra começam a cobrar o preço pelo seu poder. Warlock usa como o Carisma como seu principal ponto de status.

Tenha certeza que o Warlock será semelhante a um clérigo, mas de uma maneira diferente, seja um Warlock se você se identifica com as características abaixo:

Pretende ter contato direto com uma criatura demoníaca que te conceda poderes; O grande Cthulhu pode ser o seu patrono, aquele que te concede poder; Deseja que seu personagem seja o mais evil possível; Controlar armas mágicas que são invocadas ao seu desejo;

Enfim, esperamos que o pequeno resumo com breve características acima tenha ajudado você a escolher sua próxima Classe.



DUNGEONS & DRAGONS®

FORGOTTEN REALMS®

RIOS DE PRATA

Rios de Prata

Romance de Dungeons & Dragons em nova tradução pela Jambô Editora!

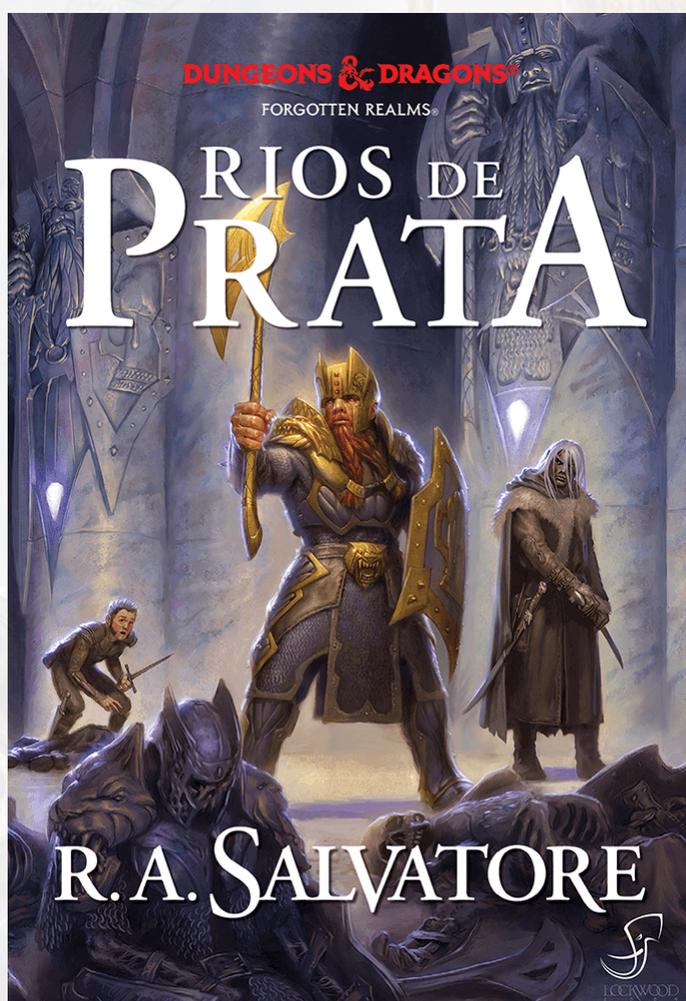
A Lenda de Drizzt Vol. 5 – Rios de Prata, de R. A. Salvatore, é o mais novo lançamento da Jambô Editora na série de romances de Forgotten Realms, principal cenário de Dungeons & Dragons. A nova tradução foi feita por Carine Ribeiro especialmente para esta edição, que possui um novo projeto gráfico, seguindo a linha dos demais títulos da série A Lenda de Drizzt já lançados pela editora.

Em Rios de Prata, Drizzt se depara com hostilidade e preconceito por ser um drow, ou elfo negro, e isso faz com que entre em conflito sobre seguir suas aventuras na superfície ou retornar para as tenebrosas origens de seu povo subterrâneo em Menzoberranzan.

Enquanto isso, o bárbaro Wulfgar começa a superar a aversão de sua tribo à magia e o halfling Regis foge de um assassino que leva destruição por onde passa. Eles estão em uma jornada com o anão Bruenor, que busca realizar seu sonho de reclamar o Salão de Mitral, lugar em que nasceu e onde correm os rios do título. A Lenda de Drizzt é um clássico da literatura de fantasia que, com seus mais de trinta volumes, recebeu diversos prêmios e fez múltiplas passagens pela lista de best-sellers do New York Times. A série é formada por diversos arcos menores, que geralmente duram entre três ou quatro livros, e cada um desses arcos pode ser lido de forma independente. Por isso, apesar de Rios de Prata ser o quinto volume da série de romances como um todo, é o segundo da Trilogia do Vale do Vento Gélido e

continuação direta de O Fragmento de Cristal, conhecido na antiga tradução para o português como A Estilha de Cristal. A série acompanha as aventuras de Drizzt Do'Urden, um drow que deixa seu povo por renegar sua cultura cruel e impiedosa. Originalmente um personagem secundário quando estreou em O Fragmento de Cristal, o personagem se tornou tão popular entre os fãs, que passou a ser o protagonista da série, ganhando então a Trilogia do Elfo Negro, com os três primeiros volumes, para contar sua origem. A Trilogia do Elfo Negro, que consiste dos volumes Pátria, Exílio e Refúgio, já foi integralmente lançada pela Jambô Editora em formatos físico e digital. A princípio, a editora pretendia continuar lançando títulos da série inéditos no Brasil, e assim foi publicado Legado, o sétimo volume da série.

Rios de Prata – A Lenda de Drizzt vol.5
Romance clássico de Dungeons &
Dragons, escrito por R. A. Salvatore,
autor best-seller do New York Times,
está de volta ao Brasil em nova
tradução pela Jambô Editora.



Ficha técnica:

RIOS DE PRATA
R. A. Salvatore

Linha: Dungeons & Dragons

Universo: Forgotten Realms

Série: A Lenda de Drizzt vol.5

Arco: Trilogia Vale do Vento
Gélido vol.2

Tradução:

Carine Ribeiro

Páginas: 352

Formato: 15,5 x 23 cm, brochura

Editora: Jambô

Preço: R\$ 59,90

A Jambô Editora é conhecida por seus títulos de RPG e literatura fantástica,
tanto nacionais quanto estrangeiros, incluindo, além dos romances
de Dungeons & Dragons, títulos como Tormentazo e a série de livros-
jogos Fighting Fantasy.

www.webradiotaverna.minhawebradio.net

Web Rádio Taverna

ROCK & POESIA



MATINÊS
ESPECIAIS
LITERATURA
SINTONIA ORIENTAL
CORUJÃO DO METAL
CLÁSSICOS DO ROCK
E MUITO MAIS!

📷 📺 📧 @webradiotaverna • ✉️ tavernawebradio@gmail.com

Sua Melhor Opção em Web Rádio!!



RPG Magic Legends será gratuito, com venda de boosters ou Battle Pass opcionais!

Magic: Legends é um RPG de ação gratuito para jogar, que coloca você no lugar de seu próprio planeswalker...Em post recente, Stephen Ricossa, produtor executivo do jogo, resolveu cobrir alguns detalhes de monetização do jogo Magic: Legends e como isso será importante para a experiência geral do jogo.

Assim como os outros títulos da Cryptic, os jogadores terão uma moeda especial, o Aether. Os jogadores também podem comprar boosters digitais que oferecerão novos feitiços para expandir sua biblioteca, bem como feitiços, artefatos e classes exclusivos. Ricossa explicou que esses novos conteúdos não são mais poderosos do que as classes ou itens gratuitos do jogo, mas são diferentes horizontalmente, oferecendo experiências de jogo mais exclusivas.

O jogo também oferecerá um passe de batalha, com níveis gratuito e pago. Os jogadores também podem comprar itens da loja de conveniência, como slots de deck, slots de carregamento, aumento de XP e muito mais. Haverá também eventos gratuitos por tempo limitado que oferecerão mais recompensas.

Ricossa também disse que os jogadores também poderão comprar classes temáticas de Planeswalker que oferecem mais opções, mas não mais poder. Essas classes exclusivas oferecerão suas próprias opções de cosméticos, árvores de progressão entre outras coisas.

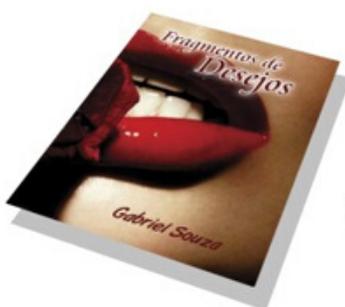




LOJA DA TAVERNA

O autor Gabriel Souza convida a todos para conhecer suas obras de Poesias e temáticas RPG

LIVROS E LIVRETOS



LIVROS E LIVRETOS DIGITAIS



ARTIGOS PARA PRESENTES



VISITE
NOSSA LOJA
E ADQUIRA!

Visite, conheça e adquira diversos livros e livretos, entre contos medievais, poesias e outros, além de artigos para presentes:

www.tavernanerds.wixsite.com/loja

Dúvidas, entre em contato pelo e-mail:

gabriel.hsouzapoeta@gmail.com

Pagamento por cartões, boletos e depósitos através do sistema



VISITE TAMBÉM:

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.





Nova HQ de Stranger Things terá crossover com Dungeons & Dragons!

Em parceria com a IDW, a Dark Horse Comics anunciou uma nova HQ que terá um crossover entre a série Stranger Things e o universo de Dungeons & Dragons. Por enquanto, não foi revelado nada sobre a trama, mas a primeira imagem pode ser conferida ao lado.

“Então, aquele projeto secreto que estamos trabalhando? Estamos escrevendo uma minissérie em quadrinhos de Stranger Things e Dungeons & Dragons!” O roteiro será assinado por Jody Houser (Harley Quinn e Hera Venenosa) e Jim Zub (Wayward), enquanto a arte será de Diego Galindo (Army of Darkness). O lançamento da HQ está prevista para novembro deste ano nos Estados Unidos.





Novo conjunto de regras alternativas vai mudar o conceito de raças!

Um novo conjunto de regras alternativas vai mudar o conceito de raças em Dungeons and Dragons. Essa semana na internet foi noticiado que os criadores de Dungeons and Dragons estariam repensando o conceito de raça. Contudo, o site Comic Book informou que a Wizards iria lançar um conjunto de regras para eliminar os bônus de pontuação de habilidade racial. Após o mundo presenciar uma onda de protestos contra o racismo sistêmico, inflamado pela morte de George Floyd, em 25 de maio, nos Estados Unidos. Algumas empresas se manifestaram a respeito do assunto. No início desta semana, a Dungeons & Dragons divulgou uma longa declaração sobre diversidade e igualdade em seu jogo.

O post também abordou várias regras e conhecimentos do mundo que são vistos como problemáticos devido a suas implicações no mundo real. Uma dessas regras é o bônus padrão de pontuação de habilidade atribuído a um personagem por pertencer a uma determinada raça. Essas pontuações visam refletir que tropas como elfos são mais hábeis ou que os anões são mais resistentes, mas também refletem o conceito de bio-essencialismo em seu jogo. A empresa deve lançar um conjunto de regras alternativas para personalizar as origens de um personagem, incluindo a opção de alterar os aumentos de pontuação de habilidade relacionados a ser um anão, elfo e outros personagens jogáveis. Decerto o objetivo dessas regras é refletir que um personagem no jogo é um indivíduo que não precisa estar em conformidade com as generalidades de sua raça ou origem. Esses foram os únicos detalhes do post no Comic Book.

DUNGEONS & DRAGONS[®]

A Nova Ordem Chegou!!!



aordemdedragus



Confiram as Novidades da Loja Covil de Dragão!



lojacovildedragao.wixsite.com/website



Esqueleto Guerreiro #1

12x de R\$ 1,46
R\$ 15,00



Goblin #1

12x de R\$ 1,46
R\$ 15,00



Elfo Guerreiro #3

12x de R\$ 1,46
R\$ 15,00



Guerreiro #1

12x de R\$ 1,46
R\$ 15,00



Elfo Guerreiro #2

12x de R\$ 1,46
R\$ 15,00



Elfo Guerreiro #1

12x de R\$ 1,46
R\$ 15,00



Criatura #1

12x de R\$ 1,46
R\$ 15,00



Beholder

12x de R\$ 1,95
R\$ 20,00



mercado pago



JULHO 2020

EDIÇÃO Nº 2



O SEU ZINE DE RPG

RPG Magic Legends

será gratuito, com venda de
boosters ou Battle Pass opcionais!

Rios de Prata

Romance de Dungeons & Dragons
em nova tradução pela Jambô
Editora!



EDITORAZINENERD.WIXSITE.COM/WEBSITE

