

Dragon Cave

Mighty Blade II

A história de sua criação

Faendull

Uma aventura
em suas ruínas

Levent

Nova raça para
sua campanha

DRAKON

Cenário de Campanha - Parte 1

ÍNDICE

Game Design: Passado, Presente e Futuro.	Página 3
Itens Mágicos: Tesouros de Faendull	Página 4
Aventura: O Mistério de Faendull	Página 6
Raça: Halflings	Página 13
Cenário de Campanha: Crenças de Drakon	Página 14
Nova Raça: Levent	Página 18

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



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

Criação, Edição e

Desenvolvimento: Tiago Junges

Ilustrações: Diversos; Todos direitos reservados.

Editorial

Bem vindos à primeira edição da revista Dragon Cave. Esta revista é especialmente voltada ao sistema de RPG Mighty Blade. Contendo informações, notícias e (principalmente) material novo para seus jogos. Caso você não está familiarizado com o sistema, ou se quer saber mais sobre este RPG, acesse o site mightyblade.coisinhaverde.com.

Nesta edição você encontrará a primeira parte do cenário Drakon, um cenário de fantasia medieval para você situar suas aventuras. Aqui você encontrará as lendas da criação dos mundos, o panteão e as religiões deste cenário. Além de conhecer a raça dos Levent, uma antiga raça de humanóides alados (apelidados por muitos de *Anjos*).

Itens mágicos poderosos em *Tesouros de Faendull* fazem conexão com e a aventura *O Mistério de Faendull*. Situada nas ruínas da antiga capital do reino de Faendull, esta aventura revela os segredos de sua queda.

Mighty Blade é um sistema para todos jogarem e pretende seguir com esse objetivo. Estamos felizes pela realização desta revista e se der tudo certo continuaremos a fazer mais edições e material para seus jogos!

Bem vindo ao Dragon Cave!

Bem vindo ao Mighty Blade!

Coisinha Verde





Mighty Blade II: Passado, Presente e Futuro

Foi há cinco anos atrás quando decidi criar um sistema simples e rápido. Estava cansado de procurar um sistema assim. Principalmente quando quis apresentar o fantástico mundo do RPG para jogadores iniciantes. Nenhum sistema para iniciantes até hoje foi bem sucedido (3D&T que me desculpe). Foi aí que decidi fazer um sistema para cumprir esta árdua missão.

Já desenvolvo sistemas há quase dez anos, e já tinha noções básicas de mecânica. Logicamente o primeiro protótipo do Mighty Blade não era excelente. O nome era Sistema Fênix e demorou algum tempo para possuir uma boa estrutura. Sempre fazendo jogos de teste, as regras mudavam e se adaptavam a cada novo jogo.

Após alguns anos, o sistema já possuía estrutura e era capaz de cobrir uma diversidade de opções. Atributos e rolagens já estavam bem desenvolvidos. Então o chamei de Mighty Blade, e fiz a primeira versão do manual. Era uma versão beta e simples, que se espalhou na internet pelos chats do RPG 2ic (ou iRPG - www.rpgonline.com.br). O Mighty Blade tinha uma forte característica que ia além das regras, possuía um incrível e único mundo chamado Gaia. Um cenário diferente. Não havia elfos, anões ou orcs, e sim raças como Jubans (Homens-leão nobres e valentes), Tailox (Homens-Raposa traiçoeiros), Fadas, Minotauros e Goblin.



O jogo cresceu e evoluiu, mas alguns problemas em sua mecânica ainda não estavam bons. Principalmente nos cálculos de vida e mana. Pesquisei muitos sistemas e jogos de tabuleiro, passei horas criando brainstorms e testei em jogo as mais estranhas regras possíveis. Foi da evolução natural e de novas idéias que surgiu o Mighty Blade II. As regras estavam diferentes, mas sua idéia ainda era a mesma.

Para cobrir outros cenários, o jogo não possui um cenário próprio, oferecendo aos jogadores algumas raças mais comuns.

A revisão não será um novo jogo, é apenas uma revisão. Muitos dos novos elementos que coloquei no Mighty Blade II ainda precisavam de mais um ano para se aperfeiçoar. As mudanças serão poucas, mas importantes para o bom funcionamento do jogo. Usuários de magia terão que trocar alguns de seus equipamentos, mas terão um grande benefício com suas magias. As armaduras e escudos tiveram algumas alterações importantes, diminuindo as defesas. E alguns poucos detalhes em algumas habilidades. O Mighty Blade evoluiu, mas continua com sua essência e simplicidade.

**Bom jogo a todos!
E que rolem os dados!**



Na próxima edição: Lobisomens!

As edições seguintes de Dragon Cave terão temáticas. Na próxima edição será a vez dos lobisomens. Você encontrará estatísticas dos monstros, descrição de como funciona a doença/maldição da Licanthropia, Itens mágicos, e uma classe nova para enfrentar estas terríveis ameaças.

Também terá a continuação da matéria sobre Drakon, descrevendo a magia e a cosmologia de Drakon. E uma matéria sobre o processo de criação do sistema Mighty Blade.



Tesouros de Faendull

Há 200 anos atrás, Faendull foi um reino próspero e livre. Seu governante, o rei Berthos era visto como um homem bom pelo povo. Foi então que, buscando auxílio na magia, Berthos contratou três grandes feiticeiros para serem seus conselheiros: Iagoth, Sarloch e Rubon. Foi então que os problemas começaram.

Os três feiticeiros logo se questionaram quando a curiosidade do grande rei. Ele primeiro perguntava sobre magias simples de adivinhação, depois perguntava sobre invocações, até que suas dúvidas ficavam mais obscuras e em pouco tempo estava querendo saber sobre demônios. Sarloch parecia conhecer mais deste assunto e foi o que mais recebeu atenção do rei. Iagoth não crendo que o rei poderia estar se corrompendo, logo formou uma força de elite de soldados fieis, e junto com Rubon, desmascarou Berthos.

O rei havia descoberto uma masmorra sob seu castelo onde fora aprisionado diversos demônios. Berthos e Sarloch, ao serem desço-

bertos por Iagoth, invocaram vários demônios e enfrentaram o exercito. A luta foi difícil, mas Iagoth e Rubon saíram vitoriosos. Após a batalha nas masmorras, os feiticeiros e os soldados fizeram uma reunião com as casas nobres do reino e revelaram sua historia. Com a renuncia do irmão de Berthos, as casas elegeram Iagoth como o sucessor do trono.

Durante 10 longos anos, Iagoth governou o reino de Faendull. O povo não estava muito contente com Iagoth, pois consideravam Berthos um rei bondoso e que Iagoth havia o matado para conseguir o trono. Foi então que uma peste se alastrou pelas cidades. O povo ignorante acusou o feiticeiro. Ninguém soube de onde veio, ou como se alastrou tão rapidamente, mas a peste matou todas as pessoas da cidade. As poucas sobreviventes que conseguiram fugir sem contrair a doença contam que nos últimos dias, Iagoth proibiu as pessoas de sair da cidade. Mandou trancar as passagens e matar todos cavalos.

Espada Dourada de Iagoth

Nível: 1

Raridade: Raro

Custo: 700

Esta espada de prata banhada em ouro possui um brilho próprio podendo iluminar pequenos aposentos. Quando brandida, seu brilho oscila podendo deixar o oponente confuso. O grande feiticeiro Iagoth criou estas espadas para seu exercito enfrentar os demônios do rei Berthos. Ninguém sabe ao certo quantas espadas tem, mas possivelmente não passam de 50.

DANO	TIPO	PESO	GRUPO	OBSERVAÇÃO
10	Corte/Perfuração	3	Arma Complexa	
ESPECIAL				
Se a vitima falhar em um teste de Inteligência (Dif. 13), ficará confusa e receberá uma penalidade cumulativa de -1 na defesa.				



Elmo de Sarloch

Nível: 2

Raridade: Único

Custo: 800

Este belo elmo de ferro e prata era usado por Sarloch mesmo antes de ser exilado na floresta do falcão. Ele a usou para se proteger da influência demoníaca que estava tendo após a batalha nas masmorras. Sarloch morreu vítima da peste em seu casebre no meio da floresta. Dizem que ele mantinha relações com uma antiga criada do castelo. Suas posses foram saqueadas e vendidas por todos os lugares.



ESPECIAL
Quem usar este elmo ficará imune a qualquer tipo de efeito mental (medo, ilusão, confusão, dominação mental, telepatia, etc.).

Marionete de Rubon

Nível: 3

Raridade: Incomum

Custo: 800

Feita de madeira de um carvalho de 200 anos, esta marionete não possui cordas. Nas suas costas encontra-se uma safira mágica. Apertando a safira, um raio atravessa o boneco, dando-lhe vida. Ele não tem consciência de quem é e nem é capaz de falar, mas obedecerá qualquer um que lhe der um comando simples.

Rubon era um feiticeiro excêntrico que sempre criou itens mágicos diferentes em sua vida. Ele construiu diversas destas marionetes quando vivia em Helderburg com sua esposa.

ESPECIAL
Ao pressionar a safira das costas deste boneco, ele ganha vida e obedecerá a qualquer comando simples. Ele se desativa após 1d6 dias. Ele é incapaz de lutar.

Anel da Flatulência de Rubon

Nível: 1

Raridade: Incomum

Custo: 600

É um anel dourado com runas mágicas luminosas. Não tem como descobrir o funcionamento deste item apenas olhando, o personagem só descobrirá o funcionamento se já o conhece, ou usando. Ao ser posto no dedo, nada acontece, mas após algum período, o usuário começa a ter uma crise de flatulência. Neste momento o anel se aperta no dedo, ficando assim por até 1 hora. Após este período, aquele que usou o anel estará exausto e precisará descansar por pelo menos 3 minutos.

Rubon era um feiticeiro excêntrico que sempre criou itens mágicos diferentes em sua vida. Ele criou alguns destes anéis para ridicularizar alguns feiticeiros fajutos quando ainda era jovem.

ESPECIAL
Não tem como descobrir o funcionamento deste item apenas olhando, o personagem só descobrirá o funcionamento se já o conhece, ou usando. Ao ser posto no dedo, nada acontece, mas após algum período, o usuário começa a ter uma crise de flatulência. Neste momento o anel se aperta no dedo, ficando assim por até 1 hora. Após este período, aquele que usou o anel estará exausto e precisará descansar por pelo menos 3 minutos.



O Mistério de Faendull

Resumo da Aventura: Os heróis vão investigar as reinas da cidade de Faendull e descobrem que o mal ainda caminha em suas ruas.

Gancho da Aventura: O grupo pode estar estudando sobre a misteriosa peste que destruiu a cidade e decide ir investigar de perto. Caso o grupo precisar de um motivo para isto, faça com eles encontrem Elisa, uma das sobreviventes. Ela é uma gentil criada da estalagem. Quando perguntada sobre seu passado, ela arregala os olhos e diz – Você nunca ouviu falar de Faendull? Eu sou uma das poucas sobreviventes. Todos morreram com a peste misteriosa. – e segue contando toda a história.

Colhendo informações: Se o grupo for buscando informações com outras pessoas e contatos, poderão descobrir que a peste não saiu da cidade. Muitos que vieram para outras cidades com a peste morreram sem passar a doença para ninguém. Como se a fonte da doença estivesse dentro da cidade. Alguns conhecidos disseram ter passado pela cidade algumas vezes, mas ninguém pegou a doença.

A Caminho de Faendull

Os heróis seguem estrada até as ruínas de Faendull. A estrada é pouco movimentada, e logo se some com a vegetação. O caminho é longo e se o grupo for a pé deverão acampar no meio da viagem. À noite, alguns encontros desagradáveis podem ocorrer. Role 1d6 e veja na tabela de encontros aleatórios:

Role 1d6	Encontro
1-2	Nada
3	1 Lobo Comum
4	1 Lobo Bestial
5	2 Lobos Comuns
6	2 Lobos Comuns e 1 Lobo Bestial

[Veja os dados no final da aventura]

A Entrada da Cidade

A cidade está abandonada a 50 anos, e a vegetação ergueu-se sobre as ruas. Dentro das casas é possível ver teias de aranhas e alguns insetos sobre as ruínas. Se alguém quiser entrar em alguma casa, encontrará apenas pó, teia e insetos. Algumas casas podem ter uma ou até duas aranhas gigantes.

Role 1d6	Encontro
1-4	Nada
5	1 Aranha Gigante
6	2 Aranhas Gigantes

[Veja os dados no final da aventura]

Dentro de uma das casas (a sua escolha) os heróis encontrarão a manifestação do espírito de um dos moradores. Ao entrar na casa, um vento frio gela a espinha dos heróis. Logo, uma voz suspira – Queremos sair, queremos viver! – Qualquer que seja a reação dos heróis, o espírito aparecerá flutuando no ar. É um menino de 10 anos com os braços arrancados. Ele está olhando para o chão e suspirando as palavras – maldito feiticeiro, maldito feiticeiro – Ele não reagirá a menos que alguém fale o nome Iagoth ou se alguém disser que ele está morto. Se disser que ele está morto, o menino se afasta dos heróis e tenta se esconder. Se for dito o nome Iagoth, o menino ficará bravo e erguerá a cabeça em direção de quem disse o nome. Neste momento é possível ver o pescoço do menino que está cortado e agora vertendo sangue. O menino então grita muito alto e avança sobre o grupo. No lugar de seus braços, brotam cipós e ele os usa para atacar como se fossem chicotes.

Combate: Fantasma do Menino
[Veja os dados no final da aventura]

O Castelo

Todas as ruas apontam para o castelo no final da cidade. É um grande castelo em ruínas. As grandes portas de madeiras estão destruídas e abertas. Passando delas poderá encontrar o

grande salão de entrada. Do teto alto descem correntes que outrora seguravam os candela-bros. A maioria das saídas e portas estão cobertas de escombros, exceto uma. Esta porta parece até ter sido aberta recentemente, visto pelas marcas do pó no chão.

A porta da para uma ante-sala aonde desce uma escadaria larga e gigantesca. Parados e de pé estão os cadáveres de 6 moradores. Seus corpos parecem estar mumificados e envoltos em uma substancia negra e viscosa. Os corpos parecem estar imóveis, até que alguém entre na sala ou ataca algum deles. Se isto ocorrer, os corpos ganham vida e atacam o grupo. Se observar bem, os personagens notarão que um dos corpos ali é do menino, e que seus braços parecem ter sido costurados. Se destruir o corpo, o espírito do menino sumirá para sempre.

Combate: 8 Zumbis Comuns

Tesouro: Um deles possui uma estranha chave.
[Veja os dados no final da aventura]

A Entrada da Masmorra

Descendo as grandes escadas, os heróis encontrarão uma grande porta de ferro. No centro da porta tem uma roda dourada com números em toda sua volta. No meio da roda uma fechadura completa o enigma da porta. Se o grupo tiver alguém com Arrombamento, poderá tentar abrir a fechadura (Dif 10), cada falha o herói deverá ficar mais 20 minutos tentando abrir a porta e aumentará a dificuldade em 1 ponto. Outra maneira de abrir a porta é encontrando a chave e fazendo um teste de inteligência para abrir a porta (Dif. 10). [Explicação: A roda dourada com números deve ser girada junto com o estalar de cada giro da fechadura].

Ao abrir a porta, tochas se acendem magicamente dentro da sala. É uma sala circular feita completamente de pedras. O teto é alto e possui diversos desenhos de demônios, cidades em chamas, pessoas morrendo e outras imagens de horror apocalíptico. Na parte oposta da sala outra porta de ferro e no centro da sala está um círculo desenhado no chão com símbolos estranhos. Se alguém pisar no centro, receberá uma espécie de choque causando automaticamente 10 de dano, mas ganhará um bônus de +2 em todos ataques por 24 horas. Não há como um jogador souber a menos que entre

no círculo ou passe em um teste de Inteligência (Dif. 12) para conhecer símbolos mágicos.

O Grande Salão

A porta de ferro é pesada, mas está aberta. Ao abri-la as tochas do gigantesco salão se acendem. As paredes da esquerda e da direita estão cobertas de celas com grades abertas. A parede oposta (que está a 15 metros da porta) possui diversos desenhos, símbolos e textos estranhos. No centro do salão é possível ver diversos corpos e carcaças de humanos e demônios. Este foi o palco da batalha entre Iagoth e Berthos. Vasculhando os corpos, os heróis encontrarão o cadáver de 11 humanos, sendo que dois destes eram soldados de elite de Iagoth e cada um está com uma Espada Dourada de Iagoth. Ali também pode se encontrar o cadáver de 18 demônios Blazekin (demônio menor).

Enquanto os heróis ficam verificando os cadáveres, uma das grades se abre. Quando todos olham para a cela, o demônio corre em direção do que estiver mais perto e ataca com um tridente estranho e poderoso. Morcegos o cercam o tempo todo.

Combate: Blazekin

Tesouro: Tridente das Bestas
[Veja os dados no final da aventura]

Se investigar as outras celas, os heróis não encontrarão nada.



A Parede

Na parede contraria a porta do salão, os heróis encontrarão diversos símbolos, desenhos e textos arcanos. No centro da parede tem um buraco de 15 cm de diâmetro. Um teste de Inteligência (Dif 8) dirá que todos estes símbolos são proteções para tornar esta parede indestrutível, e que o único jeito de abrir é derramando sangue puro pelo buraco. Neste momento de descoberta, a porta de ferro do outro lado se fecha, selando o grupo dentro da masmorra. A única saída é definitivamente quebrando o feitiço e abrindo a parede.

A Cela Principal

Ao derramar sangue pelo buraco, um terremoto começa a destruir a parede completamente, deixando apenas escombros. Atrás da parede está uma sala grande e cheia de velas que se acendem. No centro está um bloco de gelo tão gelado que pode sentir o frio de longe. Preso neste gelo está um esqueleto.

Ao abrir a parede do esqueleto sai uma voz aguda e rachada rindo e dizendo – Eu sabia que me libertariam! Só tive que esperar 50 anos. O que é 50 anos para quem esperou 5000 anos? Eu sou Hankal, o primeiro sacerdote de Koth, o senhor dos mortos – Ele deixa os jogadores argumentarem e então oferece – Como gratidão por terem me libertado, pouparei suas vidas e ainda lhes farei um acordo. O que acham de fazerem parte de meu exercito? – Os personagens que aceitarem serão possuídos por espíritos malignos que comandarão seu corpo e atacam os outros jogadores. Independente disto, Hankal ergue como zumbi o cadáver de cada demônio e humano do local.

Combate: Zumbi de soldado humano
[Veja os dados no final da aventura]

Combate: Zumbi do Soldado de Iagoth
Tesouro: Espada Dourada de Iagoth
[Veja os dados no final da aventura]

Combate: Zumbi de Blazekin
[Veja os dados no final da aventura]

Hankal está aprisionado em um bloco de gelo. Atacar o gelo poderá fazer o gelo se quebrar, libertando totalmente Hankal. Se isto acontecer, Hankal matará a todos com um piscar de olhos.

Só é possível atacar Hankal acertando em sua cabeça. A defesa de Hankal já esta calculada com base na dificuldade de acertá-lo.

Combate: Hankal

[Veja os dados no final da aventura]



Derrotando Hankal, todos os zumbis voltam a ser cadáveres. Se alguém do grupo quiser investigar melhor o esqueleto do Hankal e estudar sobre sua historia, saberá que ele não está morto. Ele é um lich muito poderoso e sempre se regenera em até dois meses. O grupo fará algo a respeito? Como o grupo o aprisionará? É por conta deles e de você.

Bom jogo!

Monstros da Aventura

Lobo Comum

Atributos

Força	4
Agilidade	3
Inteligência	1
Vontade	3

Pontos de Vida: 20

Pontos de Mana: 10

Defesa: 9

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 10/perf.)

Lobo Bestial

Atributos

Força	7
Agilidade	5
Inteligência	1
Vontade	4

Pontos de Vida: 40

Pontos de Mana: 30

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 15/perf.)

Habilidades:

Golpe Devastador

Habilidade - Ação

Mana: 30

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

Grupo de Ataque

Habilidade - Suporte

Descrição: Você ganha +1 no ataque para cada aliado que esteja atacando o mesmo alvo.

Aranha Gigante

Atributos

Força	5
Agilidade	4
Inteligência	2
Vontade	3

Pontos de Vida: 30

Pontos de Mana: 30

Defesa: 11

Ataque Corporal:

Adaga (Agi; Dano = 6/corte)

Habilidades:

Teia

Habilidade - Ação

Descrição: Faça um ataque a distancia (Agi), se acertar prenderá um oponente. No seu turno a vitima deve tentar sair da teia vencendo um teste de força (Dif 12). A vitima não poderá fazer mais nada.

Visão Noturna

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: A aranha gigante pode enxergar na completa escuridão, mas não é capaz de distinguir cores.

Fantasma do Menino

Atributos

Força	4
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	3

Pontos de Vida: 30

Pontos de Mana: 20

Defesa: 14

Ataque Corporal:

Braços Chicote (For; Dano = 12/Frio)

Habilidades:

Corpo Intangível

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 10

Descrição: O fantasma do menino pode ficar intangível, podendo atravessar paredes e ficando imune a ataques físicos. Nesta forma ele também não pode atacar.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O fantasma do menino não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Morto - Vivo (Fantasma)

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O fantasma do menino é imune a frio e perfuração.

Zumbi Comum

Atributos

Força	4
Agilidade	4
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 20

Pontos de Mana: 20

Defesa: 8

Ataque Corporal:

Soco (For; Dano = 4/Contusão)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi é imune a magias que afetam a mente (Comando, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Morto - Vivo (Esqueleto)

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi é imune a frio e perfuração.



Blazekin (Demônio Menor)

Atributos

Força	6
Agilidade	5
Inteligência	2
Vontade	4

Pontos de Vida: 60

Pontos de Mana: 60

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Tridente (For; Dano = 10/perfuração)

Habilidades:

Golpe Devastador

Habilidade - Ação

Mana: 30

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

Ataque dos Morcegos

Habilidade (Tridente da Bestas) - Ação

Descrição: Vários morcegos atacam um oponente causando automaticamente 5 pontos de dano.

Imunidade (Fogo)

Habilidade - Suporte

Descrição: Blazekin é imune a Fogo.

Vulnerabilidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Blazekin recebe o dobro de dano de Frio.

Zumbi de Soldado Humano

Atributos

Força	5
Agilidade	4
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 30

Pontos de Mana: 20

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Espada Longa (For; Dano = 10/Corte)

Soco (For; Dano = 5/Contusão)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi é imune a magias que afetam a mente (Comando, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Morto - Vivo (Esqueleto)

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi é imune a frio e perfuração.

Zumbi do Soldado de Iagoth

Atributos

Força	6
Agilidade	5
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 50

Pontos de Mana: 30

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Espada Dourada de Iagoth (For; Dano = 10/Contusão + Especial [veja Espada Dourada de Iagoth])

Soco (For; Dano = 6/Contusão)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi é imune a magias que afetam a mente (Comando, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Morto - Vivo (Esqueleto)

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi é imune a frio e perfuração.

Zumbi de Blazeekin

Atributos

Força	6
Agilidade	5
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 50

Pontos de Mana: 20

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Tridente (For; Dano = 10/perfuração)

Soco (For; Dano = 6/contusão)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi é imune a magias que afetam a mente (Comando, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Morto - Vivo (Esqueleto)

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi é imune a frio e perfuração.

Imunidade (Fogo)

Habilidade - Suporte

Descrição: Blazeekin é imune a Fogo.

Hankal, o Imortal

Atributos

Força	7
Agilidade	5
Inteligência	6
Vontade	8

Pontos de Vida: 70

Pontos de Mana: 80

Defesa: 15

Ataque Corporal:

Sopro Gélido (Von; Dano = 6/Frio)

Habilidades:

Aura Gélida

Habilidade (Circunstancial) – Suporte

Descrição: Hankal está aprisionado em um bloco de gelo muito gelado. Todos que estiverem até 4 metros do bloco de gelo receberão 4 pontos de dano de frio a cada rodada.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Hankal não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Morto - Vivo (Esqueleto)

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Hankal é imune a frio e perfuração.

Acordar os Mortos

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

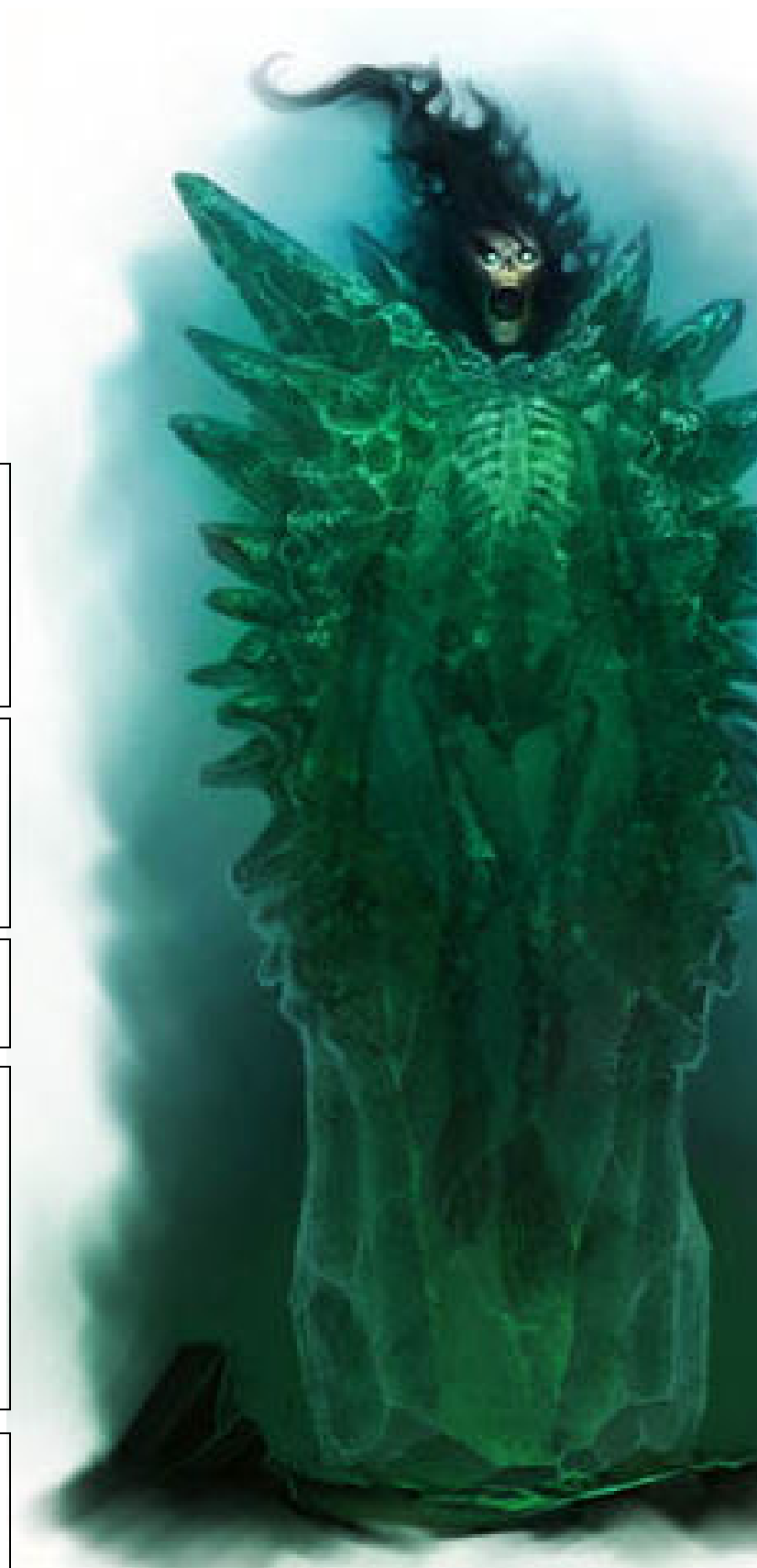
Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode dar vida a um corpo inanimado (esqueleto ou cadáver) de qualquer animal que esteja até 10 metros de você. Ao reanimá-lo, dê um comando simples para ele, e ele fará apenas aquilo. Após realizar o comando ele voltará a seu antigo estado.

Recarregar Mana 4

Habilidade (Técnica) - Ação

Descrição: Você deve sacrificar 20 pontos de vida para recuperar todos seus pontos de mana.



Monstros

Você pode usar os monstros desta aventura para criar sua própria aventura.
Fique a vontade para mudar e adaptar a sua aventura.



Na terra dos Halflings

Estas habilidades foram desenvolvidas por Kaique (kaiqueo.88@gmail.com). Você pode comprar uma habilidade destas como se fosse uma habilidade de classe.

Maestria a Distância

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Halfling

Descrição: O seu personagem ganha +2 de bônus no ataque quando estiver atacando com uma funda ou estilingue.

Esperteza Halfling

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Halfling

Descrição: Você tem Inteligência +1.

Esconderijo Invisível

Habilidade (Característica) - Ação

Raça: Halfling

Mana: 10 a 30

Descrição: Você pode permanecer escondido por até 1 hora sem ninguém te encontrar (exceto se o local for muito óbvio). O mestre deve estipular o gasto de mana de acordo com o tipo de esconderijo, entre 10 (se for um local bem escondido) e 30 (local muito difícil de esconder).



O Mundo de Drakon Parte 1 - Crenças

Nesta primeira edição, apresentamos a criação do mundo de Drakon, seu panteão e uma raça nova. Nas próximas edições vocês poderão conhecer a geografia e historia dos reinos de Drakon. Os textos a seguir foram traduzidos da antiga escrita Drakoniana:

Fragmento do *Gênesis* – Escrito pelo profeta *Omn'Ha*

¶ Antes do tempo, uma guerra estourou entre a luz e as trevas.
¶ A luz se dividiu em vários seres, chamados Deuses.
¶ As trevas se dividiram em vários seres, chamados Demônios.

¶ Mesmo opostos, eram perfeitos. Mesmo opostos, eram iguais.
¶ A cada batalha ganha, os deuses criavam um mundo em seu lugar.
¶ A cada batalha ganha, os demônios criavam um mundo em seu lugar.

¶ Cada qual com seu poder, cada qual com suas artes.
¶ Aprisionaram os demônios em belos mundos que os julgariam como errados.
¶ Aprisionaram os deuses em horríveis mundos que os julgariam como errados.

Fragmento da *Epopéia Divina* – Escrito pelo profeta *Esujh*

*Mirah, a justiça montada em seu corcel branco brande a espada forjada por Hou, o deus do fogo.
Mas foi Ellenis, a bela, que enfrentou e segurou os 3 demônios primordiais.
Com o poder de sua lâmina, Mirah deu o ultimo golpe e os baniu para o núcleo.*

*Cada deus a usou. A espada deu origem a tudo e a todos.
Ellenis criou a natureza e tudo que é belo, mas foi Denalla aquela que deu o sopro da vida.
Mirah criou os humanos e lhes deu a liberdade para escolher um lado na guerra.*

*O último movimento da espada criou os dragões.
Carcereiros dos demônios primordiais, herdeiros do poder dos deuses.
Os dragões eram para dormirem e apenas acordar quando o mal acordar.*

*O mal crescia entre os seres do mundo. O mal de verdade.
Logo os dragões despertaram, e confusos deixaram sua lealdade para com os deuses.
Então suas próximas gerações não sabiam diferenciar o mal, e acabaram consumindo por ele.*

Crenças e Fatos

Estes textos fazem parte do Livro da Verdade. Um livro sagrado com as palavras de profetas que viveram há cinco milênios atrás. O Livro da Verdade é uma compilação destes textos e pergaminhos antigos. Apesar da clara evidência de um poder superior (além da magia), ninguém pode comprovar com precisão a veracidade das histórias.

Templos são construídos para venerar vários deuses, mas principalmente as três grandes deusas dos textos de Esujh: Mirah, Denalla e Ellenis. Esta é a chamada Tríade Divina.

Mirah é a deusa da justiça, e é representada por uma mulher de armadura montada em um cavalo branco brandindo a Espada da Justiça (A Mighty Blade).

Denalla é a deusa da vida, e é quase sempre representada por uma menina sorridente. Em alguns templos ela também é representada como uma bela mulher grávida.

Ellenis é a deusa da natureza e também a grande matriarca. É representada como uma

mulher ruiva coberta de folhas. Para os elfos ela é a deusa mais importante e mais poderosa. Eles a representam como uma elfa ou uma fada, e a chamam de Lathellanis.

Os Demônios primordiais (chamados apenas de Demônios nos textos de Omn'ha) também são conhecidos como Lordes Demônios, devido aos nomes usados para diferenciá-los. Os três demônios primordiais dos textos de Esujh são conhecidos como Lorde da Morte, Lorde do Ódio e Lorde do Caos. Alguns demônios muito poderosos que já estiveram em nosso mundo de fato se intitulavam Lordes, banalizando este título e trazendo confusão aos estudiosos.

Alguns templos se dedicam a estes demônios primordiais, e seguidamente fazem rituais de sacrifício e outras atrocidades. Estes cultistas são extremamente perigosos e podem causar muitos problemas para a comunidade, trazendo demônios e outras criaturas para Drakon.

Religiões

Diversas religiões podem ser encontradas em Drakon. Existem muito mais religiões, mas vamos analisar as principais e mais importantes religiões, e conhecer seus dogmas e ensinamentos:

Tríade Divina

Esta é a religião mais conhecida e mais divulgada entre os reinos. Seus devotos crêm no Livro da Verdade e buscam seu conhecimento nas palavras dos profetas. Esta religião pode estar dividida entre os diversos deuses, mas sem negar o poder dos outros deuses. Um templo da Tríade Divina pode se dedicar apenas a uma deusa (apenas a Mirah, por exemplo), ou pode simplesmente se dedicar a todo o panteão. Sendo uma religião humana, normalmente as deusas e os deuses são representados por humanos, tendo poucas exceções.

Devotos: São em sua maioria humanos halflings e anões. Os principais seguidores são paladinos e sacerdotes que procuram sempre que o bem triunfe o mal. Sendo a maior religião de Drakon, quase todos a seguem, podendo ser guerreiros, ferreiros ou até feiticeiros.

A Grande Matriarca

Os elfos acreditam que o Livro da Verdade foi corrompido pelo tempo, e que a verdade mais pura é a dos anciões elfos. Eles contam que Lathellanis (certamente o nome original de Ellenis) foi a primeira deusa e a criadora de tudo. Em suas lendas, os demônios (conhecidos entre os elfos por Agentes do Caos) vieram para destruir Drakon. Lathellanis com seu poder os baniu do mundo. Antes de serem banidos, os demônios criaram, a partir dos próprios seres de Drakon, uma nova criatura para ajudar com seu retorno, os dragões.

Devotos: Esta é a religião nativa dos elfos, apesar de muitas sociedades selvagens seguirem (como os centauros, fadas e até algumas tribos orc). Os principais seguidores são rangers, druidas e alguns bárbaros em busca do equilíbrio universal.

Aurora dos Dragões

Os reinos do leste são conhecidos pela arte e conhecimento da magia. Muitos acreditam que o mundo foi criado pelos quatro dragões elementais. Eles fizeram de Drakon seu lar e a cada nova manhã, eles criavam mais belezas para o mundo. Logo eles se multiplicavam e governavam o mundo. Então vieram os demônios com suas hordas e começaram a destruir o mundo. Nesta batalha o mundo foi mudando sua geografia. Para acabar com os demônios primordiais, os quatro dragões elementais se destruíram, acabando de uma vez com a guerra. Os dragões atuais são invejosos e frios graças a amargura passada de geração para geração pela morte de seus patriarcas.

Devotos: Seus devotos não são de raças específicas, e sim de grupos que veneram os dragões. Com exceção dos elfos, quase todas as raças podem ser vista em suas seitas. Os principais seguidores são Feiticeiros, Ladrões e Assassinos que querem trazer a era dos dragões de volta.

Seita dos Primordiais

Não são fáceis de encontrar membros desta seita, pois seus propósitos destrutivos o afastam da sociedade e normalmente são desprezados por todas as culturas. Possuem templos nos subterrâneos e sempre estão buscando uma maneira de trazer os demônios primordiais ou os lordes demônios para Drakon. Muitos vendem sua alma para estes lordes demônios em troca de poder e riquezas.

Para os membros da Seita dos Primordiais, os deuses são invejosos e foram os que iniciaram a guerra com os primordiais. Este mundo é sua prisão, e eles devem ser libertados. Muitos demônios (alguns sem poder ou influencia alguma) prometem vida eterna mesmo depois que os lordes demônios acordarem.

Devotos: Membros de varias raças, principalmente as subterrâneas, podem ser encontradas nesta seita. Sendo as raças mais comuns Goblins, Elfos Negros, Humanos e algumas poucas tribos Orc. Os principais seguidores são necromantes, anti-paladinos e cultistas.

O Panteão – Tríade Divina

Este é o panteão de Drakon segundo o Livro da Verdade e suas interpretações pelo culto da Tríade Divina. Pode existir muito mais divindades, mas estas descritas aqui são as mais conhecidas e importantes. Muitos devotos da Tríade Divina costumam escolher um deus como seu patrono, seguindo seus dogmas a risca.

Mirah, A Justiça

Divindade Superior

Representação: Mirah é representada por uma mulher (loira ou castanha) de armadura, e geralmente está montada em um cavalo branco brandindo uma espada. Em alguns templos, Mirah é representada em estátuas segurando uma bandeira com a silhueta de um cavalo branco.

Templos: Os templos de Mirah estão normalmente ligados a um tribunal, guarda da cidade ou ordem de paladinos. Muitos sacerdotes destes templos são os juizes ou membros do conselho real do reino.

Dogmas:

- Todos merecem a justiça, não importando sua raça, credo ou posição social.
- Toda vida inocente deve ser preservada.
- A espada traz Justiça aos profanos.

Ellenis, A Natureza

Divindade Superior

Representação: Ellenis é representada por uma linda mulher de longos cabelos ruivos coberta por folhas. Alguns templos, sua estátua está segurando uma orquídea em uma mão, e um coelho em outra.

Templos: É adorada (dentro do culto a Tríade Divina) especialmente pelos agricultores e pecuaristas. Por esta razão os templos dedicados apenas a Ellenis são pequenos e se encontrar perto das regiões rurais. Muitos destes devotos possuem pequenos altares em suas casa com a imagem da Orquídea ou uma estatueta da deusa.

Dogmas:

- Devem-se respeitar os animais e as plantas.
- Tudo que se tira da natureza, deve ser devolvido.
- Celebre o primeiro dia de lua cheia.

Denalla, A Vida

Divindade Superior

Representação: Denalla, sendo a deusa da vida, normalmente é representada por uma menina sorridente. Alguns templos (principalmente os mais antigos) a representam como uma mulher grávida. Estatuetas de Denalla como a mulher grávida são geralmente colocados em berços juntos aos bebês.

Templos: Templos dedicados a Denalla são geralmente locais de cura e hospitais. Sacerdotisas de Denalla normalmente são parteiras ou líderes dos cultos. Os sacerdotes são os curandeiros.

Dogmas:

- Preserve a vida.
- Todos têm direito a uma segunda chance.
- Celebre o nascimento.

Sarfion, O Conhecimento

Divindade Inferior

Representação: Sarfion é representado por um velho magro de barbas brancas que usa um manto cor de terra. Sempre carrega um livro em uma mão e um castiçal na outra. O castiçal é para simbolizar a iluminação daqueles que alcançam o conhecimento.

Templos: Os templos de Sarfion são grandes bibliotecas, escolas e academias arcanas. Sarfion é referencia aos feiticeiros, que sempre o tem como o Guardião Arcano (ou o Guardião do Conhecimento).

Dogmas:

- Conhecimento é o caminho para a iluminação.
- Tolo é aquele que só fala e não escuta.
- Sábio é aquele que questiona quando indagado.

Hadorn, A Força

Divindade Inferior

Representação: Hadorn é sempre representado por um guerreiro forte carregando um machado pesado (chamado de O Destruidor). Em alguns locais é esculpido como um bárbaro, e em outros como um guerreiro de armadura completa. A imagem mais famosa de Hadorn é da pintura de Fosauth, onde ele é representado como um bárbaro ensangüentado caminhando sobre um campo de batalha coberto de corpos ao anoitecer.

Templos: Existem poucos templos a Hadorn, mas muitos quartéis e ordens de cavaleiros possuem uma capela dedicada a ele. Existe o famoso Templo da Guerra em Goltmore dedicado a Hadorn e Mirah. E o maior templo a Hadorn está em Eaktória.

Dogmas:

- A guerra fortalece o corpo e a alma.
- Morrer lutando é morrer com glória.

Zenith, O Vento

Divindade Inferior

Representação: Zenith é o deus dos ventos, mas também o teus do clima e das chuvas. Normalmente é representado por um gigante de pele azulada e barba branca. É chamado de o irmão de Nadir, O Oceano. Em raras ocasiões ele é representado com asas, e em algumas pinturas ele possui penas no lugar de cabelo e barba.

Templos: São poucos e raros os templos apenas de Zenith. Normalmente divide o templo com Nadir, o deus das águas. Estes templos se situam principalmente em cidades portuárias e seus devotos são marinheiros e pescadores.

Dogmas: Não possui dogmas, exceto a de respeitar o clima ruim e agradecer pelo clima bom.

Nadir, O Oceano

Divindade Inferior

Representação: Nadir é representado por um gigante de pele esverdeada e barba branca. É chamado de o irmão de Zenith, o vento. Em raras ocasiões ele é representado com nadadeiras nas costas como se fossem asas, e em algumas pinturas possui a pele escamada.

Templos: São poucos e raros os templos apenas de Nadir. Normalmente divide o templo com Zenith, o deus dos ventos. Estes templos se situam principalmente em cidades portuárias e seus devotos são marinheiros e pescadores.

Dogmas: Nenhum.

Hou, O Fogo

Divindade Inferior

Representado: Hou é representado por um ferreiro de barba negra sempre carregando seu martelo. Os anões reverenciam Hou e que ele forjou a raça dos anões em sua forja no interior das montanhas. Muitas vezes é representado como um anão, e em alguns templos como humano ou gigante.

Templos: São poucos os templos de Hou entre os humanos, apesar de que quase todo ferreiro possui um símbolo ou estatueta de Hou. Os anões possuem grandes templos a Hou que é o patrono da raça.

Dogmas:

- A coragem é o fogo.
- A honra é o martelo.
- A alma é o ferro a ser forjado.



Raça de Drakon: Levent

Os Levent era um povo amistoso e místico. Viveram em Drakon até o milênio passado, até que foram dizimados pelos dragões. Viviam nas Montanhas dos Cinco Picos em cidades bem próximas. Não se expandiram pelo mundo, e por esta razão a raça foi praticamente extinta. Poucos Levent conseguiram fugir e passaram a viver em civilizações humanas.

Os Levent são muito semelhantes aos humanos e normalmente tem olhos e pele clara. Possuem grandes asas de pássaro, podendo variar entre marrom claro, cinza e branco.

Sua civilização era pacífica e mística. Buscando sempre o entendimento do mundo através do espírito. Seus líderes eram poderosos shamans e espiritualistas.

Atributos Iniciais:

Força	3
Agilidade	3
Inteligência	3
Vontade	3

Classes comuns: Espadachim, Sacerdote e Shaman.

Habilidade Automática:

Asas Pesadas

Habilidade (Característica) - Suporte

Raça: Levent

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



Raças de Drakon

Drakon possui muitas raças, e iremos apresentá-las aos poucos nas edições da Dragon Cave, assim como matérias sobre o cenário.

Você pode usar estas raças em qualquer cenário contando que o mestre autorize. Se você é mestre, fique a vontade para colocar os Levent no seu cenário, podendo mudar a história da raça, e recolocando eles em algum local do seu mundo.