

# Dragon Cave

**Feiticeiros**

Novas magias

**Drakon**

Parte 4: Continentes

**Bardo**

Nova classe



# Sehrn

Um Reino de Aventura!



# ÍNDICE

<b>Regras:</b> Testes e Desafios	Página 3
<b>Classe:</b> Bardo	Página 8
<b>Monstros:</b> Criaturas Traíçoeiras	Página 11
<b>Novas Habilidades:</b> Feiticeiro	Página 14
<b>Monstros:</b> Elementais	Página 17
<b>Drakon:</b> Continentes	Página 20
<b>Drakon:</b> Reino de Tebryn	Página 21

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

1º de Abril! Quem tentou baixar a edição de abril no site se deparou com apenas uma capa com imagens estranhas do Super Mario Bros. Lendo as matérias de capas se surpreenderam (ou até se revoltaram) com matérias como “nova classe: Bailarino” ou “regras pra tocar guitarra no Mighty Blade”, além da adaptação de super mario. Imaginem: “faça um teste de pulo, se vencer você derrotou a tartaruga que vinha te atacar!”. Como muitos sites fazem brincadeiras neste dia eu tive que fazer a minha.

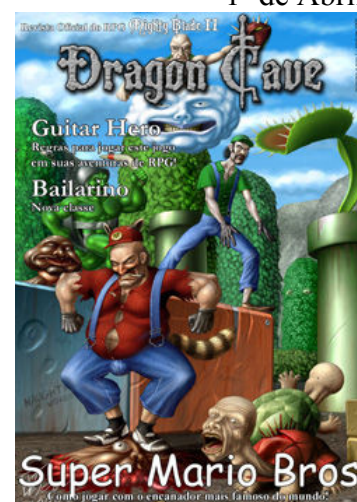
Mas esta edição está cheia de coisas legal! Coloquei uma espécie de guia para ajudar mestres a colocar testes e desafios em suas aventuras. Tem a classe Bardo e a matéria de capa falando sobre o reino de Tebryn, que será o primeiro reino de Drakon a ser abordado. Em futuras edições vocês verão novos reinos.

Observação: A descrição detalhada das cidades de Tebryn estará no site em breve! E quando todo o material de Drakon for escrito, compilarei em um livro que será o Guia do Mundo de Drakon.

Que rolem os dados!

*Coisinha Verde*

Capa da Edição do  
1º de Abril





## Testes e Desafios

No Mighty Blade os testes são feitos apenas rolando 2d6 e somando com o atributo correspondente. Algumas habilidades podem influenciar, mas no geral esta é a regra básica. Nesta matéria você não encontrará nada de novo, mas sim idéias e dicas de como fazer os testes mais frequentes nos jogos. O mestre não é obrigado a seguir estas regras. Servem bem mais de auxílio do que regras propriamente dita.

### Escalada

É feito através de uma série de testes de força dependendo da altura. Você deve fazer um teste de Força a cada andar (3 metros em média) que for subir, falhar em um dos testes significa que você caiu no chão e deverá fazer os testes tudo de novo. A dificuldade varia com a superfície a ser escalada. Veja as tabelas abaixo:

Superfície	Dificuldade
Com apoios ou buracos	10
Tijolos desregulados	12
Tijolos normais	16
Liso	---
Corda com nós	8
Corda comum	10
Parede com ganchos	12

### Nadar

Qualquer um pode nadar lentamente em lagos parados, não há teste. Caso os heróis estão perseguindo alguém nadando, faça testes de força igual como se faz para correr (veja a seguir). Obs.: A principio todos os jogadores sabem nadar, exceto se o jogador ou o mestre disser o contrário.

Em um rio com correnteza forte, os heróis devem vencer um teste de força que varia entre 10 a 14, dependendo da força da água. Nadar em rios perto de desfiladeiros exige um teste com dificuldade 16.

### Correr

Uma perseguição é realizada com uma sequência de testes de Força. O mestre estipula a distância inicial entre aqueles que estão

envolvidos na perseguição. Esta distância pode ser em metros. Então o perseguido deve fazer um teste de Força e somar com a distancia entre ele e o perseguidor. O perseguidor então deve rolar um teste de Força em que a dificuldade será o resultado do teste do perseguido. A diferença entre os dois testes é a distância que eles estão após um turno. A cada turno, os envolvidos rolaram seus testes até que o perseguidor canse ou pegue seu alvo.

Desta mesma maneira, é possível simular uma corrida entre dois heróis. Neste caso o mestre deve estipular em quantos turnos a corrida acaba, levando em conta a distância até a linha de chegada.

### Saltar

O teste de salto é um simples teste de força. Para saltar sobre algo, você precisa pegar impulso igual ou maior que a distância a ser pulada. A dificuldade também varia com a distância. Veja a tabela abaixo:

Distância (em metros)	Dificuldade
1	8
2	11
3	14
4	17
5	20
6	23
7	26
8	30

### Puxar e Empurrar

Seguidamente os heróis precisam puxar ou empurrar alguma coisa pesada. Neste caso os jogadores devem rolar um teste de força normal. A situação que vai dizer qual a dificuldade e quantos testes o herói precisará vencer para ser bem sucedido. Veja alguns exemplos.

A dificuldade para empurrar uma porta de pedra muito pesada pode variar entre 10 a 14. Enquanto puxar um amigo que está na beira do precipício, a dificuldade é 12.

## **Cavalgar**

Cavalgar um cavalo normal e domesticado exige um teste único de Agilidade com dificuldade 8 (o mestre pode também ignorar este teste e passar todo mundo). Para montar e dominar um cavalo selvagem a dificuldade varia entre 12 a 16. Tentar cavalgar outros animais de montaria exige testes iguais, sendo que montar uma criatura (mesmo que de montaria) desconhecida para você aumentará a dificuldade para +2.

## **Armadilhas**

Para localizar, qualquer um pode fazer um teste de inteligência (percepção) sendo que a dificuldade varia com a armadilha (Obs.: A habilidade *Sentidos Aguçados* pode influenciar neste teste). Se não perceber a armadilha, não será possível desarmar.

Para desarmá-la, o personagem deve ter a habilidade Armadilhas 1 (caso contrario será um teste com Inaptidão). A dificuldade varia com a armadilha. Falhar neste teste significa que a armadilha acionou, podendo ferir o personagem.

Para armar uma armadilha você deve ter os materiais necessários e a habilidade Armadilhas 2 (caso contrario será um teste com Inaptidão). O personagem então fará um teste de Inteligência (Dif 10). O valor total do teste será a dificuldade da armadilha.

## **Acrobacia**

Qualquer um pode tentar fazer alguma acrobacia fazendo um teste de Agilidade. A dificuldade varia com o que o herói pretende fazer. Existem milhares de possibilidades de acrobacias que só será limitada pela imaginação do jogador. Cabe ao mestre estipular a dificuldade. Veja alguns exemplos:

Cair de pé ao pular de algum lugar alto exige um simples teste com dificuldade 12. Desviar da queda de escombros dentro de um castelo em ruínas ou de uma pequena avalanche exige um teste com dificuldade entre 12 e 14.

## **Equilíbrio**

Os heróis podem precisar atravessar uma ponte instável, ou até andar em uma corda bamba. Este é um teste de Agilidade com a dificuldade variável. O mestre pode fazer uma série de testes dependendo do caso. O número

de testes pode tornar o teste muito mais difícil ou até impossível, tome muito cuidado. Vejamos alguns exemplos:

A dificuldade para atravessar uma tábua de 20 cm de largura é 8. O mestre pode optar por cobrar um teste a cada 2 metros de distância.

Andar na corda bamba seria dificuldade 12, sendo necessário fazer um teste de agilidade a cada metro percorrido.

## **Mover em Silêncio**

Assim como outros testes, este é um caso de teste resistido. O jogador que quer mover em silêncio sem deixar que outro o perceba deve rolar um teste de Agilidade, aonde o resultado será a dificuldade para o outro personagem perceber sua movimentação. Este jogador fará um teste de Inteligência (percepção).

## **Arrombamento**

O personagem precisa usar um Kit de Arrombamento e a habilidade Arrombamento. Caso contrário é impossível abrir qualquer fechadura ou cadeado. Se o personagem tiver apenas uma destas duas coisas, ele ainda pode fazer o teste usando a regra de inaptidão. A dificuldade depende do tipo da fechadura a ser aberta. A maioria das fechaduras convencionais tem dificuldade 12. Portas que guardam coisas importantes, ou fechaduras de baús de tesouros podem variar entre 12 a 14. E algumas fechaduras construídas por profissionais habilidosos e que protegem objetos ou locais de extremo valor podem chegar até dificuldade 20. Nota: Isto não inclui fechaduras mágicas.

Falhar em um teste significa perder 15 minutos de trabalho. O personagem pode tentar quantas vezes a mais quiser. Mas cada vez que falhar, além de perder 15 minutos, aumentará a dificuldade em +1.

## **Furtar Bolsos**

Qualquer um pode tentar, mas se não for proficiente irá usar a regra de inaptidão. É exatamente igual ao teste de mover em silêncio (teste resistido de Agilidade). Dependendo do caso, o jogador deverá primeiro mover em silêncio para chegar até o alvo sem este perceber, para então rolar o teste de furtar bolsos.

## Navegação

É possível se localizar geograficamente através das estrelas, do sol e até mesmo da natureza a sua volta. O jogador pode fazer um teste simples de Inteligência. A dificuldade é calculada escolhendo a fonte de informação de navegação e a informação a ser desejada.

Para saber as coordenadas polares (norte, sul, leste e oeste) basta um teste simples com dificuldade 8 e pode conseguir a informação através do sol ou das estrelas (se tiver uma bússola não é necessário teste). Para saber a latitude (distância entre os pólos) é necessário um astrolábio (uma ferramenta de navegação que custa 300 moedas) e vencer em um teste com dificuldade 12. E para saber a longitude, é necessário um astrolábio e vencer um teste com dificuldade 14, além de ter que estudar as estrelas por pelo menos 2 horas.

## Música

Qualquer um que souber tocar um instrumento musical ou cantar pode fazer um teste de Inteligência. O resultado dirá o quão bem ele foi em sua performance. Se não atingir 8 ou mais, a música foi tão ruim que ninguém consegue agüentar. Um resultado 10 ou mais é um bom desempenho que agrada a quem ouvir (exceto os mais eruditos). Resultados acima de 14 são resultados muito bons que merecem aplausos.

## Disfarce

O personagem precisa de material para se maquiar ou se vestir para parecer outra pessoa. Isso também inclui gesticular, caminhar e se expressar. Um teste de Inteligência é o mais adequado. A dificuldade pode ser qualquer uma. Veja alguns exemplos:

Disfarçar como um mendigo usando barro e trapos sujos pode ser realizado com dificuldade 8. Parecer e se portar como um nobre em uma festa no palácio real (mesmo usando roupas adequadas) tem dificuldade 12. E tentar se parecer com uma raça diferente a sua (mas não TÃO diferente. É impossível um humano tentar se parecer com um ogro!) exige um teste com dificuldade entre 12 a 16.

## Medicina

Após uma batalha sangrenta, os personagens estão com muitas feridas. Eles não serão capazes de descansar (ou seja, recuperar pontos de vida e mana) se estiverem com feridas abertas. É necessário um teste de Inteligência (dificuldade 8) para improvisar curativos e primeiros socorros. Este teste não é necessário se o personagem beber uma poção de vida ou receber uma magia de cura.

Personagens que receberem primeiros socorros assim que perderem todos os seus pontos de vida ainda tem uma chance de evitar a morte. Assim que a batalha acabar, um personagem pode dar assistência a um companheiro moribundo vencendo um teste de Inteligência com dificuldade 14. Se conseguir, o companheiro ficará inconsciente com 1 ponto de vida e só acordará assim que recuperar todos seus pontos de vida. É possível tentar mais vezes este teste em caso de falha. Mas a cada erro adicione +2 à dificuldade.





## Sobrevivência

Este teste baseado em Inteligência serve para entender e sobreviver em locais hostis. Desde florestas densas até desertos secos. A dificuldade varia com o que o personagem precisa para sobreviver. Ele pode precisar encontrar água e comida. Se não for muito óbvio ou impossível, ele deverá rolar este teste e a dificuldade varia com o ambiente (entre 10 a 18). Montar acampamento, fazer fogo e arranjar abrigo contra temperatura e clima podem ser conseguidos com este teste também.

## Conhecimentos Arcanos

Este teste só pode ser realizado por feiticeiros, sacerdotes e outros conjuradores. O mestre pode liberar em raras ocasiões para outros personagens, principalmente se o personagem tem razões para conhecer tal elemento. Este teste é feito para reconhecer itens mágicos, ler escritas arcanas e conhecer magias e o funcionamento delas. Basta rolar um teste de Inteligência. A dificuldade varia com o que se quer.

Para conhecer itens mágicos, a dificuldade é 8 para itens mágicos comuns, 10 para incomuns, 12 para raros e 14 para únicos. Aumente a dificuldade em +1 para cada nível do item mágico. Vencendo este teste, o personagem saberá a história e seu funcionamento.

Escritas arcanas e informações que feiticeiros deixam apenas para outros feiticeiros possuem dificuldade que varia entre 10 a 14. E reconhecer uma magia desconhecida ou rara a dificuldade varia entre 12 a 20.

## História e Lendas do Reino

Este é outro teste simples de Inteligência. A dificuldade normalmente é baixa (entre 8 e 12), e pode ser testado por todos que viveram ou estudaram sobre o reino em questão.

Mesmo se não souber sobre o assunto, um personagem pode pesquisar em bibliotecas ou tentar descobrir conversando com outras pessoas que vivem no reino. Neste caso faça o mesmo teste de Inteligência, mas acrescente +4 à dificuldade.

Da mesma maneira que estes testes visam um reino, eles podem ser realizados para uma cultura diferente da humana. Estes mesmos testes se aplicam para compreender a cultura e as lendas dos Centauros, por exemplo.

## Investigação

Investigar um local a procura de passagens secretas, armadilhas ou pistas de um crime são compreendidos com um simples teste de Inteligência. A dificuldade depende apenas do mestre. No caso de armadilhas leia anteriormente em Armadilhas. Passagens secretas ou pistas são informações que o mestre já deve estipular e podem variar entre 10 a 20.

## Lábia

Lábia é saber se expressar com palavras e gestos com o intuito de convencer alguém que você está certo. É usado tanto para mentir e persuadir quanto para explicar e ensinar alguém alguma coisa. Este é normalmente um teste resistido de Inteligência. Cada um dos personagens envolvidos deve testar Inteligência. Se o personagem estiver mentindo e falhar neste teste, o oponente não acreditou. Caso seja uma discussão, o lado que vencer 3 testes ganha o argumento.

Atenção: É imprescindível que se interprete cada rolagem de dado. A melhor maneira de o mestre fazer isto é deixando o jogador rolar o dado apenas quando a afirmação (ou a mentira) do personagem for suficiente para colocar dúvida na cabeça do adversário. É impossível (exceto com magia) de convencer uma pessoa que ela é uma galinha, por exemplo.

## Pedindo Ajuda

Alguns testes permitem que o personagem receba ajuda de outros aliados para ser mais bem sucedido no teste. O mestre deve verificar (usando a lógica) se esta ação é possível (por exemplo: não é possível ajudar em testes de abrir fechaduras ou furtividade). O jogador a fazer o teste rola normalmente (2d6 + atributo) acrescentando um bônus igual ao mesmo atributo de cada jogador que esteja ajudando.

**Exemplo:** Thork (For 5) arrasta uma pedra pesada com a ajuda de seu amigo Simmon (For 2). Ele então rola 2d6 + 5 (sua força) +2 (força de seu aliado) para este teste.

## Natureza

Dependendo da ocasião, o mestre pode permitir que apenas personagens que tiveram contato com a natureza façam o teste, mas no geral qualquer um pode fazer. É usado para reconhecer animais, criaturas naturais, plantas, árvores e habitat. A dificuldade é normalmente baixa e algumas vezes nem é necessário se testar. Reconhecer frutas comestíveis ou perigosas exige um teste de Inteligência com dificuldade 10. Saber o animal que passou pelo local, a dificuldade pode ser entre 10 a 14.

## Intimidação

Toda criatura pode fazer um teste de intimidação, que é um simples teste usando seu maior atributo. Existem muitos modificadores para este teste, e é o mestre deve decidir quais são.

Por exemplo, um orc com Força 6 poderá rolar seu teste de intimidação normal, mas se ele estiver furioso e com muito ódio do

oponente, o mestre pode dar um bônus de +2. Por outro lado, se o oponente encontra este mesmo orc usando uma roupa de balé, certamente receberá uma penalidade de -2.

O resultado deste teste é um número usado como dificuldade para um teste de coragem do oponente (veja abaixo).

## Coragem

Todo jogador que for intimidado ou que encontrar-se em uma situação de medo, deve fazer um teste de Coragem. Este teste é um simples teste de Vontade onde a dificuldade é o resultado do teste de Intimidação do oponente, ou um valor fixo de alguma situação de perigo e medo. Falhar neste teste significa que seu personagem não agüentou o medo e possivelmente saiu correndo sem pensar em mais nada. O mestre pode dar um bônus nesse teste caso exista algo que de coragem ao personagem (exemplo: o mestre pode dar +4 de bônus caso a filha do personagem em questão está acorrentada atrás do dragão do fogo).



**Descrição:** O bardo é o músico que viaja pelos reinos espalhando suas histórias de aventuras incríveis! Possui uma incrível habilidade musical capaz de encantar e motivar pessoas.

### Bônus de Atributo:

Agi +1

Int +1

### Proficiências:

Usar Armas Simples

Cantar e Tocar Instrumentos Musicais

### Lista de Habilidades:

#### Mestre das Notas

*Habilidade - Suporte*

Suas habilidades musicais vão além do normal.

**Descrição:** Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência para cantar ou tocar instrumentos musicais.

#### Canção do Triunfo

*Habilidade (Canção) - Ação*

Canções de guerras e vitórias motivam seus aliados fazendo-os lutarem com mais garra.

**Mana:** 10

**Descrição:** Todos seus aliados que puderem lhe escutar receberão (assim como você) +1 em todas as rolagens até o final da batalha. Este bônus não é cumulativo.

#### Canção Sonífera

*Habilidade (Canção) - Ação*

Sua canção pode fazer um oponente cair em um sono pesado.

**Mana:** 25

**Descrição:** Se o oponente falhar em um teste de Vontade, cairá em um sono profundo, e só acordará se receber dano ou após uma hora. A dificuldade do teste é igual a sua Inteligência +8.

**Especial:** Você pode amplificar esta magia gastando mais 15 de mana. Se fizer isto, todos aqueles que escutarem sua música (incluindo seus aliados) receberão o efeito desta habilidade.

#### Canção da Provocação

*Habilidade (Canção) - Ação*

Sua canção possui insultos a um adversário.

**Mana:** 20

**Descrição:** Escolha um adversário, ele será alvo da sua música provocativa e o deixará furioso. Ele deverá fazer um teste de Vontade (dificuldade = [sua Int] + 8). Se falhar, ele ficará tão irritado que deixará a guarda aberta e ficará até o final da batalha com defesa -4 (não cumulativo).

**Especial:** Se provocar um adversário que esteja sob o efeito da habilidade *Fúria de Combate*, ele causará +2 de dano.





**Canção Intimidadora**

*Habilidade (Canção) - Ação*

Sua canção pode engrandecer um grupo ou uma pessoa fazendo-a parecer mais poderosa que ela é.

**Mana:** 20

**Descrição:** Concede um bônus de +4 em qualquer teste de intimidação para uma ou mais pessoas enquanto a canção estiver sendo tocada.

**Canção Desconcentrante**

*Habilidade (Canção) - Ação*

Sua canção atrapalha um adversário.

**Mana:** 10

**Descrição:** Escolha um adversário, ele deverá testar Vontade imediatamente após ouvir sua música (dificuldade = [sua Int] +8). Se falhar neste teste, o adversário não conseguirá usar qualquer habilidade de ação no próximo turno.

**Canção Dançante**

*Habilidade (Canção) - Ação*

Sua canção é tão empolgante que faz todos dançarem.

**Mana:** 20

**Descrição:** Todos que escutarem esta música (exceto você) deverão testar Vontade (Dif = [sua Int] +8). Todos aqueles que falharem se encantarão com a música e começarão a dançar. Se estiverem em batalha poderão continuar lutando, mas terão uma penalidade de -4 em todas as rolagens de Força. Só pararão se cansar ou se você interromper a música.

**Mentiroso**

*Habilidade - Ação*

Você é um perito na arte do disfarce e do blefe.

**Descrição:** Role 3d6 quando fizer testes de Inteligência para mentir, se disfarçar, intimidar ou imitar outra pessoa.

**Agilidade de Combate**

*Habilidade - Suporte*

Você usa a sua Agilidade para golpear seus inimigos.

**Descrição:** Você pode usar sua Agilidade para fazer ataques corporais com armas de peso 3 ou menos.

**Furtividade**

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Agilidades para se movimentar em silêncio, se esconder e furtar bolsos (se for proficiente).

**Evasão**

*Habilidade - Reação*

**Mana:** 20

**Descrição:** Se o seu inimigo fizer um ataque corporal e acertar, você pode declarar evasão, e obrigar o inimigo a rolar novamente os dados. Só pode usar esta habilidade uma vez por rodada.

**Ataque Redirecionado**

*Habilidade - Reação*

**Mana:** 10

**Descrição:** Quando alguém te atacar e errar, você pode direcionar o ataque do inimigo para outro inimigo adjacente a ele, e acertar automaticamente. Você deve estar usando uma arma corporal para fazer isto.

**Ataque Evasivo**

*Habilidade - Ação*

**Mana:** 5

**Descrição:** Faça um ataque normal com uma arma de peso 2 ou menos. Após o ataque você pode se esconder em algum lugar para impedir que o inimigo te ataque.

**Combate com Duas Armas 1**

*Habilidade - Suporte*

Você atacar com duas armas pequenas.

**Descrição:** Em um turno, você pode fazer um ataque para cada Arma que estiver usando. A soma do peso das duas armas deve ser no máximo 2.

**Combate com Duas Armas 2**

*Habilidade - Suporte*

Você atacar com duas armas.

**Requisito:** Combate com Duas Armas 1.

**Descrição:** Em um turno, você pode fazer um ataque para cada Arma que estiver usando. A soma do peso das duas armas deve ser no máximo 4.

**Combate com Duas Armas 3**

*Habilidade - Suporte*

Você atacar com duas armas.

**Requisito:** Combate com Duas Armas 2.

**Descrição:** Em um turno, você pode fazer um ataque para cada Arma que estiver usando. A soma do peso das duas armas deve ser no máximo 6.

## Bardo - Habilidades Avançadas

**O Réquiem**

*Habilidade (Canção) - Ação*

**Requisito:** Nível 5; Mestre das Notas

**Mana:** 30

**Descrição:** Escolha um oponente. Ele deverá vencer em um teste de Vontade (dif = [sua Int] +6) ou começará a tremer de medo. A canção fala sobre a morte deste oponente e ouvi-la o faz ficar paralisado. Ele não poderá atacar ou fazer qualquer coisa enquanto a música continuar.

**Canção dos Animais**

*Habilidade (Canção) - Ação*

**Requisito:** Nível 5; Mestre das Notas

**Mana:** 10

**Descrição:** Todos animais que puderem escutar esta música ficarão encantados com ela e o seguirão enquanto a música continuar. Estes animais não irão atacar ninguém enquanto a música continuar.

**Poesia dos Bardos**

*Habilidade - Suporte*

Através das inúmeras canções e poemas épicos, você conhece muitas historias e lendas.

**Requisito:** Nível 5

**Descrição:** Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência referentes a qualquer tipo de conhecimento (história, arcano, animais, etc.).



# Monstros

## Criaturas Traiçoeiras

### Monstro da Ferrugem

Monstros da Ferrugem são criaturas subterrâneas que se alimentam dos mais diversos tipos de metais. Apesar de fracos, são o terror de todos os guerreiros.

#### Descrição Física

Possuem em média 1,5m de comprimento e 1m de altura. Possuem um rabo com uma lâmina na ponta que usam raramente para atacar e duas antenas sensitivas logo abaixo dos olhos. Sua pele é áspera de coloração que varia entre bronze e vermelha escura e possuem um forte cheiro de ferrugem.

#### Habitat/Sociedade

Monstros da ferrugem vivem em locais escuros e subterrâneos. Em seu covil podem se encontrar dois monstros e possivelmente filhotes. Eles vasculham todas as extensões dos complexos subterrâneos a procura de pedaços de metal. Apesar de comer minérios, preferem comer metais forjados e refinados. Em seu covil só é possível encontrar cabos de espadas, laços

de couro e raramente pedras preciosas que outrora ornamentavam armaduras.

#### Combate

Não atacam nem se forem provocados, mas se sentirem o cheiro de metal (ao qual pode sentir até 30m com suas antenas) ficaram agitadas e atacam. Suas primeiras tentativas são em enferrujar armas e armaduras, mas se estiver difícil tentarão matar seu possuidor com seu rabo. Se não tiver nenhum metal para enferrujar, o monstro da ferrugem irá começar a devorar as armas e armaduras caídas ao chão e não atacará mais ninguém. Se estiver com menos de 5 pontos de vida ele fugirá e se esconderá em seu covil. Se ameaçado no covil atacará com seu rabo.

#### Atributos

Força	6
Agilidade	4
Inteligência	1
Vontade	3

**Pontos de Vida:** 40

**Pontos de Mana:** 10

**Defesa:** 14

#### Ataque Corporal:

Rabo (For; Dano = 10/corte)

#### Habilidades:

##### Enferrujar Metais

*Habilidade - Ação*

**Descrição:** O monstro da ferrugem pode atacar qualquer oponente adjacente com suas antenas. Faça um teste de Agilidade (dif = [Agi do oponente] +7). Se vencer, escolha uma arma, armadura ou escudo de metal que o oponente esteja usando. Este item é completamente destruído e corroído pela ferrugem.

##### Sangue Corrosivo

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Qualquer arma de metal que acerte o monstro da ferrugem se enferruja imediatamente.







## Harpia

### Descrição Física

Possuem o corpo humanóide com patas de abutre e asas no lugar dos braços. Além de cheirar muito mal, estas criaturas possuem uma voz aguda e desafinada.

### Ecologia

Harpas alimentam-se de humanos ou semi-humanos (halflings e outras criaturas pequenas são seus favoritos). Costumam atacar em grupo para facilitar a caça, mas muitas vezes caçam sozinhos para não precisar dividir. Não existem Harpias machos, e elas se reproduzem colocando um ovo por ano. Filhotes que não conseguem caçar nos primeiros anos acabam sendo devorados pela mãe.

### Habitat/Sociedade

As Harpias vivem em grupos em cavernas ou ruínas abandonadas. Gostam de levar suas vítimas para se alimentarem protegidas. Em seu covil costumam jogar os restos de comida em um canto e não dão importância para tesouros.

### Atributos

Força	4
Agilidade	6
Inteligência	4
Vontade	4

**Pontos de Vida:** 40

**Pontos de Mana:** 60

**Defesa:** 11

### Ataque Corporal:

Garras (For; Dano = 12/corte)

### Habilidades:

#### Canto da Harpia

*Habilidade - Ação*

**Mana:** 20

**Descrição:** A harpia pode escolher um alvo qualquer que deve testar Vontade (dif. 14). Se falhar ficará hipnotizado pela harpia e não poderá agir até o final da batalha. Todo o turno o alvo pode testar Vontade para escapar da hipnose.



## Sátiro

### Descrição Física

Criaturas meio-humanas meio-caprinos são os ladinos das florestas. Têm torso, cabeça e braços humanos (com chifres na cabeça), e as patas traseiras de um bode. Seus cabelos e pelagem podem variar de castanho até ruivo.

### Habitat/Sociedade

Fazer travessuras, tocar melodias, perseguir ninfas da floresta e outras formas de prazer é só no que pensam. Não aceitam quem os ofende, mas receberão de braços abertos aqueles que trazem comida e bebida (especialmente vinho).

Não existem fêmeas desta espécie. Eles se reproduzem com humanas que muitas vezes são aprisionadas por eles. Não é comum encontrar famílias de sátiros, mas muitos destes quando se encontram fazem festas.

### Ecologia

Sátiros são ladrões por natureza. Gostam de pregar peças e roubar pertences por simples prazer. Vivem em florestas e costumam ter bom convívio com centauros.

### Combate

Normalmente preferem pegar seus oponentes de surpresa. Um sátiro pode possuir uma flauta (20% de chance) que a utilizam para tocar sua Canção Dançante e roubar todos os pertences do grupo.

### Atributos

Força	3
Agilidade	6
Inteligência	4
Vontade	3

**Pontos de Vida:** 40

**Pontos de Mana:** 40

**Defesa:** 11

### Ataque Corporal:

Adaga (For; Dano = 6/perfuração)

### Habilidades:

#### Canção Dançante

*Habilidade (Canção) - Ação*

**Mana:** 20

**Descrição:** Todos que escutarem esta música (exceto você) deverão testar Vontade (Dif 12). Todos aqueles que falharem se encantarão com a música e começarão a dançar. Se estiverem em batalha poderão continuar lutando, mas terão uma penalidade de -4 em todas as rolagens de Força. Só pararão se cansar ou se você interromper a música.

#### Furtividade

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Agilidades para se movimentar em silêncio, se esconder e furtar bolsos.



## Heróis ao Extremo Parte 1: Feiticeiro

Apresentarei novas habilidades para cada classe nas próximas edições de Dragon Cave. A classe escolhida para este mês é o Feiticeiro.

### Habilidades de Nível 1

#### **Ariete Mágico**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Mana:** 10

**Dificuldade da Magia:** 10

**Descrição:** Você pode dar um golpe mágico em qualquer pessoa ou objeto. Este golpe invisível se assemelha ao arremesso de uma pedra pesada de 1m de diâmetro. É útil para derrubar portas ou paredes (funciona com Força 10), ou derrubar oponentes. Causa 10 pontos de dano de contusão e se o oponente não vencer um teste de Força (Dif 14) cairá para trás.

#### **Quatro Elementos**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Mana:** 5

**Dificuldade da Magia:** 8

**Descrição:** Você pode criar uma esfera de pedra, água, fogo ou ar. Uma pedra pode ser arremessada e causará 4 de dano, uma porção de água poderá matar a sede, uma esfera de fogo poderá iluminar locais escuros e uma esfera de ar poderá ser mantida para respirar em locais sem ar. O fogo e ar podem ser mantidos enquanto fizerem o teste de magia a cada minuto.

#### **Elemental do Fogo 2**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Elemental do Fogo

**Mana:** 30

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Você pode criar um elemental do fogo de tamanho médio (igual a um humano) que agirá no turno seguinte. Seu corpo é feito completamente de fogo e desaparecerá assim que o combate acabar ou após 10 minutos. Veja os dados do *Elemental do Fogo Médio* nas próximas páginas.

#### **Elemental do Gelo 2**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Elemental do Gelo

**Mana:** 30

**Dificuldade da Magia:** 12

**Descrição:** Você pode criar um elemental do Gelo de tamanho médio (igual a um humano) que agirá no turno seguinte. Seu corpo é feito completamente de gelo e desaparecerá assim que o combate acabar ou após 10 minutos. Veja os dados do *Elemental do Gelo Médio* nas próximas páginas.





### **Visão Arcana**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Mana:** 10

**Dificuldade da Magia:** 10

**Descrição:** Você pode enxergar a aura mágica de tudo que possuir magia por 1 hora. Desde objetos encantados, itens mágicos, criaturas mágicas e locais ou monstros sob efeito de magia. Você deve então testar Inteligência para poder identificar o efeito mágico. A dificuldade normalmente é alta e o mestre pode estipular como quiser (podendo variar entre 12 a 30).

### **Resistência Elemental**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Mana:** 10

**Dificuldade da Magia:** 12

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

### **Familiar**

*Habilidade - Suporte*

Um animal está destinado a ser seu seguidor por toda esta vida. Ele é a encarnação de um antepassado.

**Descrição:** Você tem um animal e mantém contato telepático com ele. Escolha um destes animais ao escolher esta habilidade: Águia, Cobra, Coruja, Corvo, Rato ou Gato.

**Especial:** Se seu Familiar morrer quando você tiver alcançado o nível 5, ele reencarnará em um Pseudo-dragão e chegará até você voando em 2d6 dias.

## **Habilidades de Nível 5**

### **Teleporte 3**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Nível 5; Teleporte 2

**Mana:** 50

**Dificuldade da Magia:** 16

**Descrição:** Você pode se teleportar para qualquer lugar que você conhece. Você pode levar alguém com você apenas encostando nela, mas some +2 na dificuldade da magia para cada pessoa a mais. É possível teleportar para locais desconhecidos, mas terá de fazer o teste de magia duas vezes para funcionar.

Esta magia deve ser feita com uma orbe.

### **Elemental do Fogo 3**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Nível 5; Elemental do Fogo 2

**Mana:** 60

**Dificuldade da Magia:** 14

**Descrição:** Você pode criar um elemental do fogo grande (3m de altura) que agirá no turno seguinte. Seu corpo é feito completamente de fogo e desaparecerá assim que o combate acabar ou após 10 minutos. Veja os dados do *Elemental do Fogo Grande* nas próximas páginas.

### **Elemental do Gelo 3**

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Nível 5; Elemental do Gelo 2

**Mana:** 60

**Dificuldade da Magia:** 14

**Descrição:** Você pode criar um elemental do Gelo grande (3m de altura) que agirá no turno seguinte. Seu corpo é feito completamente de gelo e desaparecerá assim que o combate acabar ou após 10 minutos. Veja os dados do *Elemental do Gelo Grande* nas próximas páginas.

## Habilidades de Nível 10

### Elemental do Fogo 4

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Nível 10; Elemental do Fogo 2

**Mana:** 120

**Dificuldade da Magia:** 16

**Descrição:** Você pode criar um elemental do fogo gigante (5m de altura) que agirá no turno seguinte. Seu corpo é feito completamente de fogo e desaparecerá assim que o combate acabar ou após 10 minutos. Veja os dados do *Elemental do Fogo Gigante* nas próximas páginas.

### Elemental do Gelo 4

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Nível 10; Elemental do Gelo 2

**Mana:** 120

**Dificuldade da Magia:** 16

**Descrição:** Você pode criar um elemental do Gelo gigante (5m de altura) que agirá no turno seguinte. Seu corpo é feito completamente de gelo e desaparecerá assim que o combate acabar ou após 10 minutos. Veja os dados do *Elemental do Gelo Gigante* nas próximas páginas.

### Inferno 3

*Habilidade (Magia) - Ação*

**Requisito:** Nível 10; Inferno 2

**Mana:** 60

**Dificuldade da Magia:** 14

**Descrição:** Você pode fazer o chão de uma área de 4 metros de diâmetro ficar em chamas e uma chuva de fogo e magma cair sobre ela. Todos que estiverem dentro desta área receberão 20 pontos de dano (fogo) e mais 20 pontos de dano (fogo) em cada rodada seguinte que continuar dentro da área. Esta magia só acaba quando você quiser. Esta magia só pode ser feita com um cajado.

### Tempestade de Gelo 3

*Habilidade (Magia) - Ação*

Uma chuva de pedaços finos e afiados de gelo cai sobre seus inimigos.

**Requisito:** Nível 10; Tempestade de Gelo 2

**Mana:** 80

**Dificuldade da Magia:** 14

**Descrição:** Você pode evocar uma tempestade de gelo em uma área visível circular de 2m até 1km de diâmetro (a sua escolha). Todos que estiverem na área escolhida receberão automaticamente 20 pontos de dano (corte) + 30 pontos de dano (frio). Esta magia só pode ser feita com um cajado.





# Elementais

Os elementais são manifestações de antigos espíritos da natureza. Espíritos estes sem memória ou consciência da vida, pois nunca a tiveram. O feiticeiro ao criar um elemental, canaliza este espírito fazendo-o materializar sob o elemento conjurado. Este elemental então fará tudo que seu criador mandar, mas após o efeito da magia, seu corpo se destruirá e ele voltará a ser um espírito perdido.

É possível conjurar sempre o mesmo espírito e (após muito tempo) ensinar coisas a ele podendo até criar um meio de comunicação. Esta prática não é comum, pois às vezes acontece deles esquecerem tudo que aprenderam (mas isto não é sempre).

## Elemental do Fogo (Pequeno)

### Atributos

Força	2
Agilidade	3
Inteligência	1
Vontade	3

**Pontos de Vida:** 10

**Pontos de Mana:** 10

**Defesa:** 11

### Ataque Corporal:

Soco (For; Dano = 6/Fogo)

### Habilidades:

#### Imunidade (Fogo)

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Elemental do fogo é imune a Fogo.

#### Vulnerabilidade (Frio)

*Habilidade - Suporte*

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

## Elemental do Fogo (Médio)

### Atributos

Força	4
Agilidade	5
Inteligência	2
Vontade	4

**Pontos de Vida:** 30

**Pontos de Mana:** 30

**Defesa:** 11

### Ataque Corporal:

Soco (For; Dano = 10/Fogo)

### Ataque a Distância:

Tiro de Fogo (Agi; Dano = 8/Fogo)

### Habilidades:

#### Imunidade (Fogo)

*Habilidade - Suporte*

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

#### Vulnerabilidade (Frio)

*Habilidade - Suporte*

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

## Elemental do Fogo (Grande)

### Atributos

Força	8
Agilidade	7
Inteligência	2
Vontade	4

**Pontos de Vida:** 50

**Pontos de Mana:** 50

**Defesa:** 10

### Ataque Corporal:

Soco (For; Dano = 14/Fogo)

### Ataque a Distância:

Tiro de Fogo (Agi; Dano = 12/Fogo)

### Habilidades:

#### Imunidade (Fogo)

*Habilidade - Suporte*

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

#### Vulnerabilidade (Frio)

*Habilidade - Suporte*

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

#### Combate Gigante

*Habilidade - Suporte*

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



## Elemental do Fogo (Gigante)

### Atributos

Força	10
Agilidade	10
Inteligência	2
Vontade	5

**Pontos de Vida:** 100

**Pontos de Mana:** 100

**Defesa:** 8

### Ataque Corporal:

Soco (For; Dano = 20/Fogo)

### Ataque a Distância:

Tiro de Fogo (Agi; Dano = 14/Fogo)

### Habilidades:

#### Imunidade (Fogo)

*Habilidade - Suporte*

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

#### Vulnerabilidade (Frio)

*Habilidade - Suporte*

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

#### Combate Gigante

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Toda criatura que receber um ataque deve testar Força (Dif 12). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.



## Elemental do Gelo (Pequeno)

### Atributos

Força	3
Agilidade	2
Inteligência	1
Vontade	3

**Pontos de Vida:** 10

**Pontos de Mana:** 10

**Defesa:** 12

### Ataque Corporal:

Soco (For; Dano = 3/Frio + 3/Contusão)

### Habilidades:

#### Imunidade (Frio)

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** O elemental do gelo é imune a Frio.

#### Vulnerabilidade (Fogo)

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** O elemental do gelo recebe o dobro de dano de Fogo.

## Elemental do Gelo (Médio)

### Atributos

Força	5
Agilidade	4
Inteligência	2
Vontade	4

**Pontos de Vida:** 30

**Pontos de Mana:** 30

**Defesa:** 13

### Ataque Corporal:

Soco (For; Dano = 7/Frio + 5/Contusão)

### Habilidades:

#### Imunidade (Frio)

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** O elemental do gelo é imune a Frio.

#### Vulnerabilidade (Fogo)

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** O elemental do gelo recebe o dobro de dano de Fogo.

## Elemental do Gelo (Grande)

### Atributos

Força	9
Agilidade	6
Inteligência	2
Vontade	4

**Pontos de Vida:** 50

**Pontos de Mana:** 50

**Defesa:** 14

### Ataque Corporal:

Soco (For; Dano = 7/Frio + 9/Contusão)

### Habilidades:

#### Imunidade (Frio)

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** O elemental do gelo é imune a Frio.

#### Vulnerabilidade (Fogo)

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** O elemental do gelo recebe o dobro de dano de Fogo.

#### Combate Gigante

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Toda criatura que receber um ataque deve testar Força (Dif 12). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

## Elemental do Gelo (Gigante)

### Atributos

Força	10
Agilidade	10
Inteligência	2
Vontade	5

**Pontos de Vida:** 100

**Pontos de Mana:** 100

**Defesa:** 12

### Ataque Corporal:

Soco (For; Dano = 14/Frio + 10/Contusão)

### Habilidades:

#### Imunidade (Frio)

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** O elemental do gelo é imune a Frio.

#### Vulnerabilidade (Fogo)

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** O elemental do gelo recebe o dobro de dano de Fogo.

#### Combate Gigante

*Habilidade - Suporte*

**Descrição:** Toda criatura que receber um ataque deve testar Força (Dif 14). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.



# O Mundo de Drakon

## Parte 4 – Os Continentes

### Breve História de Drakon

O mundo de Drakon é dividido em 3 continentes: Cassiopéia (o Grande Continente), o Ofidien (Continente das Serpentes) e Gaian (o Arquipélago Dourado). Há muito tempo atrás cada continente era dominado por uma raça: Humanos, Nagas e Juban (respectivamente). Até que por volta de 2000 anos atrás, milhares de dragões despertaram de seu sono milenar e invadiram todas as terras, destruindo cidades e escravizando seus habitantes. A primeira região a ser invadida foi Gaian. O império dos Juban lutou bravamente e conseguiu reduzir e afastar milhares de dragões, mas ao final da guerra, o império enfraquecido caiu após a invasão dos bárbaros minotauros.

Após os ataques a Gaian, alguns dragões foram para Ofidien, mas acabaram sendo destruídos ou aprisionados pelos perversos Nagas. A maioria dos dragões partiu para Cassiopéia e lá conseguiram se estabelecer na região central. Os antigos reinos humanos da região foram aniquilados. Alguns sobreviventes se refugiaram em reinos periféricos, enquanto outros partiram em busca de exílio em Gaian, construindo novos reinos juntos com os Juban.

Passaram 500 anos e os humanos refugiados se juntaram, e com a ajuda dos reinos élficos e anões, partiram para reivindicar suas terras. Os dragões acabaram perdendo esta guerra, libertando seus milhares de escravos e fugindo

para terras distantes. Alguns dragões se esconderam em grandes cavernas ou masmorras subterrâneas. Ainda hoje é possível encontrar dragões jovens escondidos ou até atacando algumas cidades das regiões centrais do Grande Continente.

### Os Continentes Hoje

O Arquipélago Dourado de Gaian foi dividido em pequenas comunidades e feudos individuais. A Grande Ilha está em constante ataque dos minotauros e alguns grandes fortes dos Juban e Humanos se sustentam. A Cidade Dourada, antiga capital do Império Juban, agora é a única centelha de civilização nesta região perturbada. As ilhas do oeste não foram muito afetadas e continuam com sua diversidade de raças.

Em Ofidien, o continente das serpentes, o povo Naga se fortaleceu e está ainda mais perigoso que nunca. Comunidades humanas do continente foram completamente escravizadas, apenas os humanos das cidades do Deserto do Fogo conseguiram resistir ao grande império Naga.

O Grande Continente Cassiopéia conseguiu se reerguer e agora está dividido em diversos reinos. Cada um com características e interesses diferentes. Existem alguns conflitos entre estes reinos que serão descritos a seguir.





# Cenário de Campanha

## Reino de Tebryn Visão Geral

Tebryn é um dos reinos centrais do grande continente. Apesar de ser um reino recente, é um dos reinos de maior prestígio e poder. Possui alianças comerciais entre vários reinos banhados pelo Mar do Comércio. Seus maiores aliados são Londérien (Reino Élfico) e Dagothar, e seus maiores rivais são Arkânia e os orcs bárbaros das Terras Secas.

**Governo:** Monarquia Parlamentar

**Capital:** Ulrich

**Governante:** Rei Honório Van Strauss

**Raça Predominante:** Humana

**Religião Oficial:** Tríade Divina

**Moeda:** Coroas Tebrynianas

### Economia de Tebryn

Tebryn é um reino próspero e com uma boa qualidade de vida. Um trabalhador pode ganhar até 50 coroas tebrynianas, o que é mais que suficiente para ter uma vida tranquila.

Graças ao grande comércio entre reinos, e a boa fama do tebryn, sua moeda (a Coroa Tebryniana) é uma das moedas mais fortes nos reinos, vista em circulação até mesmo em algumas cidades de Gaian, além do oceano. É comumente aceito em todos os reinos da região central do grande continente.

Uma Coroa Tebryniana equivale a uma moeda de cobre, 10 coroas equivalem a uma moeda de prata e 100 coroas equivale a uma moeda de ouro. Apesar disso, a moeda mais comum em tebryn é a de 50 coroas, que é feita da fusão de ouro e prata. São forjadas pelos anões de Stord, na qual o rei Strauss tem completa confiança.

(Obs.: Nos Mighty Blade RPG se utiliza moedas, que equivalem exatamente a Coroas Tebrynianas. Ou seja, uma adaga custa 50 coroas tebrynianas).

### Política de Tebryn

Rei Strauss divide o poder de Tebryn com o senado. Este senado é constituído por representantes de cada uma das 7 grandes cidades de Tebryn (Ulrich, Ektória, Stord, Anbrook, Miralda e Adieren). Estes senadores são escolhidos democraticamente entre as casas nobres de cada cidade. Ao senado compete o direito de criar leis e, quando unânime, vetar a ação do rei.

### Cidades de Tebryn

Tebryn possui dezenas de cidades, centenas de vilas e milhares de aldeias. É um reino muito poderoso, pois possui duas das maiores metrópoles de Drakon: Ulrich e Ektória. Cada cidade é governada por um lorde ou barão. Lorde é um título hereditário que só pode ser deposto pelo próprio governante (ou repassado a outra família nobre), e barão é um título dado diretamente pelo rei.

#### Ulrich

Ulrich é a capital de Tebryn e é uma das maiores metrópoles de Drakon. Foi construída em volta de um grande morro, e está dividida em três anéis por grandes muralhas. No alto do morro está o castelo do rei e o senado. Possui 12 bairros sendo os mais conhecidos a Lomba do Mercado, o Bairro das Espadas e a Praça dos Deuses. O próprio rei Strauss.

#### Ektória

É o maior porto do mar do comércio e faz a maior parte dos negócios entre Tebryn e Dagothar. Foi construída em volta da antiga cidade de Gardóvia que fora destruída pelos dragões a quase dois mil anos atrás. É governada pelo Lorde Esterlin II. O anão Hick Forja-Fria, o maior ferreiro de Tebryn, vive nesta cidade.



## Stord

Stord é uma cidadela construída pelos anões antes mesmo da chegada dos dragões. Com o retorno ao lar, os anões aumentaram ainda mais a cidade para dentro da montanha, se tornando hoje em dia a maior fortaleza anã dos reinos. É governada pelo lorde anão Ergói Mata-Dragão, um lendário caçador de dragões de Tebryn. Fornece metais e pedras preciosas a Tebryn.

## Adieren

Este é o segundo maior porto de tebryn. É conhecido pela culinária e diversidade cultural. Adieren é o ponto de entrada da maioria das mercadorias que vem do oeste para a capital Ulrich. O administrador da cidade é o barão Gultan Thoths, um ex-pirata que ajudou a acabar com a pirataria nas costas de Tebryn há 20 anos atrás. Hoje apenas a costa que vai de Adieren a Ektória está livre.

## Miralda

Miralda cresceu com o avanço das zonas rurais na região do lago Espelho de Ellenis. Esta região é muito fértil e favorece a agricultura. A cidade possui um grande mercado de alimentos, talvez o maior do grande continente. É governada pelo Barão Fiânis Sleeves, um elfo sábio que vive na região muito antes do rei Strauss subir ao trono. Miralda também é famosa por exportar vinhos de ótima qualidade.

## Anbrook

Após a reconquista do território perdido, a antiga nação élfica que vivia na floresta dos antigos fundou Anbrook. Não existindo muito mais que 1000 sobreviventes, os elfos permaneceram juntos nesta nova cidade sonhando em reconquistar seu antigo reino. Hoje a cidade cresceu, mas graças à intervenção humana. A cidade é habitada por humanos e elfos em iguais proporções. Lorde Narat Anbrook é o último da família nobre élfica e é fiel ao rei Strauss.

## Forte Battledawn

Este forte foi construído em cima de uma alta montanha, aonde é possível defender toda a fronteira sul de Tebryn contra os exércitos da Arkânia. Possui muralhas extremamente resistentes e já foi chamada de “indestrutível”.

## Outras Cidades

Cada cidade será detalhada melhor em futuros números da Dragon Cave.

## **Equipamentos em Tebryn**

Certos equipamentos são difíceis de encontrar no mercado tebryniano, como Falchions e Katars, que quando encontradas podem custar o dobro do preço original. Itens mágicos são particularmente difíceis de achar. Os mais comuns podem ser encontrados na academia arcana, ou com poderosos magos que estejam precisando de dinheiro. Itens mágicos incomuns, raros ou únicos são praticamente impossíveis de achar a venda. Poções até são comuns devido a existência de poderosos alquimistas e sacerdotes no reino.

## **Ganchos para Aventura**

Existem muitos locais para criar aventuras em Tebryn. Vejamos algumas idéias:

- Um grupo de goblins que habitava uma mina anã abandonada nas Montanhas dos Cristais começou a roubar pedras preciosas em cidades próximas. Se interrogados ele dirão que o deus da montanha está zangado, e que precisam repor as pedras “roubadas”.
- Um dragão jovem aprisionado em uma masmorra consegue se libertar e começa a atacar um vilarejo próximo. A única maneira de prendê-lo novamente é buscando o grimório que está perdido naquela masmorra.
- Os espíritos de uma aldeia élfica destruída na Floresta dos Antigos começam a atacar um pequeno vilarejo a 20 km de Anbrook. Para acalmar os espíritos, os heróis deverão destruir uma árvore amaldiçoada guardada por trolls no local da antiga aldeia.
- Lorde Anbrook oferece aos heróis 500 coroas para escoltar uma preciosa carga até a cidade de Ulrich e entregar ao Rei Strauss. No meio do caminho os heróis enfrentarão bandos de ogros, sátiros, criminosos e outros monstros.
- As colheitas das fazendas de Miralda estão sendo devoradas por insetos estranhos. Investigando os heróis descobrem que eles começaram a aparecer assim que um misterioso feiticeiro apareceu na cidade. Ele é um Cultista que além de querer destruir com tudo quer trazer as hordas de Beelzebub.



## Mapa do Reino de Tebryn



Baixe este mapa inteiro no site oficial: [www.mightyblade.com](http://www.mightyblade.com)

### Montanhas dos Cristais

São as montanhas que separam Tebryn das Terras Secas e de Arkânia ao sul. Tem este nome pois a muitos anos atrás já fora as montanhas de maior extração de pedras preciosas e cristais de Drakon. Hoje em dia as montanhas estão cobertas por minas abandonadas (tanto de humanos quanto de anões) habitadas por criaturas subterrâneas e perigosas. Por ser montanhas altas e pedregosas impedem a travessia de grandes grupos de orcs bárbaros das Terras Secas. Além de que em muitas regiões das montanhas estão cheios de escorpiões gigantes e outros animais locais.

### Floresta dos Antigos

Lendas élficas contam que há milênio atrás a floresta era protegida pelos Entes Ancestrais, poderosas árvores vivas imortais criados pelas mãos de Lathellanis (Ellenis). Com a chegada dos elfos e humanos eles a abandonaram e se espalharam pelo mundo.

Antes da chegada dos dragões a Tebryn, a floresta dos antigos era o território do reino élfico de Anbrook, que possuía varias cidades hoje em ruínas. Narat Anbrook fundou uma nova cidade com o mesmo nome, mas se aliou a Tebryn. Algumas tribos de centauros vivem nas partes mais ao norte da grande floresta.

### **Personalidades de Tebryn**

#### Rei Honório Van Strauss

Homem honrado e valente. É um paladino da Ordem da Espada de Mirah e vive no castelo real em Ulrich. Foi nomeado pela Ordem da Espada de Mirah com o titulo de Juiz Supremo de Tebryn. Titulo esse dado para membros da ordem que mais demonstram senso de justiça e honra. Strauss também liderou exércitos nas guerras entre Tebryn e Arkânia há 20 anos atrás. Seus três filhos fazem parte do exercito tebryniano e lutam em nome de seu reino nos Campos de Sangue na fronteira de Tebryn e Arkânia.

#### Ganlin de Oaklore

Ganlin é um dos feiticeiros mais famosos de Tebryn. É membro honorário do senado e presidente da Academia Arcana de Oaklore. É a autoridade máxima em assuntos arcanos em toda Tebryn.

#### Lorde Esterlin II

Membro mais importante do senado e governador da grande cidade de Ektória. Filho de Esterlin I, o maior general que Tebryn já teve. Reconquistou Battledawn e salvou a região oeste das garras da perversa nação Arkâniana.

## Organizações Importantes

### Irmandade do Anel de Bronze

Poderosa organização mercante sediada na cidade de Altéria. Controlam todas negociações entre as cidades da região oeste de Tebryn. É liderado por Lars Finnigan, um homem arrogante que vive em um palácio de mármore com torres imensas. Alguns boatos sugerem que dezenas de guildas de ladrões trabalham para o Anel de Bronze, roubando mercadorias de outros mercadores. Mas como nenhuma prova foi revelada, o Rei Strauss continua a apoiar a irmandade que por muitas vezes traz lucro ao reino.

### Ordem da Espada de Mirah

A mais famosa e poderosa ordem de paladinos de Tebryn. São os protetores da justiça e levam os dogmas de Mirah para todos os cantos do reino. O próprio rei Strauss é um dos membros da ordem. Possuem templos em todas as grandes cidades de Tebryn, sendo a sede principal na cidade de Ulrich.

Todos os membros da Ordem da Espada de Mirah usam armadura completa ou de batalha com o símbolo de Mirah no peito: O rosto do cavalo branco e a frase "Justiça seja feita".



### **Na próxima edição!**

Voltaremos a falar sobre demônios. Desta vez mostraremos as estatísticas de jogo dos Barões infernais e mais demônios que compõem a casta dos Demônios Superiores. Mais habilidades para o Cultista e regras de invocação de demônios maiores (utilizando rituais).

A descrição das cidades de Tebryn e outros reinos serão apresentados com o tempo nos números que seguem. E lembre-se de visitar o site e a comunidade do Orkut (aonde podemos responder qualquer dúvida).