

Dragon Cave

Apanhadores de Almas
e os desafios após a morte!

Cosmologias
Portais e Outros Mundos

Cultista
Nova classe

Demonios

14 novos monstros para sua campanha!

ÍNDICE

NPC: Samuel W. Thorns	Página 3
Regras: A Morte e os Apanhadores de Almas	Página 4
Regras: Cosmologia	Página 6
Mundos: Mundo dos Mortos	Página 7
Mundos: Inferno	Página 8
Monstros: Demônios das Chamas	Página 10
Classe: Cultista	Página 18
Drakon: Cosmologia	Página 22

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

RPG é um jogo de imaginação e que tem o objetivo de entreter de maneira livre e sem discriminação ou preconceito. O jogador típico de RPG está constantemente em contato com a ficção e sabe diferenciá-la da realidade. Se alguém sentasse em uma mesa de RPG e dissesse que é um vampiro verdadeiro, provavelmente todos iriam rir.

Qualquer um que pesquisar e investigar este jogo descobrirá que é um dos jogos mais saudáveis que existem que incentiva o companheirismo, trabalho em equipe, matemática, culturas em geral e muitas outras coisas. Apesar disto, algumas pessoas que não estão interessadas na verdade insistem em apontar nosso hobby como “coisa do diabo” ou “jogo de assassinos”.

Fui um pouco relutante em escrever esta edição por estes motivos, mas confio no julgamento sensato de cada leitor. Não acho correto evitar escrever por causa de um grupo de pessoas que não querem entender o que não conhecem.

E para explicar melhor, basta lembrar que os demônios em RPG são sempre os inimigos, assim como na bíblia e em todas as mitologias que mostram eles. Em palavras mais simples: os jogadores de RPG devem acabar com as forças do mal e salvar o mundo dos demônios. Claro que há exceções, mas esta é a liberdade criativa, e isto é apenas um jogo!

Que rolem os dados!

Coisinha Verde

Este trecho retirado do RPG *Vampiro a Máscara* dá uma boa visão do assunto:

Vampiro: A Máscara é um jogo que requer imaginação, esforço, criatividade e, acima de tudo, maturidade. Parte dessa maturidade é perceber que Vampiro é somente um jogo, e que as situações descritas nas páginas a seguir são completamente imaginárias. Ao derrotar alguém jogando Banco Imobiliário, você não vai hipotecar a casa dele. Se você afunda alguém em Batalha Naval não vai começar a jogar bombas incendiárias nos navios. A mesma regra se aplica a qualquer jogador de RPG ou jogo de narrativa.

Em outras palavras você NÃO é um vampiro. Quando o jogo acaba, deixe de lados os livros, dados e aproveite sua vida; e deixe as outras pessoas aproveitarem as delas.

Para 99,9% de vocês que são suficientemente conscientes para não precisar desse aviso, BOM DIVERTIMENTO.

Para os outros, é recomendado que não prossiga.

Vampiro a Mascara



Personalidades: Samuel W. Thorns

Sir Samuel Walter Thorns é um dos mais famosos Caçadores Sobrenaturais vivos. Ele já matou mais de 500 monstros, incluindo fantasmas, lobisomens e demônios. Recebeu o título de cavaleiro da coroa de Tebryn pelas mãos do próprio imperador Fitzgerald, após banir três Blazekin e seus cultistas que ameaçavam o reino.

Apesar de já ter lutado mundo, Thorns ainda viaja pelo mundo em busca de sua redenção. Pode ser encontrado andando praticamente em qualquer lugar do mundo de Drakon. Ele anda sempre sozinho e não gosta de companhia.

Samuel W. Thorns

Classe: Caçador Sobrenatural

Raça: Humano

Nível: 10

Atributos

Força	8
Agilidade	4
Inteligência	5
Vontade	5

Pontos de Vida: 100

Pontos de Mana: 80

Defesa: 15

Ataque Corporal:

Garra do Caçador (For; Dano = 10/corte)

Wolfsbane (For; Dano = 10/corte)

Habilidades:

Caça Sobrenatural 2

Sexto Sentido

Imunidade de Caçador

Sorte

Convicção Humana

Sentido de Alerta

Sabedoria Sobrenatural

Rastrear

Força Heróica

Decepador

Coração de Batalha

Inquisidor de Espíritos

Equipamento:

Garra do Caçador

Wolfsbane

Tomo do Círculo da Proteção

Armadura de Couro

Medalhão de Sarfion

Amuleto de Denalla



Na próxima edição!

A próxima edição de Dragon Cave, você verá uma nova classe, o Bardo, e também conhecerá um dos reinos mais famosos e conhecidos de Drakon: Tebryn! E uma matéria sobre testes no Mighty Blade que ajudará mestres a colocá-las em seus jogos.

Observação: A temática desta edição é tão abrangente que decidi dividir em duas edições. Aguarde pela edição número 5.



A Morte e os Apanhadores de Almas

A morte pode possuir dois significados: o desligamento do espírito com o corpo, e o fim da existência de um ser. Dentro do Mighty Blade, estes são classificados como Morte Física e Morte Verdadeira, respectivamente. Estas duas situações são irreversíveis para quase qualquer criatura do multiverso. Alguns mundos podem exercer influência nestes eventos. No mundo dos mortos, por exemplo, não existe a Morte Verdadeira, mas espíritos que não possuem um corpo (que tenham tido a Morte Física) estarão presos eternamente neste mundo.

No mundo comum (Drakon, Gaia, Terra Média, etc.) um espírito sem corpo (que teve a Morte Física) poderá vagar invisível e intangível por toda a eternidade. Espíritos vingativos ou com muito ódio podem se manifestar fisicamente, mas são incapazes de pensar ou agir racionalmente. Alguns destes espíritos podem assombrar locais, pessoas ou até objetos.

Porém, existem seres poderosos que viajam entre os mundos levando espíritos. Estes seres são chamados Águtass, mas são popularmente chamados de Apanhadores de Almas. Ninguém sabe sua origem, mas cada um possui forma e objetivos diferentes uns dos outros. Os mais conhecidos são: Tânatos (também chamado de Ceifador ou simplesmente Morte), o Corvo, os Arcontes (também chamados de Luz ou Anjos) e os Carcereiros das Trevas. Todo apanhador de almas pode ver qualquer espírito, e nenhum ser vivo pode o ver.

Existem também os espectros, espíritos malignos feitos de sombras. Eles podem ser destruídos, mas se um espírito for ferido por um deles, se tornará um espectro, e vagará por toda eternidade sem mente atacando outros espíritos.

Tânatos (O Ceifador)

Tânatos é um águta muito antigo. Seu verdadeiro propósito é desconhecido. O que se sabe é que ele anda pelos mundos a procura de espíritos perdidos e os leva ao Mundo dos Mortos. Tânatos é um esqueleto vestindo um pesado manto negro e carrega uma foice. É com esta foice que ele abre um vórtex que leva qualquer espírito por perto direto para o Mundo dos Mortos.

Apesar de não demonstrar sentimento e nunca falar, o ceifador está sempre disposto a negociar. Quanto maior a vontade de viver, maior é a chance de tânatos aceitar a aposta. Para fins de regra, tânatos pode ter QUALQUER valor de atributo, o mestre deverá decidir quanto. Tânatos não pode reverter a Morte Física, mas pode impedir que qualquer Apanhador de Almas chegue perto dele por toda eternidade. Se a aposta for realmente difícil e divertida, tânatos pode conceder ao espírito a capacidade de se manifestar no mundo por meio de sonhos, ou até mesmo fisicamente por alguns instantes.

Apesar de ser apenas um, o ceifador é o Águta mais conhecido de todos. A chance de algum espírito perdido encontrar ele é muito grande.



Arcontes (Os Anjos)



Os arcontes são seres muito poderosos e totalmente desconhecidos. Eles normalmente se revelam ao espírito como uma luz muito brilhante. O espírito que tocá-lo será levado para um mundo celestial e totalmente desconhecido por nós. Ninguém jamais conseguiu voltar para contar. Acredita-se que este mundo celestial é a morada dos deuses. Eles se revelam à todos aqueles que viveram sob o respeito e dogmas dos deuses.

Quando o espírito de um fiel não quer subir aos céus, o arconte se materializa em uma forma humanóide que melhor agrada o espírito, podendo até ser a forma de um ente querido. Assim, o arconte tenta convencer o espírito que ele deve abandonar este mundo para seguir em frente.

Carcereiros das Trevas

Estes demônios das trevas aparecem de traz de tudo que sombra. Eles são facilmente afugentados por

outros Águtas. Mas se o espírito está marcado para os demônios, não há quem os impeçam. Estas horríveis criaturas parecidas com morcegos humanóides devoram o espírito que acorda no inferno. Além de atacar os espíritos, os Carcereiros das Trevas também podem se materializar e atacar os vivos, mas apenas quando está escuro (Veja adiante nesta revista).

Outros Apanhadores de Almas

Existem muitos outros Águtas. Entre eles estão: o Corvo, as Valkírias, os Cenobites e os Espíritos da Natureza (que guiam os devotos da natureza). Cada um destes leva os espíritos para o Mundo dos Mortos ou mundos diferentes, seguindo seus próprios objetivos. Alguns podem não ter um destino exato, como é o caso do caótico Corvo, que leva os espíritos para mundos aleatórios.

O mestre pode inventar outros conforme sua necessidade, podendo criar mais mistério aos Águtas.





Cosmologia

Existem infinitos mundos no multiverso. Cada mundo possui suas características que distinguem uma das outras. O único meio de deslocamento por entre os mundos é através de portais. Estes portais são abertos com magias extremamente poderosas e desconhecidos. Por esta razão, cada mundo possui muito poucos portais. Alguns destes foram deixados no tempo em que os deuses criaram o mundo.

Os mundos (também chamados de Dimensões ou Planos de Existência) estão divididos em 4 categorias: Semi-plano (ou Demi-plano), Plano Material, Plano Espiritual e Plano Superior:

Semi-Plano: Os semi-plano são planos de existência extremamente limitados e simples. Podem ser criados com magias poderosíssimas. Também são chamados por muitos estudiosos de Planos Artificiais.

Plano Material: Este mundo é feito de matéria, e qualquer espírito é invisível e intangível. O mundo de jogo é o maior exemplo de plano material.

Plano Espiritual: Estes mundos são feitos de energia espiritual. São cobertos de uma neblina estranha que é a energia dos sonhos. Um espírito pode transformar a neblina no que ele quiser (objetos, animais, castelos e até outras pessoas). Um exemplo simples que se pode dar é o Mundo dos Mortos.

Plano Superior: Estes mundos são completamente desconhecidos e não há muito que falar deles. Sacerdotes acreditam que os deuses habitam estes locais.

Os mundos têm diversas características diferentes. O tempo pode correr de maneira diferente, podendo durar segundos uma estadia de uma semana em um destes mundos. Além disto, as leis da física podem funcionar de maneira totalmente diferente. Leia atentamente estes detalhes nas descrições do mundo.

Neste número de Dragon Cave, você irá conhecer os dois dos mundos exteriores mais conhecidos e importantes da cosmologia: o Mundo dos Mortos e o Inferno. Veja nas próximas paginas. Outros mundos serão descritos nos números seguintes, como o Limbo, o Abismo, o Hall dos Campeões, a Finnrest, o Pandemônio, o Exílio de Dho, o Tártaro, o Malboge, o Mundo Auxiliar, o Nirvana, o Alfheim, o Bosque Eterno, o Zigurate de Abarat, etc.



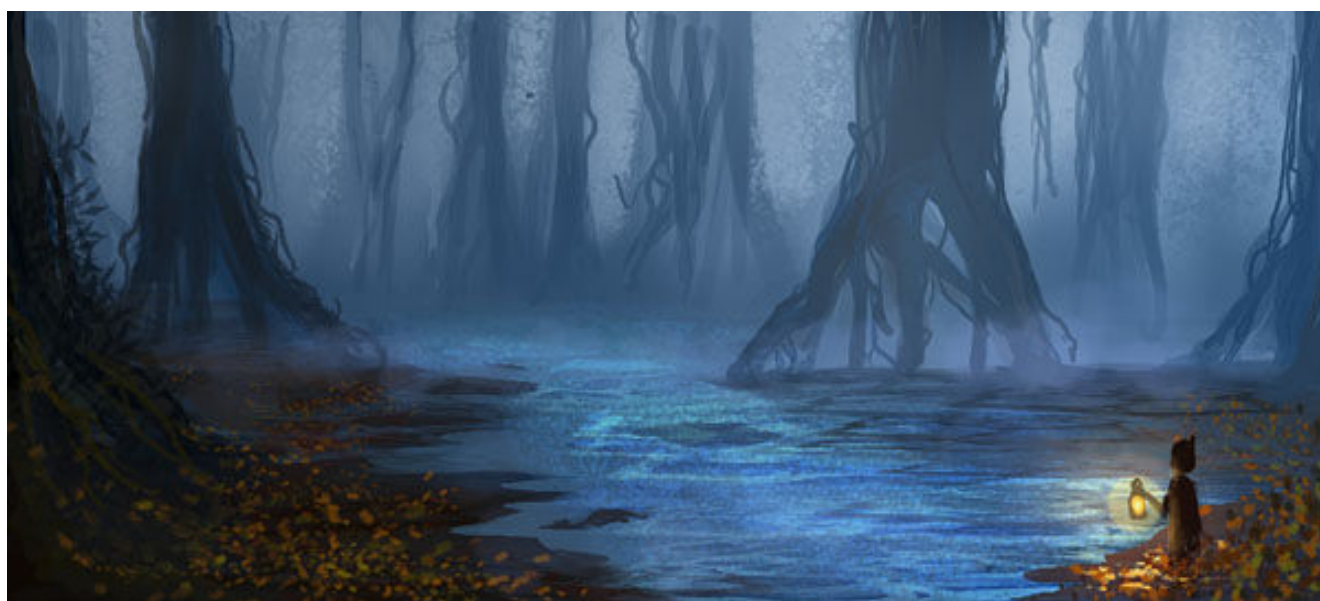


O Mundo dos Mortos

Também chamado de Mundo Espiritual ou Submundo, o mundo dos mortos é o local aonde a maioria dos espíritos vai após a morte. Ele nada mais é que um imenso pântano envolto em brumas. Diversas criaturas estranhas chamadas Tulpas habitam suas sombras, além dos espíritos dos mortos que vagam pela eternidade.

Todo espírito que não possuir corpo é incapaz de sair do mundo dos mortos. Aqueles que entrarem neste mundo por meio de magia, deverão tomar muito cuidado, pois nenhum ferimento é curado ou mana restaurada, e se morrer aqui, ficará preso por toda eternidade.

O tempo no mundo dos mortos corre muito mais lento que no mundo natural. Um dia no mundo dos mortos é igual a um segundo no mundo natural.



Tulpas

As Tulpas são seres de formas distintas e estranhas. São criadas pela mente de um espírito no momento de sua morte, sendo emoções materializadas deste espírito. Muitos destes são nêmesis dos espíritos aqui presos, podendo ser perigosas a qualquer ser que caminha sobre estes pântanos. As tulpas podem assumir qualquer forma, podendo ter formas de objetos e até mesmo construções.

Cada tulpa está atada a um espírito residente e é incapaz de sair do mundo dos mortos. Matar uma tulpa é possível, mas ela reaparecerá após 1d6 dias. Algumas tulpas podem ser extremamente poderosas e resistentes, sendo impossível derrotá-las.





O Inferno

O inferno é um dos nove mundos demoníacos (mundos criados e habitados por demônios). É um local escuro e quente. Iluminado apenas pelos oceanos de magma e habitado pelos terríveis demônios das chamas infernais. Espíritos amaldiçoados são torturados e transformados em soldados demônios. Os terríveis barões infernais governam estes reinos de fogo e enxofre.

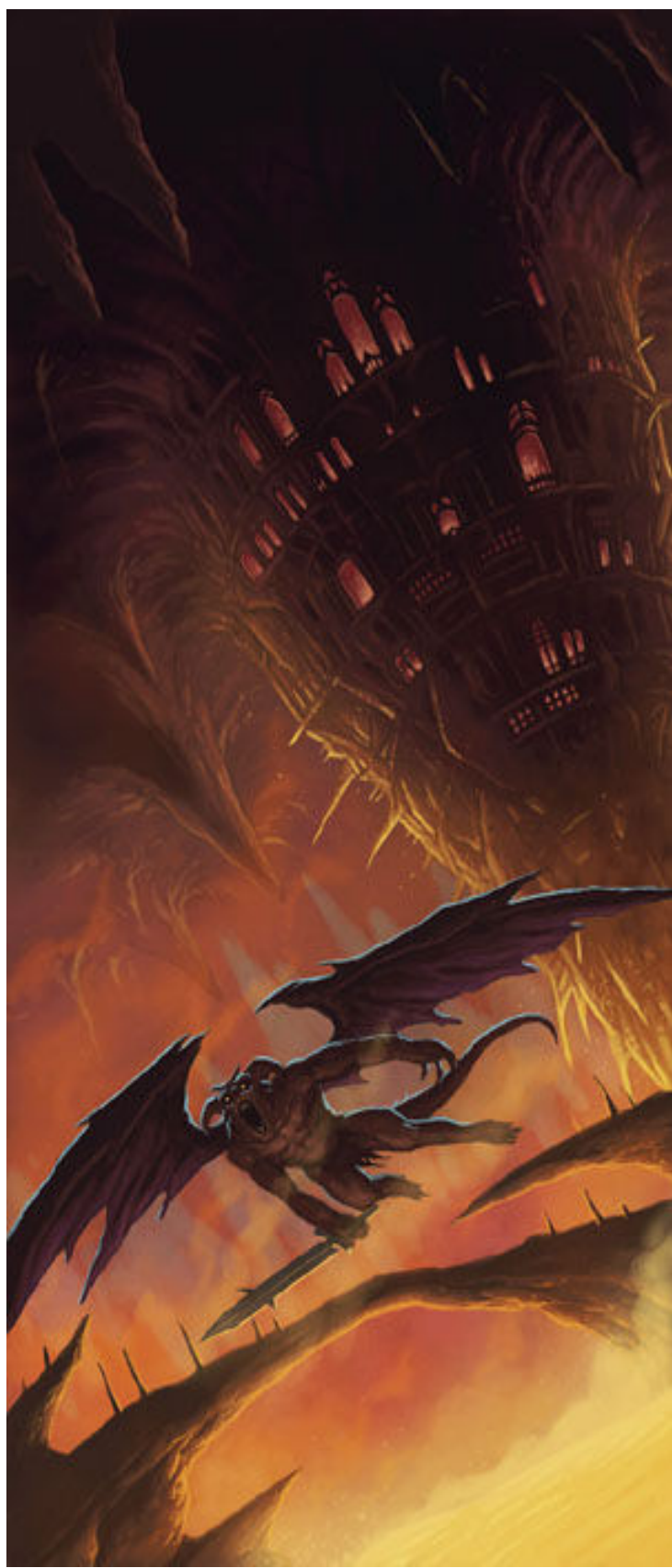
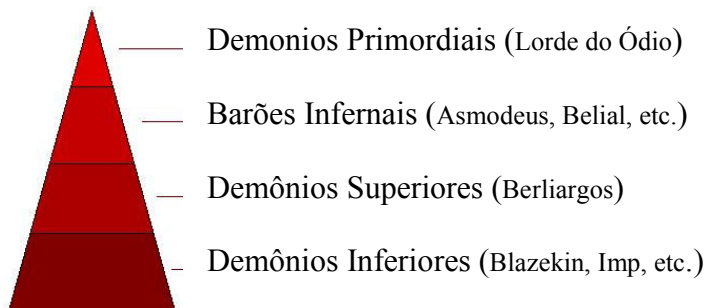
Destino das Almas

As almas que chegam ao inferno passam a ser torturadas pelos demônios. Cada espírito aqui possui um corpo que não pode desencarnar. Quando um corpo é destruído completamente, ele se reconstitui, trazendo muita dor. Cada um destes espíritos pertence a um dos barões infernais e receberá torturas terríveis conforme seus mestres gostam.

A dor que os espíritos sentem é horrível. Alguns começam a concentrar ódio dos demônios. Este ódio começa a ficar tão sufocante que, devido o poder maligno do inferno, seu espírito vai se tornando sombrio. Quanto mais ódio se concentra, mais poder o espírito ganha, e mais maligno ele se torna. Até que seu corpo começa a mudar de forma, se tornando um demônio. Dependendo das características da alma, ele se torna um demônio diferente (por exemplo: humanos afogados em ódio e pecado se tornam blazekin). Assim que assume tanto poder, seu barão infernal o tira das torturas e o coloca a torturar outros espíritos.

Castas Infernais

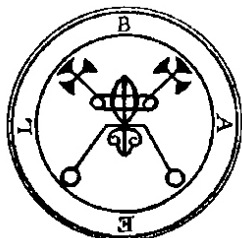
Os habitantes do inferno se dividem em quatro castas. Esta é a hierarquia de poder dentre os demônios e que reflete nas castas de outros tipos de demônios.



Barões Infernais

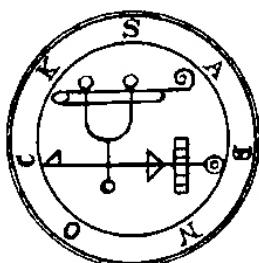
O Inferno é dividido em reinos (assim como o mundo natural). Cada um destes reinos é governado por um barão infernal. Cada qual possui suas características distintas e maneiras de ver o mal e a vida no multiverso. Alguns até se enfrentam em guerras demoníacas para reivindicar mais almas. Alguns barões infernais possuem interesse no mundo natural, aonde podem existir demônios primordiais presos. Estes barões buscam a destruição destes mundos e tentam sempre conseguir contatos com seus habitantes. Desde enviar seus exércitos para lá, até constituir cultos e seitas em seu nome.

Conheça agora três dos mais famosos barões infernais (na esquerda está o seu selo):



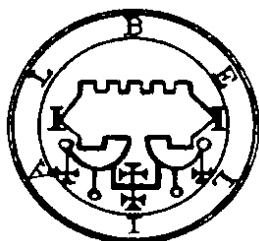
Beelzebub

Conhecido como o Senhor das Moscas, este barão infernal é o patrono de tudo que é repugnante e nojento. Beelzebub (ou Bael) possui uma fome insaciável por carne e sangue. Seus cultistas fazem rituais de canibalismo e estripação de animais. Comanda 66 legiões de demônios e domina toda região ácida e fétida do inferno.



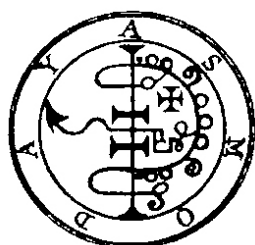
Sabnock

Este barão infernal é conhecido como o Senhor da Guerra. Um grande líder e estrategista que já conseguiu conquistar 5 outros mundos. Seus soldados são altamente disciplinados e muito bem treinados. Comanda 50 legiões de demônios e domina toda a região montanhosa do inferno, além de cinco outros mundos fora do inferno.



Belial

Belial é o mestre das sombras e senhor das trevas. É a entidade responsável pela vinda da maioria dos espíritos ao Inferno. Os carcereiros das trevas são leais a ele. Não possui nenhuma rixa entre os outros barões infernais, e normalmente faz acordos com estes. Comanda 50 legiões de demônios e vive em um imenso castelo negro na região desértica do inferno.



Asmodeus

Asmodeus é um dos barões infernais mais conhecidos e poderosos. Seu objetivo é libertar o Lorde do Ódio de sua prisão. Asmodeus foi o responsável pela destruição de vinte mundos. Comanda 72 legiões de demônios e possui o maior território no inferno. É venerado por muitos cultistas e lhes concedem poderes muito vantajosos.





Demônios das Chamas Infernais

Os demônios são seres cruéis que habitam os mundos demoníacos. Existem milhares de tipos deles, sendo considerados membros de raças diferentes. Confira nesta matéria, as raças nativas do inferno (também chamados de Demônios das Chamas Infernais).

Imps

Os imps são pequenos demônios vermelhos de asas que medem em média 60 cm de altura. Possuem traços comuns à maioria dos demônios infernais, como rabo, asas de morcego e chifres.

São asquerosos, cruéis e totalmente submissos a outros demônios mais fortes. São mensageiros e espiões destes, e os idolatram. Eles necessitam de seus mestres pois não possuem ambição ou objetivo de vida.

Imp Comum

Atributos

Força	3
Agilidade	4
Inteligência	2
Vontade	3

Pontos de Vida: 10

Pontos de Mana: 10

Defesa: 9

Ataque Corporal:

Garras (For; Dano = 3/perfuração)

Habilidades:

Asas Rápidas

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Suas pequenas asas podem bater bem rápido lhe dando uma grande mobilidade no ar. Você pode voar para qualquer direção e parar no ar. Porém, este bater de asas cansa, limitando-o a voar por no máximo 1 hora. Não é possível voar carregar coisas muito pesadas..

Imunidade (Fogo)

Habilidade - Suporte

Descrição: Imp é imune a Fogo.

Vulnerabilidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Imp recebe o dobro de dano de Frio.



Imp Assassino

Atributos

Força	4
Agilidade	5
Inteligência	2
Vontade	4

Pontos de Vida: 10

Pontos de Mana: 20

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Adaga (For; Dano = 6/perfuração)

Habilidades:

Asas Rápidas

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Suas pequenas asas podem bater bem rápido lhe dando uma grande mobilidade no ar. Você pode voar para qualquer direção e parar no ar. Porém, este bater de asas cansa, limitando-o a voar por no máximo 1 hora. Não é possível voar carregar coisas muito pesadas..

Imunidade (Fogo)

Habilidade - Suporte

Descrição: Imp é imune a Fogo.

Vulnerabilidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Imp recebe o dobro de dano de Frio.

Abishai

Assim como os Imps, os Abishai são demônios servos. Por serem mais fortes, altos (1,6 metros de altura) e determinados, eles são usados como guardiões e patrulheiros.



Abishai (Comum)

Atributos

Força	5
Agilidade	4
Inteligência	2
Vontade	4

Pontos de Vida: 20

Pontos de Mana: 10

Defesa: 11

Ataque Corporal:

Ferrão (For; Dano = 8/perfuração*)

Habilidades:

Asas Pesadas

Habilidade (Característica) - Suporte

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.

Ferrão Paralitante

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: A vítima de uma ferroadada deve passar em um teste de For (Dif 10) ou ficará paralisada por 1 turno.

Imunidade (Fogo)

Habilidade - Suporte

Descrição: Abishai é imune a Fogo.

Vulnerabilidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Abishai recebe o dobro de dano de Frio.

Abishai (Elite)

Atributos

Força	6
Agilidade	5
Inteligência	2
Vontade	5

Pontos de Vida: 25

Pontos de Mana: 10

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Ferrão (For; Dano = 10/perfuração*)

Habilidades:

Asas Pesadas

Habilidade (Característica) - Suporte

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.

Ferrão Paralitante

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: A vítima de uma ferroadada deve passar em um teste de For (Dif 10) ou ficará paralisada por 1 turno.

Aura Fétida

Habilidade - Suporte

Descrição: Abishai possuem uma aura de odor insuportável. Para permanecer ao seu lado, a criatura deve vencer um teste de Vontade (Dif 12). Caso contrário, terá que ficar até 3 metros por 2 turnos antes de tentar chegar perto novamente.

Imunidade (Fogo)

Habilidade - Suporte

Descrição: Abishai é imune a Fogo.

Vulnerabilidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Abishai recebe o dobro de dano de Frio.

Blazekin

Estes demônios constituem grande parte dos habitantes do Inferno. São os carrascos e soldados dos lordes demônios. Podem ter qualquer tipo de ambição, desde destruir outros mundos, até servir a grandes e poderosos demônios.

Assim como a maioria dos demônios, os Blazekin nascem da corrupção de outros seres, e por esta razão suas características podem ser diferentes umas das outras. Em geral tem 1,7 m de altura, possuem pele grossa, garras, asas de morcego, rabo e chifre. Estas características podem variar muito (alguns não possuem asas).

Blazekin (Soldado)

Atributos

Força	6
Agilidade	5
Inteligência	3
Vontade	4

Pontos de Vida: 60

Pontos de Mana: 60

Defesa: 13

Ataque Corporal:

Tridente (For; Dano = 10/perfuração)

Habilidades:

Asas Pesadas

Habilidade (Característica) - Suporte

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

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.

Imunidade (Fogo)

Habilidade - Suporte

Descrição: Blazekin é imune a Fogo.

Vulnerabilidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Blazekin recebe o dobro de dano de Frio.



Blazekin (Carrasco)

Atributos

Força	5
Agilidade	5
Inteligência	2
Vontade	5

Pontos de Vida: 60

Pontos de Mana: 60

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Tridente (For; Dano = 10/perfuração)

Habilidades:

Asas Pesadas

Habilidade (Característica) - Suporte

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

Imunidade (Fogo)

Habilidade - Suporte

Descrição: Blazekin é imune a Fogo.

Vulnerabilidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Blazekin recebe o dobro de dano de Frio.

Blazekin (Independente)

Atributos

Força	6
Agilidade	5
Inteligência	3
Vontade	4

Pontos de Vida: 60

Pontos de Mana: 70

Defesa: 13

Ataque Corporal:

Tridente (For; Dano = 10/perfuração)

Habilidades:

Trovão

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: [Von do oponente] + 6

Descrição: Você pode atirar um raio em qualquer criatura que esteja no seu campo de visão, causando 20 pontos de dano (elétrico).

Energia Sombria

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode lançar da sua mão a energia dos mortos, causando 10 pontos de dano de frio. A vítima também perderá 20 pontos de mana.

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.

Asas Pesadas

Habilidade (Característica) - Suporte

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

Imunidade (Fogo)

Habilidade - Suporte

Descrição: Blazekin é imune a Fogo.

Vulnerabilidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Blazekin recebe o dobro de dano de Frio.



Cão Infernal

Os cães infernais são bestas perigosas e sem controle, podendo atacar qualquer um a qualquer momento. São usados como guardiões e protetores de santuários demoníacos nos mundos. Um cão infernal raramente está sozinho, e muitas vezes servem de guarda costa para demônios superiores.

Estes asquerosos monstros são parecidos com cães normais, mas sua pele é grossa e sem pelo, podendo variar a cor de vermelho até preto.

Estes demônios nascem do fogo criado pelo cão infernal original, o Cérbero. Este demônio antigo é como um cão infernal mas possui 3 cabeças e pode criar outros cães infernais quando quiser.

Cão Infernal (Pequeno)

Atributos

Força	4
Agilidade	3
Inteligência	1
Vontade	2

Pontos de Vida: 15

Pontos de Mana: 30

Defesa: 9

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 4/perfuração + 2/Fogo).

Habilidades:

Sopro de Fogo

Habilidade - Ação

Mana: 30

Descrição: Todos que tiverem na área do sopro de fogo do cão infernal receberão 20 pontos de dano de fogo. Esta área engloba todos que estiverem na frente do dragão e até 10 metros.

Imunidade (Fogo)

Habilidade - Suporte

Descrição: Cão Infernal é imune a Fogo.

Vulnerabilidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Cão Infernal recebe o dobro de dano de Frio.

Cão Infernal (Grande)

Atributos

Força	5
Agilidade	4
Inteligência	1
Vontade	3

Pontos de Vida: 30

Pontos de Mana: 30

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 5/perfuração + 3/Fogo).

Habilidades:

Sopro de Fogo

Habilidade - Ação

Mana: 30

Descrição: Todos que tiverem na área do sopro de fogo do cão infernal receberão 20 pontos de dano de fogo. Esta área engloba todos que estiverem na frente do dragão e até 10 metros.

Imunidade (Fogo)

Habilidade - Suporte

Descrição: Blazekin é imune a Fogo.

Vulnerabilidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Blazekin recebe o dobro de dano de Frio.



Carcereiros das Trevas

Estes demônios são muito mais parecidos com morcegos. Eles possuem pele negra e quando escondidos nas sombras é impossível perceber. Possuem um odor de enxofre que torna a sua presença fácil de detectar. São os fieis soldados do barão infernal Belial, o sombrio.

Os Carcereiros das Trevas são Águtas, seres que viajam entre os mundos levando os espíritos dos mortos para o inferno.

Carcereiro das Trevas

Atributos

Força	5
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	2

Pontos de Vida: 30

Pontos de Mana: 30

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 5/Perfuração).

Habilidades:

Corpo Intangível

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 10

Descrição: O carcereiro das trevas pode ficar intangível, podendo atravessar paredes e ficando imune a ataques físicos. Nesta forma ele também não pode atacar.

Através dos Mundos

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O carcereiro das trevas pode transportar um espírito direto para o inferno. Para isto, ele deve devorar o espírito.

Asas Pesadas

Habilidade (Característica) - Suporte

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.

Imunidade (Fogo)

Habilidade - Suporte

Descrição: O carcereiro das trevas é imune a Fogo.



Abigor

Estes são os grandes batedores dos exércitos infernais. São grandes demônios medindo em média 3,5 metros de altura e com poderosa força. Estão entre os mais comuns guarda costas dos Berliargos e Barões Infernais.

São totalmente fieis a seus lideres e lutará até a morte por isso. Quando trazidos a outros mundos longe de seus mestres, os Abigor tendem a aderir uma postura destrutiva e caótica, atacando à todos que estão em seu caminho.

Abigor (Soldado)

Atributos

Força	9
Agilidade	4
Inteligência	2
Vontade	6

Pontos de Vida: 80

Pontos de Mana: 30

Defesa: 14

Ataque Corporal:

Soco (For; Dano = 13/contusão)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

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

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.

Imunidade (Fogo)

Habilidade - Suporte

Descrição: Abigor é imune a Fogo.

Vulnerabilidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Abigor recebe o dobro de dano de Frio.



Abigor (Guarda Costas)

Atributos

Força	8
Agilidade	4
Inteligência	2
Vontade	7

Pontos de Vida: 80

Pontos de Mana: 30

Defesa: 16

Ataque Corporal:

Soco (For; Dano = 10/contusão)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

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

Imunidade (Fogo)

Habilidade - Suporte

Descrição: Abigor é imune a Fogo.

Vulnerabilidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Abigor recebe o dobro de dano de Frio.

Berliargos

Também chamados de Generais, estes demônios constituem a casta dos demônios superiores. Normalmente são os agentes ou generais dos poderosos Barões Infernais. São organizados, inteligentes e cruéis. Os Berliargos são os responsáveis pelos exércitos do inferno e lideram suas tropas com punho de aço.

Berliargos (General)

Atributos

Força	8
Agilidade	8
Inteligência	9
Vontade	9

Pontos de Vida: 100

Pontos de Mana: 100

Defesa: 15

Ataque Corporal:

Espada Longa (For; Dano = 10/corte)

Habilidades:

Sopro de Fogo

Habilidade - Ação

Mana: 30

Descrição: Todos que tiverem na área do sopro de fogo do cão infernal receberão 20 pontos de dano de fogo. Esta área engloba todos que estiverem na frente do dragão e até 10 metros.

Grito de Guerra

Habilidade - Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode dar um grito de guerra para seus aliados que receberão (assim como você) +1 em todas as rolagens até o final da batalha. Este bônus não é cumulativo.

Imunidade (Fogo)

Habilidade - Suporte

Descrição: Abigor é imune a Fogo.

Vulnerabilidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Abigor recebe o dobro de dano de Frio.



Berliargos (Guerreiro)

Atributos

Força	9
Agilidade	9
Inteligência	8
Vontade	8

Pontos de Vida: 100

Pontos de Mana: 100

Defesa: 16

Ataque Corporal:

Machado Grande (For; Dano = 13/corte)

Habilidades:

Combate em Grupo

Habilidade - Reação

Descrição: Você ganha +1 nos ataques corporais para cada aliado que esteja em combate corporal com a mesma criatura que você.

Ataque Simultâneo

Habilidade - Ação

Mana: 20

Descrição: Faça um ataque normal contra um oponente. Se acertar, todos seus aliados que estiverem adjacentes ao mesmo oponente, poderão fazer um ataque normal extra.

Imunidade (Fogo)

Habilidade - Suporte

Descrição: Abigor é imune a Fogo.

Vulnerabilidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Abigor recebe o dobro de dano de Frio.

ATENÇÃO: Esta classe é desaconselhável para jogadores. É uma classe voltada a personagens malignos e que normalmente são vilões.

Descrição: O cultista é aquele que venera demônios. Ele usa o poder concedido pelos seus mestres para trazer a morte e a destruição. Os cultistas têm pacto com algum demônio e normalmente adquire poderes através de preces e sacrifícios.

Esta classe venera demônios do inferno, outros cultistas que veneram outros demônios serão vistos em breve!

Bônus de Atributo:

Int +1

Von +1

Proficiências:

Usar Armas Simples.

Ler Grimórios e Tomos de Magia

Lista de Habilidades:

Pacto Demoníaco (Asmodeus)

Habilidade - Suporte

Você fez um pacto com o barão infernal Asmodeus, o vil.

Descrição: Você vendeu sua alma para Asmodeus. Você recebe -1 na Vontade e +1 na Inteligência.

Especial: Não é possível vender a alma para mais de uma entidade.

Pacto Demoníaco (Beelzebub)

Habilidade – Suporte

Você fez um pacto com o barão infernal Beelzebub, o asqueroso.

Descrição: Você vendeu sua alma para Beelzebub (também chamado de Bael). Você recebe -1 na Inteligência e +1 na Força.

Especial: Não é possível vender a alma para mais de uma entidade.

Pacto Demoníaco (Belial)

Habilidade – Suporte

Você fez um pacto com o barão infernal Belial, o sombrio.

Descrição: Você vendeu sua alma para Belial. Você recebe -1 na Vontade e +1 na Agilidade.

Especial: Não é possível vender a alma para mais de uma entidade.

Resistência Demoníaca

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é imune a danos de fogo, mas sempre recebe o dobro de dano de frio/gelo.



Patas de Bode

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Força para correr e se manter de pé. Você também recebe metade de dano de queda, e nada de dano por pisar em coisas pontudas, quentes ou muito frias.

Asas Disformes

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você possui um par de asas de morcego nas suas costas, porém, elas não permitem você voar. Elas são pequenas e defeituosas e apenas atrapalham.

Asas Pesadas

Habilidade (Característica) - Suporte

Requisito: Asas Disformes

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

Chifres Pequenos

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência para compreender línguas desconhecidas e qualquer informação sobre o inferno e os demônios.

Chifres Grandes

Habilidade (Característica) - Suporte

Requisito: Chifres Pequenos

Descrição: Você sabe tudo sobre a natureza dos demônios e dos domínios do inferno. Você também pode atacar com seus chifres causando dano igual a sua força.

Rabo Pequeno

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Agilidade para se equilibrar e mover se em silêncio.

Rabo Grande

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode atacar com seu rabo causando dano igual a sua Força +2 (este ataque é considerado desarmado).

Especial: Você não pode ter a habilidade *Rabo Pequeno*.

Bola de Fogo

Habilidade (Magia) - Ação

Você pode disparar uma esfera de chamas de 20 cm de diâmetro em seus inimigos.

Mana: 20

Dificuldade da Magia: [Von do oponente] + 6

Descrição: Esta bola de fogo causa automaticamente 20 pontos de dano (Fogo) no alvo e então explode, causando 10 pontos de dano (Fogo) em todos que estiverem adjacentes ao alvo.

Trazer Dor

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: [Von do Oponente] + 8

Descrição: Escolha um oponente. Este sentirá uma terrível dor no corpo até o final da batalha (um minuto) e terá que vencer um teste de vontade (dif 12) todo turno para poder agir.

Condenar Alma

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: [Von da vitima] + 6

Descrição: A vitima desta magia será visitada pelos Carcereiros das Trevas assim que morrer.

Invocar Imp

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Um imp aparece na sua frente e obedecerá qualquer comando dado por você. Após 5 minutos o Imp é automaticamente banido para o inferno, mas você pode ao invocá-lo acender uma vela qualquer. Enquanto a chama da vela se manter acesa, o imp permanecerá no seu mundo.

Invocar Cão Infernal

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 60

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Um cão infernal pequeno aparece na sua frente e obedecerá qualquer comando dado por você. Após 5 minutos o cão infernal é automaticamente banido para o inferno, mas você pode ao invocá-lo acender uma vela qualquer. Enquanto a chama da vela se manter acesa, a criatura permanecerá no seu mundo.

Inferno

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode fazer o chão de uma área de 4 metros de diâmetro ficar em chamas. Todos que tiverem em contato com o chão desta área receberão 10 pontos de dano (fogo) e mais 10 pontos de dano (fogo) em cada rodada seguinte, mesmo se sair da área. Esta magia dura 3 turnos. Esta magia só pode ser feita com um cajado.

Recarregar Mana

Habilidade (Técnica) - Ação

Descrição: Você deve sacrificar 5 pontos de vida para recuperar 5 pontos de mana.

Sacrifício Demoníaco

Habilidade (Técnica) - Ação

Descrição: Quando fizer um ritual, você pode sacrificar uma criatura qualquer. Você poderá usar a mana da criatura sacrificada para a magia do ritual.

Guerreiro de Asmodeus

Habilidade - Suporte

Requisito: Pacto Demoníaco (Asmodeus)

Descrição: Você ganha Força e Agilidade +1.

Arauto de Asmodeus

Habilidade - Suporte

Requisito: Pacto Demoníaco (Asmodeus)

Descrição: Você ganha Vontade +1 e defesa +1.

Presença de Beelzebub

Habilidade - Suporte

Requisito: Pacto Demoníaco (Beelzebub)

Descrição: Você emana um odor fétido e insuportável, para ficar ao seu lado, uma criatura precisa vencer um teste de Vontade (dif 14). Se falhar, a criatura só se aproximará de você após dois turnos.

Servo de Belial

Habilidade - Suporte

Requisito: Pacto Demoníaco (Belial)

Descrição: Uma criatura de sombra o segue para onde você for. Ele não é capaz de atacar ou de ser atacado e obedecerá qualquer ordem sua. Esta criatura pode ficar invisível nas sombras, e poderá ser destruído se encostar-se em alguma chama. Ele se comunica por telepatia apenas com você.

Cultista - Habilidades Avançadas

Pele Grossa

Habilidade (Característica) - Suporte

Requisito: Nível 5; Resistência Demoníaca

Descrição: Você possui uma pele grossa e avermelhada, lhe concedendo um bônus de armadura +2 (este bônus não é cumulativo com armaduras).

Olhos Infernais

Habilidade (Característica) - Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você pode enxergar criaturas incorpóreas e invisíveis, além de ver na escuridão.

Demônio das Chamas Infernais

Habilidade (Característica) - Suporte

Requisito: Nível 5; Pele Grossa, Chifres Grandes, Asas Pesadas, Olhos Infernais e Pacto Demoníaco (qualquer).

Descrição: Você agora é considerado um Andraklin, um tipo de meio-demônio. Você ganha +1 em um atributo qualquer.

Fogo Eterno do Inferno

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5; Resistência Demoníaca.

Descrição: Toda magia que você conjurar que for de Fogo, causará o dobro de dano.

Exílio Infernal de Asmodeus

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 10; Pacto Demoníaco (Asmodeus).

Mana: 120

Dificuldade da Magia: [Von do Oponente] + 12

Descrição: Você invoca o poder de Asmodeus abrindo uma fenda sob os pés de qualquer oponente seu. Esta fenda o leva para o inferno, para a presença do poderoso barão infernal Asmodeus. Ele retorna ao mundo natural após 1 minuto (uma batalha), mas estará horrorizado por ter passado 6 horas sofrendo no inferno. Ele retorna catatônico e não poderá atacar apenas se defender e fugir. Ele também fica com um redutor de -1 em cada atributo (mínimo 1) que durará um dia.

Maldição de Beelzebub

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 10; Pacto Demoníaco (Beelzebub).

Mana: 100

Dificuldade da Magia: [Von do Oponente] + 10

Descrição: A vítima ficará com fome de carne e sangue de sua própria raça, precisando se alimentar dela uma vez ao dia. Se não fizer isto, esta pessoa entrará em frenesi e atacará todos que estiverem por perto até conseguir comer um pedaço de carne ou sangue. Neste estado, o mestre deverá comandar o personagem que agirá como um animal.

Todo dia esta pessoa poderá fazer um teste de Vontade (Dif 15) para acabar com a maldição. A vítima permanecerá assim enquanto não passar neste teste.



O Mundo de Drakon

Parte 3 – Cosmologia

Carta de Bartholomeu Findrake, o desbravador, à sua esposa Lillian:

Minha amada Lillian,

Estou lhe escrevendo, pois nunca pensei que te amava tanto. Minha viagem foi longa e exaustiva, mas consegui. Sei que não a verei de novo aqui neste mundo, mas espero que possamos caminhar entre os deuses algum dia. Que Denalla seja louvada!

Estou agora em um templo abandonado em algum mundo perdido entre os mundos. Sim, consegui o que diziam ser impossível, e isto é a única coisa que me consola. Nunca pensei que perder você seria pior que arriscar a vida.

Quando disse que iria até o Jardim do Imortal, todos zombaram de mim. Estúpidos feiticeiros da academia arcana! Após roubar alguns itens mágicos que precisava tratei de escalar a montanha Cabeça do Céu. Sim, muitos dragões. Foi muito arriscado, mas felizmente a Capa Camufladora foi muito útil. Enfrentei dois dragões jovens, uma tribo de ogros, insetos gigantes, hordas de goblins, até que alcancei meu objetivo.

Ao chegar ao topo, um grande campo verde e floreado apareceu. No meio deste campo eu pude ver o grande portal. Era maravilhoso. Apesar de muito lindo, é um local muito estranho. Sua natureza é perfeita apesar de estar a muitos quilômetros do chão. Eu estava...

[trecho destruído]

... difícil, mas eu estava treinado e consegui. Ele então me deixou passar pelo portal.

O portal é lindo. Ele tem acesso a milhares de mundos. Eu só precisava saber que mundo ir para entrar. Todos os estudos de cosmologia que tive na academia arcana poderiam ter sido úteis se eu não fosse tão ganancioso. Desejei ir para um mundo totalmente desconhecido e muito mais antigo que o nosso. Bem, aqui estou. E não estou sozinho. Monstros estranhos dominam este mundo escuro. E é tão estranho que não faço idéia do que irei encontrar a noite.

Por sorte ainda tem energia e algumas velas para poder lhe mandar mais cartas. Esta difícil de fazer rituais já que a estatuetta de Denalla não funciona aqui.

Vou descansar agora. Aguarde minha próxima carta.

Amarei você para sempre.

Com todo amor,

Bartholomeu Findrake

Lillian nunca recebeu a segunda carta...

Cosmologia de Drakon

Drakon é um entre milhares de mundos. Existem muito poucas maneiras de se deslocar entre eles. Uma das maneiras mais conhecidas é o portal. Em Drakon existem poucos portais espalhados pelo mundo. A maioria destes portais levam a um mundo específico e estão perdidos em masmorras ou em locais de difícil acesso. Entretanto, existe um portal muito poderoso capaz de levar para qualquer mundo do multiverso. Este é o portal do O Jardim do Imortal, e se situa no alto de uma das maiores montanhas de Drakon, a Cabeça do Céu. A escalada é quase impossível, além de que muitos dragões sobrevoam o local. O único a conseguir esta façanha foi Bartholomeu Findrake, um famoso feiticeiro e explorador. A única prova de sua façanha é a carta que enviou para sua mulher após atravessar o portal (usando uma magia criada pelo próprio Bartholomeu).

Portais

Os portais mais conhecidos em Drakon se situam na Caverna do Gul'Ek, na Ilha dos Sonhos, na Masmorra do Cego, no Coral Encantado e no Pico da Cabeça do Céu. Existem muitos outros portais pelo mundo, alguns desconhecidos e outros de pouca importância. A maioria destes portais estão protegidos por poderosos seres, ou estão em locais de difícil acesso ou até mesmo desconhecidos.