

Dragon Cave

Brainstorming

Dicas para criar aventuras!

Caverna do

Dragão

Os itens mágicos
do desenho animado!

Drakon

Devolta a Tabryn
e seus mistérios!

A MASMORRA DO ETERNO CAOS

Uma aventura para atormentar o mais bravo dos heróis!

ÍNDICE

| | |
|--|-----------|
| Dicas: Brainstorming | Página 3 |
| Dicas: Medo do Escuro | Página 5 |
| Dicas: Criando Monstros | Página 6 |
| Dicas: Ordem e Caos nos Combates | Página 7 |
| Itens Mágicos: Caverna do Dragão | Página 9 |
| Aventura: A Masmorra do Eterno Caos | Página 12 |
| Monstros: Horrendas Criaturas | Página 18 |
| Drakon: A Espada de Mirah | Página 20 |
| Drakon: As Montanhas dos Cristais | 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; Reprodução; Todos direitos reservados.



Editorial

Feliz aniversário Dragon Cave!

Pois é pessoal! A nossa querida revista completa esse mês 2 anos! Apesar de todos contratempos e demoras do ano passado estamos aqui vivos e fazendo a dragões perderem cabeças!

Antes de tudo gostaria de me desculpas pelos últimos meses que estive ausente de tudo. Aconteceu MUITA coisa na minha vida e o trabalho me consumiu até meu último ponto de vida e mana. Mas esse ano será diferente. Prometo continua seguindo com a Dragon Cave e com os suplementos de Mighty Blade.

E já vou contando a grande novidade! Já está finalizado todos os textos e materiais do novo Monstrum Codex, que já está nas mãos do grande diagramador Luciano Abel e com o grande desenhista Domenico Gay. Em breve vocês verão como ficou, e já adianto que vai modificar e muito os moldes dos monstros. Será um livro bem fácil e gostoso de ler, não só para quem joga MB.

Espero que gostem dessa edição que no final não ficou tão especial quanto eu queria, mas ta valendo! A aventura fico bem interessante e aleatória... de fato, literalmente aleatória!

Grande abraço e boa aventura!

Coisinha Verde

Compre a versão impressa do Manual Básico pelo site!



O *Monstrum Codex - Guia dos Monstros* já está em processo de produção! Quero agradecer a todos e que continuem divulgando o Mighty Blade RPG!



Brainstorming para Aventuras

Por Igor S. Moreno (aka UtarefsoN)

Uma das técnicas mais utilizadas em qualquer atividade que exija a utilização da criatividade - incluindo aí design, redação, e, é claro, o RPG - é o brainstorming. Em uma tradução direta, poderia ser descrito como tempestade cerebral, embora outras traduções como chuva de imaginação tenham sido propostas. Mas a minha preferida é, com certeza, toró de idéias. E qualquer um pode criar sua própria enxurrada de idéias com quatro passos de exercício mental. Vejamos como:

Passo 1: Selecione, mentalmente, o tema de sua aventura. Terror? Heroísmo? Comédia? Imagine o tom da história da maneira mais ampla possível. Usar gêneros de filmes (ação, comédia romântica, pastelão) para isso é uma boa ideia.

Ex.: Decidi criar uma história sombria, portanto defino terror como o tema geral.

Passo 2: Já com seu tema definido, comece a escrever palavras e conceitos que combinem com o tema. Não há quantidade mínima nem máxima, pare de escrever apenas quando sentir que suas idéias estão se esgotando, o que está começando a repetir demais.

Ex.: Com base em minha aventura de terror, escrevi os seguintes elementos:

- vampiro
- lobisomem
- cientista louco
- assistente
- aberração
- laboratório
- medo
- prisão
- multidão enfurecida com tochas e garfos de fazendeiro
- sepultura
- Thriller do Michael Jackson
- Sexta-Feira 13
- Família Addams

Percebam que há na lista desde um simples vampiro até uma multidão enfurecida com tochas e garfos de fazendeiro. São todos os conceitos pertinentes ao tema terror.

Passo 3: Comece a associar seus conceitos, e formar fragmentos de história. A premissa básica do brainstorming é que nenhuma idéia deve ser descartada. Portanto, ao praticá-lo, nem pense em ignorar sua aparentemente idiota idéia do bardo goblin que toca funk. Ela pode ser um gancho formidável para uma aventura.:

Ex.: Criei as seguintes associações:

- Vampiros e lobisomens são perseguidos por uma multidão
- Um cientista louco e seu assistente criam aberrações em seu laboratório
- Os detentos de uma prisão sentem muito medo às sextas-feiras 13
- Uma família de dançarinos é transformada em zumbis por um bruxo

Passo 4: Desenvolva as histórias que mais lhe agradarem. Se seu grupo adora uma boa briga, talvez caçar lobisomens e vampiros dê uma boa chance de alguém do grupo tornar-se um Caçador Sobrenatural, ou do piadista da turma fazer alguma piada com a Saga Crepúsculo. Se há algum aspirante a Alquimista no grupo, o cientista louco e seu assistente Igor (por que eles sempre têm esse nome?) podem ser ótimos tutores dessas técnicas. É claro, após terem suas aberrações completamente retalhadas pelos aventureiros e reclamarem da intervenção do grupo à moda Scooby-Doo. Algum dos jogadores pode ser preso por uma briga de taverna rotineira, e enviado para uma prisão mal assombrada. Afinal, o que assusta os detentos às sextas feiras 13? E, por fim, e se a tal família dançarina for a família do bardo do grupo? Ele teria coragem de decapitar seus familiares, ou caçaria o bruxo que os transformou, na esperança de que isso os salve? Não há segredo aqui, basta usar sua criatividade.

Ex.: Minha história de cientista louco ficou da seguinte forma:

«Expulso da Escola de Magia e desacreditado dos poderes arcanos, Franz Magenstein usou a fortuna de sua família para construir um imenso laboratório escondido nas masmorras de seu castelo. Tornou-se, então, o primeiro



*alquimago da história, por suas
mesclas bizarras de forças mágicas
e suposta ciência. As aberrações
criadas em seu laboratório vagam pelo
castelo e pela floresta, por
vezes chegando ao
vilarejo próximo. Essa
situação tem levado os
habitantes do vilarejo à
loucura e exaustão, afinal ninguém
quer monstros no quintal de casa.
Ninguém tem coragem de invadir o
castelo e destruir os experimentos
do cientista louco, mas quem sabe
um grupo de aventureiros destemidos
que por acaso está passando por lá possa
ajudar.»*

Adicione aí alguns golems de carne,
algumas salas secretas com tesouros no castelo,
uma cena dramática em que o vilão explica seu
sofrimento e alguns poderes mágicos e
alquímicos, e sua aventura está pronta! É
possível até conduzi-la totalmente por
improviso, se você souber o que quer que
aconteça. Mas como narrar um jogo já é assunto
para outro dia.

E fiquem agora com possibilidades para as
outras aventuras imaginadas da mesma maneira:

*«Num vale cercado por montanhas altas e
sombrias, dois vilarejos rivais combatem-se
incessantemente. Um deles é liderado por um
poderoso lobisomem, enquanto um temido
vampiro encabeça o outro. Toda noite, aqueles
que receberam o beijo do vampiro - carniçais -
são compelidos a lutar até a morte com os que
possuem a marca do lobisomem. Acontece que
os heróis acabam descobrindo que o lobisomem
e o vampiro são, na verdade, irmãos. O que eles
farão? Aliarão-se a um dos lados ou tentarão
resolver esse impasse? As
cenas da aventura
incluirão batalhas
ferrenhas contra
carniçais e lobisomens,
além de disputas
diplomáticas entre os
vilarejos. E se os
habitantes quebrarem
suas maldições e
rebelarem-se contra
seus mestres?»*



*«Nas masmorras de um antigo forte, um rei
impiedoso instaurou uma prisão para seus
inimigos políticos. Por alguma razão, os heróis
acabam sendo trancafiados nesse lugar, sem
esperança de verem a luz do dia novamente. Os
demais detentos dizem que o lugar é
assombrado, e que espíritos rondam seus
corredores. Acontece que a noite seguinte é
uma sexta-feira 13, e os jogadores acabarão
deparando-se com um certo espírito de uma
noiva do rei que foi brutalmente assassinada
em circunstâncias ainda inexplicadas. Será que
o louco da cela ao lado diz a verdade quando
diz que é o irmão do rei, herdeiro legítimo ao
trono?»*

*«A popular família dançarina da cidade de
Weatherbee a semanas não executa seu
popular número de dança na chuva. Eles
sumiram misteriosamente enquanto voltavam
em caravana de uma apresentação em um
festival em outra cidade. Um camponês jura
que viu a família de dançarinos transformados
em zumbis no meio da floresta. Será que a
cidade será invadida por uma legião de zumbis
dançantes? Quem está por trás disso? Talvez
aquele mago estranho que os heróis ignoraram
e que jurou criar um exército para si mesmo
tenha algo a ver com isso...»*

*«Após uma carreira longa na pirataria, o
sagaz bucaneiro Silvius Abravanel resolve
aposenta-se. Ele esconde toda sua fortuna em
um baú, que rapidamente fica sendo conhecido
como o Baú das Infinitas Felicidade, tamanho
é o tesouro que ele guarda. Piratas de todos os
cantos do mundo procuram por esse tesouro
que, segundo rumores, está enterrado na
distante ilha da tribo dos Maoe, que é
constantemente vigiada por uma poderosa
entidade conhecida como Grande
Krakenthulhu...»*

*«Num pacato vilarejo (já percebeu que eles
aparecerem bastante?), crianças têm sumido
de suas casas à noite. Boatos acusam trolls
de serem os raptadores dos infantes,
enquanto os mais fervorosos
religiosos dizem que é obra de
alguma entidade demoníaca. Outra
teoria absurda diz que provavelmente é
obra de um ursobisomem, o que quer
que isso seja. E para que as crianças
estão sendo raptadas?»*

E aí? Já teve sua idéia?



Os jogadores esperam ao começar uma aventura que irão pegar seus personagens e superar os desafios propostos pelo mestre, sem grandes problemas e perdas. Esta matéria vai guiar o mestre sobre como fazer um diferente tipo de ambientação, uma fantasia sombria, sem precisar apelar para uma aventura de horror. Lembrando que esse é um gênero diferente de aventura, e existem até mesmo mundos feitos exatamente para ele (Thedas, de Dragon Age, por exemplo). No entanto, alguns conceitos podem ser adaptados para qualquer outro cenário, ou mesmo para uma aventura em particular. Este gênero não é melhor ou pior do que a fantasia comum, apenas diferente, e não é aconselhado para um jogo descompromissado com amigos em um final de semana entediado.

O Mundo é um lugar cruel...

Uma boa maneira de fazer os jogadores terem noção do perigo é mostrar o quanto humanos podem ser ambiciosos, orgulhosos e desconfiados. Em um cenário cruel, existe alguma classe desfavorecida (e até mesmo maltratada), existe desconfiança por parte das outras pessoas, e você pode ser preso se ficar andando pelas ruas com um machado enorme. Em um cenário cruel há jogos políticos, traições, enganações, planos conspiratórios e assassinos de aluguel. Mas isso não quer dizer que não existam pessoas confiáveis ou que você precise dormir com a espada nas mãos, só significa que a humanidade não é totalmente confiável, e que você não pode sair explorando ruínas porque um homem com cara bondosa na taverna prometeu ouro.

A Magia é temida...

Outro modo de complementar esse clima é tornar a magia algo mais raro, temido, mas não necessariamente proibido. Talvez o feiticeiro seja alvo de alguns estranhos olhares, e no máximo culpado pela má colheita por algum habitante. Itens mágicos também são um fator importante. Ao invés de um personagem

de alto nível ser visualizado como alguém vestindo uma armadura brilhante, uma espada com luzes roxas, e uma aura luminosa ao redor, ele é visto como um personagem influente, com alta habilidade no que faz, com equipamentos bem forjados, e no máximo dois itens mágicos. Assim, itens mágicos se tornam raros, com uma história interessante, com efeitos diferentes, e muito valorizados pelos jogadores. Ou seja, magia não se torna algo encontrado a cada esquina.

A Morte é palpável...

Personagens podem morrer, e os jogadores devem saber disso. Faça cada combate, desafio, ou o que seja, ser único e exigir muito de cada personagem. Não deixe que morram por azar nos dados, mas por próprias escolhas. Faça-os entender que às vezes fugir é necessário, mas também coloque oponentes que possam derrotar e se vangloriar depois, afinal, ninguém se orgulha muito de ter uma cabeça decepada de goblin. Outros modos de dificultar é colocar elementos como fome do personagem, doenças e clima difícil. Os jogadores devem pensar em racionar comida, iluminação para masmorra, pontos de mana, e até ervas curativas (afinal, sem tanta magia, elas são mais comuns que poções de vida). Para tornar as coisas ainda mais interessantes, existem as regra de Durabilidade e Ferimento Cruel, ambas presentes nessa Dragon Cave.

...e escolhas envolvem Sacrifícios.

Uma das características pouco exploradas são as escolhas do personagem. Recuperar ou item ou salvar a donzela? Ganhar o dinheiro ou ganhar a gratidão da família nobre? Os personagens são forçados a fazer uma escolha onde não há opção correta ou errada, e ambas acarretam situações ruins.

Essas e outras são coisas que você pode fazer para mostrar aos jogadores que RPG pode ser difícil como outros jogos, e que devem fazer para merecer a experiência que ganham.



Dicas e Truques

Por muito tempo evitei escrever essa matéria por considerar pouco útil. Mas vendo que muitas pessoas precisam deste incentivo para se libertarem das regras e criarem suas próprias criaturas, decidi fazê-la.

Alguns devem pensar: “Não é inútil!”. Bem, se eu lhe dissesse que não há nenhuma regra para criar monstro, e que se tivesse iria ser propensa a erros? Pois é. Um monstro criado com resistência a fogo pode ser fácil para um herói de nível 1, mas e se o grupo só tem magia e poderes de fogo? O mesmo vale para dezenas de outras situações.

Outro problema de colocar regras e limitações em monstros é que acaba tirando as opções para os mestres. Eu já tive péssimas experiências com sistemas que você devia se limitar aos monstros dos níveis que os heróis estão. É muito ruim. Parece um MMO mal feito em que você deve ficar matando só gosminhas para quem sabe, depois de um mês jogando, poder ter a chance de matar um rato... Desculpem, mas eu acho esses jogos extremamente chatos e sem sentido.

O legal é abrir o livro de monstros, olhar um monstro legal e colocar! E é assim que montei o novo Monstrum Codex. Claro que há uma forma do mestre saber o quão perigoso é o monstro, mas nada que limite em níveis. Pensando nisso tudo acabei decidindo que é hora de dar uma idéia de como é criar um monstro de verdade.

Criando o Monstro

Em primeiro lugar, você deve pensar no monstro. Pense em tudo, crie o monstro na sua cabeça. Esqueça das regras, pense só em um monstro que irá aparecer em sua história. Essa é a parte mais importante!

Escreva, desenhe, esculpa, modele, ou simplesmente imagine como é ele. Depois disto, o resto é muito fácil. Faça a ficha.

Atributos: Use de base outros monstros para ter idéia de quanto colocar. Se seu monstro é tão forte quanto um cavalo, olhe na ficha do cavalo qual a sua força. Não há regra nem limitação aqui. Simplesmente anote os atributos que o tal monstro vai ter.

Criando seus próprios Monstros

Por Coisinha Verde

Vida e Mana: Mesma coisa que os atributos. Pense que um humano comum tem entre 20 a 30 de cada um. Lembre-se de colocar a mana de acordo com as habilidades que ele vai ter. Lembre-se que monstros grandes tendem a ter bem mais pontos de vida (as vezes), e monstros mágicos tendem a ter bem mais pontos de mana.

Defesa: É como a defesa normal dos heróis, mas lembre-se que há algumas variantes. Some 5 a força ou agilidade. Se ele tiver uma proteção (seja armadura, pele grossa, escamas ou carapaça) some um número entre 1 a 4. Se ele for pequeno, dê um bônus de 1 ou 2 para os menores. Se ele for grande coloque uma penalidade entre -1 a -4 (ou até mais). Lembre-se que há varias coisas que alguns monstros podem ter que podem variar este número.

Ataques: Essa é uma parte importante. Pense nos tipos de ataques que o monstro pode ter e escreva. A principio ataques corporais são feitos com Força e a distancia são feitos com Agilidade, mas alguns monstros podem ser diferentes. Imagine que é como se eles tivessem uma habilidade. Depois decida o dano com base nos danos de outros monstros, e o tipo (que é fácil de imaginar).

Habilidades: E então finalmente, as habilidades. Aqui você pode ficar a vontade de pegar habilidades de outros monstros e montar seu próprio. Ou até criar suas próprias habilidades. Diferente das habilidades dos heróis, aqui não há preocupação com equilíbrio. Existem até mesmo habilidades negativas. Qualquer coisa é valida, mas se for criar algo, cuide bem para que as regras que colocar sejam divertidas (e que não sejam completamente apelonas.... a menos que é isso que queira com seu monstro... hehe).

Definindo o Poder: TESTE! Não há melhor maneira de saber se o poder de um monstro a não ser testando. Faça simulações, ou pequenas “arenas”.

É só isso?

Eu não disse que era inútil? A verdade é que RPG você usa sua imaginação. Não se limite a regras. Espero que esse texto tenha motivado vocês a fazer seus próprios monstros e suas próprias aventuras!



Ordem e Caos nos Combates

Por Kaique de Oliveira

Eu admito, gosto de um bom Matar, Pilhar e Destruir. E vocês têm que concordar que os combates são, na maioria das vezes, os eventos de maior tensão nos RPGs. Seguidos, é claro, das armadilhas. Um bom mestre sabe criar uma luta que motive os jogadores, e que não se torne apenas mais um cruzar de espadas. Essa matéria vai explorar o combate em *Mighty Blade*, oferecendo dicas para preparação e algumas regras opcionais. Tudo simples, rápido e intuitivo, como deve ser.

Oferecendo os Brinquedos

Se a luta se tratar de um combate estático (ou seja, os aventureiros encontram o monstro, e não vice-versa), é sempre legal “enfeitar” a área com alguns brinquedinhos, ou seja, colocar coisas que os jogadores, e também os monstros, podem usar para transformar a batalha em algo além do “eu ataco, tu atacas, ele ataca”. Estes brinquedos podem ser entulhos no chão, mesas para serem viradas e servirem de proteção contra flechas, tochas para serem arremessadas, vidros para serem estilhaçados por bolas de fogo, candelabros e cordas para os personagens se pendurarem, panos para serem jogados contra os monstros, e muitos outros. É claro que não precisa encher a cena deles, mas um ou dois são sempre bem-vindos.

Colocando os Desafios

Agora é hora de colocar algo para os aventureiros enfrentarem. Durante o combate, os inimigos serão essenciais, mas não são apenas eles que formam os desafios dos aventureiros. Uma ou duas armadilhas no máximo também podem ser colocadas. Inclusive preparadas pelos monstros para ferir os aventureiros antes da batalha começar. Como exemplo, um grupo de gnolls pode ficar do outro lado da sala provocando os personagens, e quando eles passarem, um piso falso se abrirá no chão. Alguns até mesmo se usam de meios mais sutis, como os dopplegangers que podem ser transformar em vítimas, quando na verdade são eles o

verdadeiro perigo. É claro, não apenas armadilhas, como situações adversas. Durante um combate em um desfiladeiro, pode começar um desabamento, ou eles são forçados a escalar e lutar enquanto escalam! Vale o bom-senso do mestre em saber quando já colocou coisas demais.

Equilíbrio no Combate

Esqueça o que aprendeu sobre combate equilibrado. Como li em um artigo uma vez, os aventureiros não têm direito algum de ter somente oponente ao nível deles. Evite colocar combates sem sentido, com oponentes muito mais fracos que os heróis. Sempre coloque inimigos que causem algum estrago, ou as vezes que sejam mais fortes que os personagens. Deixe claro para os jogadores, é claro, que eles podem fugir, e que esse talvez seja o ato mais heróico e sensato a se fazer. Inclusive eles podem tentar usar a própria lábia e diplomacia para saírem vivos da situação. Se os jogadores souberem que podem vencer qualquer desafio em que se meterem, a graça do jogo acaba. Nas palavras de Fabiano Neme do blog Vorpai: *“Faça com que os jogadores passem pelo inferno e, se forem aptos, se forem durões, se forem feitos do mesmo material que suas armas e armaduras, eles irão sacudir a poeira, lamber os ferimentos, te olhar nos olhos, esmurrar a mesa e falar “isso é o melhor que tu pode fazer?”*”

A Narrativa sem Tabuleiro

Muitos gostam de usar uma matriz de combate durante as batalhas. *Mighty Blade* não foi feito para esse tipo de jogo, nele a narrativa épica e dinâmica é mais importante do que a exatidão dimensional. Se você treinar sua capacidade narrativa, não vai ter problemas em lidar com a falta da matriz. Ao invés de medir em metros, você pode simplesmente dizer que “o orc está próximo da porta do outro lado da sala”, e o “gnoll está no lado oeste da poça no centro da sala”. E pode inclusive fazer um simples desenho para representar isso. Sem quadrados, sem peças.

Ferro Contra Ferro

Os personagens estão lá, os monstros estão lá, alguém decidiu atacar, as iniciativas foram roladas. Não há mais o que fazer, só partir para o choque de armas. O narrador deve incentivar os jogadores a usarem o terreno ao seu redor. Eles não estão em uma caixa quadrada sozinhos com os inimigos. Faça os oponentes usarem os “brinquedos”, e os personagens pensarem mais em usar também. Além disso, se não houver ninguém com estômago fraco na mesa, faça questão de dizer onde o ferimento foi feito, como o sangue saiu, como está doendo, e se tiver sorte, o jogador colocará a mão no ponto onde o personagem recebeu o ataque, imaginando como foi. “Rolar”, “pendurar”, “quebrar”, “jogar” devem ser verbos presentes além de “atacar”. Vidros e vasos se quebram durante o combate, móveis são jogados, pessoas derrapam no chão liso, e não é necessário nenhum crítico (erro ou acerto) para isso acontecer.

A Morte

Pode chegar uma hora em que os ferimentos e hematomas são tão grandes que o personagem passa dessa para uma melhor. O importante na morte é saber causá-la. Não faça um personagem morrer por azar nos dados, eles estão lá para ajudar no jogo, não para definir o destino de todo um personagem. As decisões é que trazem ou não a morte para alguém. Se ele decidiu enfrentar o dragão na última sala da masmorra, sem nem tentar diplomacia, ou pensar em fugir, terá uma morte mais que merecida. Agora, se ele tirou um erro crítico durante um teste para saltar um precipício, sendo que não havia outro modo de sair do lugar sem saltar, não vale a pena ele morrer.

Vivendo e Aprendendo

Analise o grupo em geral. Se conseguiram lutar sem grandes problemas, não dê experiência. Se sofreram um pouco, tiveram vários ferimentos e certa dificuldade, dê um ponto de experiência para cada um. Se quase morreram, dê 2 pontos. Idéias geniais também conferem pontos extras.

Regras Opcionais para Combate

Fornecerei algumas regras opcionais que costumo aplicar em minhas mesas. Caso ache que não funcionam bem, não aplique. Tentarei deixá-las mais simples e intuitivas dentro do possível. As regras se tratam de movimentos especiais e situações de batalha.

Combate Montado: O personagem que luta sobre uma montaria precisa sempre estar com uma mão controlando a montaria. Não é possível usar armas que precisem de duas mãos. Personagens montados recebem sempre um bônus de +2 em ataques corporais contra oponentes desmontados que sejam de tamanho igual ou menor que ele. Ele também receberá +2 na defesa contra ataques corporais destes mesmos oponentes.

Saltando sobre o Oponente: Caso você esteja em uma montaria, ou em algum ponto mais elevado, e deseje saltar sobre o oponente com a arma, fará um ataque normal. Caso acerte, causará dano e o oponente cairá no chão, caso erre, você e o oponente cairão. Só funciona com oponentes do mesmo tamanho ou menor que você.

Ferimento Cruel: Um personagem que estiver com uma quantidade menor de Pontos de Vida que 4x sua força, estará gravemente ferido. Ele receberá -1 em todos os testes de Força e Agilidade, e não recuperará Pontos de Vida e Mana por descanso devido a sua debilidade. O único modo de se recuperar normalmente é se outro personagem (chamarei de “assistente”) cuidar do ferido enquanto ele descansa. O assistente deverá ter um Kit Primeiros SOS, e passar em um teste de inteligência, e o ferido em um teste de vontade (ambos com Dif. 10).

Defesa: Caso o personagem sofra um ataque, ele tem direito a dizer como se defende. Dependendo do ataque feito, e da reação feita, o mestre pode aplicar bônus ou redutores na Defesa do alvo. Isso varia com o bom-senso, algumas ações heróicas ou criativas podem ser bonificadas, ações idiotas ou pouco pensadas podem ser penalizadas. Mas isso é opcional, o personagem pode escolher não dizer nada e simplesmente receber o ataque comum.



A Caverna do Dragão

Por Erik Nunes

Equipamentos mágicos são o sonho de consumo de qualquer personagem, já que aumentam suas características, lhe concedem habilidades e, algumas vezes, poderes inimagináveis. Esses itens são sempre cobiçados, tanto em cenários onde são quase inexistentes quanto em lugares onde são abundantes.

Essa cobiça vai além de personagens-jogadores, ou vilões pequenos, estendendo-se muitas vezes aos vilões principais da campanha. Quem não se lembra do Vingador de Caverna do Dragão e sua eterna busca pelas armas mágicas concedidas pelo Mestre dos Magos? Ou mesmo do Mestre Arsenal e todo o jogo de manipulação para conseguir a espada Holy Avenger, nos quadrinhos de mesmo nome?

Quantas possibilidades de aventuras e campanhas não se abrem quando se coloca um item mágico como eixo ou base?! Coisas que vão desde objetivos "simples" como a destruição do Um Anel, a obtenção da espada Balmung, ou a busca de uma forma de se libertar de um objeto amaldiçoado, até a difícil busca pelo caminho para casa enquanto um vilão envia ordas e mais ordas, criando táticas e planos apenas para roubar estes equipamentos incríveis dos personagens.

Itens Nivelados x Itens Não-Evolutivos

Como alguns devem ter percebido, tenho trabalhado ultimamente com itens que possuem níveis tal qual os personagens-jogadores. A idéia é simples e com sentido: manter tudo nivelado, mesmo quando o objeto forneça habilidades incríveis. O problema, como me alertaram, é que pode ficar muitas coisas para se recordar, enquanto o próprio MB visa uma agilidade cada vez maior.

Porém, existe uma solução: ignorar os níveis, liberando os poderes e as habilidades do objeto desde o começo. Mas como manter o equilíbrio assim? Na verdade, a coisa é bem simples, de duas formas: 1) aumentar a dificuldade deste item até que os personagens

possuam poder (níveis, habilidades, ou o que couber melhor na situação) suficiente para que tal equipamento não torne um personagem superior aos demais. 2) dá-los a todos os PJs, aumentando, então a dificuldade da aventura.

Esta segunda opção é estranha a primeira vista, mas funciona bem quando se tem um certo cuidado. Funciona bem em jogos de video-game e desenhos animados simplesmente pelo fato de que a "aventura" é adequada a estes poderes à mais. De qualquer forma, as armas mágicas que apresentarei aqui usarão o processo de níveis.

Evolução de Itens

Olhando o Broken Heart (que saiu numa edição anterior), percebi que talvez não tenha ficado bem claro como esta evolução funciona. Até porque, o Chicote trazia mais de uma opção para adquirir suas habilidades "fantásticas". Logo, decidi usar apenas a regra dos níveis e (tentar) explicá-la melhor.

A idéia, como disse antes, é simples, mas vou partir desde o começo. Alguns itens mágicos, como os presentes nesta matéria, possuem um poder limitado e alguns poderes ocultos, que só são despertados conforme o objeto sobe de nível. Ou seja, cada equipamento desses possui um nível exatamente igual aos níveis de personagem, que sobem da mesma forma.

Sempre que um personagem estiver portando um item destes, todo e qualquer ponto de experiência que o portador receber fará com que o objeto receba uma quantidade de experiência igual. Não há qualquer divisão dos pontos de experiência adquiridos pelo personagem. O item apenas recebe o mesmo valor.

Assim como os PJs, esses objetos avançam de nível sempre que chegam à 10 pontos de experiência. Porém, completamente diferente dos personagens, os itens recebem APENAS uma habilidade das de sua lista. Alguns desses equipamentos podem possuir uma cadeia fechada de evolução, como o próprio Broken Heart, já outros possuem listas amplas como as dos próprios personagens.

Armas Mágicas

Trago aqui algumas opções de itens, mas mantive a nomenclatura usada no desenho animado Caverna do Dragão, de onde comecei a adaptar os objetos. Os nomes todos os presentes aqui são referências diretas aos desenhos animados, games etc de onde os adaptei, mas não precisam ser mantidos.

O Arco de Hank

Aura: Fraca

Raridade: Único

Este arco longo dourado não possui corda. Sempre que seu portador estiver posicionado para usá-lo, uma corda e uma flecha de luz dourada são criadas. Todas suas estatísticas como dano e peso são as mesmas de um arco simples.

Habilidade Inicial

Este arco não precisa ser recarregado com flechas, criando-as instantaneamente sempre que o arco for usado com este intuito.

Habilidades por Nível

- Controlar Direção

Uma vez por tiro, o portador do arco pode alterar a direção da flecha disparada até um máximo de 90°. Em um ataque, esta habilidade se transforma em um bônus de +3 no valor do Ataque.

- Flecha Iluminada

Toda e qualquer flecha do arco, disparada ou não, produz iluminação intensa como a de uma tocha ou lamparina comuns.

- Flecha-Arção

Ao desejo do usuário, uma corda pode surgir em uma flecha ainda não lançada que cresce conforme a seta avança. Esta corda não pode ser manipulada com as mãos para amarrar objetos, mas o portador pode escolher não causar dano em um ataque para prender, amarrar, um oponente.

Da mesma forma, a flecha pode ser usada como arção e ser prendida em uma superfície vertical, e a corda usada para auxiliar na escalada.

- Escolha de Dano

O portador pode, antes de jogar sua flecha, escolher o dano que seu ataque causará entre Contusão, Perfuração ou Fogo.

O Escudo de Eric

Este escudo grande e dourado possui um brasão negro, no centro, com uma águia branca é capaz de repelir qualquer tipo de ataque.

Habilidade Inicial

Este escudo pode ser usado contra qualquer tipo de ataque, inclusive ataques mágicos.

Habilidades por Nível

- Defesa Melhorada

O escudo concede um bônus de +4 na defesa

- Suportar Peso

O escudo, quando usado para, por exemplo, impedir um desmoronamento sobre o usuário, concede um aumento da capacidade de suportar peso do portador para +5.

- Força Ampliada

Quando usado para atacar, forçar portas etc, o escudo concede um bônus de +2 na Força.

- Campo de Força

Ao desejo do portador, o escudo pode criar um campo de força capaz de proteger até 7 criaturas com tamanho humano, ou menos. Esse campo de força concede todos os bônus de defesa do escudo à todos que estiverem sobre sua proteção.

O Chapéu de Presto

Este chapéu é capaz de conjurar qualquer magia de Feiticeiro, sem qualquer penalidade. O portador não precisa conhecer qualquer magia, podendo “tirar” do chapéu qualquer efeito mágico que desejar.

O próprio chapéu supre qualquer necessidade ou restrição da magia, entretanto, o portador considera a dificuldade para conjuração do efeito mágico escolhido como o dobro da Dificuldade pré-estipulada da magia.

O chapéu não possui outras habilidades para receber, logo, não sobe de nível.

O Tacape de Bob

Esta clava pesada concede um ataque de força sobre-humana. Todas suas estatísticas como dano e peso são as mesmas de uma clava.

Habilidade Inicial

O tacape, quando usado para golpear o chão, causa um tremor de terra que obriga todas as criaturas à frente a serem bem-sucedidos em um teste de Agilidade com Dificuldade igual ao valor do ataque. Caso falhe no teste, uma criatura fica imobilizada durante duas rodadas.

Habilidades por Nível

- Ataque Melhorado

O tacape, quando usado para atacar, concede um bônus de +2 no ataque e +3 no dano

- Rebater

Ao ser atacado, o portador pode usar o tacape para rebater o golpe. Neste caso, o usuário substitui sua defesa por seu ataque. Quando usado contra magias, recebe uma penalidade de -2 no ataque.

- Fissura

Ao golpear o chão, o tacape provoca uma fissura no chão, grande o suficiente para derrubar e prender todos os oponentes em linha reta. Esta habilidade funciona como a habilidade inicial, com a diferença de que todos as criaturas diretamente à frente, em linha reta, caso falhem no teste de Agilidade, caem na fissura, ficando imobilizados até serem retiradas dali.

O Manto de Sheyla

Este manto é capaz de deixar quem o veste completamente invisível. O poder do manto funciona como a magia Invisibilidade da classe feiticeiro, mas apenas com o usuário do manto quando este vestir o capuz, sem qualquer custo de mana ou necessidade de uma orbe.

O manto cobre todo o usuário e deixa-o invisível, juntamente com todos seus pertences, enquanto estiver com o capuz na cabeça. Por sua finalidade ser apenas esta, não possui outras habilidades, e não possui níveis. Por outro lado, é capaz de cobrir até duas criaturas de tamanho

humano, ou menos, e torná-las invisíveis assim que o portador vestir o capuz do manto.

O Bastão de Diana

Este pequeno e insignificante taco possui a capacidade de alongar-se até quase dois metros de comprimento. Quando pequeno, pode ser facilmente guardado ou escondido; quando ampliado, todas suas estatísticas como dano e peso equivalem à de um bastão comum.

Habilidade Inicial

O bordão oferece um bônus de +3 em testes de Agilidade referentes à saltos, equilíbrio, acrobacias etc.

Habilidades por Nível

- Ataque Melhorado

O bordão concede um bônus de +2 no ataque e +3 no ataque.

- Ataque Duplo

O cajado é uma arma rápida, permitindo que o personagem faça dois ataques. O primeiro ataque mantém todo e qualquer bônus, enquanto o segundo não recebe e/ou ignora todo e qualquer bônus.

- Aparar

O bordão pode ser usado para rechaçar qualquer ataque não-mágico. Quando usado para defesa, o portador considera seu valor de ataque contra o ataque do oponente, mantendo seus bônus de ataque normais.





A Masmorra do Eterno Caos

Aventura para heróis iniciantes

Resumo da Aventura: Criaturas estranhas vindas das montanhas atacam a cidade. Ao investigar, descobrem uma masmorra coberta de armadilhas criada por um antigo feiticeiro louco!

Cenário: Esta aventura pode se passar em qualquer lugar do mundo. Caso você seja um mestre que goste de inventar seu mundo, fique a vontade para posicionar a aventura aonde quiser. A cidade da história pode ser qualquer cidade próxima a uma grande e isolada montanha.

Preparação: Esta é uma aventura para personagens iniciantes (entre os níveis 1 e 4). Os personagens podem viver na cidade ou estarem de passagem por ela em busca de aventuras.

DICA: Leia toda a aventura antes, e improvise sempre que necessário.

A Cidade

Os heróis estarão na cidade, próximos ao portão oeste (lado onde está a montanha). É início da noite quando os heróis escutam sons de espadas e gritos de batalha. Ao chegar no local, os heróis encontrarão 2 soldados lutando com uma enorme criatura estranha. Está criatura é uma espécie de aranha gigante, porém parece feita de cabeças humanas. Está escuro, mas com a aproximação é possível ver que as cabeças estão vivas e sussurrando palavras de horror. Há mais dois soldados caídos inconscientes no chão.

Combate: 1 Aracnix

Aliados: 2 Soldados

Se algum soldado sobreviver, ele reconhecerá alguns dos rostos do corpo da criatura. São soldados desaparecidos que vigiavam a região próxima a Montanha de Lethenius. Outras são de aventureiros que foram desbravar a montanha há anos atrás e nunca tinham retornado.

Os heróis podem investigar a história com outros moradores, mas terão respostas

mais precisas se encontrarem um ancião da cidade ou um feiticeiro residente. O que eles sabem é a história a seguir:

Há 100 anos atrás, um feiticeiro louco chamado Lethenius usou sua magia para espalhar o caos e a destruição pelo mundo. Um grupo de magos reuniu seus poderes e o aprisionaram no interior de uma montanha aonde ele nunca mais poderia sair. Mas o poder do feiticeiro ia além do imaginado pelos magos. Lethenius conseguiu remodelar a realidade e todo o interior da montanha se tornou um emaranhado de túneis e salas que se modificam de tempos em tempos.

Muitas criaturas estranhas saíram daquela montanha e se espalharam pelo mundo, mas felizmente pararam de sair já fazem 70 anos. Todos acreditam que a morte de Lethenius foi o que deu fim aos ataques, mas nem por isso permitiam que qualquer um chegasse perto da montanha. Até agora.

Como mestre você pode contar essas informações em partes. Talvez os guardas saibam de partes da história, e outros conheçam uma outra história totalmente diferente e mentirosa. De preferência, deixe que os jogadores perguntem sobre a história. Mas se eles estiverem impacientes ou sem idéias, conte ela inteira (alguns grupos não querem ficar andando pela cidade a procura de informações).

Todos os NPCs que os heróis perguntarem sobre a história dirão para eles não irem lá. É extremamente perigoso e nenhum explorador retornou de lá.

No caminho

Para chegar até a terrível Montanha de Lethenius, os heróis precisarão atravessar uma grande planície. Nos primeiros quilômetros os heróis passarão por diversas fazendas, até chegarem a um grande descampado vazio.

Se encontrarem algum fazendeiro, ele dirá para não irem na direção da montanha pois é muito perigoso. Eles dirão que há perigosos gigantes de pedras vivendo lá. A maioria dos

que vivem ali não sabem da história de Lethenius, mas sabem que o local é perigoso.

O ideal é que os heróis descansem em alguma fazenda por perto antes de irem rumo a montanha (que deve levar mais um dia de viagem). Os fazendeiros são amistosos e hospitaleiros, receberão os aventureiros com muito prazer (talvez não gostarão se tiver algum orc ou criatura bárbara no grupo).

Depois de alguns quilômetros, chegando ao pé da montanha, o grupo verá duas grandes estruturas de pedras medindo 3m de altura. São pedras estranhas e possuem algumas runas cravadas (teste bem sucedido de Inteligência com dificuldade 12, o herói perceberá que há pó de rubi nas frestas das runas). Se os heróis seguirem o caminho para subir a montanha, as estruturas de pedra começarão a tremer, e em alguns segundos elas se formarão como duas estruturas humanóides gigantes. Uma voz longínqua e forte sairá das formas de pedra: *“Este local é a prisão de Lethenius, o louco. Saíam daqui com suas vidas, ou fiquem aqui com sua morte.”*. Os golems atacam os heróis se eles seguirem pela montanha.

Combate: 2 Golems de Pedra (3m)

A montanha é alta e rochosa. Após seguir por 60 metros os heróis encontrarão uma caverna.

A Entrada

A caverna é comprida e acaba em uma parede lisa feita de ferro. O ferro está em perfeitas condições e se iluminar bem, o grupo enxergará uma mensagem escrita em alto relevo na parte de cima: *“Me chamam de louco, mas louco são vocês que entram aqui.”*. Qualquer tentativa de quebrar a parede será em vão. Está protegida por magia, e um teste de inteligência (dificuldade 12) indicará que a parede é uma magia. Só há uma forma de atravessá-la. A pessoa precisará correr e mergulhar através do ferro. Desta maneira, o herói passará pela parede sem sentir nada, como se não existisse uma parede.

Sala A: Sala Principal

Após atravessar a parede de ferro, os heróis encontrarão um grande salão construído de pedras bem acabadas, com um teto alto e abobadado. No centro da sala há uma estátua

de pedra de um homem segurando uma maçã numa mão e uma ampulheta na outra. Ele está olhando para a frente com um sorriso macabro no rosto, e seu peito está coberto com olhos. Esta estátua não tem nenhum significado, exceto para confundir os heróis. Sob seus pés está um texto em uma língua desconhecida. Peça para que todos os jogadores testem Inteligência (dificuldade 18), se alguém vencer saberá identificar uma parte do texto:

“...e ele veio quando todos estavam despreparados!”.

Atrás da estatura, há uma parede com 4 portas. Há uma mensagem em cima de cada porta dizendo: *“Este é o caminho certo”*.

Salas Aleatórias

Todas as portas desta masmorra dão em salas magicamente aleatórias. Esta é a magia caótica criada por Lethenius e que torna a masmorra perigosa e impossível de voltar atrás.

Sempre que um herói abrir uma porta, role dois dados separadamente e consulte a tabela abaixo para saber qual sala foi aberta.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 1 | A | B | C | D | E | F |
| 2 | B | G | H | I | J | K |
| 3 | C | H | L | M | N | O |
| 4 | D | I | M | P | Q | R |
| 5 | E | J | N | Q | S | T |
| 6 | F | K | O | R | T | U |

Se cair a mesma sala que o grupo está, eles verão eles mesmos lá dentro. Imagine que é como se cada porta abrisse um portal para a sala.

Todas as salas são construídas com pedras bem trabalhadas da montanha, e as portas são de ferro (são indestrutíveis graças a magia) com detalhes nas maçanetas e sem fechaduras. A maioria está bem iluminada com tochas nas paredes que estão misteriosamente sempre acesas.

Se alguma porta for fechada e aberta após 5 minutos você deverá rolar novamente na tabela. Os monstros das salas que forem mortos reaparecerão vivos quando aberta novamente.

Sala B

Esta sala está aparentemente vazia e possui uma porta oposta a que foi aberta. Em uma das paredes o grupo verá um buraco de 15cm de diâmetro. O buraco é fundo (60 cm) e

não da para enxergar lá dentro. Se alguém colocar a mão encontrará uma espécie de alavanca. Se for puxada, os blocos de pedra dos lados do buraco irão se fechar, prendendo o braço do herói e causando 5 pontos de dano. O herói ficará com o braço preso até que alguém puxe a outra alavanca (encontrada na sala C).

Com esta alavanca puxada um outro buraco aparecerá ao lado. Neste buraco sujo de poeira os heróis encontrarão duas poções e um bilhete escrito *“uma traz a morte e a outra traz a vida”*.

Sala C

Esta sala está aparentemente vazia e possui uma porta oposta a que foi aberta. No centro os heróis encontrarão uma pequena mesa tosca feita de madeira e uma vela acesa no centro. Há um pequeno baú de madeira ao lado. Em uma das paredes o grupo encontrará uma pequena alavanca (que solta a pedra da Sala B). Todos os jogadores devem testar Inteligência (Dificuldade 10). Quem for bem sucedido irá notar que o teto é coberto por pontas de lança de 20cm apontadas para baixo.

A vela é mágica e qualquer um pode pegar. É como uma vela comum, mas nunca é gasta (por mais que escorra cera).

Ao mexer no baú, os heróis escutarão um som de potes de vidro cheios. Há um cadeado (dificuldade 12), e se for aberto com cuidado encontrarão dentro do baú 4 poções de vida. Qualquer tentativa de quebrar o baú irá quebrar os vidros das poções e inutilizá-las.

Sala D

Esta sala possui uma porta em cada parede e no centro um buraco de 5m de profundidade. Lá em baixo os heróis verão dois monstros estranhos que parece com ursos com cabeça de sapo. Ao ver um herói, o monstro irá atacar com sua língua para puxar ele para dentro do buraco. A queda pode causar 8 pontos de dano de contusão.

Combate: 2 Osurex

Sala E

Esta é uma grande sala (maior que a maioria das salas da masmorra) e possui apenas duas portas. No canto de cada parede é possível ver pequenos canos de ferro com 3cm. Se ninguém segurar as portas, elas fecharão

automaticamente quando entrarem na sala, ficando trancadas. Dos canos começa a sair uma água gelada que em questão de minutos preenche completamente a sala. Quando isso acontece, os heróis receberão 1 ponto de dano de frio a cada minuto.

Após 5 minutos, uma das paredes se abre e sai um monstro semelhante a um grande tubarão com 4 longos tentáculos de lula.

Combate: Tentaculax

A pequena sala onde estava o monstro possui um ralo fechado com uma tampa de ferro. É necessário um teste de força (dificuldade 12) para abrir a tampa, e depois um teste de Força ou Agilidade (dificuldade 8) para não ser levado pela força da água. O ralo leva a um depósito imenso de água no subterrâneo onde está coberto por monstros iguais ao que apareceu na sala.

Sala F

Esta sala na verdade é um imenso corredor com uma outra porta no final dele. No meio está uma grande massa verde e gosmenta. Ao abrir a porta, a gasta se locomove em direção dos heróis e atacará assim que puder.

Combate: Limo Rastejante

Sala G

Esta é uma grande sala (maior que a maioria das salas da masmorra) e possui duas portas em cada uma das paredes (totalizando 8 portas). O teto é muito alto e não da para enxergar.

No centro há um sarcófago de mármore. Sobre a tampa pesada há uma imagem de uma linda mulher. Na volta do sarcófago está escrito: *“Aqui jaz Agatha Hox, amada esposa e maldita assassina”*. Se os heróis abrirem o sarcófago não encontrarão nada lá dentro, e quando notarem isso sentirão um frio intenso vindo do teto. Uma voz feminina e fantasmagórica dirá *“Iriam violar a tumba de uma donzela? Como são insensíveis os mortais.”*.

Após uma risada maléfica, crânios irão cair do teto e estatelar no chão. Todos que não passarem em um teste de Agilidade (dificuldade 12) receberão 5 de dano de contusão dos crânios. Após isso a voz volta dizendo: *“Estes são outros que fizeram o que vocês fizeram. E agora eles me servem.”*. Os

crânios no chão irão se juntar e umas patas de aranha irão sair de suas bases, formando uma nova criatura.

Combate: 10 Crânios-Aranha

Se derrotarem estas criaturas, todos os crânios sumirão e a voz repetirá: *“Mais cedo ou mais tarde vocês se renderão a mim.”*.

Sala H

Esta sala na verdade é um imenso corredor com uma outra porta no final dele. Uma neblina grossa impede de enxergar o outro lado, além de estar com um cheiro extremamente desagradável. Para passar, os heróis precisam passar um teste de vontade (dificuldade 12). Se falharem, não conseguirão agüentar e voltarão.

Sala I

Esta sala na verdade é um imenso corredor com uma outra porta no final dele. Não há nada de estranho no corredor.

Sala J

Esta sala na verdade é um imenso corredor com uma outra porta no final dele. Não há nada de estranho no corredor, mas todos devem testar Inteligência ou Vontade (dificuldade 12). Os que passarem notarão pequenos buracos nas duas paredes do corredor. Ao passar na frente dos buracos, flechas sairão deles. Passar pelo corredor sem perceber os buracos causará automaticamente 4 pontos de dano para cada sessão de flechas (há 5 sessões). Se o herói que passar souber dos buracos poderá passar tentando evadir as flechas. Para isso ele terá que fazer um teste de Agilidade para cada sessão de flechas (dificuldade 10), cada vez que errar receberá 5 de dano.

Sala K

Esta sala na verdade é um imenso corredor com uma outra porta no final dele. Não há nada de estranho no corredor. Se o herói quiser procurar por passagens secretas, um teste bem sucedido de Inteligência ou Vontade (dificuldade 12) irá revelar uma passagem que dá para uma pequena sala vazia. No centro há um pedestal com uma manopla coberta de runas. É uma manopla mágica e só colocando para descobrir que dentro há pontas

que causam 2 pontos de dano cada vez que movimentam os dedos. Depois de colocar, o usuário nunca mais poderá tirá-la. Este é seu efeito mágico.

Sala L

Esta sala é grande e possui uma porta em cada parede. No centro há uma esfera negra flutuando no ar. Ela é tão escura que não se pode enxergar qualquer reflexo. Qualquer coisa que encostar na esfera será absorvida e arremessada aos mundos infernais. Se alguém tocar (mesmo com uma arma) irá ser puxado, e não há testes para evitar.

Se alguém parar no inferno, não há como voltar a masmorra e provavelmente ficará a eternidade preso lá (ou até o grupo resgatar... quando atingirem nível suficiente, claro).

Sala M

Esta sala possui uma porta em cada parede. No centro há 4 estatuas de demônios brigando e segurando uma safira de 20cm. Se a safira for retirada, as estatuas se transformam em gárgulas e atacam o grupo.

Combate: 4 Gárgulas

Sala N

Esta sala é grande e possui duas portas apenas. O chão possui um grande círculo coberto por runas mágicas e no centro um demônio que parece furioso. Ao entrar, o demônio diz: *“Malditos humanos detestáveis. Um de seus me aprisionou aqui e meu único prazer é fazer vocês sofrerem.”*.

Combate: 1 Blazekin

Se algum herói se oferecer a ajudar o demônio a escapar da prisão, ele irá adorar aceitar. Seja o que for ele irá oferecer tudo que o herói quiser em troca de sua liberdade, mas provavelmente não cumprirá qualquer promessa. E provavelmente o arrastará até o inferno e fará dele um de seus lacaios.

Ao derrotar o demônio, seu corpo de torna chamas e some. No local estará um grande rubi de 20cm.

Sala O

Esta sala não possui qualquer outra porta exceto a que você entrou. Em todas as

paredes há escritos feitos a mão por alguém desesperado. Nenhuma frase faz sentido e as palavras “solidão” e “escuridão” se repetem quase que constantemente. Um choro vindo de traz da porta confirma que a pessoa ainda está ali. É um velho vestindo trapos que parecem que foram um manto nobre de magos.

Ele quase não fala, mas conversando com ele os heróis poderão descobrir que ele era um dos magos que ajudaram a prender Lethenius na montanha. Com suas ultimas fontes mágicas ele conseguiu se prender nesta sala aonde Lethenius não pode o torturar. Como mestre, você deve interpretar ele como sendo uma pessoa difícil de conversar, pois ele está louco.

Sala P

Esta sala é grande e só mais uma porta logo ao lado da que você entrou. Perto da parede oposta há três pedestais enfileirados. Há um tipo de buraco no centro de cada um. Se tentarem encaixar as pedras encontradas nas salas M e N, irá encaixar perfeitamente.

Não há nada a mais nessa sala, e não há uma terceira pedra para ser colocada. Isso intrigará os jogadores que irão ficar procurando pela pedra perdida.

Sala Q

Esta sala possui uma porta em cada parede. No centro há um basilisco que atacará os heróis assim que entrarem na sala.

Combate: 1 Basilisco

Preso com uma corrente no pescoço do monstro está uma chave feita de bronze. Esta chave serve para abrir a porta de madeira da sala U.

Sala R

Esta sala possui apenas mais uma porta na parede oposta. No centro há um poço escuro. É impossível ver o fundo. Se qualquer um entrar ali, ou se for jogado qualquer coisa, este irá cair por 10 quilômetros e acabará caindo do teto da sala T. Há uma pequena

alavanca ao lado do poço que abre a grade da sala S.

Sala S

Esta sala é grande e possui uma outra porta no outro lado. No meio há dezenas de corpos e esqueletos sem cabeça. Estão todos os amontoados no centro. Se os heróis tentarem procurar por itens e outras coisas dentre os corpos, eles irão levantar e atacar o grupo.

Combate: 10 Esqueletos

Sala T

Esta grande sala possui mais uma porta ao lado de onde os heróis entraram. É uma sala comprida e no fundo há uma grande panela com um líquido vermelho grosso borbulhando. De dentro da panela saem criaturas estranhas que parecem pequenos ratos humanóides vermelhos. A cada minuto sai 6 deles.

Combate: 6 Greblos

Qualquer um que tocar na gosma vermelha da panela irá se tornar louco e atacará o resto do grupo com força total (o mestre irá controlá-lo).

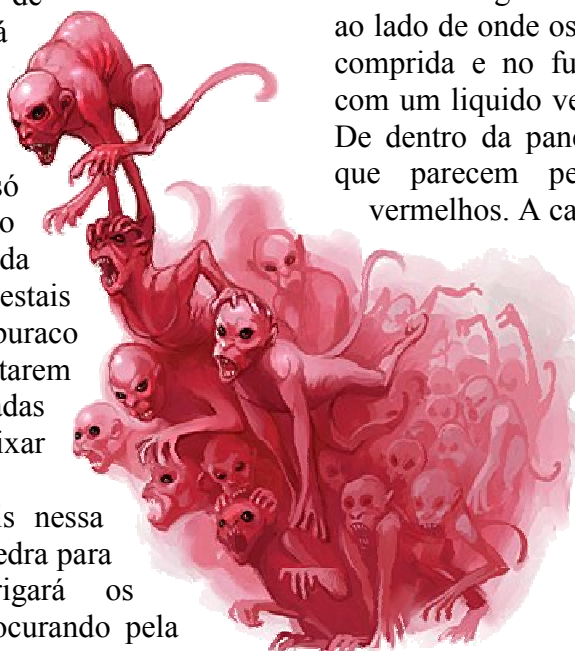
Sala U

Esta grande sala não possui outra porta. É uma sala comprida e no fundo está uma pequena porta de madeira que leva a Sala Secreta (descrita abaixo). As paredes são cobertas de armas e pedaços de armaduras enferrujadas. No meio da sala se encontra um monstro horrendo e grande adormecido. Com a aproximação dos heróis ele acorda e se vira. Parece com um touro de 3 metros de altura, garras afiadas nas patas e 2 pares de chifres para frente. Seus olhos brilham com uma luz vermelha e de sua boca escorre baba e sangue.

Combate: 1 Trouxax

O monstro não deixará ninguém se aproximar da porta. Ele não perseguirá quem sair da sala (mesmo porque ele é muito grande para passar pela porta).

A porta de madeira está fechada com chave e pode ser arrombada (dificuldade 12).



Sala Secreta

Ao abrir esta porta, pode se ver uma grande escadaria que leva para baixo. Não há tochas ou qualquer coisa para iluminar.

As escadas seguem para baixo por 100 metros até chegar a uma pequena sala. Há um grande bloco de pedra no centro onde está repousando um cadáver. Ele morreu a anos, mas seu corpo ficou bem conservado e seco. Suas longas barbas descer pelo bloco até o chão, e seu manto coberto de pó faz lembrar os feiticeiros do século passado. Se alguém do grupo conseguiu boas informações sobre Lethenius, saberá que ele tinha uma cicatriz no nariz e irá reconhecer isso no cadáver.

Há uma mesa de madeira em um canto com uma vela completamente derretida, alguns papéis e livros comidos pelo tempo.

Com um teste bem sucedido de Vontade ou Inteligência (dificuldade 8) os heróis perceberão que há mais alguém na sala. Se iluminarem bem a sala verão uma pequena criatura humanóide, mas totalmente disforme em um canto sentada lendo um livro grande pesado e preto. A criatura é boba e quase não reage com a aproximação dos heróis. Ele parece um humano sem pêlos e com pele gosmenta. Seus olhos são tortos e uma de suas orelhas está no topo da cabeça. Ele parece ter um braço defeituoso e seus pés são totalmente tortos. Apesar da boca torta e dentes desregulados ele parece estar sorrindo lendo o livro. Seus olhos brilham com a luz.

Se algum herói tocá-lo, ele mudará completamente de comportamento e se tornará agressivo. Ele se levanta todo torto e irá dar um grito ensurdecedor.

Combate: 1 Homúnculo de Lethenius

O livro que o homúnculo estava lendo era o grimório de Lethenius e foi daqui que ele provavelmente conjurou as criaturas que atacaram a cidade.

Em cima da mesa há também o diário de Lethenius. Ali ele descreve seus últimos dias de vida. Ele já estava cansado de torturar o mago que entrou na masmorra e o deixou com sua insanidade em uma sala perdida. Ele também conta que ele decidiu recriar seu filho que foi morto pelos feiticeiros, mas que resultou em um homúnculo horrendo. Nos seus últimos dias ele se trancou nesta sala e esperou a morte chegar.

De volta a cidade

Se algum conjurador souber que alguém possui o grimório de Lethenius, irá querer pagar 800 moedas por ele, ou um item mágico de aura fraca. A notícia que Lethenius está morto irá tranquilizar o povo e o governante da cidade que poderá dar uma recompensa aos heróis (isso pode depender MUITO de como os heróis forem dar esta informação e passar credibilidade). Uma recompensa entre 200 a 400 moedas para cada herói poderá ser negociada.





Horrendas Criaturas de Lethenius, o Louco

As criaturas a seguir são monstros criados pela insanidade do feiticeiro Lethenius. Elas são extremamente raras e só são encontradas dentro de sua masmorra ou perdidas nas redondezas.

Aracnix (Aranha-Cadaver)

Atributos

| | |
|--------------|---|
| Força | 6 |
| Agilidade | 6 |
| Inteligência | 2 |
| Vontade | 3 |

Pontos de Vida: 100

Pontos de Mana: 100

Defesa: 13

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano: 16/perf.).

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque corporal deve testar Força (Dif 13). Se falhar, cairá no chão (menos oponentes que sejam maiores).

Regeneração

Habilidade - Reação

Descrição: No início do seu turno recupere todo o dano sofrido. Gaste pontos de mana iguais à quantidade recuperada. Você não pode recuperar dano sofrido por fogo.

Tentaculax (Tubarão-Lula)

Atributos

| | |
|--------------|---|
| Força | 4 |
| Agilidade | 5 |
| Inteligência | 2 |
| Vontade | 4 |

Pontos de Vida: 100

Pontos de Mana: 160

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano: 22/perf.).

Tentáculo (Agi; Dano: 12/perf.).

Peixe

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você respira livremente embaixo da água, mas sufoca quando exposto ao ar. Você se locomove normal e naturalmente nadando, mas é incapaz de se locomover de qualquer outra forma.

Ganchos dos Tentáculos

Habilidade - Reação

Descrição: Se acertar um ataque com um de seus 4 tentáculos, ele prenderá na vítima impedindo que ela se afaste. Ela poderá tirar o tentáculo usando seu turno inteiro, mas receberá 10 pontos de dano.

Sentidos Apurados

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes relacionados ao olfato e audição.

Osurex (Urso-Sapo)

Atributos

| | |
|--------------|---|
| Força | 8 |
| Agilidade | 2 |
| Inteligência | 2 |
| Vontade | 3 |

Pontos de Vida: 90

Pontos de Mana: 90

Defesa: 14

Ataque Corporal:

Soco (For; Dano: 16/contusão).

Ataque à Distância:

Língua Elástica (Agi; Dano: 8/cont.).

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.

Língua Adesiva

Habilidade - Reação

Descrição: Se você acertar um ataque com sua língua, você pode fazer um teste resistido de Força para trazer a vítima para perto de você.

Crânios-Aranha

Atributos

| | |
|--------------|---|
| Força | 2 |
| Agilidade | 5 |
| Inteligência | 2 |
| Vontade | 2 |

Pontos de Vida: 15

Pontos de Mana: 60

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano: 12/corte).

Habilidades:

Explosão

Habilidade - Ação

Mana: 60

Descrição: Você pode se destruir causando 12 pontos de dano automaticamente em todos que estiverem até 3 metros de você.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

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

Resistências

Habilidade - Suporte

Descrição: Você é imune a Frio (não recebe dano).

Greblos

Atributos

| | |
|--------------|---|
| Força | 2 |
| Agilidade | 4 |
| Inteligência | 1 |
| Vontade | 1 |

Pontos de Vida: 10

Pontos de Mana: 10

Defesa: 9

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano: 4/perf. + veneno).

Veneno

Habilidade - Reação

Descrição: Se acertar uma mordida, a vítima deve vencer um teste de Força (dif 12) ou ficará envenenada, recebendo 4 de dano a cada turno até o final da batalha.

Trouxax

Atributos

| | |
|--------------|---|
| Força | 8 |
| Agilidade | 6 |
| Inteligência | 3 |
| Vontade | 3 |

Pontos de Vida: 200

Pontos de Mana: 200

Defesa: 14

Ataque Corporal:

Chifres (For; Dano: 15/perf.).

Garras (Agi; Dano: 20/corte).

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque corporal deve testar Força (Dif 13). Se falhar, cairá no chão (menos oponentes que sejam maiores).

Investida Mortal

Habilidade - Ação

Mana: 10

Descrição: Se estiver distante do oponente, você pode disparar em direção a ele e atacar com seus chifres causando o dobro de dano.

Resistências

Habilidade - Suporte

Descrição: Você é resistente a Contusão (recebe metade do dano).

Homúnculo de Lethenius

Atributos

| | |
|--------------|---|
| Força | 4 |
| Agilidade | 2 |
| Inteligência | 2 |
| Vontade | 1 |

Pontos de Vida: 200

Pontos de Mana: 200

Defesa: 9

Ataque Corporal:

Soco (For; Dano: 12/contusão).

Grito Estridente

Habilidade - Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode dar um grito que paralisará por dois turnos todos que escutarem e falharem em um teste de Vontade (dif. 12).



Drakon: A Espada de Mirah

Por Kaique de Oliveira

Valorizados no reino inteiro, e até mesmo fora dele, esses habilidosos paladinos fazem jus a sua fama trabalhando no exército como líderes e também fora dele, ajudando a expulsar do mal de Tebryn. A matéria irá tratar especialmente, de sua organização, de sua função e suas características.

Antecedentes

Quando Cassiopéia recuperou seu poder, há anos atrás, os comandantes do exército da região que hoje é Tebryn fizeram uma aliança entre si e para com os deuses. Eles foram os primeiros paladinos depois de muito tempo em que o mundo esteve mergulhado em trevas. Mirah os abençoou, tornando-os portadores da justiça. Ficava a cargo deles treinar para a guerra aqueles que nasciam com o dom da ligação divina. Esses primeiros paladinos criaram e expandiram a Ordem da Espada de Mirah, vagando o mundo atrás de outros com talento. Hoje a organização é surpreendente, mas qualquer um com honra, caráter, senso de justiça, e abençoado pela Tríade pode se ingressar.

Funções

A ordem ganhou um prestígio enorme, principalmente após um de seus membros mais ilustres, Honório Van Strauss, ser coroado como rei de Tebryn. A partir daí a Espada de Mirah começou a atuar em diversos campos em Tebryn.

Política: Os membros mais altos costumam ganhar do rei do título de nobreza de Barão, além de vez ou outra serem convidados especiais de alguma votação do senado do reino ou em alguma assembléia cidades, vilas, etc.

Militar: Paladinos com um alto grau de estratégia e coragem são postos no campo de batalha para auxiliar as tropas, principalmente quando a batalha é contra demônios, mortos-vivos ou espíritos. A maioria dos paladinos consegue atemorizar esse tipo de criatura somente com a sua própria presença.

Marcha Justa: É o nome dado pela ordem para a cruzada realizada ao redor do mundo. Todo paladino da ordem tem a obrigação de expulsar e destruir qualquer demônio, morto-vivo ou espírito maligno, pois são considerados um insulto às três deusas.

Aventureiros: Alguns paladinos podem decidir se unir a grupo de aventureiros, e assim poder fazer sua Marcha Justa em conjunto, enquanto completa missões e objetivos ao lado dos outros.

Hierarquia

A ordem possui uma hierarquia própria. Todos os membros que já passaram do grau de aprendizado se reconhecem como irmãos, mas existe certo grau de superioridade entre alguns deles. Em termos de jogo, a partir de certo nível, o paladino pode ir a qualquer sede da ordem, e receber um novo título, que representará uma melhor posição na hierarquia. É necessário, é claro, um teste de fé para isso. Lembrando que esses testes de fé podem ser realizados com um grupo (de paladinos ou não), para também provar o companheirismo do membro da ordem testado.

Aprendiz: Os membros da ordem mais altos conseguem sentir a presença de pessoas tocadas pelo divino. Quando acontece, encomendam essas crianças (se ela cresce sem se tornar paladino, é mais difícil notar a presença) para alguma sede, onde se tornam aprendizes e treinam até os 18 anos, ou por no mínimo 8 anos, quando fazem uma prova para ingressarem oficialmente na ordem.

Irmão: É quando o paladino já está oficialmente pertencendo à Espada de Mirah. Ele não pode realizar funções políticas ou militares, mas, como um paladino, já deve começar sua Marcha Justa, seja sozinho, com outros paladinos, ou com um grupo de aventureiros. Em termos de jogo, qualquer paladino de nível 1, se pertencer à ordem, já é considerado um Irmão. Quando chega ao nível 5, pode ou não se tornar um Jurado.

Jurado: Os Jurados recebem esse nome porque, quando o paladino decide se tornar um, ele deve fazer um juramento. A não ser que ele seja um homem de fé e disposto a tudo pela causa, um encantamento no juramento faz com que o paladino não consiga terminá-lo. Somente metade dos paladinos consegue ler o juramento inteiro, passando na prova, e por isso muitos temem tentar.

Os que conseguem obtêm um prestígio maior entre os membros, e uma autorização de participar do ensino dos aprendizes, do exército, e também para poder convocar meia-dúzia de irmãos para auxiliá-lo em alguma missão.

Se não conseguem passar no teste, voltam ao posto de irmãos, mas são vistos com certo desrespeito por todos, até pelos que nem tiveram coragem de tentar se tornar Jurados; muitos abandonam a ordem tempos depois. Um paladino pode fazer o juramento a partir do nível 5, mas não é certeza que se tornará um Jurado.

Juiz: Uma posição de comando e alto cargo na ordem. Para alcançá-la, um membro Juiz deve ter muita experiência (equivalente ao nível 9) e ter provado sua capacidade durante todo o tempo que foi paladino. Para se tornar um, ele deve ir até a sede principal da ordem em Ulrich, onde os Juizes Supremos, os líderes da Espada de Mirah, debaterão sobre todos os seus feitos e todos os seus erros na sua frente. Eles interrogarão o candidato e perguntarão sobre suas ações e suas motivações. Após isso, será feito um desafio prático, que varia de caso para caso. Se os Supremos avaliarem o Jurado como merecedor, ele recebe o título de Juiz. Como um Juiz ele pode ensinar novos paladinos, comandar tropa de até uma dúzia de paladinos, assim como chefiar alguma expedição militar do reino. Juizes também podem participar de votações de assembleias de aldeias, vilas e cidades menores.

Juizes Supremos: Posição irrevogável de chefia da ordem. Existem 5 Juizes Supremos, e o Rei Strauss é um deles. Quando um deles morre ou se aposenta, um Juiz é elevado ao posto de Supremo. Dizem que são todos chefiados por um único homem misterioso, que chamam apenas de Líder.

Características

Cavalos: Alguns paladinos são ligados aos seus cavalos, treinando a luta sobre eles e também, vez ou outra, compartilhando seu poder divino com eles, dando a suas montarias algumas habilidades incríveis.

Mulheres: Não existe qualquer distinção para paladinos do sexo feminino na ordem, elas têm os mesmos direitos e devem passar pelas mesmas provações que eles. No entanto, talvez pelo fato da deusa Mirah ser uma mulher, vez ou outra surge uma paladina que desenvolveu a capacidade de ver espíritos, inclusive julgar sua entrada no mundo celestial. Normalmente desenvolvem essa capacidade quando são Juradas ou Irmãs com maior experiência, e normalmente são chamadas pelos outros membros de Valkirias.

Equipamentos: Quase todos os paladinos da ordem possuem uma armadura com o desenho de uma espada e a inscrição “Justiça Seja Feita”, e alguns até mesmo um escudo com essas mesmas inscrições. Alguns membros mais avançados recebem também uma espada abençoada por Mirah, que normalmente trás uma misteriosa sorte ao seu portador. Os membros da ordem dizem veementemente que a espada faz com que Mirah olhe sempre para você.

Sedes: Existem sedes em cada uma das grandes cidades, e outra no forte Battledawn. Cada sede possui ao menos um Juiz, e vez ou outra um Juiz Supremo. Há também sempre um grupo de 20 irmãos e jurados prontos para atender a guarda local ou algum membro da ordem que pedir ajuda. Até mesmo em Anbrook e Stord existem sedes. Na cidade de Anbrook, existe um receio por parte dos elfos da cidade em ter os paladinos lá, mas a população humana (quase metade) aprova, assim como o Lorde Anbrook, que possui plena fé nas ordens do rei. Em Stord, os paladinos normalmente são anões e são muito respeitados, mesmo Hou, uma divindade inferior, sendo adorado tanto ou mais que as deusas superiores da Tríade como Mirah.



Drakon: As Montanhas dos Cristais

Por Kaique de Oliveira

O que as Florestas dos Antigos possuem de mágica, as Montanhas dos Cristais possuem de Selvagem. Servindo de fronteira entre Tebryn e as Terras-Secas, e de certo modo entre Tebryn e Arkânia, as montanhas são como um escudo de rocha que protege o reino dos avanços de tropas inimigas.

A matéria seguinte vai descrever em detalhes os aspectos mais importantes dessa imensa cadeia montanhosa, e fornecerá tudo o que o mestre precisa para criar inúmeras aventuras dentro dela.

A História

Os primeiros relatos dessas montanhas retratam-nas como uma terra de gigantes e animais enormes. Segundo os ensinamentos do Livro da Verdade, eles foram colocados lá por Hadorn, o Deus da Força, em uma tentativa de elevar sua posição divina e demonstrar seu poder. Mito ou não, as montanhas ainda são povoadas com muitas dessas criaturas, que frequentemente criam confrontos com os anões da região.

Antes mesmo da invasão dos dragões, o local já servia de casa para fortalezas humanas e para Stord, uma colônia de Dagothar que se tornaria a maior cidade anã de Tebryn. Quando os dragões tomaram o território para si, boa parte das criaturas foi morta, e os poucos fortes e vilas foram destruídos. Ao término da ditadura dracônica, a terra estava relativamente limpa de monstros, e não demorou a que os anões e humanos voltassem vitoriosos ao local. Lá, os anões expandiram Stord ainda mais para o interior da montanha, e os humanos fundaram Ulrich, construída na encosta de um morro, em homenagem às Montanhas dos Cristais que foram de grande auxílio tático para Tebryn na guerra.

Conforme a civilização avançou nas montanhas, grandes rochas cristalinas foram encontradas, assim como minas de tempos antigos, enriquecendo muito as cidades da região e criando um vínculo entre os anões e humanos. Enquanto os anões ofereciam as pedras e metais minerados, os humanos

ofereciam territórios e riquezas aos anões. Muitas vezes, entretanto, criaturas invadem as minas ou são despertadas de dentro das montanhas e das minas mais antigas, e nesses casos, há sempre um grupo de aventureiros dispostos a arriscar a pele por dinheiro e renome.

Os Povos Civilizados

Anões: A grande maioria dos anões das Montanhas dos Cristais, e de Tebryn, nasceu em Stord. Existem, é claro, algumas outras poucas cidadelas menores dessa raça, mas a maioria subordinada à Ergói Matador-de-Dragões, o governante de Stord. São um povo guerreiro e responsável pelas melhores armas do reino, assim como na formação de grandes guerreiros que ajudam a proteger a fronteira dos orcs das Terras-Secas. A Guarda das Fronteiras Rochosas é uma organização militar anã treinada especialmente em matar orcs e defender a fronteira.

Humanos: Existem em grande quantidade. Habitam as encostas mais baixas e criaram importantes vilas e cidades na região, inclusive a própria capital do reino. Dificilmente exploram os pontos mais altos, ou mesmo os subterrâneos, devido ao clima difícil.

Orcs: Assim como os humanos habitam a parte Tebryana da encosta das montanhas, os orcs habitam a árida costa no lado das Terras-Secas. Dividem-se em tribos bárbaras que fazem freqüentes ataques aos anões da região. Como possuem uma grande resistência física, conseguem sobreviver por semanas no subterrâneo e nas partes mais frias das montanhas, tornando-os inimigos perigosos para o povo do reino de Tebryn.



Os Perigos das Montanhas

Orcs: Sem dúvida, são o inimigo mais freqüente das montanhas dos cristais. Vindos das Terras-Secas, eles se alastraram como ratos nos vales rochosos, entrando em constantes conflitos com os outros povos do local. Geralmente são motivados pelo simples desejo de conquistar riquezas e territórios em Tebryn, um reino de clima mais agradável que as Terras-Secas. Alguns poucos, entretanto, acabam se unindo a grupos de aventureiros, mesmo sob o constante preconceito dos cidadãos.

Gigantes: São variadas as espécies diferentes de gigantes na região, alguns até mesmo com duas cabeças. Costumam viver nas cavernas e atacar alvos que se aproximam, mas são poucos os que procuram inimigos para atacar. Além de Gigantes Comuns, são encontrados Ogros e outros humanóides grandes.

Dragões: Mesmo sendo raros, alguns dragões também podem ser encontrados nas montanhas. Quase todos são jovens, e inexperientes para se afastarem de Arkânia. Mas mesmo um dragão jovem é um exímio caçador, e diversas vilas próximas de suas cavernas são atacadas.

Outras Criaturas: Uma grande variedade de outras criaturas também pode ser encontrada. Muitos são animais selvagens, alguns até de tamanho desproporcional. Alguns até mistos de animais como Mantícoras, Harpias e Grifos. Devido a existência de dragões, Canidrakos podem ser encontrados.

Mercenários: Caçadores de tesouros e assaltantes costumam espreitar as estradas precárias entre as colinas para assaltar os viajantes sem precaução. Apesar de ainda serem poucos, vêm crescendo em número e começaram a se tornar uma preocupação para o rei Strauss ao começarem a atacar as estradas que levam para Ulrich.

Masmorras: O interior das Montanhas dos Cristais esta repleto de minas abandonadas e infestadas de criaturas perigosas. Algumas até de períodos anteriores à chegada dos dragões. Além das minas, túneis antigos, templos e masmorras variadas cobrem os subterrâneos. Alguns feiticeiros escolheram o local como sede de suas torres.

Clima: O clima da montanha é extremamente variado. Podendo ser extremamente frio e úmido no topo, e quente e seco nas encostas próximas das Terras-Secas. Esse fator dificulta muito as viagens de aventureiros e mercadores, tornando um fardo a caminhada pelas montanhas.

Ganchos para Aventuras

~ Os aventureiros toparam com imensos portões escavados na rocha, e descobrem que é a entrada de uma antiga cidadela da região. Mortos-vivos e armadilhas enchem os corredores da masmorra.

~ Um clã de orcs orgulhosos resolveu demonstrar sua superioridade e conseguiu escavar um túnel e dominar um importante centro de mineração da cidade de Stord. Os aventureiros foram chamados para recuperar a mina.

~ Um general conhecido da guarda de uma vila se perdeu em meio a nevasca que assolou a região. O grupo deve subir a montanha até as regiões mais frias onde se suspeita que o general esteja, e enfrentar o clima cruel para resgatá-lo.

~ Uma caravana de mercadores que trazia armas de Stord para Smithgard foi atacada e saqueada. Os aventureiros descobrem que essas armas foram especialmente feitas para a guarda de Ulrich, e que recuperá-las é de vital importância pra a capital.

~ Há rumores de que há um traidor entre os Protetores das Fronteiras Rochosas. Os aventureiros devem lidar com a rígida política dos anões, e descobrir círculos dentro de círculos para encontrar o farsante.

~ Um cego louco construiu um labirinto a partir de uma mina no subterrâneo de uma montanha. Segundo fontes pouco confiáveis, ele conseguiu a façanha de abrir um portal, e pretende lançar criaturas de outros mundos para Drakon. Os aventureiros devem abrir caminho pelo labirinto até o suposto portal.

