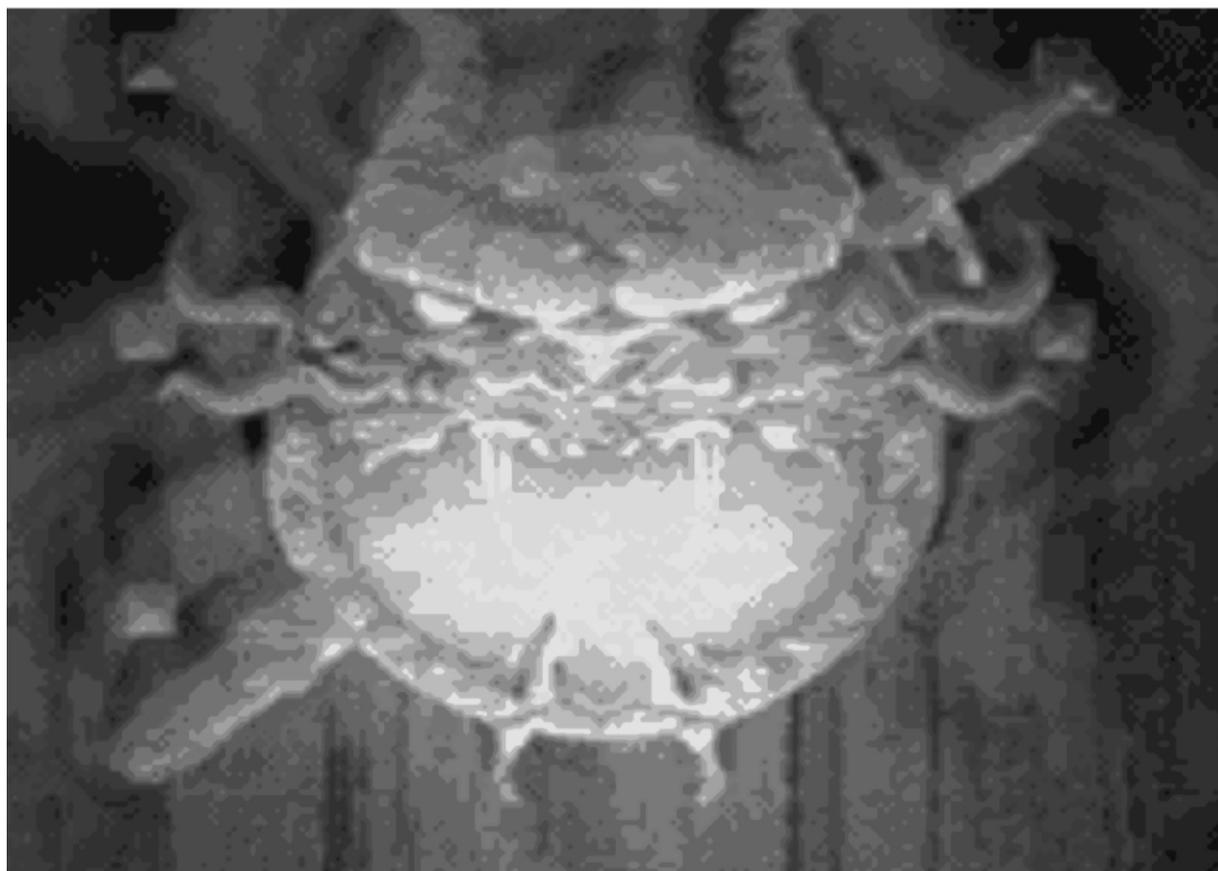


Caverna do Dragão



Escrito por Fernando "FUIM" P. da S. Filho

EDITORIAL

Este trabalho (Livro virtual ou E-book) foi escrito por Fernando Pinheiro da Silva Filho, inteiramente conhecido por seus amigos em Alagoas por “Fuim”. Fernando não está lucrando nada com isso, pois a distribuição desse material é gratuita. Este livro utiliza o sistema de RPG aberto da Daemon, que pode ser encontrado no endereço <http://www.daemon.com.br>. Se você quer criar seu próprio RPG, não deixe de visitar essa homepage. Algumas informações desse livro foram retiradas e adaptadas do site <http://www.geocities.com/tokyo/flats/1419/dandd.html>.

Sobre Fernando Pinheiro da Silva Filho

Joga RPG (Role Playing Games) desde de 1992, foi membro fundador do MCZ clube de rpg, no qual ficou como responsável na área de desenhos animados e animes. Foi também colaborador por muito tempo no fanzine FNORD!. Ajudou ao crescimento de jogadores de rpg e cardgames em Alagoas. Esteve a frente em projetos que envolvessem o jogo, cardgames, anime e mangas. Ficou conhecido entre os jogadores como FUIM, personagem em uma das peças teatrais que se envolveu.

E-mail: kingfuim@bol.com.br

AGRADECIMENTOS

- Primeiramente a Deus, nosso criador e Pai Eterno.
- A Linda, minha noiva. A única mulher que eu namorei que disse que RPG é “interessante”. EU TE AMO, minha Brankelinha!
- A minha família, por me apoia indiretamente esse jogo “esquisito”.
- A todos meus amigos que me ajudaram a crescer na vida.
- Ao Marcelo Del Debbio, por criar esse engenhoso sistema de regras.

CONSIDERAÇÕES

Não venda este livro.

Este livro foi produzido com o objetivo de divulgar o RPG e todo o mundo surpreendente e fantástico que é o seriado de tv Caverna do Dragão, pois não estamos ganhando nada por este trabalho, e você não pode ganhar nada por ele, além da diversão.

DIREITOS RESERVADOS

Tudo aqui contido são somente para o uso de divulgação. Os nomes e marcas aqui citados pertencem a suas respectivas empresas - Daemon Editora, TSR e a Marvel Productions (copyright 1983).

OBSERVAÇÃO

Ao contrário de outros netbooks, para jogar este suplemento, você precisa do módulo básico, que é distribuído gratuitamente no site da Daemon Editora: www.daemon.com.br.

INTRODUÇÃO

Durante um passeio no novo parque de diversões da cidade, um grupo de jovens resolve entrar em um novo brinquedo chamado “Caverna do Dragão” (Dungeons and Dragons), uma espécie de trem fantasma. Na verdade esse brinquedo é uma passagem interdimensional que leva os garotos a um mundo onde existem guerreiros, dragões, magos, etc.

Chegando lá eles são recepcionados por um mago, na verdade o Mestre dos Magos (Dungeon Master) que os ajuda, entregando armas mágicas para que eles se defendessem dos muitos perigos do local, como o Vingador e Tiamat.

A série gira em torno da busca do "caminho para casa" pelos heróis. Havia dois problemas: eles teriam que deixar para trás Uni, a unicórnio de Bobby, e todas as armas mágicas, pois, não poderiam levá-los para a Terra.

Caverna do Dragão, ou Dungeons and Dragons, foi um grande desenho animado criado, nos Estados Unidos, baseado no RPG de mesmo nome, que fazia bastante sucesso na época. O público americano gostou muito da idéia e a história se repetiu aqui em nosso país quando a Rede Globo de Televisão passou a exibir os episódios nas manhãs de domingo. Apesar do enorme sucesso, a série só teve três temporadas e foi poupada sem explicação.

O desenho Caverna do Dragão já existe há mais de 17 anos! Tudo começou no dia 17 de setembro de 1983, quando a CBS exibiu o episódio “Night of No Tomorrow” traduzido no Brasil como “Merlin, o mago”, que foi a premier do seriado. A partir daí a TSR e a Marvel Productions produziram mais 26 episódios. Este manual você encontrará a história, as raças, criaturas, descrição de todo o Reino junto com algumas armas mágicas adaptado para o sistema de regras livre da Daemon.

Este material é a reunião de várias reportagens e boatos oficiais e não-oficiais sobre o desenho, apesar de que existam pouquíssimos artigos. Sintam-se à vontade para modificar, melhorar ou ampliar este trabalho, afinal há um enorme mundo a se explorar.



PERSONAGENS DO REINO

Este sendo um suplemento um mundo medieval, ele por sua vez, segue os mesmos requisitos de um.

Em outras palavras, os personagens iniciam com 111 pontos para distribuir em seus Atributos, 6 pontos de Aprimoramentos e podem alcançar o limite de 500 pontos em suas Perícias.

Raças

O Reino está povoado com bastantes criaturas e raças diferentes. Ao longo do desenho podemos perceber que aparecem muitos tipos de criaturas. Aqui se encontra a espécie de criaturas que participaram com mais frequência e/ou as que poderiam com facilidade participar. Está a cargo do Mestre permitir ou não que essas criaturas sejam usadas como Personagem.

Humanos

Custo em aprimoramentos: 0 ponto

Os humanos são a raça mais comum, além de formar boa parte do conjunto dos heróis do todo o Reino. Caso você não queira especificar ou pertencer a outra raça, logicamente seu personagem será um humano.

Os humanos não têm nenhum modificador de atributo.

Anões

Custo em aprimoramentos: 2 pontos

Os anões são mineiros grosseiros, baixos e rudes que moram em cavernas. Todos os anões do sexo masculino têm barba (as mulheres desta raça raramente são vistas). Os anões são temperamentais; alguns são grosseiros, outros joviais, rabugentos, cruéis ou dignos - mas suas personalidades carregam sempre uma dose de empatia. Nenhum anão é introvertido. Todos eles são artesãos; entre eles, o status é determinado mais pelas suas habilidades artesanais do que pela origem ou heroísmo. Eles amam o ouro e as pedras preciosas, e trabalham o dia todo para cavar preciosidades e fazer algo com elas. O que quer que eles façam será sempre útil e bonito; as armas que eles fabricam são de qualidade "superior". Entre suas armas preferidas estão o martelo a picareta (versões marciais das ferramentas que eles manipulam a maior parte do tempo que passam acordados) e o machado. Sua força enorme lhes permite usar armas pesadas com muita eficiência. Os anões não confiam em elfos (vestígio de uma tragédia antiga), Preferem lugares fechados e nunca fazem a barba. Eles também são intolerantes com os Orcs. Como raça, os anões são cobiçosos, e avarentos. Todos os anões tem um bônus automático igual à +30% nas perícias artesanais porventura eles venham a aprender. Eles adicionam um bônus de +2 em sua FORÇA e CONSTITUIÇÃO e uma penalidade de -2 em sua INTELIGÊNCIA e CARISMA. A altura de um anão é cerca de 47,5 cm menor que a média humana correspondente á sua Constituição, mas eles pesam em média 50 kg mais do que um homem de mesma altura. Em geral, este peso extra é pura musculatura.

A reação dos anões frente aos elfos está sujeita a um teste de Vontade com um redutor igual a -20%, um teste bem sucedido não acontecerá nada, exceto alguns xingamentos

naturais, caso contrário, ele empunhará sua arma e o atacará a qualquer momento; esta inimizade é antiga; eles desprezam os elfos comuns, mas, sua aversão aos elfos das montanhas é abrandada por um profundo respeito. Diferente dos elfos, sua reação diante dos gnomos é um verdadeiro contraste. Eles se dão bem com os humanos, afinal de contas os humanos são desajeitados e vive pouco, mas por outro lado, são espertos em se tratando de alguns assuntos específicos, além de serem bons clientes.

Os anões amam um bom trabalho. Geralmente, eles sempre aceitam proposta que envolva um desafio a suas perícias artísticas. Eles menosprezam qualquer artigo ordinário ou mal feito. Alguns anões temem os espaços abertos, mas, sentem-se felizes no subsolo e nunca são vistos; a maioria deles sente-se à vontade na superfície. Eles não se importam com a natureza (exceto pelos metais e pedras preciosas); quando vêem um riacho que desce a encosta de uma montanha, logo começam a projetar represas e rodas d'água. Eles têm um profundo senso de amor próprio e honra.

Nos assuntos internos eles são unidos e políticos. Respeitam e protegem as mulheres de sua raça.

Gnomos

Custo em aprimoramentos: 1 ponto

Os gnomos são pequenos humanóides benignos que tem um parentesco muito distante com os elfos, eles medem até 1m, eles são extraordinariamente ágeis e fracos, e lembram pequenos elfos com cabeças muito grandes em relação aos seus pequenos corpos. Eles são sempre são vistos usando roupas coloridas, por isso quando eles estão nas cidades costumam ser confundidos com bufões. Gnomos geralmente vivem em áreas rurais, perto de fazendas fazendo suas casas em grandes túneis cavados na terra, eles geralmente fazem hortas de frutas silvestres (eles são vegetarianos). Os gnomos são vistos em fazendas trabalhando em troca de um pouco de comida e uma boa cama para dormir, eles são ótimos pastores por causa de sua empatia com animais, que faz com que os animais os obedeçam e os entendam. Eles são muito fracos para usar uma armadura normal, por isso eles fazem pequenas armaduras de couro, que pesam cerca de 1,5 Kg (estas armaduras podem apenas ser usadas por gnomos ou outras criaturas bem pequenas). Os gnomos adicionam +2 a sua DESTREZA e AGILIDADE e -4 na sua FORÇA. Eles têm o aprimoramento ouvido aguçado. Os gnomos raramente entram em combate corpo-a-corpo. Eles adoram frutas silvestres, e é muito difícil se ver um gnomo lutando com armas, quando eles entram em combate eles preferem utilizar suas magias ao invés de armas (também eles não têm força o bastante para realmente causar algum dano).

Axonianos

Custo em aprimoramentos: 4 pontos

Os axonianos são uma raça de humanóides de outro mundo. Embora eles raramente visitam o Reino, (porque eles detestam a magia desse mundo) eles têm parado por uma ocasião especial: para fazer reparos em sua espaçonave. Como crianças, eles lembram crianças humanas com manchas. Mas quando eles crescem, tornam-se peludos, que faz lembrar da criatura conhecida como Pé-grande. Os axonianos são uma raça pacífica, embora anos de exploração pelo espaço, os têm feito aprendido a se defender sozinhos. Eles ainda poderão usar a violência como recurso. Eles estão em busca de um novo lar, pois, seu último fora destruído.

Em suas espaçonaves geralmente contêm quatro para dez adultos e algumas crianças, que aprendem com os adultos a tática de viagem e exploração no espaço. Os axonianos tem um amor à ciência e um medo à mágica. Eles podem viver até 1.200 anos de idade, Isto é, 100 anos para alcançar a adolescência. O axoniano é um estranho no Reino. Geralmente, eles não terão armas lasers, e a inclusão de lasers dentro a campanha está a cargo do Mestre. A idade para começar a jogar com um axoniano, está entre 100 anos (sua adolescência superior), mas você pode fazer um personagem mais jovem ou mais velho com aprovação do Mestre. Os axonianos tem +1 na INTELIGÊNCIA. Ganham como aprimoramento Imortalidade.



Ursos das Nuvens

Custo em aprimoramentos: 4 pontos

Uma das mais raras raças de criaturas no Reino. Eles vivem em aldeias nas árvores mais altas da floresta no Reino, em particular na Floresta das Nuvens. Eles são uma raça pacífica, que mal aparecem no mundo exterior (o Vingador está vigiando sua tribo, enquanto os orcs estão sempre tentando novos meios para subir nas árvores). Essas criaturas fazem uso de nenhuma arma. A arte de guerra é quase desconhecida para eles. Os ursos das nuvens gastam maior parte de suas vidas em suas aldeias nas árvores, embora às vezes eles descem em caravanas para pegar alimentos na floresta. Os ursos das nuvens têm uma hierarquia de comando, que consiste de uma espécie de rei (que controla toda a aldeia), xamã, (que se certifica das práticas religiosas), e os ursos comuns. Os ursos veneram os "Espíritos das Nuvens". Sua crença é baseada em natureza, (em particular o céu), nos quais fazem muitos rituais para acalmá-lo. Eles possuem uma gema única, conhecida como pedra do coração. Eles acreditam vir dos Espíritos das Nuvens, através de meios mágicos desconhecidos. Esses objetos têm efeitos perigosos em itens mágicos e certos magos. As pedras são dadas em certos tempos por uma nuvem promissora, que pelo xamã, proclama que os Espíritos das Nuvens estão os observando. As pedras são a essência dos magos do Reino. Sobre uso do amuleto, todos os testes que envolvam resistência contra magia o Mestre deve diminuir a dificuldade em um nível (um teste Difícil se torna Normal; um teste Normal torna-se Fácil; um teste Fácil não precisa rolar dados). Bom, como personagem, algum deles poderia ter vontade de sair e explorar o Reino. Os clérigos geralmente seguem os Espíritos das Nuvens, mas alguns ursos (cerca de 9% deles), podem escolher outros deuses. Os ursos têm +1 na DESTREZA, -1 na CONSTITUIÇÃO. Cada urso das nuvens pode tem um amuleto em sua posse; no qual é um presente dado por seu xamã para auxiliar em sua sobrevivência. Nem todos os ursos viajantes carregam essas pedras, e sua inclusão deve está a cargo do Mestre. Muitos ursos das nuvens vêem as gemas como presentes dos "Espíritos das Nuvens", enquanto alguns vêem como cargas em suas viagens.

Elfos

Custo em aprimoramentos: 3 pontos

Os elfos são humanóides esbeltos e longevos. A

maioria vive em pequenas tribos de 20 a 100 membros, longe das terras dos homens. Eles se reproduzem lentamente, por isso as proliferam hordas de homens e Orcs representam uma séria ameaça à sua existência. Todos os Elfos pertencem a uma raça básica, mas seus hábitos tribais diferem enormemente. Os Elfos da Floresta geralmente são alegres e despreocupados embora eles possam ser grandes caçadores e rastreadores. De todos os tipos de Elfos, estes são os que mais apreciam os humanos. Muitas tribos de Elfos da Floresta vivem em desconhecidas florestas que são consideradas perdidas. Os Elfos das Montanhas raramente são vistos. Eles são sábios e introvertidos. Um pouco de seus membros mais jovem tem o desejo de conhecer o mundo e lutar pelo bem, no qual os tomam aptos guerreiros. Os quase extintos Elfos Negros vivem em cavernas, montanhas ou em florestas longínquas. Ao contrário dos demais elfos, eles não gostam dos seres humanos: um Elfo Negro tem a desvantagem da Intolerância contra todos os que não fazem parte de sua raça. São profundos conhecedores de magia e guerreiros poderosos, mas lutam pela derrota da raça humana, a fim de "purificar o mundo" e servir a sua deusa, Lolth. Para saber mais sobre os elfos no Reino, veja no capítulo "Dividades e Mitos". Todos Elfos adicionam + 2 à INTELIGÊNCIA e CARISMA subtraem 2 da sua FORÇA e CONSTITUIÇÃO. Os Elfos são incrivelmente longevos. Eles têm o aprimoramento Imortalidade. A maioria dos humanos acredita que os elfos sejam literalmente imortais! Na realidade, não é fácil encontrar Elfos com mais de 700 anos; muitos se tornam eremitas, outros saem em busca de uma aventura atrás da outra até perecerem, e muitos parecem simplesmente desaparecer. Por outro lado, alguns Elfos - sobretudo os magos -, viveram e se mantiveram ativos por milhares de anos, tomando diversas precauções para proteger suas longas vidas. Os Elfos têm unia espécie de Senso de Dever para com toda a natureza. Eles têm também um Código de Honra que, em termos humanos, poderia ser definido como "Sempre se portar com elegância e classe". Muitos Elfos têm Empatia com Animais. Nenhum Elfo permitirá de bom grado que se cause qualquer dano desnecessário a árvores, animais ou pessoas de qualquer tipo.

Meio-Elfos

Custo em aprimoramentos: 2 pontos

Os Elfos podem se casar com humanos e gerar uma prole. Um meio-elfo tem, automaticamente, INTELIGÊNCIA + 1 e CONSTITUIÇÃO e FORÇA -1. Os meio-elfos também têm o aprimoramento Imortalidade. Eles se parecem com os humanos, mas tendem a ter a constituição um pouco mais delgada do que a média. Esse tipo de elfos é extremamente raro.

Magia

A magia no Reino segue os mesmos parâmetros de mundo de fantasia do sistema de regras aberto da Daemon. Lembrando mais uma vez que o mestre é livre para modificar o seu jogo a sua maneira.

Prisão Sem Muros

Criar/Controlar/humanos 6

Duração: Permanente

Custo: padrão

Alcance: apenas ao toque

O alvo se transformar em um monstro. Seus atributos

continuam os mesmo, exceto a Força e Constituição que aumenta em +2. Há também outro efeito dessa mágica, o alvo perde completamente sua fala, podendo apenas grunir pavorosamente, fazendo com que outras pessoas pensem que é realmente um monstro.

Sobre o Grimório Dourado: Diz a lenda que ele está localizado na antiga cidade de Darkheaven. O Grimório Dourado, é talvez o mais poderoso livro de magia já criado. Acredita-se que só exista somente uma cópia desse tratado de magia, mas, entretanto há comentários contrários. Esse livro contém TODAS as magias descritas em todos os suplementos de magia do sistema Daemon e até mais outras desconhecidas.

Itens Mágicos

Embora cada arma é pretendida para somente uma pessoa, elas podem está sendo utilizadas por outras. As armas mágicas não trabalhará no Reino sem um propósito. As armas não são, (pelos menos no desenho animado) feitas para matar, mas isto pode ser muito facilmente mudado no jogo. Algumas armas estão sob posse de seis jovens, outras estão escondidas no Cemitério dos Dragões. O Mestre pode também criar a arma apropriada ao personagem. Entretanto, se o grupo desejar não perder tempo, eis algumas armas:

Arco de Energia: Um poderoso arco + 5 (+50% nos ataques e + 5 no dano). O arco produz um globo de Luz de 10 metros, além de flechas infinitas de luz (Ao puxar o lugar onde ficaria a corda aparece uma flecha instantânea) e criar corda (Pode-se atirar uma flecha prolongada para laçar ou para ser usada como corda com o alcance de até 200 metros).

Tacape do Trovão: Uma arma + 5 (+50% nos ataques e defesas e + 5 no dano). Ele dá ao usuário Força + 5 (somente quando utilizado) e pode causa um pequeno terremoto em uma área de 20 m³.

Chicote de Energia: Ao ver, parece um chicote simples, mas se o usuário se concentrar, o chicote cobre-se de uma energia de cor violeta. Ele recebe +2 (+20% nos ataques e defesas e + 2 no dano). Ele pode também se estender para qualquer comprimento desejável.

Boleadeira do Tufão: De início é uma Boleadeira +1 (+10% nos ataques + 1 no dano). Mas girando-a, ela cria um pequeno Tufão que pode ser direcionado para o adversário causando 2d6 de dano.

Tridente do Relâmpago: Um das armas mais poderosas do Cemitério dos Dragões, o Tridente pode soltar relâmpagos de 2d6, mas ao concentrar por dois rodadas, o Tridente disparará um violento raio, causando 5d6+2 de dano uma vez por dia.

Espada Invencível: Esta espada pode cortar qualquer coisa, seja rocha, metal, madeira, ou ouro, o que a torna uma espada + 2 (+20% nos ataques e defesas e + 2 no dano). O Usuário recebe 1 de índice de proteção mágico do artefato. Ela ainda tem o poder de fúria, que a cada 2 pontos de vida do usuário, ela causa 1d6 a mais no dano, porém isso acontece somente uma vez por dia.

Escudo de Energia: O usuário deste escudo recebe índice de proteção 10, além de criar uma barreira com 6m³, com a mesma proteção.

Bastão Mágico: Usando o Bastão como arma, ele tem um bônus de + 5 (+50% nos ataques e defesas e + 5 no dano). Proporciona Destreza + 2 ao usuário e cresce até 20 metros ou encolhe ficando do tamanho do antebraço.

Manto de Invisibilidade: Este incrível manto mantém o usuário invisível por um tempo indeterminado. Pode também tornar outra pessoa invisível se permanecerem parados.

Amuleto de Proteção Elemental: Este amuleto protege contra ataques elementais. Inclui fogo, ar, terra, água e secundários como gelo, relâmpago, (seria de grande uso nos extremos norte e sul do Reino).

Chapéu Desastroso: Capaz de convocar, criar, tirar, fazer qualquer coisa ou mágica. As mágicas tem 5% de obterem sucesso. Quando não, dependendo do Mestre e da rima (o usuário deve fazer rimas), as mágicas sempre são desastrosas.

Cetro Mágico: Ver Chapéu Desastroso.

Chifre da Invocação: Soprando o chifre, o usuário pode invocar um monstro para lutar com o PRÓPRIO usuário (o monstro tem que ter os mesmos pontos do personagem). Esta arma pode ser uma benção ou uma maldição.

Rede da Regeneração: Não é realmente uma arma de combate. essa arma pode curar 1 ponto de vida por rodada a pessoa que for coberto por ela.

Espada Sônica: Esta espada mágica é uma bela cimitarra +3 (+30% para atacar e defender e +3 no dano). Além desses bônus, tinindo a espada contra uma superfície dura, (usualmente a terra) a espada pode emitir uma pulsação sônica que flui da espada em forma de um cone de até 10 metros. As vibrações desse ataque especial podem ensurdecer uma criatura causando 2d6 de dano.

Amuleto Mágico: Todos os Urso das Nuvens pode ter um amuleto em sua posse; no qual é um presente dado por seu xamã para auxiliar em sua sobrevivência. As Pedras têm os seguintes dons: Para itens mágicos, se tiverem a um raio de um metro da pedra, o dono do item deve fazer um teste de WILL Díficil, se passar, nada acontece. Se falhar, Role 1d6. O item perde seu poder/habilidade na seguinte quantidade de tempo: 1,2= 1 hora; 3= 1 dia; 4= 1 semana; 5= 1 ano; 6= para sempre!

Se as gemas tocar em algum objeto mágico, ele explode, reduzindo a cinzas, ou algum outro consentimento apropriado dado pelo Mestre. Entretanto, também o amuleto é destruído. Nos magos: Se estiverem a 1 metro de distância da pedra do coração, o mago perde 2 pontos de magia por rodada. Se a Pedra tocar no mago, a gema explode, causando 3d6 de dano. Nem todos os ursos viajantes carregam essas Pedras, e sua inclusão deve está a cargo do Mestre. Muitos ursos das nuvens vêm as gemas como presentes dos "Espíritos das Nuvens", enquanto alguns vêm como cargas em suas viagens.

Devemos lembrar também, que a maioria dos itens mágicos acima citados tem uma espécie de bateria de funcionamento de seus poderes. Fica a cargo do mestre a duração dos poderes das armas mágicas, no entanto, vale lembrar que as armas podem ser recarregadas na região central do Reino.

O REINO

No passado...

Durante o que chamaram de Idade da Glória, todo o Reino era governado pelo Grande Conselho dos Feiticeiros. Este Conselho era formado por um quorum composto por diversos representantes de reinados próximos e longínquos, no qual tinha o objetivo de resolver problemas sem haver conflitos diretos ou entra em guerra. Neste período, portais para vários mundos foram abertos. Unir-se ao Conselho era muito mais do que se tornar um político. Todos os seus integrantes recebiam uma túnica avermelhada, e uma pedra mágica, que deviam estar sempre consigo. A pedra, um verdadeiro símbolo de poder, permitia ao mago saber a localização exata de cada um de seus companheiros em qualquer região do Reino. Para que esta propriedade mágica fosse efetiva, a pedra carregava em si a força vital do mago. Caso o feiticeiro fosse morto, a sua alma seria automaticamente transferida para a pedra, e apenas a destruição desta acarretaria na morte final do feiticeiro. Estabelecido na cidade de Helix, o Conselho tinha também seus refúgios secretos. O maior deles era em uma fortaleza distante, chamada de Darkhaven. Nela, o Conselho criou um item mágico de grande poder: O Grimório de Ouro. Como prova de lealdade, todo feiticeiro que se unisse ao Conselho deveria anexar uma cópia de cada um de seus encantos ao Grimório, e como os feiticeiros mais poderosos do Reino faziam parte do Conselho, o Grimório de Ouro reunia em si praticamente todos os feitiços já criados. Ele tinha, como diziam, a chave para todas as respostas. O Conselho elegeu por unanimidade um líder, no qual o título dado foi “Mestre dos Magos”, por questões mais do que óbvias. Uma vez que o Mestre dos Magos detinha o poder de fato dentro do Conselho, ele era o verdadeiro mestre do Reino, a lei propriamente dita. Entretanto, para balancear o poder do Mestre, o Conselho determinou que uma lei cairia sobre ele: não interferir diretamente nos assuntos das civilizações do Reino, ao menos que não haja outra alternativa. Deixe-as escolherem seus próprios caminhos, e nunca dê a elas conhecimento que elas possam adquirir sozinhas, apenas mostre-as o caminho. Assim, o Mestre dos Magos teve que usar o raciocínio ao invés da força, a sutileza do invés de demonstrações de poder, encorajamento ao invés de convencimento. Alguns anos antes da Grande Guerra, o Conselho deu as boas-vindas a dois novos membros: Kyllan e Karena, discípulos diretos do Mestre dos Magos. Ambos eram ambiciosos e arrogantes por causa de sua juventude, mas o Mestre acreditava que o tempo os ensinaria a sabedoria necessária para o seu crescimento. Para cada um deles foi dado um anel: o Anel da Mente para Kyllan e o Anel do Coração para Karena, que serviria como foco de seu poder e ligaria um ao outro. De qualquer forma, o Conselho se sentia seguro, especialmente porque contava com o respaldo dos Cavaleiros Celestiais, uma poderosa ordem de cavaleiros que, no lombo de seus grifos, combatiam qualquer manifestação do mal no Reino. Kyllan era particularmente ambicioso e, em sua ânsia de conhecimento e poder, formou diversos acordos maléficis, que eventualmente o levou a descobrir a existência Daquele cujo Nome Não Pode Ser Dito (Nameless One), uma poderosa e caótica entidade extraplanar, conhecida por destruir muitos reinos e mundos. A sua forma física é uma espécie de “furação de luz”, que destrói tudo onde passa. Nem mesmo o Mestre dos Magos, ou o Conselho eram páreo para ele. Kyllan se entregou a esta criatura, em troca de mais e mais poder. De acordo com o convênio, a estranha criatura daria a ele o conhecimento necessário para se transformar em um grande mago, e após Kyllan ter destruído o Conselho, traria a criatura ao Plano Material e a entregaria todo o Reino.

Assim sendo, ele tornou-se o Servo das Trevas, passando a ser conhecido pelo nome de Vingador, estabelecendo uma fortaleza própria ao sul, chamada de A Cidadela das Sombras. Usando a ligação entre os dois anéis, o Vingador obrigou Karena a lutar ao seu lado, e os dois promoveram um ataque ao Conselho, na cidade de Helix, o maior centro de comércio da época. O ataque deixou a maioria dos magos mortos ou muitos feridos, e destruiu definitivamente o poder do Conselho dos Feiticeiros. Ao longo do Reino, muitas cidade e vilas souberam do acontecido, e mobilizaram suas tropas para a guerra, que ficou conhecida como a Grande Guerra. Pegos de surpresa, os Cavaleiros Celestiais retornaram à Torre Perdida, o seu refúgio secreto, para preparar um contra-ataque ao seu mais novo inimigo, o Vingador. Munido com o poder das pedras que continham a força vital dos magos, o Vingador rompeu o acordo com Aquele cujo Nome Não Pode Ser Dito, e o traiu, o aprisionando na Caixa de Balefire, antes mesmo que a forma extraplanar se manifestasse o Plano Material Primário. Fazendo isso, ele destruiu as pedras, matando definitivamente a maioria dos feiticeiros do Conselho. Além disso, ele mesmo construiu uma pedra para si, e é exatamente por causa dela que mesmo com o corpo destruído, ele pode retornar à vida. A partir de agora, o Vingador era a mais forte entidade do Reino, perdendo apenas para o velho Mestre dos Magos. Mesmo assim, o Vingador sabia que o Mestre dos Magos não era problema para ele, pois o código do conselho o impedia de atuar diretamente na guerra, mesmo depois do que aconteceu. Contudo, uma resistência feroz se formava. A Cidade Fortificada de Tardos enviou um contingente realmente grande de homens, que se encontraram com os exércitos de Turodh e com os Cavaleiros Celestiais no lugar hoje conhecido como o Vale do Observador (na época um lugar de incrível beleza), para marchar em direção a Helix. Paralelamente, algumas cidades do sul do Reino organizaram um grande exército para atacar a Cidadela das Sombras, primeiro refúgio do Vingador, e que ainda era sua base de operações. A grande maioria dessas cidades do sul foram totalmente arruinadas mais tarde. Apesar de poderoso, o Vingador sabia que não poderia conter o avanço dos Cavaleiros Celestiais por muito tempo. Era preciso organizar um exército. Recorreu então a povos primitivos, como Orcs, Homens-lagarto e Bullywugs, e formou um temível exército. Mesmo assim, o avanço das tropas lideradas pelos Cavaleiros já era considerável, e eles invadiram Helix e expulsaram o Vingador, que jurou vingança. Para definir o curso da guerra, agora que o Conselho dos Feiticeiros já havia sido neutralizado, o Vingador sabia que precisava também neutralizar o poder dos Cavaleiros Celestiais. Ele escolheu o cavaleiro mais jovem e ambicioso, Dekion, e fez um pacto com ele. Prometeu a Dekion um verdadeiro tesouro e em troca deste levou os Cavaleiros para uma armadilha. A Ordem dos Cavaleiros Celestiais fora destruída. Não obstante, ao invés de tesouros, o Vingador lançou um encanto em Dekion, o transformando em um esqueleto guerreiro, mais um de seus servos do mal. Sem a liderança dos Cavaleiros, a força da aliança das cidades se enfraqueceu. Para buscar mais ajuda para derrotar as cidades inimigas, o Vingador recorreu à ajuda dos poderosos dragões. Dominando estas poderosas criaturas, ele ordenou que invadissem e destruíssem totalmente a cidade de Helix, que havia se tornado o principal quartel general das forças da resistência. Os exércitos de Helix estavam preparados para qualquer ataque dos orcs ou de qualquer criatura do tipo, mas o assalto fulminante dos dragões os pegou de surpresa. Sem os grifos dos Cavaleiros Celestiais, não havia como responder a um ataque aéreo.

Isso destruiu grande parte dos exércitos, deixando os reinos próximos enfraquecidos. Agora, com os dragões ao seu lado, o Vingador conquistaria facilmente todo o Reino.

Nesta época, o poderoso mago Merlin, ainda enfraquecido pelo ataque do Vingador a Helix, do topo de seu castelo voador, lançou o seu último encanto, convocando os dragões que atacavam Helix e os banindo para sempre. Depois disso, Merlin desapareceu. A maioria acredita que ele está morto, mas alguns dizem que o encanto o transportou para outro mundo. Naturalmente, nem todos os dragões foram banidos, apenas aqueles que estavam sobre o controle do Vingador. O chamado atraiu também a atenção de Tiamat, Rainha dos Dragões, que veio atrás dos seus filhos. Quando soube da petulância do Vingador, ela foi a seu encalço. Para consolidar o seu domínio no Reino, (embora este domínio não seja completo) agora que os exércitos estavam destruídos, o Vingador concedeu as maiores cidades e centros de comércio a bruxos, feiticeiros e demônios leais a ele. A maioria desses tiranos, como a Rainha Siris de Turodh, tem absoluto controle sobre seus territórios, os governando com mãos de ferro. Muitas partes desabitadas do Reino foram ocupadas por feras convocadas pelo Vingador. Ele capturou os verdadeiros governantes de muitas cidades e nações, os aprisionando em um gigantesco cárcere nos vulcões do Oeste, conhecido como A Prisão da Agonia, símbolo máximo de seu poder e influência.

No final da guerra, o Vingador retornou à Cidadela das Sombras. O sul do reino havia mergulhado no mais completo caos. Os exércitos orcs, controlados por Karena, tinham destruído as maiores cidades da região. Diferentemente de Karena, a tática do Vingador era dominar e controlar os reinados, e não destruí-los. Irritado com a destruição em massa que Karena promovera ao sul de maneira que esta parte do Reino é até hoje um lugar inóspito e desolado acabando com muitas bibliotecas de magia, o Vingador tentou destruí-la, e os dois travaram uma incrível batalha, que devastou uma considerável quantidade de terra fértil.

No final, o Vingador, vitorioso, aprisionou Karena em uma antiga caverna nas montanhas onde, dizem as lendas, ela permanece até hoje. Muitos já tentaram descobrir a localização exata desta caverna, mas parece que encantos poderosos ocultam sua localização. Há rumores que uma seita secreta, composta de clérigos malignos, que venera diretamente Aquele cujo Nome Não Pode Ser Dito, procura a localização, tanto da caverna, como da caixa onde a criatura estaria aprisionada. Cerca de 700 anos após o fim da Grande Guerra, o sul viria a ser ocupado por algumas tribos bárbaras, mas fora isso não há notícias de qualquer civilização avançada por lá. Sendo assim, após o fim da Grande Guerra, todo o Reino mergulhou em um milênio de decadência, conhecido como Idade das Trevas, que permanece até hoje. Contudo, mesmo nesta terra de horrores, há alguns lugares que permaneceram intocados das garras do Vingador. Dentre esses lugares destaca-se a poderosa Cidade de Tardos, o Vale Escondido dos Unicórnios, e as belas terras do Oeste, conhecida como “O Império das Dunas” governado pela linhagem do lendário rei Rahmud, mas estes são lugares longínquos e isolados, que pagam sua liberdade através de sangue e coragem. Com um domínio quase total do Reino, e com todos os seus inimigos neutralizados, o Vingador só tinha uma coisa que o impedia de controlar o mundo: Tiamat, o Dragão, uma vil criatura que ainda continuava e seu encalço. Aniquilando Tiamat, o Vingador estará com o caminho livre para iniciar o seu plano macabro. Mas o dragão é mais poderoso do que o próprio Vingador, e nem mesmo ele pode derrotá-lo. Como meio de conseguir mais poder, de forma a destruir Tiamat, o Vingador precisa de artefatos mágicos. Assim, ele tem enviado diversos lacaios seus aos cantos mais distantes do Reino de forma a encontrar tais objetos...

Atualmente nos encontramos no ano 987 pós-guerra.

Nações e regiões do Reino

Este capítulo tratará das descrições das regiões conhecidas e desconhecidas do Reino. Desde a outrora fantástica cidade de Helix, com suas lendas e boatos a os labirintos intermináveis da antiga fortaleza dos magos, Darkhaven.

É um guia de todas as localizações que se encontram no mapa do Reino (Ver anexo). As informações dadas neste capítulo são do período antes das crianças terem entrado no Reino, cerca de cinco anos antes do período atual, pois tinham o hábito de destruir os lugares que visitavam! As seguintes localidades foram adaptadas do desenho animado e outras fontes.

Existem também, lugares como a região sul, que foi inspirada no script de “Réquiem”, o suposto final da série escrito por Micheal Reaves, no qual, infelizmente não foi produzido para a TV.

Reino Central

Esta região é considerada o coração do Reino, onde era governada pelo Conselho de magos. Antes era a região mais habitada de todo o Reino, com grandes comércios e feiras, agora é uma grande Terra Abandonada, com grandes porções sob o controle do Vingador e seus seguidores.

Acordos humanos de caminhar livremente por esta parte do Reino não existem. Nesta região também é considerada o maior foco de domínio do Vingador, no qual construiu muitas Fortalezas e castelos por todo o território.

A cidade de Helix

Era a sede do Conselho de Magos, mas durante a Grande Guerra, a maioria da grande cidade foi reduzida a cinzas. Entre os cidadãos se destacam em maioria os anões e gnomos (estranhamente em número maior). Ela ainda não está sob o controle do Vingador, embora ele está procurando Merlin para destruí-lo e esmagar de vez Helix.

A área que cerca Helix é árida, com poucas árvores e plantações. A cidade, antes a maior metrópole do Reino, hoje se encontra escassa e pobre, sinais evidentes do poder arrasador do Vingador. No céu existe o castelo flutuante de Merlin. Símbolo de força e coragem, o castelo sempre é visto flutuando nos arredores de Helix.

Ao contrário da crença, Merlin não morreu para salvar Helix. Ele foi meramente transportado para nosso mundo e ficou fazendo parte da lenda Arturiana.

O Vale do Beholder

Uma vez, era o vale mais belo do Reino, com grandes jardins, lindos bosques e uma intensa vegetação florestal, mas, foi terrivelmente destruído pelo monstro chamado Beholder. Não há qualquer vida exceto o Beholder maléfico, que ataca qualquer um que entra em seu domínio. Como não bastasse, outras criaturas vis perambula o vale em busca de novas vítimas.

O norte do vale, ainda misterioso, localiza-se também a floresta Mushroom. Além dela situa-se a aldeia de Pendrake, no qual seus habitantes vivem apavorados com um suposto ataque da fera de vários olhos.

O Salão dos ossos

Aqui descansa muitos dos grandes heróis do Reino. Um verdadeiro túmulo de bravos guerreiros do passado. Está localizado no fundo de uma série de montanhas rochosas, dificultando a visita de curiosos. Ao oeste localiza-se a formosa cidade de Threshold. É proibido para qualquer um entrar no imenso túmulo; onde dizem está supostamente assombrado. Threshold ainda está não sob controle do Vingador, mas seus Orcs e outros monstros de seu grande exército passam livremente por lá, ato que assusta seus moradores. Também, Lolth, a Rainha demônio-aranha, é dita ter muitos esconderijos e teias espalhadas nas cavernas abaixo da cidade, o que aumenta mais ainda a preocupação dos cidadãos de Threshold.

O Vale dos Unicórnios

Está terra oculta quase extinta, fica debaixo uma bela cachoeira. Ninguém pode encontrar o vale sem um unicórnio, no qual será o único que poderá mostrar o caminho. Este enorme vale de beleza e paz descansa o que restou dos unicórnios do Reino. É um vale com grandes jardins e diversos lagos e planícies.

Ainda no vale existe grandes segredos e tesouros em suas misteriosas cavernas, escondidas nos belos bosques. Infelizmente essa paz poderá acabar graças o maligno mago Kelek, antigo discípulo do Vingador, que na sua busca de poder, procura incansavelmente pelos unicórnios. Ele construiu uma fortaleza nas fronteiras do nordeste, no qual usa suas torres para vigiar constantemente seus alvos.

As Minas de Escravos de Baramor

Uma vasta e complexa rede de cavernas que se situa debaixo de montanhas rochosas e parcialmente debaixo de um pântano. As minas de escravos estão guardadas por um exército de Orcs, que são liderados pelo cruel mercenário Warduke.

Warduke tem sido conhecido pelo Reino por continuar caçando em viagens junto de seu exército particular de Bullywogs, deixando as minas sob controle dos Orcs, que vigia os prisioneiros, (principalmente os anões) para que achem ouro e pedras preciosas. Ao oriente das minas localiza-se a pequena floresta dos Ents.

O Vale da Névoa

Outrora foi a terra dos gnomos, agora é um lugar de escravidão. Suas vastas planícies permitem uma grande visão De todo o Reino. Sua vegetação é baixa, algumas espécies de plantas exóticas. A maioria de sua terra é árida e fértil.

Quase todos os gnomos foram escravizados pelo Vingador e seus Orcs. Lukion, o grande feiticeiro, também é considerado pelos gnomos como líder, se esconde no Pântano das Lamentações, em busca de um plano para reaver a liberdade de seu povo. Isso será um pouco difícil, pois Lukion esta sobre um feitiço que lhe impede de usar seus poderes mágicos, gesticular ou ao menos falar.

Ele foi transformado em horrível criatura ao sul. O Pântano das Lamentações é a casa de muitos mortos-vivos e outras criaturas estranhas.

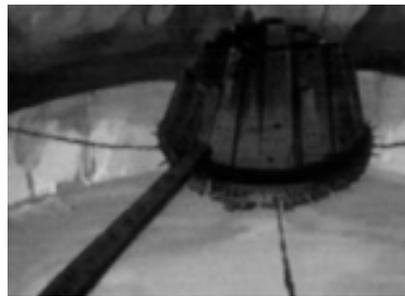
A Prisão da Agonia

Localiza-se no interior de um gigantesco vulcão ativo, (as erupções são controladas pelo Vingador). A Prisão da Agonia é um das localizações mais temidas de todo o Reino. A prisão está vigiada por um grande exército de homens-largato sob o comando de um gigante chamado Karox. Dentro das catacumbas há guardado pelos homens-largato, um monstro chamado Slimebeast, no qual um de seus passatempos favoritos é se alimentar de prisioneiros.

No seu interior, há uma vasta rede de calabouços e salas especiais para todos os que se opõem ao regime destrutivo do Vingador.

A Prisão da Agonia é uma enorme fortaleza erguida sobre correntes gigantes no vulcão. Sua única passagem é uma ponte controlada pelos homens-largato.

Qualquer um sentenciado à prisão deve se proteger da magia do lugar, ou futuramente irá vira uma criatura agonizante. Estranhamente, a única pessoa que está protegida dessa maligna magia é o corajoso paladino Strongheart, uma das lendas de todo o Reino, prisioneiro de lá á mais de 10 anos. Ao norte do vulcão situa-se outra série de montanhas, no qual se se situa a terra natal do gigante Karox. Este povo tem lutado dos ataques do Vingador que, até agora vêem se dando bem, bom, pelo menos por hora...



O Vale Subterrâneo dos Bogbeasts

O Vale do Bogbeasts fica em um terreno de esquecidas selvas primitivas ao longo das fronteiras habitadas. Suas trilhas frias e inóspitas abrigam uma grande vegetação pantanosa. Esta vegetação esconde grandes tesouros já perdidos nas florestas pantanosas do vale.

Esquecidos no tempo, os habitantes deste vale vivem em constante medo do terrível gigante chamado por muitos de Cawamung, fazendo como sua morada os arredores do vale. Este gigante tem escravizado muitos anões nativos desta região, forçando-os ao trabalho árduo e humilhações constantes.

A Torre dos Cavaleiros Celestiais

Era a fortaleza dos mais poderosos cavaleiros do Reino, no qual eram chamados de Cavaleiros Celestiais. Durante a Grande Guerra, eles foram traídos por um dos seus companheiros, no qual estava enfeitiçado. Quase que os cavaleiros morreram em batalha. A torre é um dos edifícios mais altos já construídos em todo Reino.

Em suas paredes (que são revestidas de magia) estão desenhados praticamente todos os acontecimentos da história do Reino. Essa torre mística (que foi construída com a ajuda dos mais poderosos magos da época) ficou oculta para ninguém achar seus tesouros.

Ela está perdida nas montanhas mais distantes dessa região, esperando para que alguém a ache.

A Cidade de Zinn

Está é uma das poucas cidades erguidas nesta região do Reino. Erguida de uma enorme planície, a cidade tem uma baixa vegetação, com vários jardins suspensos aos seus arredores. Um gigantesco castelo branco foi erguido no meio da maior planície da região.

Ao contrário de outros lugares, Zinn tem sido controlado acima dos anos por uma linha de ditadores corruptos e maquiavélicos. A rainha de Zinn mais recente é de uma bruxa que controla seu reino com a ajuda de criaturas das Sombras, espectros escravos.

Montanha da caveira

Pouco se sabe sobre a montanha da caveira. Conta os mais antigos que ela foi o lugar de um estranho mago durante a batalha da Grande Guerra.

Ninguém se aventura em cima das montanhas, pois os espíritos dos mortos da Grande guerra rodeiam a região, além do suposto boato que o próprio mago ainda more por lá.

Ao sul situa-se a suposta Caixa de Zandora. Zandora foi considerado um dos os mais poderosos magos no Reino. E sua caixa foi sua grande criação. Ela funciona como um portal entre os mundos. Zandora foi banido para a sua própria caixa pelo Vingador.

A Floresta das Crianças Perdidas

É uma floresta típica, mas os habitantes não são tão típicos. As Crianças Perdidas são náufragos de uma nave que veio das estrelas que caiu no Reino. Seu líder, Alfar, e sua nave foram capturados pelo Vingador, que estão sendo mantidos como prisioneiros em uma das suas fortalezas ao norte.

A Ilha flutuante

Essas porções de terra ficaram flutuantes nos céus graças às mágicas liberadas durante a Grande Guerra. Nesta região vive o Gigante Rogue, que guarda uma criatura maligna junto com um raro Dragão Dourado.

Reino Oriental

Esta parte do Reino foi palco das guerras e conflitos que durou por mais tempo durante a Grande Guerra. De fato, em algumas partes dessa região ainda continuam lutando.

Você não encontrará lugares como a Cidade na Margem de Meia-noite, nem o Cemitério dos Dragões no mapa, porque eles não existem no plano de existência do Reino.

Esses lugares são pequenas "dimensões" que só poderão se encontrados com ajuda de portais ou magia.

O Labirinto da Escuridão

Uma das criações favoritas do Vingador, o Labirinto da Escuridão é um dos locais mais perigosos do Reino, com as suas mortais armadilhas e desafios secretos. Há um portal mágico no centro do labirinto, no qual dizem que ele pode levar a qualquer lugar.

Este prêmio único tem levado a muitos aventureiros perdidos a ficarem presos no labirinto por muitos anos.

A Guarda de Tardos

A poderosa fortaleza da cidade de Tardos tem se estabelecido desde antes a Grande Guerra. Vingador e seus orcs têm feito muitos ataques em suas fortificações acima dos anos, mas as paredes de Tardos têm sido protegidas por magia.

Durante períodos de guerra, os cidadãos são enviados para dentro das cavernas nas montanhas além de Tardos. Somente militares e governantes ficam para proteger o Tesouro de Tardos.

O Tesouro mais precioso de Tardos é a Dragonsbane, uma planta que cresce em sua fortaleza, em um jardim parecido ao de Zinn. Ao que se parece, as propriedades da planta mágica dar poderes ao usuário para matar a maioria dos poderosos dragões!

A Cidade de Kadish

Talvez seja a terra mais livre no Reino. Os habitantes do deserto são isolados do conflito do Reino, graças a forte liderança dos Reis e Rainhas acima dos anos, para manter guardados o cofre do reino.

Por ter guardado o cofre do reino durante a Grande Guerra, não se envolveu na política dos outros países. Talvez é isto que tem mantido o vingador longe desta região.

Rahmoud é o Rei de toda Kadish. Ascendendo ao trono quando tinha 18 anos, por causa da morte dos seus pais, o deixava com uma carga que ele não desejou. Rahmoud se encontrou debaixo de uma guerra como outros reinos, no quais tentavam conquistar o Kadish, pensando que o novo jovem rei poderia ser incapaz de defender seu império. Ele rapidamente ascendeu ao seu exército, e liderado-os em muitas campanhas militares rumo a sua vitória. Entre um curto período de paz, casou-se com Delilah, filha de um Nômade que tinha encontrado no deserto durante suas campanhas de guerra. Tristemente, seu casamento foi curto com Delilah, que morreu no nascimento de sua filha, Ayisha. Rahmoud, sentindo que tinha falhado como marido, colocou toda seu amor como um pai. A partir daí o rei tem tomado uma imensa afeição para todas as crianças de todas idades. Depois do oitavo aniversário de Ayisha, a princesa foi raptada por uma criatura chamada Nightwalker. Rahmoud afundou em uma depressão profunda. Então, construiu um plano para salvar sua filha. Contando com os seus conselheiros, Rahmoud disfarçou-se como um comerciante de caravana, quando na realidade está pesquisando em seu império de desertos, um meio de alcançar o domínio do Nightwalker. Um de seus conselheiros tem guardado seu reino (o reino podia correr o risco de entrar em guerra). Só o tempo contará se Rahmoud encontrará sua filha, que desapareceu há mais de cinco anos...

Ao oeste da cidade de Kadish, no extremo deserto localiza-se o oásis sem volta, criado por antigos magos malignos. Ele aparece unicamente uma vez ao ano.

A Floresta dos Ursos das Nuvens

Outro reino que tem escapado da mão destruidora e escrava do Vingador. É um povoado por uma rara comunidade de ursos vivem em cima das árvores da floresta.

Essas árvores são consideradas as mais altas de todo o Reino. Uma das preocupações do Vingador é as raras jóias encontrados aqui: as pedras do coração. Essas gemas mágicas parecem reter todas as magias jogadas no seu usuário.

Darkhaven

Já foi uma vez chamado de abrigo seguro. Darkhaven é considerada a maior construção feita por magos em todo o Reino. Com suas torres imensas e salões gigantescos, hoje ninguém vive lá, e nem se recordam o que fez com que essas pessoas desta poderosa cidade evacuassem. Há boatos que agora o lugar está supostamente amaldiçoado.

Em algum lugar na cidade abandonada está o Grimório Dourado, um dos mais poderosos tratados de magia já criado. Por esse motivo, vários magos tentam se aventurar (e nunca mais voltar) na antiga cidade.

A Torre Proibida

Uma das fortificações favoritas do Vingador, onde ele faz todas as suas criações. Ele freqüentemente libera suas criações em uma aldeia pobre no vale mais próximo da torre. Há boatos que ele capturou uma jovem moça da cidade e planeja usar os dons inatos da jovem de algum modo.

As Grandes Geleiras

Na maioria da região sul situa-se as Grandes Geleiras. As geleiras são a casa para muitos monstros, particularmente os gigantes do gelo.

A Cidade de Turodh

Esta cidade tem sido controlada por um demônio terrível há quase mil anos. O demônio tem tomado a forma da rainha da cidade.

Ela controla o reino com a ajuda dos nobres corrompidos e um grande exército, enquanto a cidade vive em constante medo e assombro.

Recentemente, alguns dos nobres têm começado uma rebelião contra a falsa rainha. Sua única esperança está em volta de uma profecia que diz uma criança de um astrólogo vai um dia salvar essas pessoas.

Reinos do sul

Os reinos do sul foram destruídos mais do que quaisquer outras regiões do Reino, até as grandes cidades foram destruídas na Grande Guerra.

Os seres humanos que vivem aqui agora sobrevivem em tribos nômades. A maioria desta parte do Reino está abandonada.

Contam as lendas que vivem uma tribo nos subterrâneos da terra, em lugar chamado à caverna do Coração do Amanhecer, mas só os habitantes mais velhos da região sabem se isto é verdadeiro ou não.

A Torre da Escuridão

A torre foi tudo o que restou de uma antiga cidade. Dentro dessa torre abandonada está escondida a misteriosa Caixa de Balefire.



A Cidadela das Sombras

A Cidadela das Sombras localiza-se em uma cordilheira de montanhas; onde a área inteira está supostamente amaldiçoada.

Conta a lenda que uma grande batalha contra um Mago foi travada aqui no fim da Grande Guerra.

O Templo de Chronos

Localizado no deserto, o templo de Chronos lembra uma construção asteca. Acima desse excêntrico templo, existe um cristal. Esse cristal foi criado eternidades atrás sendo um pouco maior de que um ser humano. Ele tem poderes que permitem abrir um portal para qualquer tempo ou lugar.

Só os mais poderosos magos podem usar o cristal corretamente, pois, é difícil obter o tempo e lugar correto.

As Tribos Humanas

É a área onde há maior agrupamento de seres humanos que vivem agora como bárbaros.

Já houve certa vez, muitas grandes cidades por toda esta área, onde eram criados muitos itens mágicos poderosos.

A Gruta da Escuridão

No interior de uma pequena floresta existe um local chamado Gruta da Escuridão, casa de uma criatura terrível chamada Darkling.

Ela aparece a cada 30 anos para o tormento de todos os cidadãos que moram pelas redondezas. Ao norte estão duas cidades: Shouldron e Mindrel. Ambas têm crescendo nestes últimos séculos, mas Mindrel parece ser a maior deste lado do Reino. Mas, ambas as comunidades vivem assustadas com a criatura.

A Caverna dos Dragões-Fada

A caverna é a casa temporária dos Dragões-Fada. Eles utilizaram-na para viver depois de seu antigo lar, a Floresta Encantada, que há muito tempo foi queimada. Eles agora estão lentamente em uma peregrinação ao extremo oeste, para um lugar chamado de Floresta no Fim do Mundo.

Ao sudoeste da caverna reside-se um novo reino, formado por uma linha de Bárbaros, no qual Varin é o rei, um guerreiro ambicioso. Ele tem procurado a Caverna dos Dragões-Fada desde que escutou histórias de fabulosas riquezas que lá moram.

Dividades e Mitos do Reino

Uma das coisas mais interessante de Caverna do Dragão foi que nunca apareceu um Panteão ou organização de clérigos. Nós vemos magos, guerreiros, e ladrões, mas nunca quaisquer clérigos. Por que não há nenhum clérigo no desenho animado? Bem, nas manhãs de Sábado da década de 80 nos EUA, a rede de televisão censuraram para não ofender grupos religiosos por mostrar “estranhos deuses” ou então divindades. Até mesmo outros nomes de denominações. No cartoon, sempre estamos vendo algo como "O Templo de Luz" ou então "filha do Astrólogo". Na idade dourada deste mundo teve seu fim há muitos séculos atrás, e a civilização está de certa forma desacreditando nos deuses. O Vingador é agora o imperador do Reino, e está provavelmente fazendo com que toda a adoração de bons deuses seja lentamente extinta, enquanto isso, ele faz com que as forças malignas cresçam no Reino. E isto está quase possível, pois havia muitos panteões e adoradores dos deuses a tempos atrás...Mas agora poucos permanecem.

Há três formas de adorar alguém ou algo: um deus (divindade), uma força (uma manifestação da natureza *lembra-se de Guerra nas Estrelas*), e uma filosofia (um caminho de vida em que suas crenças concedem poderes). Usando este conhecimento, nós podemos ver agora que os clérigos do Reino crêem em algo. O que segue são as divindades maiores. Caso queriam jogar com clérigos, se lembrem que eles tem acesso as esferas e o poder que representem seu alinhamento. Pontos de Fé funcionam normalmente, pelas regras contidas no módulo básico de ARKANUN.

Os Seguidores do Bem (Filosofia)

Seguindo os ensinamentos do Mestre dos Magos, junto com sagradas escrituras que foram passadas em geração para geração nos tempos antigos, os pertencentes desta filosofia acreditam que bons atos e pensamentos puros são o melhor caminho para conduzir suas vidas. Através de suas crenças, os seus poderes são concedidos. Algo que nos devemos compreender é que o Mestre dos Magos não é o líder desta religião, apesar de seguir suas condutas. Algumas pessoas pensam que o Mestre dos Magos pode ser uma divindade, mas há poucas evidências disso. Além Disso, ninguém realmente o adora, e nem ele permite isso.

Aquele cujo Nome Não Pode Ser Dito (Nameless One), (deus da destruição, conquista, mau)

É um dos deuses do primeiro panteão criado/formado no Reino. Ninguém recorda seu nome real. Ele é uma divindade particularmente maligna, e procura dominar o Reino com a plena destruição e a maldade.

Diferente dos outros deuses, ele se envolve nas vidas dos mortais de tempos em tempos. A força de natureza é a mais castigada pela sua grande destruição. Não se contendo com somente a conquista do Reino, ele move-se de planeta para planeta, trazendo morte e destruição aos outros mundos. No Reino, seu maior seguidor está secretamente, o Vingador.

Marduk, (deus de justiça, lei, tempestades, chuva)

Com Tiamat ainda andando através do Reino, poderia fazer sentido que Marduk, o seu velho inimigo, ainda o cerca, sendo suas adorações feitas por poucos. Marduk e Tiamat foram inimigos há tempos atrás, quando Marduk era o mais forte no panteão.

Agora ele está andado em outros planos, mas ainda guarda interesse pelo Reino, principalmente por causa da presença de Tiamat.

Tiamat, (deus dos dragões malignos)

Tiamat é o mais poderoso de todos os dragões. Assim, de fato, torna-se um deus menor. Ela pode ser adorada, mas, ainda não há notícia de seguidores de Tiamat, já que o dragão causa terror em todos.

Lolth, (deus dos drows, aranhas, mau, escuridão)

Lolth é outro deus antigo que ainda segura um interesse nos eventos do Reino. Nota: Note que em todos os 27 episódios, nunca vimos um elfo. Mas isto pode ser suspeito. Pode ser que eles ainda existam lá fora, em algum lugar escondido. Talvez os elfos e drows (elfos negros) estejam em extinção, e isto poderia explicar por que Lolth continua interessada. Ela podia ainda está interessada na sobrevivência dos drows, e ao mesmo tempo na extinção total dos elfos do Reino.

Para conseguir seus objetivos, ela tem até mesmo tido uma aliança com o Vingador, um raro evento.

Corellon Larethian, (deus da magia, música, artes e ofícios, guerra)

Ao contrário de Lolth, Corellon é o mais poderoso da maioria dos bons deuses dos elfos. (Se um personagem desejar jogar um elfo, poderia ser o deus que provavelmente iria adorar). O deus dos elfos está preocupado com a sobrevivência das pessoas nesses anos de turbulência no Reino. Talvez ele até fez uma aliança com o Mestre dos Magos, mas ninguém tem certeza disso...

Espíritos Das Nuvens, (Força)

São ensinamentos místicos dos ursos das nuvens. Basicamente, é uma crença nos espíritos que habitam o céu, e com relativa influência na natureza. Os ursos das nuvens oram e ofertam oferendas aos espíritos com esperança de uma boa colheita e abundância de chuvas. Embora os espíritos são a principal adoração dos ursos das nuvens, há alguns seres humanos têm que o adoram também. (Notem que esses seres humanos geralmente pertencem a tribos bárbaras, cuja adoração é parecida).

Os Templos da Luz, (Força/deuses de Profecias, Luz)

Uma das crenças que o Vingador está tendo dificuldade para destruir. Dedicado aos deuses cujos nomes têm sido esquecidos, esses templos ainda estão estabelecidos em várias localizações por todo o Reino. Esses lugares dão revelações de profecias que falam deste mundo. As forças malignas estão quase impossíveis de se destruir, mesmo assim os seguidores destes templos estudam as estrelas em busca de respostas para suas orações.

SOBRE O MESTRE DOS MAGOS: O Mestre dos magos tem estado vivo ao um loooongo tempo. Ele não interfere diretamente com os eventos do Reino, a menos que haja extrema necessidade (Um bom exemplo é quando ele dá secretamente o Dragonsbane a Uni em "O Tesouro de Tardos"). Ele nunca mata. O Mestre dos magos é possivelmente uma das únicas forças boas no Reino. Não que o Mestre dos Magos seja negligente em relação ao Vingador. Ao término de "Olho do Observador" o arco de Hank prende o Vingador, montado em seu cavalo, em um campo de energia. Logo em seguida, de fora da tela sai outro campo de energia e empurra o Vingador para o horizonte distante. É interessante notar que as armas dos garotos têm campos de energia com cores próprias e características. O segundo campo de energia nesta cena é vermelho. Nenhum das armas mágicas tem um campo de energia vermelho. Presumivelmente ele criou aquele carrinho em particular do brinquedo "Dungeons & Dragons" que os seis embarcaram para entrar no Reino, mas nós nunca sabemos para que fim. Nós só ouvimos muito tempo depois do fato que, quando o carro chegou, ele reuniu as crianças, lhes deu armas, identidades e instruções de que eles eram só para usar sua magia apenas defensivamente. Dado tudo isso, a especulação ainda está aberta sobre o que Mestre dos Magos quis realizar, e por que ele precisou de seis jovens, puros de coração, para fazer isto.

Criaturas do Reino

BULLYWUG

CON: 8-12 FOR: 8-14 DEX: 9-14 AGI: 8-12 INT: 5-9 WILL: 7-12 PER: 7-10 CAR: 5-9. IP: 1(Armadura) PVs:8-10 #Ataques [1], Espadas ou Lanças 35/30 Dano: 1d8-1 ou 1d6-1 Furtividade (terrenos pantanosos ou lamacentos) 35% *Somente Clérigos:* Pontos de magia: 3 Entender: 1 Criar: 2 Controlar: 1 Água 3 Terra 3 Trevas 2.

Bullywugs são humanóides anfíbios com cabeças de rãs e com pele amarela verde, cinza ou mosqueada. Eles medem de 1,20 a 2,10 metros, pesam 45 a 130 quilos, e lutam com lanças e outras armas Afiadas. Bullywugs usam armadura de couro, embora para nadar não seja fácil. Boa parte dos bullywugs que são encontrados fora de sua moradia são guerreiros. Bullywugs preferem lutar próxima a água. Sempre que possível, eles usam os monstros que invocam (os clérigos) como bucha de canhão. Em qualquer determinada briga, há uma chance de 50% dos bullywugs lutar até à morte não importando o quanto estúpido isso possa aparecer, e uma chance 50% para eles fugir caso um de seu grupo morra. Bullywugs não sofrem nenhuma penalidade no movimento

por andar ou correr em terreno pantanosos ou lamacentos.

Os clérigos Bullywugs são notórios em suas poderosas habilidades de invocação, mas é impossível de prever se dará certo. Quando algum clérigo bullywug faz uso de um feitiço de Invocação de monstro, há uma chance de 50% daquele monstro de que o clérigo invocou aparecer. Em tais casos, há também uma chance de 25% para o monstro chamado fica fora de controle do bullywug, atacando a sua própria escolha.



BOGBEAST

CON: 8-12 FOR: 7-12 DEX: 8-12 AGI: 7-12 INT: 5-9 WILL: 4-9 PER: 7-9 CAR: 5-10. IP: 1(Armadura) PVs:7-10 #Ataques [1], Espadas ou Lanças 30/30 Dano: 1d8-1 ou 1d6-1

O Bogbeasts foram criados há muitos séculos atrás por um grande mago. Ele desejava criar um tipo de Bullywug mais feroz (só que a sua espantosa experiência não deu tão certo). Os Bogbeasts vivem em cavernas no subterrâneo da região central do Reino, mas nada os impede com que eles possam viver selvas ou pântanos, assim como seus parentes, os bullywugs. Embora os Bogbeasts sejam covardes, eles ainda lutam com espadas ou lanças, e, raramente as garras.

Assim como os bullywugs, os bogbeasts não sofrem nenhuma penalidade no movimento por andar ou correr em terreno pantanosos ou lamacentos. A coisa mais interessante sobre os Bogbeasts é a sua reprodução. Eles podem se reproduzir através de meios normais ou, também por meio de uma flor que cresce em uma selva distante.

Qualquer humanóide que pise nessa flor é imediatamente coberto por suas pétalas e esporos e transformado em um Bogbeast dentro de segundos. Este novo Bogbeast fica com sua antiga personalidade. Infelizmente, ainda não há cura, (exceto amuletos raros, ou talvez, intervenção divina). Também, o novo Bogbeast perde um ponto de Inteligência todo mês (até um limite de 6 pontos).



Golem Colossal

CON: 30-45 FOR: 30-40 DEX: 3-6 AGI: 7-12 INT: 0 WILL: 0 PER: 10-14 CAR: 0. IP: 15 PVs: 30-42 #Ataques [1], Pisada

45/00 Dano: 3d8+bônus

Os Golens Colossais são estátuas gigantes que foi trazida à vida para servirem a um mago. Foram criados séculos atrás, para vigiar uma entrada, cavernas ou algum terreno. Outros podem ser inanimados como uma estátua, até serem ativados por um mago. Por causa de seu enorme tamanho, o Golem Colossal é muito difícil de criar, e, portanto é raramente encontrado.

O Nightwalker

CON: 35 FOR: 40 DEX: 17 AGI: 15 INT: 19 WILL: 20 PER: 18 CAR: 12. IP: 8. PVs: 45 #Ataques [2-1], Garras(x2) 75/85 Dano: 2d6+bônus ou Mordida 60/00 Dano: 3d8+bônus Pontos de magia: 23 Entender: 2 Criar: 3 Controlar: 4 Trevas 8 Fogo 4 Perícias principais: Astronomia 60%, Astrologia 60%, Oculto: o Abismo 96%, Teoria da Magia 60% Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Poderes Mágicos 4, *mais ver texto.*

É o senhor abissal de uma cidade no interior do coração do Abismo, titulada como a Cidade na Margem da Meia-noite. O Nightwalker tem infravisão e teleporte sem erro. Ele é imune a veneno, fogo não-mágico, e eletricidade. É ferido apenas por armas de prata, óleo, fogo mágico, armas de ferro, e ácido ou armas mágicas +2 ou melhores. Ele pode comunicar telepaticamente. Ele pode também viajar pelos planos de existência à vontade.



O Nightwalker tem um grande interesse no comportamento dos mortais. Devido a uma maldição, os poderes do Nightwalker podem ser destruídos se o relógio no centro da cidade tocar na meia-noite, por isso, ele seqüestra freqüentemente crianças mortais para ajudá-lo a operar o relógio para que nunca toque a meia-noite.

Seguidores do Nightwalker

CON: 6-10 FOR: 6-10 DEX: 8-12 AGI: 8-14 INT: 5-9 WILL: 5-10 PER: 8-14 CAR: 3-6. IP: 1. PVs: 6-10 #Ataques [2-1], Garras(x2) 25/25 Dano: 1d6+bônus ou Mordida 30/00 Dano: 2d6+bônus

Eles eram originalmente seres humanos, (cidadãos da cidade antes da cidade ser dominada pelo o Abismo). As criaturas lembram versões em miniatura do Nightwalker, exceto sendo mais primitiva. Eles servem o Nightwalker cegamente. Esses monstros ataca com 2 garras e mordidas, no entanto preferem atacar em hordas. Os seguidores rodeiam a cidade sem propósito, até que o Nightwalker os invoque. No interior da torre do relógio, as criaturas guardam o relógio e vigiam as crianças escravizadas, fazendo com que trabalhem direito.

Slimebeast

CON: 18-24 FOR: 18-24 DES: 12-16 AGI: 12-24 INT: 8-10 WILL: 5-10 PER: 10-14 CAR: 3-6. IP: 3. PVs: 22-30 #Ataques [2-1], Garras(x4) 40/30 Dano: 1d6+bônus ou Mordida 30/00 Dano: 2d8+bônus

O Slimebeast é uma criatura rara com quatro braços e asas de morcego.

Não se sabe de onde se originou essas criaturas, mas se capturada, eles podem ser treinados para servir a seres malignos.

Esses monstros são guardas em muitas fortalezas do Vingador, no entanto, um deles pode ser encontrado na Ilha Flutuante, como um animal de estimação do Gigante Rogue.

PERSONAGENS NÃO-JOGADORES

Hank



Ranger humano de 1º Nível
CON: 12 FOR: 14 DEX: 14 AGI: 12
INT: 14 WILL: 12 PER: 14 CAR: 14
#Ataques 1, PVs: 14 IP: 1 (corselete de couro)
Arco Mágico 34% Dano: *Ver Cap. "Itens Mágicos"*
Corselete de Couro, Arco Mágico
Esquiva 32%, Natação 32%, Etiqueta 24%, Rastreo 34%, Arco 34%,
Empatia 24%, Liderança 34%, Sobrevivência 24%.

Erick

Cavaleiro humano de 1º Nível
CON: 11 FOR: 10 DEX: 12 AGI: 12
INT: 12 WILL: 9 PER: 12 CAR: 8
#Ataques 1, PVs: 11 IP: 5 (armadura de placas)
Escudo Mágico (*Ver Cap. "Itens Mágicos"*), Armadura de Placas, Manto
Escudo 42%, Natação 32%.



Presto



Mago humano de 1º Nível
CON: 12 FOR: 9 DEX: 14 AGI: 10
INT: 14 WILL: 12 PER: 10 CAR: 12
#Ataques 1, PVs: 11 IP: 0 Pontos de Magia: 3*
Chapéu Mágico (*Ver Cap. "Itens Mágicos"*), Robes, Óculos, Saco
Esquiva 32%, Natação 32%, Etiqueta 24%, Alquimia 20%, Teoria da Magia
24%, Sobrevivência 20%.
*: Presto não foi instruído em momento nenhum sobre magia (excesso no uso
de seu chapéu).

Bobby

Bárbaro humano 1º Nível
CON: 12 FOR: 8 DEX: 12 AGI: 10
INT: 10 WILL: 10 PER: 9 CAR: 12
#Ataques 1, PVs: 11 IP: 1 (corselete de couro)
Tacape 22/22 Dano: *Ver Cap. "Itens Mágicos"*
Tacape Mágico (*Ver Cap. "Itens Mágicos"*), Elmo, Peitoral
Natação 20%, Etiqueta 12%.



Diana



Guerreira humana de 1º Nível
CON: 12 FOR: 12 DEX: 16 AGI: 16
INT: 13 WILL: 12 PER: 12 CAR: 14
#Ataques 1, PVs: 13 IP: 0
Bastão 38/38 Dano: *Ver Cap. "Itens Mágicos"*
Bastão Mágico (*Ver Cap. "Itens Mágicos"*)
Esquiva 38%, Natação 32%, Acrobacia 48%, Salto 48%, Salto Ornamental
48%, Arremesso 28%, Corrida 28%, Etiqueta 24%, Rastreo 34%.

Sheylla



Ladra humana de 1º Nível
CON: 12 FOR: 10 DEX: 14 AGI: 14
INT: 13 WILL: 14 PER: 14 CAR: 14
#Ataques 1, PVs: 12 IP: 0
Manto Mágico (*Ver Cap. "Itens Mágicos"*)
Natação 34%, Etiqueta 24%, Camuflagem 24%, Disfarce 24%, Furtar 24%, Furtividade 34%, Empatia 34%, Manto 34%.

Uni

Unicórnio de 0º Nível
CON: 8 FOR: 6 DEX: 10 AGI: 14
INT: 12 WILL: 12 PER: 13 CAR: 14
#Ataques 0, PVs: 8 IP: 0
Poderes: Teleportação uma vez por dia



Rahmond



Guerreiro humano de 10º Nível
CON: 12 FOR: 16 DEX: 15 AGI: 14
INT: 14 WILL: 14 PER: 12 CAR: 17
#Ataques 1, PVs: 24 IP: 0
Espada Sônica 90/60 Dano: *Ver Cap. "Itens Mágicos"*
Treinamento de Animais 35%, Montaria 45%, Avaliação de Objetos 25%, Astrologia 25%, Disfarce 44%, Etiqueta 44%, Empatia 34%, Liderança 47%, Lábia 37%, Barganha 47%.

Vingador

Mago de 18º Nível
CON: 24 FOR: 22 DEX: 20 AGI: 20
INT: 22 WILL: 24 PER: 24 CAR: 18
#Ataques 1, PVs: 41 IP: 10 (magia)
Montaria 60%, Atuação 48%, Astronomia 60%, Alquimia 80%, Astrologia 70%, Oculto 75%, Teoria da Magia 100%, Disfarce 32%, Etiqueta 32%, Impressionar 48%, Intimidação 64%, Liderança 58%, Manha 48%, Sedução 48%, Tortura 62%, Pesquisa 54%, Rastreo 44%.
Entender 6, Criar 6, Controlar 6
Luz 4, Água 4, Terra 3, Ar 4, Trevas 8, Humanos 6, Fogo 5, Spiritum 3, Metamagia 5



Warduke



Guerreiro de 8º Nível
CON: 16 FOR: 16 DEX: 12 AGI: 10
INT: 12 WILL: 12 PER: 14 CAR: 10
#Ataques 1, PVs: 41 IP: 2
Espada Mágica 62/62 Dano: 1d8+2+bônus
Espada Mágica, Escudo, Elmo
Escudo 42%, Intimidação 54%, Liderança 48%, Manha 38%, Tortura 42%, Rastreo 54%, Sobrevivência 50%.

