

Dragon Cave

Cultistas e Guerreiros

Mais habilidades para estas classes

Barões Infernais

Conheça os outros quatro!

Tebryn

Continuação

Demonios

Mais monstros! Mais perigosos!

ÍNDICE

Novas Habilidades: Guerreiro	Página 3
Mundos: Barões Infernais	Página 5
Monstros: Demônios parte 2	Página 6
Classe: Cultista parte 2	Página 15
Monstros: Mais Monstros?	Página 18
Cenário de Campanha: Reino de Tebryn parte 2	Página 20

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



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

Criação, Edição e Desenvolvimento: Tiago Junges
Ilustrações: Diversos. Todos direitos reservados.

Editorial

“Mais uma edição sobre demônios? Eu sabia que esse jogo era do diabo!” diz o entusiasta anti-RPG. Não, não irei fazer mais um discurso explicando como é nosso jogo favorito para aqueles que nem se quer pesquisam sobre o assunto antes de criticar. Afinal de contas, o que garante que ele irá ler este editorial? Então, vamos ao que interessa.

Temos aqui mais quatro Barões Infernais e as habilidades destes estes para o cultista. Mais demônios e monstros. E a segunda parte descrevendo Tebryn. Espero que gostem desta edição.

Que rolem os dados!

Coisinha Verde



Heróis ao Extremo Parte 2: Guerreiro

O guerreiro é o herói de guerra. Suas habilidades visam o combate massivo e a estratégia da guerra. O guerreiro clássico é forte e se utiliza de uma boa defesa (com armadura e escudo) e ataques que causam bastante dano (com armas pesadas).

Habilidades de Nível 1

Sem Escapatória

Habilidade (Técnica) - Reação

Mana: 10

Descrição: Se um oponente que está adjacente a você tentar se afastar (ou se levantar), você poderá fazer um ataque normal (sem habilidades de ação) contra ele. Se acertar, além de causar o dano, o oponente não poderá se movimentar neste turno.

Arremesso Poderoso

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode usar sua Força em vez de sua Agilidade para atacar com armas de arremesso (como lanças e machadinhas).

Quebra-Escudo

Habilidade (Técnica) - Ação

Mana: 10

Descrição: Você deve fazer este ataque utilizando uma arma pesada (peso 6 ou mais). Se acertar o ataque, não causará dano algum no oponente, porém, seu escudo ficará completamente destruído.

Brigão

Habilidade - Suporte

Descrição: Seu ataque de soco causa +2 de dano.

Golpe com Escudo

Habilidade (Técnica) - Ação

Descrição: Você pode fazer um ataque normal com seu escudo que causará dano igual a sua força. O oponente também deve vencer um teste de Força (dif 12) ou cairá no chão.

Proteger Aliado

Habilidade - Suporte

Sempre que seus aliados forem atacados, você ajudará com seu escudo.

Descrição: Se você usa um escudo grande, todos aliados adjacentes a você recebem Defesa +1.

Defletor

Habilidade - Suporte

Descrição: Quando estiver usando um escudo ou arma de duas mãos, você recebe Defesa +2 contra ataques a distância.

Pernas Fortes

Habilidade - Suporte

Descrição: Você sempre ganha um bônus de +5 em testes de Força para não ser derrubado.





Habilidades de Nível 5

Guerreiro de Aço

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: O bônus de defesa por equipamento (armadura e escudo) pode somar até +6.

Implacável

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Sempre que errar um ataque corporal, você causa dano igual à metade do dano do ataque.

Investida Forte

Habilidade - Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Sempre que você fizer uma investida carregando um escudo, o oponente deve testar Força (Dif = [sua For] +8). Se falhar, o oponente cairá no chão.

Valor da Vitória

Habilidade - Reação

Requisito: Nível 5

Descrição: Cada vez que você derrota um oponente (isso inclui se ele se render ou fugir após a batalha) você recupera 10 pontos de vida e 10 pontos de mana.

Seguidor

Habilidade - Suporte

Você conquistou fama e agora pessoas aparecem para seguir os passos de seu herói.

Requisito: Nível 5

Descrição: Você possui um seguidor. Este seguidor pode ser seu escudeiro ou alguém que te idolatra. O mestre deve estabelecer sua ficha sendo que seus pontos de vida serão entre 10 a 30. Se seu seguidor morrer, o mestre deve decidir se o jogador poderá ter outro.

Golpe Devastador 2

Habilidade - Ação

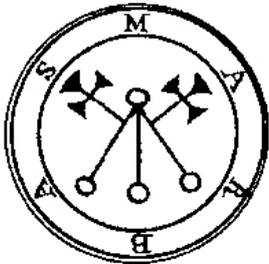
Você pode canalizar sua energia em um golpe poderoso e devastador para destruir seu adversário.

Requisito: Nível 5; Golpe Devastador

Mana: 60

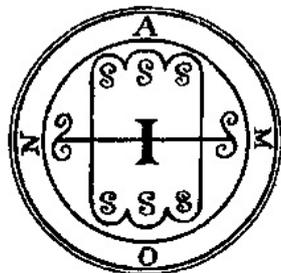
Descrição: Você pode fazer um ataque corporal que causa o triplo de dano, e a vítima não poderá agir no próximo turno.

Continuando as matérias da Dragon Cave número 3, apresentamos aqui mais quatro barões infernais. Existem muitos outros barões infernais, mas que não são tão conhecidos como estes oito.



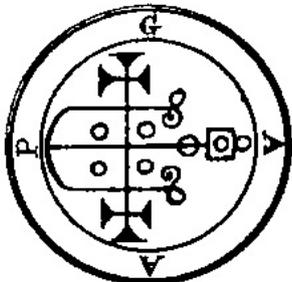
Marbas

Também chamado de Barbas, este barão infernal possui a alcunha de o Pestilento. Ele pode causar doenças e é o responsável pela maioria das doenças que existem. Além de criar doenças, Marbas também pode curar, e é através deste poder que consegue a maioria de suas almas. Muitas pessoas acabam vendendo suas almas para Marbas em troca da cura de alguma doença. Comanda 36 legiões de demônios e domina uma ilha no oceano de lava.



Mammon

Mais conhecido como Amon entre os cultistas, Mammon é o chamado Rei dos Aventos. Pode transformar qualquer coisa em ouro e conquista almas com esse seu poder. Muitos reis cobiçosos vendem sua alma a Mammon em troca de fortuna, e após suas mortes viram lacaios, sofrendo eternamente acorrentados em correntes de ouro e servidos a todos os prazeres de Mammon. Comanda 40 legiões de demônios, mais de 220.000 lacaios e possui um castelo feito completamente de ouro.



Gaap

Gaap é conhecido pelo seu ódio dos sábios. Pode absorver conhecimentos ou transportá-los para um de seus súditos. Adora devorar almas de sábios, filósofos e feiticeiros. Devido a seu poder, é difícil saber muito mais sobre seu reino infernal. Não se sabe nem sua real localização. A única coisa que se sabe é que possui 66 legiões de demônios.

Beleth



Outrora um poderoso rei humano que governou um império em seu mundo. Sua ânsia por poder foi tanta que com um ritual poderosíssimo, consumiu seu próprio mundo para ganhar o poder demoníaco. Seus súditos e soldados se tornaram demônios e ele foi até o inferno para conquistar território.

Derrotou 3 barões infernais e suas legiões. Após a sangrenta batalha, fundou seu novo reino nas planícies gasosas e possui o segundo maior território no inferno. Passou a conquistar mundos e hoje possui reinos à seu serviço em oito mundos. Comanda 82 legiões que estão espalhadas pelos mundos, sendo que 40 delas estão no inferno.



Demônios das Chamas Infernais

Parte 2

Existe uma infinidade de tipos de demônios. Aqui está o resto dos demônios mais comuns do inferno. A maioria destes pertencem à casta dos demônios superiores.



Sucubus

As Succubus são demônios que podem assumir qualquer forma humanóide. Elas normalmente assumem a forma de uma linda mulher humana para poder se reproduzir com humanos e semi-humanos. Em uma semana ela da luz a um humano (ou semi-humano) normal, e com seu crescimento vai se revelando um demônio, até que 15 anos depois a succubus o leva para o inferno para se tornar outro succubus.

São usadas por alguns barões infernais para corromperem humanos e espalhar o caos no mundo. Muitas succubus fazem parte das legiões de Asmodeus.

Atributos

Força	3
Agilidade	5
Inteligência	5
Vontade	4

Pontos de Vida: 60

Pontos de Mana: 60

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Adaga (For; Dano = 6/perfuração)

Habilidades:

Metamorfose

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 20

Descrição: Pode se transformar em qualquer forma humanóide conhecida. Pode assumir a forma mais carismática e provocante, ganhando um bônus de +4 em testes de manipulação e lábia.

Imunidade (Fogo)

Habilidade - Suporte

Descrição: A succubus é imune a Fogo.

Vulnerabilidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Você recebe o dobro de dano de Frio.

Sucubus (Assassina)

Atributos

Força	4
Agilidade	6
Inteligência	6
Vontade	4

Pontos de Vida: 60

Pontos de Mana: 70

Defesa: 11

Ataque Corporal:

Adaga (Agi; Dano = 6/perfuração)

Habilidades:

Golpes Rápidos

Habilidade - Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode fazer dois ataques corporais em uma ação, usando uma arma leve (Peso 2 ou menos).

Morte

Habilidade (Técnica) - Ação

Mana: 30

Descrição: Use este turno para analisar o oponente. Se acertar o próximo ataque, usando uma arma leve (Peso 2 ou menos), você causará +30 pontos de dano.

Furtividade

Habilidade - Suporte

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

Metamorfose

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 20

Descrição: Pode se transformar em qualquer forma humanóide conhecida. Pode assumir a forma mais carismática e provocante, ganhando um bônus de +4 em testes de manipulação e lábia.

Imunidade (Fogo)

Habilidade - Suporte

Descrição: A sucubus é imune a Fogo.

Vulnerabilidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Você recebe o dobro de dano de Frio.

Mancubus

Uma Sucubus podem se relacionar com outra sucubus (quando em forma masculina, também são chamados de Incubus). A cria normalmente mata a mãe sucubus ao nascer e ao respirar pela primeira vez tem 20% de chance de sobreviver (podem nascer com diversas anomalias letais). É um demônio estranho e disforme, que é rejeitado por todos os demônios. São burros e sem muita motivação. Alguns raivosos conseguem fugir para outros mundos e lá apenas causam destruição.

São fortes, mas incapazes de seguir ordens. Possuem membros extras atrofiados, como asas ou braços. Se a mãe sucubus estava na forma humana na hora da concepção, o mancubus terá traços humanos, como partes com cabelo, pele rosada, barba, etc.

Mancubus (Comum)

Atributos

Força	7
Agilidade	2
Inteligência	2
Vontade	2

Pontos de Vida: 50

Pontos de Mana: 20

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Soco (For; Dano = 7/Contusão)

Habilidades:

Aura Fétida

Habilidade - Suporte

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

Imunidade (Fogo)

Habilidade - Suporte

Descrição: O Mancubus é imune a Fogo.

Vulnerabilidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Você recebe o dobro de dano de Frio.

Baphomet

Criados a partir de poderosos rituais, estas criaturas servem a seu criador e morrerão por ele. Ao criá-los, o conjurador deve decidir sua principal função, e ao realizá-la, o Baphomet desaparecerá.

Baphomet (Soldado)

Atributos

Força	8
Agilidade	7
Inteligência	3
Vontade	8

Pontos de Vida: 60

Pontos de Mana: 30

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Soco (For; Dano = 10/contusão)

Machado (For; Dano = 15/Corte)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

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

Golpe Devastador

Habilidade - Ação

Mana: 30

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

Aura de Fogo

Habilidade - Suporte

Descrição: Todos que estiverem até 3 metros deste monstro recebem 4 de dano de fogo por turno.

Imunidade (Fogo)

Habilidade - Suporte

Descrição: Esta criatura é imune a Fogo.

Vulnerabilidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Esta criatura recebe o dobro de dano de Frio.

Baphomet (Guardião)

Atributos

Força	7
Agilidade	6
Inteligência	3
Vontade	8

Pontos de Vida: 70

Pontos de Mana: 30

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Machado (For; Dano = 15/Corte)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

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

Aura de Fogo

Habilidade - Suporte

Descrição: Todos que estiverem até 3 metros deste monstro recebem 4 de dano de fogo por turno.

Imunidade (Fogo)

Habilidade - Suporte

Descrição: Esta criatura é imune a Fogo.

Vulnerabilidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Esta criatura recebe o dobro de dano de Frio.



Spinagon

Os Spinagons foram gerados a partir de uma raça já extinta de um mundo já esquecido. São demônios com pele esverdeada e que possuem espinhos em todo seu corpo. Podem arremessar estes espinhos e fazer crescer novamente. Vivem nas regiões mais perigosas do inferno e vivem em constante combate com os blazekin. Não são comuns nas legiões dos barões infernais, mas são ameaças constantes aos visitantes do inferno.

Spinagon (Comum)

Atributos

Força	6
Agilidade	7
Inteligência	3
Vontade	2

Pontos de Vida: 40

Pontos de Mana: 20

Defesa: 11

Ataque Corporal:

Garras (For; Dano = 12/Corte)

Ataque a Distância:

Espinhos (Agi; Dano = 10/Perfuração)

Habilidades:

Corpo de Espinhos

Habilidade - Suporte

Descrição: Qualquer um que faça um ataque corporal nesta criatura recebe 4 pontos de dano.

Aura Fétida

Habilidade - Suporte

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

Aura Fétida

Habilidade - Suporte

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

Imunidade (Fogo e Perfuração)

Habilidade - Suporte

Descrição: Esta criatura é imune a Fogo e Perfuração.

Vulnerabilidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Esta criatura recebe o dobro de dano de Frio.



Demônios das Profundezas

São os demônios mais perversos e poderosos. São poucos e alguns destes são Barões Infernais. Seu poder é extremamente variável. Sua fisionomia é similar a dos outros demônios e muitos deles podem ser confundidos com seres de outras castas. E esta característica não é coincidência, já que um demônio das profundezas é o estágio mais avançado de um demônio. Blazekin e Berliargos são os tipos mais propensos a se tornarem Demônios das Profundezas.

Veja aqui as estatísticas de três Demônios das Profundezas mais comuns e alguns dos barões infernais mais conhecidos: Asmodeus e Beelzebub.

Demônio das Profundezas

Atributos

Força	13
Agilidade	13
Inteligência	10
Vontade	10

Pontos de Vida: 130

Pontos de Mana: 130

Defesa: 21

Ataque Corporal:

Foice de Fogo (For; Dano = 17/Corte + 10/Fogo)

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

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

Aura de Fogo

Habilidade - Suporte

Descrição: Todos que estiverem até 3 m deste monstro recebem 4 de dano de fogo por turno.

Golpe Devastador

Habilidade - Ação

Mana: 30

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

Asas Pesadas

Habilidade (Característica) - Suporte

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

Imunidade (Fogo)

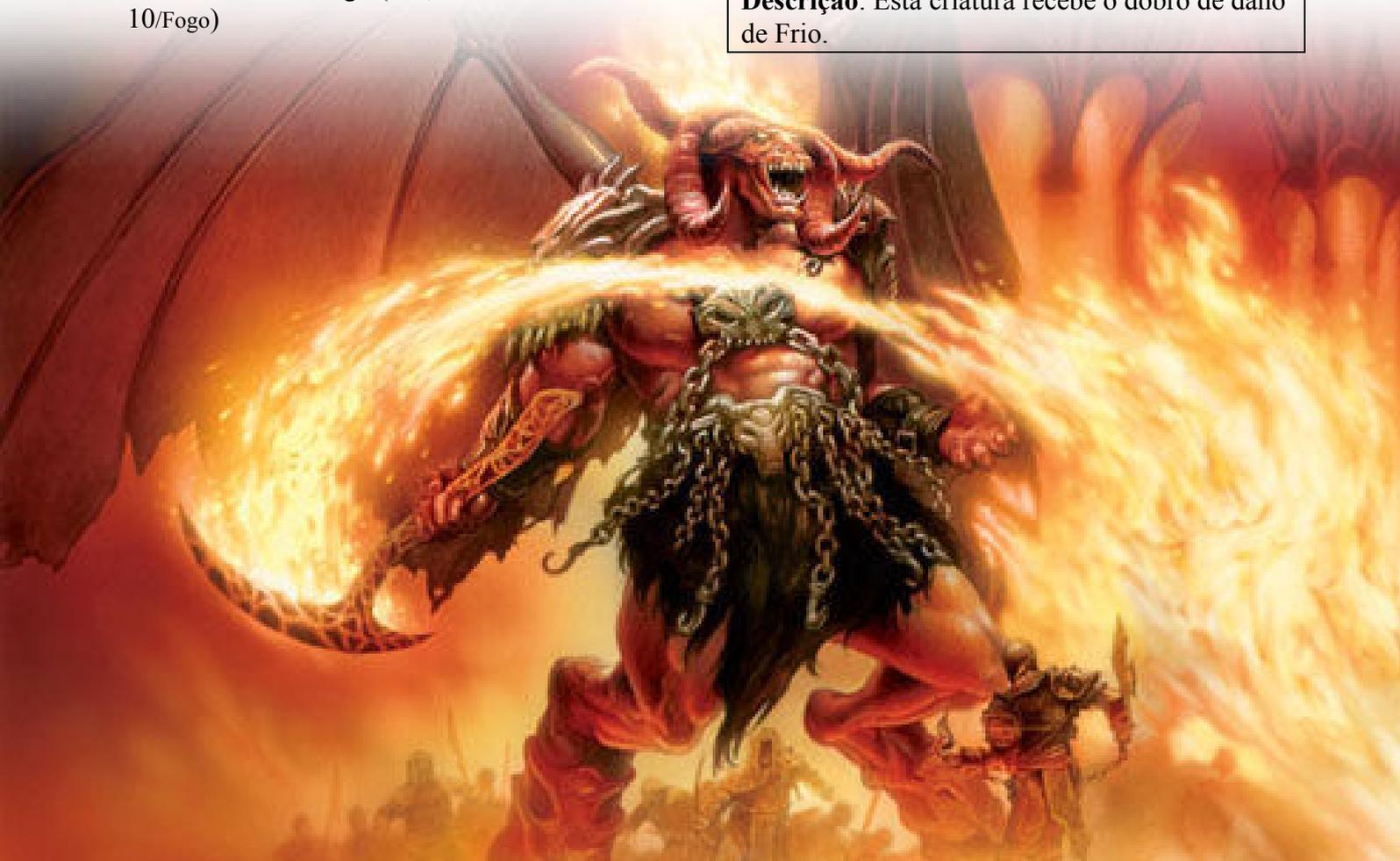
Habilidade - Suporte

Descrição: Esta criatura é imune a Fogo.

Vulnerabilidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Esta criatura recebe o dobro de dano de Frio.



Demônio das Profundezas (Blazekin avançado)

Atributos

Força	12
Agilidade	11
Inteligência	9
Vontade	10

Pontos de Vida: 120

Pontos de Mana: 140

Defesa: 20

Ataque Corporal:

Maça Pesada (For; Dano = 18/Contusão)

Tridente (For; Dano = 16/Perfuração)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

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

Energia Sombria

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

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

Golpe Devastador

Habilidade - Ação

Mana: 30

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

Asas Pesadas

Habilidade (Característica) - Suporte

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

Imunidade (Fogo e Contusão)

Habilidade - Suporte

Descrição: Esta criatura é imune a Fogo e Contusão.

Vulnerabilidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Esta criatura recebe o dobro de dano de Frio.



Demônio das Profundezas (Berliargos avançado)

Atributos

Força	14
Agilidade	14
Inteligência	15
Vontade	15

Pontos de Vida: 200

Pontos de Mana: 200

Defesa: 26

Ataque Corporal:

Garras (For; Dano = 34/Corte)

Habilidades:

Sopro de Fogo

Habilidade - Ação

Mana: 50

Descrição: Todos que tiverem na área do sopro de fogo do Berliargos receberão 50 pontos de dano de fogo. Esta área engloba todos que estiverem na frente do berliargos e até 10m.

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

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

Invocar Abigor

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 100

Dificuldade da Magia: 20

Descrição: Um Abigor aparece na sua frente e obedecerá a qualquer comando seu.

Invocar Cão Infernal

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 60

Dificuldade da Magia: 14

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

Imunidade (Fogo, Eletricidade e Contusão)

Habilidade - Suporte

Descrição: Esta criatura é imune a Fogo, Eletricidade e Contusão.

Vulnerabilidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Esta criatura recebe o dobro de dano de Frio.



Beelzebub

Atributos

Força	36
Agilidade	35
Inteligência	16
Vontade	48

Pontos de Vida: 400

Pontos de Mana: 400

Defesa: 38

Ataque Corporal:

Garras (For; Dano = 31/Corte)

Habilidades:



Combate Gigante

Habilidade - Suporte

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

Regeneração

Habilidade - Reação

Descrição: No início do turno, você recupera todo o dano sofrido. Gaste pontos de mana iguais à quantidade recuperada. Se você recebeu dano por frio nesta rodada, não poderá usar esta habilidade.

Aura Fétida

Habilidade - Suporte

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

Olhos Infernais

Habilidade (Característica) - Suporte

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

Agarrar e Engolir

Habilidade - Ação

Descrição: Faça um ataque normal para agarrar. Se for bem sucedido, o oponente estará preso e terá q se soltar em seu turno com um teste de For ou Agi (dif 43). Se o oponente não se soltar, no próximo turno o Beelzebub pode engoli-lo. No estomago da criatura, a vítima morrerá em menos de 1 minuto.

Invocar Abishai

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 50

Dificuldade da Magia: 20

Descrição: Um Abishai aparece na sua frente e obedecerá a qualquer comando seu.

Maldição de Beelzebub

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 100

Dificuldade da Magia: [Von do Oponente] + 10

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

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

Imunidade (Fogo, Eletricidade e Contusão)

Habilidade - Suporte

Descrição: Esta criatura é imune a Fogo, Eletricidade e Contusão.

Vulnerabilidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Esta criatura recebe o dobro de dano de Frio.

Asmodeus

Atributos

Força	35
Agilidade	30
Inteligência	50
Vontade	54

Pontos de Vida: 600

Pontos de Mana: 800

Defesa: 44

Ataque Corporal:

Maça (For; Dano = 70/contusão + 30/Fogo)

Habilidades:

Sopro de Fogo

Habilidade - Ação

Mana: 100

Descrição: Todos que tiverem na área do sopro de fogo receberão 120 pontos de dano de fogo. Esta área engloba todos que estiverem até 10 metros da criatura.

Aura de Fogo

Habilidade - Suporte

Descrição: Todos que estiverem até 3 m deste monstro recebem 20 de dano de fogo por turno.

Regeneração

Habilidade - Reação

Descrição: No início do turno, você recupera todo o dano sofrido. Gaste pontos de mana iguais à quantidade recuperada. Se você recebeu dano por frio ou sagrado (exemplo: Justiça Final) nesta rodada, não poderá usar esta habilidade.

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

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

Golpe Devastador

Habilidade - Ação

Mana: 30

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

Olhos Infernais

Habilidade (Característica) - Suporte

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

Trazer Dor

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: [Von do Oponente] + 8
Descrição: Escolha um oponente. Este sentirá uma terrível dor no corpo até o final da batalha (um minuto) e terá que vencer um teste de vontade (dif 35) todo turno para poder agir.

Invocar Abigor

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 100

Dificuldade da Magia: 20

Descrição: Um Abigor aparece na sua frente e obedecerá a qualquer comando seu.

Imunidade (Fogo, Eletricidade e Contusão)

Habilidade - Suporte

Descrição: Esta criatura é imune a Fogo, Eletricidade e Contusão.

Vulnerabilidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Esta criatura recebe o dobro de dano de Frio.



Mais habilidades para esta classe demoníaca.

Pacto Demoníaco (Sabnock)

Habilidade – Suporte

Você fez um pacto com o barão infernal Sabnock, o guerreiro.

Descrição: Você vendeu sua alma para Marbas. Você recebe -1 na Inteligência, -1 Vontade, +1 na Agilidade e +1 na Força.

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

Pacto Demoníaco (Marbas)

Habilidade – Suporte

Você fez um pacto com o barão infernal Marbas, o pestilento.

Descrição: Você vendeu sua alma para Marbas. Você recebe -1 na Força e +1 na Agilidade.

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

Pacto Demoníaco (Mammon)

Habilidade – Suporte

Você fez um pacto com o barão infernal Mammon, o avaro.

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

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

Pacto Demoníaco (Gaap)

Habilidade – Suporte

Você fez um pacto com o barão infernal Gaap, o devorador de sábios.

Descrição: Você vendeu sua alma para Gaap. Você recebe -1 na Força e +1 na Inteligência.

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

Pacto Demoníaco (Beleth)

Habilidade – Suporte

Você fez um pacto com o barão infernal Beleth, o dominador.

Descrição: Você vendeu sua alma para Marbas. Você recebe -1 na Inteligência e +1 na Força.

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

Soldado de Sabnock

Habilidade - Suporte

Todos os seus golpes explodem ao encostar seu oponente.

Requisito: Pacto Demoníaco (Sabnock)

Descrição: Você agora é proficiente em armas simples e complexas. Todos seus ataques corporais causam 4 pontos a mais de dano por fogo.



Corpo de Marbas

Habilidade - Suporte

Requisito: Pacto Demoníaco (Marbas)

Descrição: Você é imune a doenças e recupera pontos de vida duas vezes mais rápidos.

Toque de Mammon

Habilidade - Ação

Requisito: Pacto Demoníaco (Mammon)

Mana: 30

Descrição: Com o seu toque, você transforma uma pedra comum em ouro. Esta nova pedra de ouro equivale a 50 moedas (Coroas).

Conhecimento de Gaap

Habilidade - Suporte

Requisito: Pacto Demoníaco (Gaap)

Descrição: Você rola 3d6 quando fizer qualquer teste de Inteligência ligado ao conhecimento. Você também pode fazer testes de coisas que nunca poderia saber. Além disso, você pode identificar qualquer magia ou item mágico apenas olhando para ele (não é necessário testes).

Herança de Beleth

Habilidade - Suporte

Requisito: Pacto Demoníaco (Beleth)

Descrição: Você agora é proficiente em armas simples e complexas, e pode comprar habilidades de Guerreiro. Todos aliados que estiverem até 5 metros de você, ganham +1 em todos os ataques.

Portal Infernal

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Pacto Demoníaco (Qualquer)

Mana: 70

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Um portal para o inferno se abre na sua frente. Nenhuma criatura nativa do inferno pode atravessar o portal, apenas criaturas do mundo onde você está. Este portal dura enquanto você estiver concentrado, e se você atravessar, o portal desaparecerá.

Esta magia não funciona no inferno, sendo impossível retornar ao seu mundo se estiver no inferno.

Serpente de Asmodeus

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Pacto Demoníaco (Asmodeus)

Mana: 50

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você assume a forma de uma serpente grande. Use os dados da Serpente, e apenas sua Inteligência e Vontade permanece igual. Você não pode usar nenhuma habilidade, mas pode voltar a sua forma normal quando quiser. Nesta forma você pode falar.





Cultista - Habilidades Avançadas

Invocar Blazekin

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5; Pacto Demoníaco (Qualquer)

Mana: 80

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Um Blazekin aparece na sua frente e obedecerá a qualquer comando seu. Ele volta ao inferno após um minuto (uma batalha). Para mantê-lo por mais tempo, você deve (quando invocar) gastar mais 10 pontos de mana para cada minuto a mais. Outra maneira é sacrificando um animal sagrado (como um unicórnio ou pegasus) quando fizer o ritual. Desta maneira o Blazekin permanecerá até ser banido ou destruído.

Invocar Abigor

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Nível 5; Pacto Demoníaco (Qualquer)

Mana: 100

Dificuldade da Magia: 20

Descrição: Um Abigor aparece na sua frente e obedecerá a qualquer comando seu. Você não pode invocar um Abigor se já tiver invocado outra criatura. Você recebe 30 de dano de fogo por hora enquanto o Abigor não for banido. Você pode banir ele a qualquer momento.

Invocar Demônio das Profundezas

Habilidade (Magia) - Ação

Você pode trazer para o mundo um dos Demônios das Profundezas (podendo especificar seu nome).

Requisito: Nível 10; Pacto Demoníaco (Qualquer)

Mana: entre 200 a 600

Dificuldade da Magia: 18

Descrição: Um demônio das profundezas aparece na sua frente. Ele agirá por conta própria e apenas lhe dará atenção assim que for invocado. Não é possível invocar um demônio das profundezas que não queira ser invocado, e serão muito raros os que querem. O mestre deverá sempre ser o mediador nestas situações. Barões Infernais só iriam vir para Drakon se tiver algo realmente importante (o que raramente é verdade).



Monstros

Limo Rastejante

Descrição Física

Nada mais é que uma forma gelatinosa de limo capaz de se locomover e agir apenas mudando sua forma. Cria tentáculos para facilitar a movimentação e também para atacar. Utiliza todo material orgânico que ingere para fazer olhos. Seu tamanho é variável e difícil de medir.

Habitat/Sociedade

Vivem em masmorras e cavernas, aonde perambula a procura de material orgânico. Alguns raros são encontrados em florestas densas e úmidas. Necessitam de umidade, frio e pouca luz.

Combate

Se conseguir ver qualquer criatura viva, ele tenta atacar. Pode criar tentáculos para atacar até deixar a vítima atordoada ou morta para depois comer. Se um adversário difícil estiver próximo, o limo rastejante tentará absorver para dentro de si.

Atributos

Força	4
Agilidade	6
Inteligência	1
Vontade	5

Pontos de Vida: 40

Pontos de Mana: 0

Defesa: 11

Ataque Corporal:

Tentáculo (For; Dano = 8/contusão)

Ataque a Distância:

Bola de Limo (Agi; Dano = 8/contusão)

Habilidades:

Regeneração

Habilidade - Reação

Descrição: No início do turno, você recupera todo o dano sofrido. Gaste pontos de mana iguais à quantidade recuperada. Se você recebeu dano por fogo nesta rodada, não poderá usar esta habilidade.

Mais Monstros?

Absorver

Habilidade - Ação

Descrição: Esta criatura pode atacar uma criatura adjacente sem causar dano. Se acertar, a vítima ficará grudada (podendo se desprender no seu turno com um teste bem sucedido de For dificuldade 14). Se não conseguir, no próximo turno o Limo Rastejante pode absorver completamente a vítima que ficará imóvel preso dentro do monstro.

Visão Noturna

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Esta criatura pode enxergar na completa escuridão, mas não é capaz de distinguir cores.

Imunidade (Frio, Contusão)

Habilidade - Suporte

Descrição: Esta criatura é imune a Frio e Contusão.

Vulnerabilidade (Fogo)

Habilidade - Suporte

Descrição: Esta criatura recebe o dobro de dano de Fogo.





Mantícora

Descrição Física

São grandes criaturas que medem dois metros nos ombros e 5m de comprimento. Assemelham-se a leões, mas possuem grandes asas e uma calda comprida coberta por espinhos que se regeneram rapidamente.

Habitat/Sociedade

Vivem em qualquer local, mas preferem regiões mais quentes. Possuem um grande território aonde caça sua presa favorita: humanos. Ao encontrar uma fêmea, passa a viver o resto da vida com ela. Pode ter até 3 filhotes mas devoram todos aqueles que nascem com alguma deficiência ou anomalia.

Combate

No início da batalha, fica voando atirando os espinhos da calda, para enfraquecer os adversários que atacam a distância. Quando desce ao chão, ataca com suas garras e mordidas.

Atributos

Força	6
Agilidade	6
Inteligência	3
Vontade	6

Pontos de Vida: 40

Pontos de Mana: 40

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Garras (For; Dano = 10/corte)

Mordida (For; Dano = 12/Perfuração)

Ataque a Distância:

Espinhos (Agi; Dano = 10/Perfuração)

Habilidades:

Asas Pesadas

Habilidade - Suporte

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

Chuva de Espinhos

Habilidade - Ação

Com um rápido movimento de seu rabo, a mantícora arremessa espinhos nos oponentes.

Mana: 20

Descrição: Todos que estiverem até 10 metros da mantícora recebem 20 de dano.

Vulnerabilidade (Eletricidade)

Habilidade - Suporte

Descrição: Esta criatura recebe o dobro de dano de Eletricidade.

Raças em Tebryn

Humanos: Os humanos constituem 86% da população de Tebryn. São os fundadores do reino e principais habitantes. São descendentes dos humanos do norte e possuem pele branca com cabelo que variam de preto e castanho até loiro. Alguns humanos de outras etnias podem ser encontrados em Tebryn devido a grande importância que o reino tem em todo o mundo.

Elfos: O reino élfico de Anbrook, após os ataques dos dragões, foi destruído e poucos sobreviventes conseguiram fugir com os humanos para os reinos vizinhos. Depois que retornaram ao lar, a maioria se fixou na cidade de Anbrook, mas vários se espalharam pelo reino. Muitos se misturaram com humanos e vivem em cidades distantes. Possuem olhos claros, sendo o azul o mais comum, e seus cabelos podem ter qualquer tipo de tonalidade comum dos humanos. Sua pele é clara, mas levemente amarelada.

Anões: São os descendentes dos grandes clãs do reino de Dagothar. Ajudaram os humanos a reconquistar seu território na Guerra dos Dragões, e fundaram uma cidade nas Montanhas dos Cristais: Stord. Inicialmente a cidade era uma colônia de Dagothar, mas logo se unificou com Tebryn graças ao ótimo relacionamento dos reinos. Estes anões possuem a pele grossa e levemente escura. Tem uma grande tendência a perda de cabelo no alto da cabeça e podem ser morenos ou ruivos.

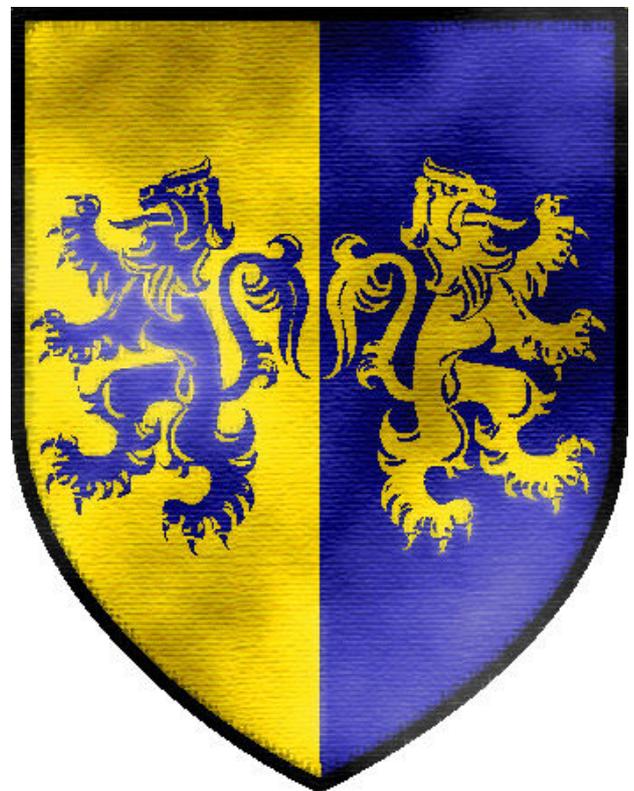
Orcs: Devido aos ataques de várias tribos bárbaras de orcs das terras secas, o reino inteiro de Tebryn nutre um ódio muito grande desta raça. Não se sabe de nenhum orc que vive no reino, e provavelmente seria alvo de seus habitantes. De todos, os anões de Stord são seus maiores rivais, e nem se quer perguntam antes de atacar um orc.

Halflings: Não existem cidades de halflings em Tebryn. Os poucos que vivem neste reino vieram de Bryne e se fixaram nos portos da costa oeste de Tebryn.

Centauros: Existe um grupo grande de centauros no noroeste da Floresta dos Antigos. Eles não são tão amigáveis. Antes da chegada dos dragões, eles lutavam contra os elfos pela posse da floresta. Hoje eles odeiam os elfos tanto quanto os humanos. Seu número nunca chegou a ser preocupante, mas inúmeras vezes Anbrook foi atacada por estes homens-eqüinos.

Goblins: São pestes e se espalham por todos os reinos como ratos. Infestando cavernas e minas abandonadas, estes monstros nojentos possuem pele que pode variar de verde escuro até marrom. Seus olhos podem ter muitas cores, mas o mais comum é o preto. São cabeçudos e possuem pequenos dentes afiados.

Ogros: Diversos grupos nômades de ogros atravessam Tebryn. Podem ser encontrados atacando vilarejos ou acampados em florestas e estradas. São odiados pelos humanos e elfos da região.



Bandeira de Tebryn

Classes em Tebryn

Espadachim: É possível encontrar muitos piratas espadachins nas cidades costeiras. Nos portos de Ektória e Adieren, a guarda costeira é treinada na arte da espada e contam com um grande numero de espadachins a serviço do Barão Thoths. Alguns patrulheiros elfos espadachins protegem Anbrook de ameaças da floresta.

Guerreiros: Tebryn possui um pesado exercito de guerreiros no Forte de Battledawn. Estes grandes homens vivem pela espada e são conhecidos por carregar em seu escudo o brasão do reino. Anões guerreiros protegem as Montanhas dos Cristais das incansáveis investidas de tribos de orcs bárbaros das terras secas.

Paladinos: Em Tebryn, a ordem de paladinos mais poderosa é a Ordem da Espada de Mirah. Seus paladinos aceitam membros de qualquer raça desde que este possa provar seu valor, honra e senso de justiça. Na maioria são humanos e raramente um anão paladino pode ser encontrado. Membros de outras raças são praticamente inexistentes.



Bárbaros: Não há bárbaros em Tebryn. Os orcs bárbaros das terras secas são os mais próximos, mas são odiados pelos Tebrynianos. Humanos bárbaros que vieram do norte gélido são até respeitados, mas é sempre mantido distância.

Rangers: Os elfos rangers de Anbrook são os principais rangers de Tebryn. São ensinados desde criança pelos seus pais e protegem a cidade e a floresta dos antigos. Possuem uma rixa com os centauros e normalmente se enfrentam.

Ladrões: Existem em todas as cidades, mas graças ao Rei Strauss a maioria das cidades possui o crime controlado. São na maioria batedores de carteira e saqueadores de masmorras. Alguns se reúnem em 'guildas' de ladrões para conseguirem se proteger da guarda do reino. Existem também os bandoleiros que assaltam mercadores nas estradas.

Feiticeiros: A maioria são filhos de nobres que foram mandados para a Academia Arcana de Oaklore. Lá eles aprendem as artes arcanas e se tornam poderosos feiticeiros. Como o ensino é desgastante e rígido, muito poucos chegam a se tornarem feiticeiros de verdade. A arte arcana é muito ampla e os feiticeiros estão sempre estudando. Alguns com 80 anos de vida ainda vivem confinados nas bibliotecas subterrâneas de Oaklore.

Sacerdotes: A religião mais forte de Tebryn é a Tríade Divina, e seus sacerdotes se espalham pelo reino passando os ensinamentos dos deuses. Alguns protegem e administram templos em diversas cidades. Sacerdotes anões de Stord seguem a crença a Hou, o deus do fogo, e se juntam com guerreiros a combater os orcs que invadem Tebryn pelas montanhas.

Alquimistas: A cidade de Farlake possui a maior comunidade de alquimistas do reino, e só perde para os alquimistas de Bryne. Alguns alquimistas vivem em Oaklore, junto a Academia Arcana.

Druidas: Existem poucos druidas em Tebryn, e apenas um é conhecido, o Barão elfo de Miralda Fiânis Sleeves. Os druidas que protegia a floresta dos antigos caíram junto com o reino de Anbrook (quando os dragões chegaram).

Bardos: Bardos sempre viajam pelas cidades levando historias e lendas para o povo do reino. Podem ser encontrados em qualquer local do reino e sempre viajando de cidade em cidade.

Reinos Vizinhos

Dagothar: Antigo reino anão. Abrigou os refugiados da atual Tebryn após a invasão dos dragões. Tornou-se um gigantesco reino por 500 anos até que os exilados se foram. O povo de Dagothar (chamados de Pele-Grossa) ajudou na luta contra os dragões e a conquista de Tebryn. Possuem uma ótima influência sendo muitas vezes considerados nações irmãs. Tebryn negocia alimentos e mercadorias estrangeiras por metais.

Londérien: Reino élfico protegido por uma pesada cadeia de montanhas. Apesar de orgulhosos e às vezes arrogantes, os elfos de Londérien possuem ótimas relações com Tebryn. Dizem que um grande artefato mágico de extremo poder é guardado pelos elfos, mas isto pode não passar de um mero boato criado visto que este povo é muito reservado. Algumas tribos de Faunos dividem este reino com os elfos.

Arkânia: Este é o mais perverso e terrível reino do grande continente. Foi formado quando Tebryn foi fundada. Diversos dragões da região se uniram, e juntos com o poderoso Lorde Arkan formaram uma aliança. A Arkânia ocupa a parte sul a Tebryn, mas no início ocupava toda a região oeste. Lorde Arkan era um poderoso humano feiticeiro que conseguiu dominar vários dragões, e após a unificação do reino, dominou completamente os dragões. Após sua morte há 1500 anos atrás, foi formado um conselho e o poder de Arkan foi dividido entre seus 9 filhos. São os nove clãs de Lordes dos Dragões. Hoje o reino ainda luta para reconquistar Tebryn e mais tarde o resto do mundo. A região de maior conflito é nos campos de sangue ao sul de Tebryn.

Terras Secas: É uma grande região seca e árida. Não há reino algum ali, apenas uma vasta região aonde centenas de tribos orcs disputam território. Muitos destes arriscam atravessar as montanhas dos cristais e invadir Tebryn, mas sempre encontram os anões de Stord defendendo a fronteira.

FARLAKE

A CIDADE DOS ALQUIMISTAS

Cidade que mais se encontram alquimistas. Lugar perfeito para magos que procuram materiais e poções. Além de encontrarem paz para seus estudos, visto que a cidade é extremamente pacífica.

Regente: Lorde Balgari

População: 1.483 habitantes

Raças: Humanos (74%), Elfos (24%) e Anões (2%).

Religião: Tríade Divina (Denalla)

Regência

Farlake é regida pelo Lorde Balgari, um homem calmo e extremamente tolerante. De acordo com suas leis, a cidade não pode possuir prisões, pois ele acredita que quem nasce ou vai até Farlake não tem tendência a ser nenhum tipo de criminoso. E por incrível que pareça, não há roubos em Farlake ou eles são muito raros, efeito de um encantamento criado por Maltas, braço direito de Balgari. Maltas criou uma poção que produzia uma aura de paz gigantesca sobre quem a tomasse, Balgari tomou a poção voluntariamente, e construiu sua casa no centro da cidade. A aura toma conta de



todos que entram no limite dela, e é exatamente por isso que a cidade é tomada pelo crime quando Balgari se afasta.

Terreno

Farlake é banhada pelo lago distante, ao sul da Floresta dos Antigos. A região de Farlake é também um tanto elevada pela proximidade com as Montanhas dos Cristais. A facilidade de achar gemas, ervas e materiais mágicos atraem muitos alquimistas e mercadores para a cidade. Isso alegra Lorde Balgari, que considera sinal de crescimento.

Fundação

A cidade foi resultado de uma expedição comandada por Matthews Elric. Na época, Elric era um dos maiores fabricantes de poções de Ulrich até que chegou aos seus ouvidos sobre incríveis pedras e ervas achadas próximas ao Lago Distante, convocando inúmeros outros fabricantes e curiosos, ele liderou uma expedição até lá. Ao chegar ao local, admirou-se com a beleza e começou a morar fixamente lá. Não demorou muito até um vilarejo se formar, e com o mercado fervendo em Ulrich o vilarejo logo se tornou uma cidade.

Guíldas e Organizações

Íris de Malta

Esta guilda, que reverencia o brilhantismo de seu patrono, Maltas, é formada pela elite alquimista da cidade. A guilda esta em constante crescimento e conquistando adeptos em Ulrich e Anbrook. Todos os membros da guilda são facilmente identificáveis por uma túnica rubra com detalhes prateados, e um olho estampado no peito, simbolizando o olho de Maltas que está sempre atento aos detalhes.

Eliza Percoss

Nada mais é do que um grupo de marinheiros e pescadores. Apesar de não estarem centralizados em Farlake, possuem uma sede lá. Há rumores de que sejam todos ladrões e desonestos, mas não passa de rumores, o que Balgari insiste em defender, visto que seu pai foi um dos membros do grupo. Os Eliza Percoss viajam em embarcações pelos rios de Tebryn e recebem esse nome devido ao fundador do grupo, Talin Percoss.

Pontos de Interesse

Santuário de Denalla

É como Balgari chama a própria casa. Situada no centro da cidade, o Santuário de Denalla é uma grande construção circular de dois andares. No andar de cima fica a residência do Lorde e no de baixo se localiza uma grande representação de mármore da deusa menina. É aberta ao público, mas protegida por sacerdotes da Tríade Divina.

Lago Distante

O grandioso lago distante, segundo maior em Tebryn, é totalmente diferente da cidade a suas margens, visto que a aura de paz não afeta o lago. Nele existem inúmeras espécies de criaturas marinhas, a maior parte é perigosa.

Mellexita

Mellexita é apenas mais um bairro de Farlake, considerado por muitos o mais perigoso, porque Lorde Balgari não consegue colocar sua aura ali. Mellexita não é afetada pela magia de Balgari, e nem por nenhuma outra. É um local de Magia Morta, um vácuo sem magia no meio de uma cidade de grandes feiticeiros. Isso faz do bairro de Mellexita um local freqüentado por apostadores, bebedores, ladinos entre outros. Balgari possui uma pequena milícia somente para atuar naquele local.

Centro Comercial

O centro comercial de Farlake, que por acaso fica na parte oeste da cidade, possui lojas de muito bom gosto e qualidade. A maioria de produtos alquímicos. Entre lojas famosas estão: A Mão do Alquimista, Poções e Explosões (vende produtos alquímicos infantis semelhantes a fogos de artifício), Estalagem do Velho Guraf, Casa do Unicórnio (vende produtos alquímicos que provem de unicórnios) entre outras.

Pessoas Ilustres

Lorde Balgari

Balgari é um homem de 60 anos careca que em geral é bem animado. Costuma vestir mantos claros azuis ou verdes, usa uma barba branca curta e é um tanto barrigudo. Seu tataravô conquistou a posição de lorde de Farlake depois de ter vencido Murk Elric em um duelo de magos.

Maltas

Maltas é um renomado alquimista e braço direito do Lorde Balgari. Maltas foi quem criou a poção da denalla, que o regente tomou para criar a aura de paz. Maltas realizou muitos feitos grandiosos, entre eles criou alquimicamente a Erva de Galdena, que sem ela seria impossível hoje curar a maldija [doença que degenera a pele causada por uma aranha comum nos arredores].

ULRICH

CAPITAL DE TEBRYN

CIDADE DOS VITORIOSOS

Erguida sob um morro rochoso aos pés das Montanhas dos Cristais, Ulrich é uma das mais poderosas metrópoles dos reinos e também a capital do reino de Tebryn.

Regente: Rei Strauss

População: 83.975 habitantes

Raças: Humanos (71%), Elfos (8%) e Anões (21%).

Religião: Tríade Divina (Mirah)

Regência

Por ser a capital do reino, Ulrich é governada pelo próprio Rei Strauss. Honório Van Strauss é filho do já falecido Rei Kirk Van Strauss, também conhecido como o Rei de Aço. Título esse dado pois foi Kirk quem reergueu o forte de Battledawn e mandou que o reino inteiro forjasse armas e armaduras e mandasse homens defender a fronteira com a Arkânia há 30 anos atrás.

Honório foi o caçula, e assim como seus irmãos, se tornou paladino e foi defender as fronteiras do reino nos campos de sangue. Seus dois irmãos homens morreram em batalha e sua irmã mais velha ainda vive em sua corte no castelo real. Após vencer diversas batalhas e liderar as tropas tebrynianas, o Rei Kirk em seus últimos dias de vida o trouxe a Ulrich e instruiu o jovem príncipe para assumir o trono. Antes que a doença terminasse com a vida de Kirk, uma grande celebração de coroação foi feita para Honório. Kirk morreu três anos depois.

Terreno

Ulrich é situada sob um morro, com o castelo real no ponto mais alto. Ao sul está a grande cordilheira das Montanhas dos Cristais e em sua volta passa o Córrego do Rei. É um local muito seguro e de fácil acesso de todo o reino.

Guíldas e Organizações

Forjas de Hou

É a guilda dos ferreiros de Ulrich. São organizados e possuem uma política de igualdade entre os membros. Sabe-se que eles dividem segredos para forjar suas armas, mas

que não são revelados a ninguém. Possui um pequeno templo a Hou, o deus do ferreiro do fogo.

Ordem da Espada de Mirah

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

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

Pontos de Interesse

Lomba do Mercado

Ao cruzar os grandes portões de Ulrich, você se depara com uma grande lomba que leva até os portões do anel interno da cidade. Esta lomba é repleta de mercadores com barracas e lojas. É um local muito freqüentado e podem-se encontrar muitas coisas por aqui.

Taverna da Bota Perdida

A maior taverna e estalagem de Ulrich. Apesar de ser a maior e mais conhecida taverna, não é o local mais aconselhável para ficar. Localiza-se no *Bairro dos Excluídos* a oeste da *Lomba do Mercado*. É freqüentado por muitos viajantes, ladrões e vigaristas. Gordon Lint, o taverneiro, possui 5 capangas fortes para cuidar dos arruaceiros. Todas as noites, viajantes podem desfrutar de música, mulheres e cerveja barata.

Bairro das Espadas

Na região oeste da cidade dentro do anel externo está o bairro dos ferreiros, chamado de o Bairro das Espadas. Já fora um bairro pobre e cheio de criminosos, mas foi transformado pelo Rei Kirk Van Strauss. Muitos anões vieram trabalhar neste bairro. As armas e armaduras produzidas aqui são de altíssima qualidade. É aqui que são feitas as armaduras e armas dos paladinos da Ordem da Espada de Mirah.

Praça dos Deuses

Localizada no anel interno da cidade, esta grande praça é cercada por 5 templos da Tríade Divina. Cada um destes templos é destinado a um deus: Mirah (Justiça), Denalla (Vida), Ellenis (Natureza), Hadorn (Guerra) e Sarfion (Sabedoria).

Estalagem da Alvorada

Mais luxuosa e confortável estalagem de Ulrich. Localiza-se no anel interno e possui 4 andares. É caro, mas uma noite nesses quartos faz valer cada coroa gasta. Nobres e lordes que vêm a Ulrich se hospedam nesta estalagem, isso quando não são convidados em algum palácio no núcleo da cidade.

Núcleo

É a parte mais elevada e onde fica o castelo real. Este bairro é cercado por muralhas e só é permitida a entrada de nobres ou pessoas autorizadas pelos nobres. Aqui fica a sede da Ordem da Espada de Mirah e a moradia de poderosos nobres.

Pessoas Ilustres

Hodon, Filho de Ardon do Clã Goldhole

Antigo guerreiro anão de Dagothar. Veio a Tebryn em busca de tesouros perdidos nas Montanhas dos Cristais, e acabou se estabelecendo em Ulrich e trabalhando negociando jóias e metais preciosos. É o melhor ourives da cidade.

Rei Honório Van Strauss

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

