

GUIA DOS ADVERSÁRIOS



DRAGON AGE

Guia dos Adversários
Um livro de referência para Dragon Age

Acesse
<http://graywonder.blogspot.com/>

DRAGON AGE



GUIA DOS ADVERSÁRIOS PROJETADO E DESENVOLVIDO POR INORI

Seja bem vindo a esta nova expansão de *Dragon Age*. Aqui você e seus amigos encontrarão diversos adversários para fazer frente aos heróis de suas histórias de maneira envolvente e emocionante, sem esquecer dos perigos, pois serão extremos.

As criaturas descritas aqui nunca foram vistas por nenhum ser vivo no mundo. Alguns somente especulavam a existência de tais monstros, mas até a chegada do Vórtice (leia *O Vórtice* mais a frente) nada passava de lendas escritas em livros e pergaminhos empoeirados nas prateleiras das mais antigas bibliotecas. Alguns desses monstros datam de eras passadas, quando nem mesmo as tribos alamarri pensavam em existir, outros vieram antes disso, bem antes até mesmo do que os vales, florestas e montanhas que hoje conhecemos por Thedas.

Você também irá conhecer um pouco sobre a região escura que se revelou com a chegada do Vórtice, a Terra das Sombras. Assim como um novo histórico, o Viajante Espectral, que se originou devido a união antinatural dos humanos com os espectros.

Pegue sua espada, guerreiro, prepare seus feitiços, mago e use toda sua astúcia, ladino, pois a maior batalha está para começar!

O QUE HÁ NESTE LIVRO

O Ritual e a Terra das Sombras: Uma breve descrição do surgimento dos adversários e da região escura também conhecida como Aidos, a Terra das sombras.

O restante do livro será postado semanalmente no endereço eletrônico: <http://graywonder.blogspot.com/> bem como novos históricos para seu personagem e muitos mais.

Todo o material postado tem total compatibilidade com *Dragon Age RPG* e *Dragon Age Miniaturas*. Se necessário, terão atualizações a fim de melhorar a diversão dos grupos deste divertido RPG.



O RITUAL E A TERRA DAS SOMBRAS

Tudo começou quando Halder, um apostata, encontrou numa de suas viagens, por acaso um velho livro. Sua capa continha uma pedra vermelho-sangue, de beleza descomunal e ao redor haviam desenhos de seres monstruosos esculpidos. Uma fechadura metálica coberta de símbolos desconhecidas impedia o livro de ser aberto. Halder sabia que fechaduras serviam para impedir a entrada ou a saída de alguma coisa. Foi isso que o motivou a levar o livro consigo, e assim guardá-lo em um local secreto, onde só ele saberia e teria acesso.

Alguns dias depois, revirando pergaminhos em sua velha biblioteca o mago descobriu que seu achado se tratava do infame Livro das *CINCO SOMBRAS*, a obra de um feiticeiro louco chamado Thulsa que alegou ser inspirado por deuses. De acordo com a lenda os rituais contidos no livro são capazes de conferir grandes poderes, como imortalidade, manipulação da mente, força e invocação de criaturas horrendas para servirem como servos, e mais.

Ciente do perigo que os textos representavam tratou imediatamente de queimá-lo na fogueira de sua lareira, aumentando três vezes mais o tamanho do fogo. Ao final, só restou cinzas.

No dia seguinte, o mago seguiu até a lareira onde havia queimado o livro, mas não se surpreendeu ao ver que ele estava lá, assustadoramente intacto, como da primeira vez que foi encontrado. Halder assentiu com a cabeça, como se concordasse que nada do que fizesse ali seria suficiente.

Determinado a destruir o livro, Halder viajou para o oeste, mais precisamente para cidade de Denerim, em busca de um amigo, o único homem com conhecimento suficiente para saber o que fazer ao *CINCO SOMBRAS* – Aldalon, o sábio. Aldalon era um mago velho, detentor de muito conhecimento e sabedoria. Onde por vezes foi o principal conselheiro do reino em momentos de grande

crise. Além disso, ele fora um membro valoroso do círculo dos magos que criava a lei e a ordem em Ferelden no que desrespeito a magia.

Impressionado com o achado, e pelo poder que continha o livro, Aldalon ficou cego, a ambição tomou conta de seu coração e tentou assassinar seu amigo. Embora Halder tenha conseguido fugir da presença do mago, ele sabia que nem ele, nem Ferelden, nem mesmo Thedas inteira estariam em segurança, pois o mal havia encontrado uma maneira de ressurgir... através de Aldalon.

Demorou meses até que os textos fossem completamente traduzidos. As poucas páginas que continham no livro estavam deterioradas e muitas outras foram arrancadas, sobrando apenas fragmentos. Fragmentos que logo corromperam o coração e se apossaram da mente de seu tradutor. Impulsionado a realizar um ritual de invocação denominado: **Invocar o Espectro Devorador de Almas**; Aldalon foi para o leste, mais precisamente ao pacato vilarejo de Gwenver, onde patrocinou um chacina com seu exército, escravizou os sobreviventes e tomou povoado.

Dias depois o corrompido mago buscou todos os ingredientes necessários para executar o ritual, que incluía desenhar um círculo com runas mágicas, o sangue do mestre da cerimônia e de mais nove participantes. Além disso, cada um deveria estar com uma marca na testa que os identificavam como “amigo”, dessa forma suas almas não seriam tragadas pela criatura.

Feito.

Uma massa de nuvens escuras se formou nos céus, trovões, tornados e tempestades seguidas de trevas impenetráveis cobriram todo o país de Ferelden. O choro e desespero dos habitantes de Gwenver ecoou, e se fundiram com as palavras quase impronunciáveis que

saíam da boca de Aldalon. Em seguida o céu se abriu sobre o vilarejo formando um gigantesco vórtice que engoliu vários povoados vizinhos e devastou tudo nas proximidades. Enquanto isso, incontáveis vultos desciam do vórtice, várias criaturas demoníacas saíram dos pântanos e avançaram sobre as cidades, provocando guerras, mortes, doenças, corrupção e dor.

Não se sabe ao certo o que levou o ritual a causar tamanha destruição. Estudiosos dizem que foram erros na tradução, outros afirmam que o lamento do povo de Gwenver alterou o ritual, outros ainda especulam que tudo não passou de um plano das forças da trevas que agora assolam Thedas, mas as pessoas dizem muitas coisas...

No fim das contas o livro das CINCO SOMBRAS desapareceu juntamente com todos os participantes da cerimônia.

Certamente estamos vivendo tempos difíceis, mas ainda não é o fim, é apenas o início...

- Escritor anônimo

AIDOS E O TURVO

De acordo com o Guia do Jogador (Pág. 47) o Turvo é um reino metafísico que faz parte do mundo de Thedas, mas é escondido por uma camada denominada Véu, uma barreira que divide os dois mundos.

Todos os seres vivos, com exceção dos anões, entram no Turvo mentalmente quando sonham e os magos o tocam quando lançam feitiços. Ao contrário de outros seres vivos, os anões não estão conectados ao Turvo e não entram naturalmente quando sonham, o que lhes confere certa resistência à magia. Uma vez imerso o viajante não lembra quanto tempo passou, exceto os magos. Matar um mortal no Turvo é um choque para seu corpo vivo, mas não letal.

Alguns afirmam também que quando uma pessoa morre, seu espírito vai para o Turvo. Aqueles que se afastam do Criador estão condenados a vagar para sempre como almas perdidas. Espíritos do Turvo alegam que existem outras regiões que os mortos podem viajar, mas somente uma delas, até o momento foi encontrada.

As raças de Thedas conhecem pelo nome de Terra das Sombras, os espectros e espíritos o chamam de Aidos, A região escura e amplamente desconhecida dentro do Véu. Este lugar veio a ser realmente revelado pelos meio-espectros, que por sua vez surgiram com a chegada do Vórtice. Qualquer descrição esporádica do Aidos era somente encontrada em livros esquecidos, consultados apenas por feiticeiros e estudiosos do ocultismo, embora muito do que fora escrito sobre a região tenha sua parcela de verdade. Mas até agora pouco se pode comprovar.

Em termos claros, o Aidos é a personificação de Thedas, mas do outro lado. Tudo que seus olhos podem ver em Thedas é possível encontrar no Aidos, com exceção dos seres vivos, pois lá significa a morte.

Um quarto com uma escrivaninha, cadeiras e móveis diversos em Thedas tem a mesma aparência no Aidos. Uma vila comercial onde passam várias pessoas possui as mesmas características, uma cópia sombria, ou seja; o viajante estará numa representação de Thedas, porem mais escura. Tudo possui uma aparência morta, os tijolos de um muro são velhos e quebrados, enquanto uma árvore é murcha e suas folhas não tem vida.

A estrutura da Terra das Sombras desafia a simples geografia; alguns estudiosos afirmam que a Terra das Sombras é um espaço infinito, havendo diversas regiões e reinos. Por mais útil que essa metáfora seja, ela não pode explicar a dimensão ou a substância deste lugar enigmático.

Segundo os mitos antigos, por estar localizada no Véu, a Terra das Sombras possui portas para outras dimensões e reinos diferentes. Apenas as mais poderosas almas podem encontrá-las. Segundo a crença, nas regiões mais remotas da Terra das Sombras estão os portais para as praias brancas, infernos, céus e lugares de refúgio.

POTAIS, RACHADURAS & FISSURAS

Desde a chegada do Vórtice as paredes da realidade foram arruinadas. A Terra das Sombras estende seus tentáculos, consumindo Thedas como um câncer infectando uma célula pura. Essa infecção costuma se revelar como rasgos e vórtices no espaço, quase sempre na formas de redemoinhos gigantesco no céu do mundo físico e levam para o Aidos. Enquanto que no Aidos são rachaduras, falhas, fissuras, imperfeições, redemoinhos em poças ou escuridões negros como piche que conduzem para Thedas. Aqueles do mundo material que os fitam muito profundamente experimentam alucinações poderosas de desespero e dor.

Na Terra das Sombras normalmente estas aberturas são pequeníssimas rachaduras, mas algumas possuem circunferências iguais às das cidades maiores ou mesmo cavernas. Alguns destes portais não existem de forma permanente, mas aparecerem intermitentemente de forma aleatória na Terra das Sombras.

Magos do Círculo dizem que aqueles do mundo físico que forem sugados por um vórtice não terão como destino somente a Terra das Sombras ou Turvo, mas também outros reinos. Contudo, tais fatos nunca foram comprovados e provavelmente nunca serão. Os espectros costumam ser atraídos por estas aberturas no Aidos e usam para chegar até o reino de Thedas.





As regiões tenebrosas da Terra das Sombras são povoada por seres monstruosos e infernais de grande poder e maldade. Lá é também a morada dos malignos espectros e das infelizes almas que tentaram cruzar o Véu e ficaram presas sem nunca concluir sua jornada, sem jamais encontrar o caminho de volta para as praias distantes ou para os infernos. Estas almas desventuradas são de élfos, anões, humanos e até animais. Alguns dos adversários descritos aqui são nativos da Terra das Sombras, outros vieram de regiões desconhecidas, longe do Aidos.

Símbolo usado entre os meio-espectros para reconhecer uns aos outros.



VIAJANTE ESPECTRAL

Viajantes espectrais são meio-espectros que surgiram da união sobrenatural de um humano com um espectro habitante do Aidos.

Dias depois ao surgimento do Vórtice, espectros violaram covas humanas e possuíram os restos mortais que existiam. Outros, incapazes de fazerem o mesmo, aprisionaram almas humanas e tomaram o corpo para si. Como consequência, os espíritos malignos se deitaram com os seres humanos e somente aqueles que habitaram corpos vivos geraram filhos, seres sobrenaturais, não bastante humano, não bastante espectro.

s meio-espectros são fisicamente como todos os humanos, porém, guardam algumas características dos seus pais maléficos, que variam de não gostar muito de luzes ou andar durante o dia. Muitos possuem uma presença má latente, o que faz com que plantas murchem, pequenos animais e crianças adoçam e morram. E outros são extremamente magros aponto de parecerem mortos vivos. Eles herdaram a habilidade inata de sintonizar-se com a terra natal dos espectros, o que permite entrar e sair do Aidos por meio de qualquer sombra suficientemente escura.

Este tipo de personagem é alvo de intenso preconceito e desconfiança pelas raças de Thedas graças as seus parentes malignos, os espectros. Raros os meio-espectros se misturam nas populações humanas das grandes cidades para assim passarem despercebidos e não causar tumulto.

Role duas vezes na tabela de benefícios. Role 2d6 e adicione os resultados. Se você obtiver o mesmo valor duas vezes, repita a rolagem até obter algo diferente.

VIAJANTE ESPECTRAL	
2D6	BENEFICIO
2	Destreza +1
3-4	Foco: Comunicação (Barganha)
5	Percepção + 1
6	Foco: Comunicação (Persuasão)
7-8	Vontade + 1
9	Foco: Astúcia (Conhecimento Arcano)
10-11	Força + 1
12	Foco: Destreza (Furtividade)

JOGANDO COM UM VIAJANTE ESPECTRAL

Se você escolher jogar com um Viajante Espectral, modifique seu personagem das seguintes formas.

- Adicione 1 à sua Magia. Isso reflete sua capacidade inata herdada de seus pais.
- Escolha um dos seguinte focos: Percepção (Procurar) ou Força (Salto)
- Você é capaz de falar e ler a língua do comércio e falar a língua dos espectros.
- Escolha uma classe. Você pode jogar com guerreiro ou ladino.

VIAJAR ENTRE SOMBRAS

Classe: Qualquer uma

Pré-requisito: Ser um Meio-espectro

Este talento permite ao PJ viajar entre sombras. Contudo a sombra deve estar escura como a noite.

Novato: Com um teste bem sucedido de Vontade (Disciplina) ao custo de 3 PM o PJ pode entrar numa sombra e sair em outra, mas ele deve estar vendo para onde vai. Ele pode também permanecer na sombra até um número de horas igual a sua Constituição. Se não sair antes do limite de horas permitido ele transforma-se em sombra, e desaparece para sempre no Aidos.

Experiente: Além do que está descrito acima o PJ pode ao entrar numa sombra e vagar pelo Aidos sem limite de tempo.

DEMÔNIOS DO MUNDO ANTIGO

A primeira aparição.

Nas cavernas mais profundas de Thedas habitam seres desconhecidos, criaturas malignas que dormem o sono dos mortos há séculos. Apenas o povo élfico, no auge de seu poder especulavam sobre tais monstros, mas nunca, de fato, haviam confrontado, ou visto.

Porem, os tempos mudaram...

Com a chegada do Vórtice as antigas prisões se abriram, o surgimento das cavernas que levam ao centro do mundo acordaram diversas potestades. Segundo o Coro eles são os primeiros habitantes do mundo, quando nem mesmo se conhecia o nome Thedas.

A primeira aparição veio há um ano, quando Alvor, um guardião de Ferelden procurava o paradeiro de uma jovem sacerdotisa que havia sido sequestrada de Denerim cinco dias atrás. Sua busca levou as regiões mais tenebrosas do leste. Os rastros dos sequestradores acabavam num templo em ruínas onde havia uma fenda no piso do salão principal. Nas paredes da fenda existiam inúmeras runas, seja o que estivesse escrito não eram boas palavras.

*Celina, a sacerdotisa, tinha sido entregue para ser sacrificada àquele que habitava a fenda. Contudo, Alvor chegou à tempo para resgatar a moça e saber que os sequestradores tinham sido esfolados pela criatura. Alvor fugiu imediatamente ao avistar o monstro que ele chamou de **Demônio do Mundo Antigo**.*

Relatos da primeira aparição
- Por Alvor, o Guardião

SAMAEHL

Portadores de um assombroso poder estes seres são ainda amplamente desconhecidos.

A criatura tem aproximadamente oito metros de altura e usa um elmo de um aço ainda não manuseado, correntes quebradas rodeiam seu pescoço dando a entender que agora estão livres. Eles também podem incendiar seus braços e aumentar drasticamente a temperatura ao seu redor intensificado o dano de seus ataques, e arremessando bolas de fogo.

Magos do Coro descobriram que as várias runas gravadas na fenda a qual Alvor entrou são na verdade um nome, que traduzido significa Samaehl. Ao que tudo indica é o nome do dono do lugar. Um monstro envolto em trevas e chamas carregando uma gigantesca espada de fogo.



SAMAEHL

Habilidades (Focos)

1	Astúcia
2	Comunicação (Liderança)
8	Constituição (Vigor)
3	Destreza
8	Força (Garra, Intimidação Poderio Muscular, Laminas Pesadas)
0	Magia
1	Percepção
4	Vontade (Moral)

Valores de Combate

Velocidade	Saúde	Mana	Defesa	Armadura
18	120	12	13	2 (pele grossa)

Ataques

Arma	Ataque	Dano
Garras	+8	4d6
Espada	+7	5d6

Poderes

Façonha Favorita: Golpe Poderoso

Façonha Ataque Flamejante: Os braços de Samaehl se cobrem de chamas impenetráveis e causam +2d6 de dano ao ataque com garras ao custo de 2 PF.

Bolas de Fogo: Ao custo de 3 pontos de Mana Samaehl pode arremessar bolas de fogo das mãos causando 6d6 +6 de dano. Àqueles num raio de 10 metros do impacto sofrem 3d6+3 de dano.

Talento: Estilo de Arma Única.