

SOBRE O LUAR DO LOBISOMEM

DRAGON AGE AVENTURA PARA 4 PERSONAGENS DE 1º NÍVEL.



SOBRE O LUAR DO LOBISOMEM

RESUMO DA AVENTURA

Um vilarejo próximo as montanhas do “Dorso frio” Contrata um grupo de mercenário para Dar cabo de uma criatura que vem atacando seus rebanhos na ultima estação. Parecia um serviço corriqueiro e sem muita importância, até os mercenários descobrirem que estão lidando com um simples animal...

Aviso: Esta Aventura é introdutória a “Dragon age RPG”, por isto não pode ser usada como Continuação da aventura “A Maldição Dos Vales” Presente no livro do mestre de Dragon Age (Set 1). Um elemento de mistério foi Introduzido nesta aventura , para melhor andamento de sua narração em eventos.(Alem de diminuir o tamanho da trama original para que a cessão possua apenas quatro horas de narração.)

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

Há duas formas de envolver os personagens dos jogadores, eles podem ser os Mercenários da “Companhia dos Lobos” Contratados pelo representante da vila, Viajantes que encontraram o grupo de mercenários na estrada a caminho da Vila ou Moradores do vilarejo que querem se juntar aos mercenários para dar cabo do monstro.(OBS: Em eventos é preferível que o mestre use o gancho do grupo mercenário com as fichas prontas para poupar tempo, pois jogadores novatos podem demorar muito para fazer fichas.)

A COMPANHIA DOS LOBOS

“Não me importa se você era um proscrito, Enquanto estiver sobre a bandeira da Companhia, será um lobo igual a mim, e só isso importa...”

Fereldem é um cenário com muitas organizações famosas (assim como todo cenário), mas há espaço para organizações menores, assim Surgiram os Exércitos mercenários. A “Companhia dos Lobos” é um Grupo de Mercenários com cerca de 40 Homens e mulheres dispostos a realizar Trabalhos Perigosos por uma remuneração generosa, O líder da companhia, recruta mercenários sem promessas de fama ou fortuna, ele oferece apenas Pagamento Justo pelos Serviços de homens e

mulheres que não tenham medo de enfrentar o Perigo.

Um mercenário da companhia não possui juramentos ou Ideais nobres, a companhia aceita trabalho de quem pagar Mais por seus serviços, se recusando a aceitar apenas trabalhos que vão perigosamente contra os interesses do “Coro Celestial” ou da ordem dos “Guardiões Cinzentos”.(Eles são corajosos mas não loucos...)

Um membro da Companhia se alto denomina de “lobo”, uma vez dentro da companhia, o mercenário é designado a se juntar a um agrupamento, comandado por um Capitão que lhes repassa os trabalhos negociados.(Este agrupamento pode ter de 5 a 15 membros)

Um lobo tem por únicas obrigações: **“Ser determinado e fiel a sua missão”, “Proteger os seus Companheiros” e “Não questionar o passado dos seus companheiros.”**

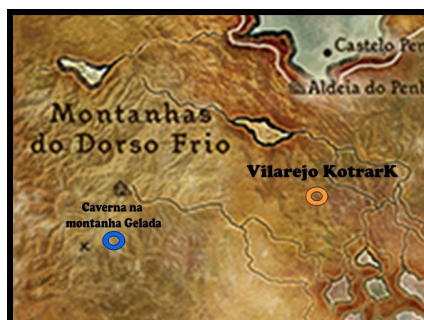
Dar baixa na companhia dos lobos e natural de se fazer depois de um longo(ou Curto) tempo, afinal um mercenário pode juntar dinheiro para viver sem nunca mais trabalhar com o passar dos tempos, mas um ex-membro da companhia que tenha se destacado e ganhado Fama durante o serviço, aos olhos dos outros ainda será um lobo, Podendo pedir sua ajuda ou oferecer sua ajuda a Companhia sempre que precisar.Como os pagamentos do grupo sempre são de acordo com o serviço, é possível que um membro ou outro do grupo queira pegar um segundo serviço na volta de um trabalho.

(A companhia paga 70% do valor combinado, ao Grupo que adquire um serviço extra durante o retorno de um serviço, o normal designado para o grupo realizar um trabalho é 40%.)

*Aviso aos Jogadores:

A partir deste ponto da aventura, apenas o mestre deve ler, se você vai jogar esta aventura, pare de ler

AGORA!



Vilarejo Kotrak

O vilarejo Fica próximo a Montanha , tendo um clima agradável porem severo, não possui mais de 60 habitantes e em sua maioria Velhos e mulheres, Este vilarejo tem uma pequena igreja do Coro Celestial, uma ferraria e um armazém. Todo restante do vilarejo se resume a propriedades agrícolas, Não há milícia ou força Militar presente na vila de forma aparente. O representante do vilarejo tem uma propriedade rural um pouco mais afastada do circulo que eles chamam de praça, seu nome é "Renoar", embora tenha um rosto de feições pouco expressivas, se mostra ser um homem de palavras fortes e firmes.(Não há equipamentos bons ou de qualidade superior a dos mercenários, um jogador residente na vila pode possuir Peças de Prata para negociar uma arma melhor que a sua com um deles.)

OBS: Personagens Residentes na Vila só poderão possuir: 1 arma (e não 3 como indica o livro básico), Armaduras de Couro Leve (o guerreiro não possuirá armadura de couro pesado.) e Arcos curtos ou machados de uma mão.

(Tendo em vista que o longo e o de duas mão são armas de guerra que a vila não possui.) Com os mercenários é possível comprar 2 (duas) armaduras de couro pesado e 1 (um) machado de duas mãos.Armas que eles trouxeram a mais e venderão pelo preço hábil de Venda.(O valor da tabela.)

1°.Ato: Na Casa de Renoar.

Se os jogadores estiverem com os mercenários Leia para o grupo:

"Na estrada a Noite... Fria como o abraço de um cadáver, iluminada apenas pela tocha do Capitão, Vocês viajam a cavalo dê de cedo,há uma névoa fina que cobre parte da estrada, pouco a pouco as casa do vilarejo deixam de ser formas na névoa para se tornarem visões bem definidas, não há placas de estalagens em nenhuma construção, as ruas de pedra ladrilhada e terra batida levam a um circulo rodeado de casa de madeira e palha, Pouco mais ao fundo da rua, há um homem com um lampião:

-Viajantes!Aqui! Aqui!

O capitão indica para seguirem o Homem com um sinal de sua mão, enquanto desmonta do cavalo e entra em uma casa um pouco mais a frente."

O Grupo vai estar em reunião com o representante da vila e alguns moradores*. Renoar vai comunicar detalhes do serviço ao Grupo:

"-Vamos direto ao que interessa senhores, a quase duas estações, uma criatura vem atacando os rebanhos da cidade e de fazendas próximas, já perdemos quarenta

talvez setenta animais para esta besta, Nosso vilarejo não pode caçar esta criatura como podem ver a muito poucos jovens e poucas armas, então escrevi para a companhia oferecendo 70 Peças de prata por qualquer auxilio que pudessem nos dar. Vocês vão caçar a fera?"

=ENCONTRO INTERPRETATIVO=

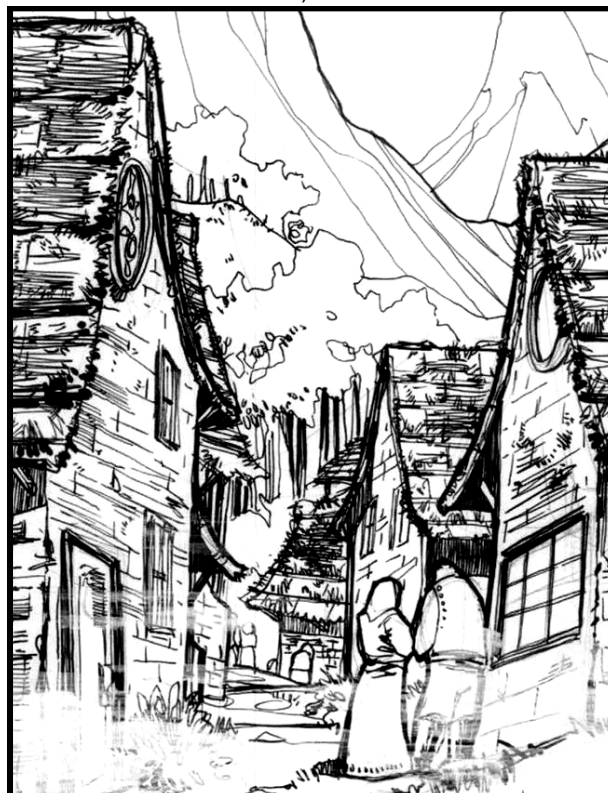
O grupo deve negociar o valor do serviço com o representante do vilarejo, o mestre deve ter em mente que alguns moradores tem peças de prata pessoais que não estão no montante das setenta, o vilarejo também possui plantações de alimentos e alguns artigos de pele de lobo e lã de cordeiro.O capitão vai permanecer calado até que termine a negociação.(Teste de Comunicação (Barganha) 6, 8, 12 e 14 / Limiar de sucesso 7)

Se o grupo for de moradores do vilarejo deve convencer os Mercenários a Aceitar só os setenta, ou a vender armas para que possam eles mesmos caçarem a fera.(Teste de Comunicação NA: 12 / Limiar de sucesso 8/cada tentativa leva 5 minutos)

(*OBS:se o grupo for de moradores da vila, eles estarão aqui para conhecer os mercenários e oferecer para ajudar.)

Se forem bem sucedidos: O valor deste serviço está em no mínimo 200 Peças de prata,os moradores do vilarejo só possuem 140 peças, o resto será pago em outra coisa valiosa,Como os itens que foram listados.

Se Não forem: quando o grupo não conseguir fechar o acordo, o capitão vai dizer que este dinheiro só pagaria um único mercenário e que a companhia está recusando Oficialmente o serviço. Isso vai fazer um morador implorar de joelhos e oferecer seus últimos dois cavalos como pagamento, O capitão vai mudar de idéia e depois da cena vai chamar a atenção do grupo mercenário por não saberem negociar direito o valor do serviço. (neste caso o encontro perde metade da XP, se os jogadores forem moradores da vila vão se unir ao capitão e mais um mercenário, os outros mercenários vão embora.)



2º .Ato: Um Animal Grande

Nas fazendas perto da praça, não há mais marcas ou rastros de luta, mas o grupo vai se dirigir a ultima fazenda que foi alvo da criatura, Com um teste bem sucedido de Percepção (Rastrear) NA:13, um membro do grupo vai achar pegadas bem maiores que as de um homem, elas estão em boa parte do pasto, e levam a uma parte quebrada da cerca, neste ponto o grupo deve decidir se vai seguir pela floresta no escuro ou se espera amanhecer para não dar a vantagem da escuridão a criatura.(Se decidirem Ficar na cidade Passe para o próximo ato.)

=Encontro Exploratório=

Com a escuridão da floresta está difícil seguir um rastro, as pegadas se perdem no meio da nevoa fina e dos caminhos de areia macia, Para rastrear a criatura pela noite, devem passar em 3 testes de Percepção (rastrear) no escuro, um a cada hora, estes testes não serão fáceis. (NA:14 nos três.) Se o grupo For bem sucedido nos testes vai encontra um rastro muito fraco em direção ao sul, se não for bem sucedido em todos os testes, vai perder o rastro e depois de uma hora de caminhada as cegas pela floresta vai voltar ao vilarejo.

Ao sul da floresta há marcas de garras nas arvores e uma trilha de ossos, ela leva a um caminho onde se pode ver a estrada para subir a montanha, se aproximando das pedras há...Sangue. Peça um teste de Percepção Visão exigido com NA:11.(Para quem passou no teste vai notar que há um vulto passando por cima das cabeças do grupo, ele passou tão rápido que quase não foi percebido, quem não passou no teste não percebeu o vulto.) Leia em voz alta: "A escuridão da floresta ao cume da montanha, não é tão forte quanto dentro dela, pensam todos, porem uma sensação ruim está no ar o cheiro de terra molhada que antes estava por toda parte está quase sumindo, em seu lugar um pouco de frio, um vento um pouco mais forte quase apaga as tochas, e das sombras uma grande figura enegrecida se projeta das arvores, um corpo disforme cuja silhueta vagamente lembra um urso cai a poucos metros de vocês, ele encara o grupo de vocês com seus olhos brilhantes."

=COMBATE=

O grupo foi abordado por um enorme lobsomem. O grupo vai poder atacar o monstro com as armas que tem, mas sem armas de prata, será uma batalha bem difícil. Se o grupo decidir fugir do Lobisomem, ele vai persegui-los por um tempo ,um teste de "Constituição "(corrida) NA: 10, Pode despistar a criatura nas arvores.

Se o grupo Destruir o animal, ele vai ele vai cair aparente-

mente morto (porem se nenhum membro do grupo cortar sua cabeça antes de ir embora, o monstro vai acordar em uma hora vivo e furioso). Convencidos que este era o animal, O grupo vai retornar a Fazenda para descansar e receber seu dinheiro pela manhã.

Lobisomem

Habilidades		Focos de Habilidade	
Astúcia	1		
Comunicação	-1		
Constituição	3	Vigor	
Destreza	3	Mordida / Acrobacia	
Força	6		
Magia	-2		
Percepção	3		
Vontade	1	Moral	

Arma	Ataque	Dano
Garras	7	1d6+6
Mordida	5	1d3+6

Valores de Combate			
Velocidade	Saúde	Defesa	Armadura
18m	35	15 / 10	6 / 0

Poderes especiais:

Regeneração: recupera 3 pontos de saúde no começo de seu turno.(a menos que seja ferido com prata.)

Amaldiçoar: Se um aventureiro for acertado com uma ataque de Mordida, deve fazer um teste de Constituição (Vigor) para não ser amaldiçoado.caso fracasse vai se tornar um lobisomem na próxima lua cheia./Numero alvo 12.

Ponto fraco: O monstro é vulnerável a armas de prata.sempre que for atacado por armas de prata, sua defesa e sua armadura diminuem drasticamente (*) ao ponto de zerar o valor de armadura. Este dano não pode ser regenerado neste turno.Caso morra não voltará a vida em uma hora.



3º.Ato: Ataque inesperado.

O grupo pode ter decidido esperar até amanhecer ou voltou da exploração na floresta (frustrado por não ter encontrado nada ou não).

O grupo vai ser hospedado na fazenda que sofreu o ataque mais recente, estarão acomodados em um celeiro junto a seus próprios cavalos, nesta parte da aventura os jogadores devem interagir entre si, (planejando o dia seguinte talvez...) ou com os donos da fazenda, durante a conversa o Capitão vai se distanciar do grupo e dar uma ordem direta: **“Durmam, amanhã será outro dia...”**

OBS: Dependendo do rumo tomado no ato anterior acontecerão dois fatos diferentes.

Se o grupo ficou na fazenda: Todos dormem, mas no meio da noite o capitão acorda e diz que ouviu algo estranho, e que sua intuição lhe disse para sair do estábulo preparado para algo desagradável. (o grupo vai estar armado com equipamento todo.)

Se o grupo Foi a floresta mas não achou nada: Apenas metade do grupo dorme, o Capitão e mais um dos mercenários vai ficar de guarda, pois a criatura pode atacar a qualquer momento, um pouco depois de uma hora de vigia, o capitão vai dizer que: “Está sentindo esta sensação? Acho que estamos sendo vigiados...” (Apenas o Capitão e seu acompanhante estarão equipados, o resto do grupo estará dormindo e quando acordar terá de perder dois turnos vestindo armaduras e pegando suas armas.)

Se o grupo enfrentou uma criatura na floresta: O grupo inteiro dorme, no meio da noite o capitão acorda e vai atender ao “chamado da natureza”, alguns minutos depois um som acordará todo grupo junto.(Todos os membros do grupo estarão desarmados e sem suas armaduras, perderão dois turnos vestindo armaduras e pegando suas armas.)

Se o grupo for de Moradores da vila:

O grupo vai para a fazenda ao invés de suas casa por estar mais perto.

Independente como o grupo vai começar o encontro, encare que todos estão descansando quando são alertados por um som de rugido que a fazenda está sendo atacada.

=ENCONTRO DE COMBATE=

Partindo do lado leste da casa um rugido ensurdecedor acorda todos que estão dormindo na fazenda, ao se aproximarem do local todos podem ver que os animais restantes estão assustados, eles estão inquietos e correm para o outro lado da fazenda, se todos estiverem com tochas dará para olhar floresta a dentro, se não só poderão ouvir, Uma sombra enorme passa entre as arvores, quem passar em um teste de Percepção(Observar Exigido) CD:12 poderá saber para que

lado está indo.Aqueles só podem ouvir o barulho vão ouvir um grito de dor vindo das arvores...

A aproximação do grupo revela a criatura. (A seguir uma descrição dramática do monstro para ajudar o narrador a Colocar os jogadores no clima.)

“A criatura é grande como um urso,tem pelos pelo corpo inteiro e garras, que seguram um homem, de forma voraz a mandíbula da criatura arranca parte do pescoço de sua vítima e ainda com a face suja de sangue, encara todos vocês...seus olhos vermelhos congelam a alma de tão ameaçadores...derrubando o corpo no chão, a criatura vem caminhando lentamente até vocês...”

(Bem mais dramático que dizer “Vocês encontram um morador sendo morto por um lobisomem...”)

Ao contrário do esperado pelos jogadores,este não é um lobisomem comum, (se enfrentaram antes vai leva um turno para perceberem que é o mesmo Lobisomem, maior e mais poderoso.)O grupo vai poder atacar o monstro com as armas que tem, mas sem armas de prata, será uma batalha dura. (se o grupo não estiver completo, devido as condições já citadas acima, os membros presentes vão agir primeiro enquanto os outros vão agir só depois de chegarem ao local do combate.) Derrotado o monstro, o capitão vai cortar sua cabeça para garantir que ele não se levante mais.

Lobisomem

Habilidades		Focos de Habilidade	
Astúcia	1		
Comunicação	-1		
Constituição	3	Vigor	
Destreza	3	Mordida / Acrobacia	
Força	6		
Magia	-2		
Percepção	3		
Vontade	1	Moral	

Arma	Ataque	Dano
Garras	7	1d6+6
Mordida	5	2d6+6

Valores de Combate			
Velocidade	Saúde	Defesa	Armadura
18m	45	15 / 10	6 / 0

Poderes especiais:

Regeneração: recupera 5 pontos de saúde no começo de seu turno.(a menos que seja ferido com prata.)

Amaldiçoar: Se um aventureiro for acertado com uma ataque de Mordida, deve fazer um teste de Constituição (Vigor) para não ser amaldiçoado.caso fracasse vai se tornar um lobisomem na próxima lua cheia./Numero alvo 12.

Ponto fraco: O monstro é vulnerável a armas de prata.sempre que for atacado por armas de prata, sua defesa e sua armadura diminuem drasticamente (*) ao ponto de zerar o valor de armadura. Este dano não pode ser regenerado neste turno.Caso morra não voltará a vida em uma hora.



4°.Ato: Reportando ao Contratante.

Depois de ter arrancado a cabeça da criatura, o grupo de jogadores se deslocou para a fazenda onde esperou o amanhecer, aos primeiros raios do sol, o grupo foi até a casa de seu contratante para reportar os ocorridos na noite anterior, Durante a viagem um dos jogadores pode desconfiar da cabeça ainda mexendo mas é apenas um rato que entrou no saco.

O grupo deve reportar os eventos da noite para Renoar na casa onde tiveram a reunião Mais cedo, enquanto o Capitão esta nos estábulos pegando a parte do pagamento que não é em prata. Estarrecido com o reporte do grupo, ele vai pedir que guardem segredo do restante dos moradores e vai contar a vocês um segredo.

Ele dirá:

"- A muito tempo atrás, nosso vilarejo já teve uma Jovem amaldiçoada, ela vivia dizendo coisas sem nexu, eu e meus pais achávamos que era uma Historia inventada, sabem como é... Histórias que contam para amedrontar crianças. Ela era uma louca que achamos que seria silenciada pelos servos do criador qualquer dia, ele desapareceu a um ano, no mês passado completou exato um ano, pouco antes de começarem os ataques...e agora... -Segurando o saco que lentamente muda de tamanho – Vocês me trazem isto..."

Ao abrir o Saco, não há mais a cabeça da fera, e sim a de uma jovem de cabelos Negros, iguais aos pelos da fera.

Muito triste, ele paga a recompensa do grupo e pede mais uma vez que não divulguem o que era a fera.

O grupo deixará este vilarejo com mais um serviço acabado, pagamento em dinheiro e outras mercadorias.

(Fim)

Com o final desta aventura introdutória o narrador pode iniciar sua própria campanha, usando ou não acontecimentos da aventura, um bom gancho para uma nova aventura seria pegar outro serviço no vilarejo onde o grupo vai trocar seu pagamento que está em mercadorias por prata, Descobrir que um membro do grupo foi ferido pelo lobisomem e não sabe que se transformará em um na próxima lua cheia ou Que a garota lobisomem não era amaldiçoada mas sim uma bruxa com poderes de mudar de forma, e agora um mago apostata apaixonado por ela quer vingança! são inúmeras possibilidades.

Esta Aventura em particular foi Desenvolvida para ensinar jogadores novatos a jogar **Dragon Age** em eventos, originalmente ela era bem grande e com varias intrigas por trás dos ataques, Mas achei melhor encurtar e resumir a aventura a uma única missão do grupo. Assim o narrador pode narrar esta mesma aventura duas vezes no mesmo evento, para duas mesas diferentes.

(Tempo estimado de narrativa "duas a três Horas" para jogadores iniciantes.)

Créditos

Texto: Erivaldo Fernandes

Diagramação: Erivaldo Fernandes

Edição de Imagens: Erivaldo Fernandes.

Dragon Age RPG é publicado no Brasil pela Jambô Editora. Esta aventura não faz parte de nenhum conjunto oficial do jogo, mas foi desenvolvida por fãs, para fãs. As imagens utilizadas aqui foram retiradas dos seguintes lugares:

- Modulo básico de Raveloft (Lobisomem e Vilarejo)
- Livro do Mestre -set 1 (Lobisomens da capa e Mapa .)

algumas tendo sido editadas para melhor servir à diagramação ou representação de elementos descritos na aventura.

Jogando com um mercenário da "Companhia dos lobos"

Qualquer personagem pode ser membro da Companhia dos lobos, Basta se candidatar ao emprego, quando um candidato é aceito, ele vai em uma missão com outros novatos para testar seu valor, se for eficiente vai para um grupamento, se não for vai ser dispensado logo após ser pago, podendo se candidatar di novo futuramente. Um jogador membro da companhia ganha: "Uma montaria" e "ração de viagem" para o tempo que demorar para realizar o serviço Contratado.



Dica: Nesta aventura o grupo de mercenários pode ser justamente de novatos da Companhia em sua primeira missão com o capitão.



Personagens do mestre:

A companhia dos lobos tem um grupo de mercenários muito bom, além deles há o Capitão do grupamento que é de nível maior que os jogadores. Outros PDMs da aventura são aldeões comuns sem nada de diferente, considere todos com Habilidades 0 (Zeradas) e sem nenhum foco. O representante do vilarejo não é igual aos outros, por ser um pouco mais preparado para lidar com os estrangeiros, Na verdade ele morou um tempo na cidade de Vivinter, Onde era comerciante de especiarias, ele tem o foco de Comunicação "Barganha" com pessoas de outras terras mas não com os moradores da vila. Se os jogadores decidirem

que não vão usar os mercenários e que querem fazer moradores da vila, diga que cada um deve criar um personagem que tenha família na vila e função. (Filho de pastor, irmão do pai-deiro ou criador de Vacas qualquer função serve...) Um outro ponto que pode ser explorado, é colocar o **ato 3** para acontecer na fazenda onde mora um dos jogadores.

NOME Renoar		VEL	INIC
CLASSE/NÍVEL Comerciante		16	11
ASTUCIA	COMUNICAÇÃO	CONSTITUIÇÃO	DESTREZA
0	2	-1	4
FORÇA	MAGIA	PERCEPÇÃO	VONTADE
1	1	4	0
Focos e Talentos			
Barganha (Comunicação)			



Família Renoar.

Dica: Um outro modo de usar a aventura é Revelar que o lobo na verdade era a própria filha de Renoar. Ele não revela isso no desfecho mas se alguém for a fundo pode descobrir isso.

Comandante Macalister

Habilidades		Focos de Habilidade	
Astúcia	1	Conhecimento Militar	
Comunicação	2	Persuasão	
Constituição	4		
Destreza	2	Arcos	
Força	5	Poderio Muscular	
Magia	1		
Percepção	2		
Vontade	3	Coragem	
Arma	Ataque	Dano	
Espada	5	1d6+5	
Arco Curto	4	1d6+2	
Valores de Combate			
Velocidade	Saúde	Defesa	Armadura
12m	56	12 / 13	7
Poderes de Classe e Talentos:			
Grupos de Armas: Briga, Lanças, Laminas Pesadas, Arcos e Armas de Contusão.			
Talentos (Novato): Estilo de Duas Armas, Estilo de Arquearia e Estilo de arma única.			
Talentos (Experiente): Treinado em usar Armadura.			
Façanhas bonificadas: Ataque duplo (3PF).			
Equipamentos:			
Armas: 2 Espadas, 1 Arco curto e 20 flechas.			
Outros equipamentos: Cota de malha Pesada (1), 20m de corda, Tocha (2) e Pederneira (1).			
Dinheiro: 30 PP (Para Viagem)			

DRAGON AGE



DRAGON AGE



Mapa de Ferelden (com a vila Marcada).

Mercenários da Companhia dos lobos.



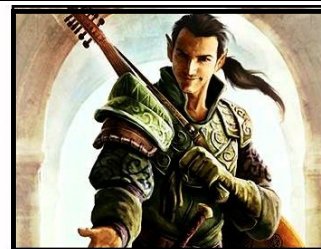
Garison é um homem de poucas palavras, entrou na companhia dos lobos para fazer fortuna como mercenário, porem com um pouco de tempo, mudou de ideia, quer apenas voltar vivo para sua terra natal, mas para isso deve juntar o quanto puder dentro da organização. Ele tem uma queda pela Guerreira Urlla mas evita que ela saiba.



Urlla é uma mulher forte, odeia ser cantada. (Não são poucos os que já se machucaram tentando...)ela entrou na companhia dos lobos para provar a um homem que era mais forte que ele, na verdade Urlla tem um misto de rivalidade e Amor pelo comandante "Macalister". Motivo pelo qual não sai da companhia. Ela acha que Lorrar, o mago do grupo não é homem, por não saber usar uma espada.



Lorrar foi designado para acompanhar a companhia dos lobos, A torre onde estudou lhe recomendou dois anos de serviços, para que seus poderes tivessem um desenvolvimento apropriado. Sempre frio e racional, Lorrar sempre se espanta com seus companheiros, e suas saídas violentas para conflitos, não confia nada em Gerard o bateror de seu grupo.



Um verdadeiro folgada, Gerard é figura fácil em tavernas, e acumulou uma divida bem avantajada, para pagar tudo que deve entrou na companhia dos lobos, boa parte do seu ordenado é comprometido, a que sobra ele gasta rapidamente, está sempre pendurado em um Rabo de saia, (só não canta a Urlla por que morre de medo dela...) Confia em Garison cegamente.

DRAGON AGE

Nome: Garison (Homem Felderiano.)	Saúde:		
Classe / Nivel: Guerreiro (1°)	37		
Astúcia	1		
Comunicação	1		
Constituição	4		
Destreza	1		
Força	4		
Magia	1		
Percepção	2		
Vontade	3	Coragem	
Arma	Ataque	Dano	Velocidade
Briga	+4	1d3+4	10m
Espada	+4	2d6+4	Defesa
Machado de arremesso	+4 /+1	1d6+4	11 / 13
Talentos:	Treinado em armadura. (Novato)	Estilo de arma única. (Novato)	Armadura
Estilo de Arma e escudo.(Novato)	Estilo arma de arremesso.(Novato)		4

Equipamento:

Armadura de couro pesado, Espada Longa, Escudo médio, 1-mochila, 1-cantil, 2-Machados de arremesso,2-roupas de viajante e ração de viagem para 3 dias.

Dinheiro: 45 PP

Grupo de arma 1: Lâminas pesadas, Machados e Armas de costão.



Garison é um homem de poucas palavras, entrou na companhia dos lobos para fazer fortuna como mercenário, porem com um pouco de tempo, mudou de idéia, quer apenas voltar vivo para sua terra natal, mas para isso deve juntar o quanto puder dentro da organização. Ele tem uma queda pela Guerreira Urlla mas evita que ela saiba.

Anotações:

DRAGON AGE

Nome: Urlla ar Duler. (Avvariana)	Saúde:		
Classe / Nivel: Guerreira (1°)	34		
Astúcia	1		
Comunicação	2		
Constituição	1	Vigor	
Destreza	3		
Força	4	Escalar	
Magia	1		
Percepção	2		
Vontade	2		
Arma	Ataque	Dano	Velocidade
Briga	+4	1d3+4	13m
Machado	+4	3d6+4	Defesa
Machado de arremesso	+3	1d6+4	13
Talentos:	Treinado em armadura. (Novato)	Estilo de arma única. (Novato)	Armadura
Estilo de Arma 2 mãos.(Novato)	Estilo arma de arremesso.(Novato)		4

Equipamento:

Armadura de couro pesado, Machado duas mãos, 1-mochila, 1-cantil, 2-Machados de arremesso,2-roupas de viajante e ração de viagem para 3 dias.

Dinheiro: 25 PP

Grupo de arma 1: Lâminas pesadas, Machados e Armas de costão.



Urlla é uma mulher forte, odeia ser cantada, (Não são poucos os que já se machucaram tentando...)ela entrou na companhia dos lobos para provar a um homem que era mais forte que ele, na verdade Urlla tem um misto de rivalidade e Amor pelo comandante "Macalister". Motivo pelo qual não sai da companhia. Ela acha que Lorrar, o mago do grupo não é homem, por não saber usar uma espada.

Anotações:

DRAGON AGE

Nome: Lorrahn. (Mago do Circulo) **Saúde:** 24

Classe / Nivel: Mago (1º)

Astúcia	1	Conhecimento Arcano
Comunicação	2	
Constituição	1	Vigor
Destreza	1	
Força	1	
Magia	4	
Percepção	2	
Vontade	3	Disciplina

Arma	Ataque	Dano	Velocidade
Briga	+1	1d3+1	13m
Cajado	+1	1d6+1	Defesa
Lança Arcana	+4	1d6+4	13
Talentos:	Treinado em armadura. (Novato)	Estilo de arma única. (Novato)	Armadura
Estilo de Arma 2 mãos. (Novato)	Estilo arma de arremesso. (Novato)		4

Equipamento:
1-mochila, 1-cantil, 1-Cajado, 2-roupas de viajante e ração de viagem para 3 dias.

Magias: Rajada de Fogo, Curar e Armadura de pedra.

Dinheiro: 15 PP Grupo de armas: Briga e Cajado
Magias descritas no grimório.



Lorrah foi designado para acompanhar a companhia dos lobos. A torre onde estudou lhe recomendou dois anos de serviços, para que seus poderes tivessem um desenvolvimento apropriado. Sempre frio e racional, Lorrahn sempre se espanta com seus companheiros, e suas saídas violentas para conflitos, não confia nada em Gerard o batedor de seu grupo.

Anotações:

DRAGON AGE

Nome: Gerhard. (Elfo Urbano) **Saúde:** 29

Classe / Nivel: Ladino (1º)

Astúcia	2	
Comunicação	3	
Constituição	1	Vigor
Destreza	4	Furtividade / Arcos
Força	1	
Magia	1	
Percepção	3	
Vontade	1	

Arma	Ataque	Dano	Velocidade
Briga	+1	1d3+1	16m
Adaga	+4	1d6+5	Defesa
Arco Curto (16m/32m)	+3	1d6+4	14
Talentos:	Treinado em armadura. (de ladino)	Apunhalar pessoas. (+2/+1d6)	Armadura
Reconhecimento. (Novato)			3

Equipamento:
Armadura de couro Leve, 2-Adagas, Arco curto, mochila, 1-cantil, 20-Flechas, 2-roupas de viajante e ração de viagem para 2 dias.

Dinheiro: 31 PP Grupo de armas: Lanças Leves, Cajado e Arcos.



Um verdadeiro folgado, Gerard é figura fácil em tavernas, e acumulou uma dívida bem avantajada, para pagar tudo que deve entrou na companhia dos lobos, boa parte do seu ordenado é comprometido, a que sobra ele gasta rapidamente, está sempre pendurado em um Rabo de saia, (só não canta a Urllá por que morre de medo dela...) Confia em Garisom cegamente.

Anotações:

Nome: Altagar. (Elfo Valeano)		Saúde:	
Classe / Nivel: Ladino (1º)		29	
Astúcia	2		
Comunicação	2		
Constituição	1		
Destreza	4	Arcos	
Força	1		
Magia	1		
Percepção	3		
Vontade	2	Disciplina	
Arma	Ataque	Dano	Velocidade
Briga	+1	1d3+1	16m
Adaga	+4	1d6+2	Defesa
Arco Curto (16m/32m)	+6	1d6+4	14
Talentos:	<small>Treinado em armadura. (de ladino)</small> <small>Apunhalar pessoas. (+2/+1dB)</small>	Armadura	
Reconhecimento. (Novato)		3	
Equipamento:			
Armadura de couro Leve, 2-Adagas, Arco curto, mochila, 1-cantil, 20-Flechas, 2-roupas de viajante e ração de viagem para 2 dias.			
Dinheiro:	31 PP	Grupo de armas: Briga, Coadas, Arco e Lâminas livres.	



Apegado As tradições, Altagar não é mercenário por que quer, Trabalha apenas para poder juntar pistas do homem que atacou o arável de sua Linhagem, sozinho e sem saber do paradeiro dos outros Araveis, foi recrutado pelo comandante Macalister, Por quem tem um grande respeito. Sempre discute com Gerard, pois não aceita o modo de viver de seu compatriota. Tem um temperamento Frio e indiferente com quase todo mundo.

Anotações:

Nome: Korikbast. (Anão da Superfície)		Saúde:	
Classe / Nivel: Guerreiro (1º)		37	
Astúcia	1		
Comunicação	3	Barganha	
Constituição	4		
Destreza	1		
Força	3	Machados	
Magia	1		
Percepção	2		
Vontade	1		
Arma	Ataque	Dano	Velocidade
Machado (duas Mãos)	+5	3d6+3	13m
Machado	+5	2d6+3	Defesa
Machado de arremesso	+5	1d6+5	13
Talentos:	<small>Treinado em armadura. (Novato)</small> <small>Estilo de arma única. (Novato)</small>	Armadura	
Estilo de Arma 2 mãos. (Novato)	Estilo arma de arremesso. (Novato)	4	
Equipamento:			
Armadura de couro pesado, 1 Machado duas mãos, 1-mochila, 1-cantil, 1-Machados de arremesso, 2-roupas de viajante e ração de viagem para 3 dias.			
Dinheiro:	25 PP	Grupo de armas: Briga, Machados, Lâminas pesadas, armas de corte.	



Um Homem de verdade, Só pode ganhar a vida de dois modos: “Vendendo Minérios” ou “vendendo seus serviços”, assim pensa Korikbast, vender seus serviços como mercenário é uma forma de Ganhar a vida e ao mesmo tempo cuspir nos arrogantes anões das castas superiores, Desconfiado e fanfarrão, “Bast” odeia ser comparado a Guerreira Urla, para ele lugar de mulher e na cozinha. Tem o habito de Beber muito.

Anotações:



Um vilarejo próximo as montanhas do “Dorso frio” Contrata um grupo de mercenário para Dar cabo de uma criatura que vem atacando seus rebanhos na ultima estação. Parecia um serviço corriqueiro e sem muita importância, até os mercenários descobrirem que estão lidando com um simples animal...

Créditos

Texto: Erivaldo Fernandes

Diagramação: Erivaldo Fernandes

Edição de Imagens: Erivaldo Fernandes.

Dragon Age RPG é publicado no Brasil pela Jambô Editora. Esta aventura não faz parte de nenhum conjunto oficial do jogo, mas foi desenvolvida por fãs, para fãs.



BIOWARE

Dragon Age, BioWare e seus respectivos logotipos são marcas comerciais registradas da EA International (Studio and Publishing) Ltd. Green River, Adventure Game Engine e seus respectivos logotipos são marcas comerciais da Green River Publishing, LLC.

