

Introdução

Dragões são criaturas milenares, existentes em diversas culturas e com diversas formas, estudiosos até mesmo criam árvores genealógicas e evolutivas sobre as espécies de criaturas dracônicas existentes. Mas a figura mais conhecida no mundo todo é a do dragão vermelho, repleto de ossos e espinhos saindo pelo corpo, 4 fortes patas, 2 asas grandiosas, uma gigantesca causa, bocarra repleta de dentes e olhos inteligentes, sedentos por conhecimento e poder.

Tóquio talvez nunca tenha enfrentado seus dragões, afinal, na cultura oriental, muitos dragões são grandes espíritos benevolentes, forças da natureza tratadas como divindades. Seu corpo alongado e a capacidade de levitar, lhe dispensa asas, trazendo à visão uma figura que remete a uma grande serpente com longos e sábios bigodes. Há muito não se ouve falar deles, dragões foram esquecidos e tratados apenas como lendas...

Nos dias de hoje, com o advento do Poder, criaturas emergem dos mais diversos lugares, e os dragões não seriam exceção. Com o levante dos monstros, muitos vagam pelas ruas da cidade em busca de se encontrar, a sociedade os aceita como cidadãos comuns, com os mesmos deveres e direitos, enquanto outros, nublados por uma origem conturbada, cometem atrocidades, tentam ser tiranos, tomam dos outros aquilo que não têm. E este é um perigo que precisa ser rechaçado.

O Filho do Dragão...

é uma aventura para 4D&T (Defensores de Tóquio 4º edição) feita para até 6 Defensores de 1º Nível, ou 4 Defensores de 2º nível. Utiliza, além do Manual Básico e o Manual da Magia, Talentos de Primeira Aventura e Ação!!!, e materiais d20 System da Revista Dragonslayer, mas não é necessário ter estes materiais para jogar esta aventura.

Aqui, um grupo de Defensores descobre que muitos monstros dracônicos têm surgido, e essa presença atormenta ainda mais a vida dos monstros que vivem na cidade. Com suas investigações, descobrem que o descendente de um antigo dragão ancião planeja trazer seu ancestral de volta a vida, para que as diferenças do mundo se acabem e que sejam protegidos pelo poder daquele que tudo pode.

Ato 1 - O dia da mudança...

Os Defensores podem ser pessoas comuns que ficam sabendo do problema e resolvem agir para proteger sua cidade, despertando os poderes para tal, tornando-se Defensores. Ou podem já ser Defensores em atividade, conhecidos ou não, que por acaso ficaram sabendo do problema, e por sorte do destino ou algo do tipo, acabaram se encontrando para unir forças e acabar com o mal juntos.

- Na TV, recentes notícias sobre criaturas dracônicas rondando a cidade e causando problemas. São bastante esquivas, e desaparecem na mesma velocidade em que aparecem.
- Na internet, muitas páginas mostram filmagens das criaturas e dos ataques que fazem. Os vídeos são confusos ou estão danificados, aparentemente as criaturas atacam quando são filmadas.
- Na Polícia, as pessoas são orientadas a correrem quando vêm as criaturas e a fazer o que elas querem tentando minimizar danos e enfrentar conflitos.
- No CDT, os agentes enfrentam as criaturas quando podem, mas a batalha é difícil. Nenhum deles até agora foi capturado ou questionado, as investigações não trouxeram nenhum padrão ou local, os Defensores são necessários.
- Nas ruas, as pessoas vivem normalmente, mas têm medo. Ao menor sinal do diferente, fogem. Quando tentam enfrentar as criaturas, são nocauteados, seus pertences são levados e acordam já no hospital, sem sinal do agressor.

A princípio, crie cenas do cotidiano dos Defensores, interagindo com seus NPCs mais comuns, fazendo as coisas que mais faz normalmente. Em algum momento, insira uma das informações acima para o Defensor, faça-o saber que algo grande está acontecendo e que, talvez, precise agir.

Tendo conhecimento das coisas, quando estiverem na rua, serão atacados por essas mesmas criaturas dracônicas. Uma Patrulha Dracônica é composta por 1D-1 Kobolds, e pelo menos um deles é Kobold Aprimorado. Defensores podem fazer Testes de Conhecimento [Arcano] ou [História] com CD15 para identificar os Kobolds. Caso os Defensores fiquem Derrotados, os Kobolds fogem. Caso o Defensor derrote os Kobolds, um deles foge. A fuga leva a um local afastado da cidade.

Kobold

Grunt 1, N Ningen

1 DV (3 PVs)

CA 12 (+2 Des)

Ataques/Dano

- Lança +2 (1D+1 perfuração)
- Estilingue +3 (1D esmagamento)

Habilidades: F12, D14, C10, I06, S08, C04

Resistências: *Fort +2, Refl +2, Vont -1

BBA +1

Talentos

-

Defeitos

- Incomunicável

Poder Único

- Surpresa!!! Especialistas em emboscadas, Kobolds recebem +3 em qualquer Teste de Esconder-se, Furtividade e Ofícios (armadilha).

Kobold Aprimorado

Grunt 2, N Ningen

2 DVs (7 PVs)

CA 14 (+2 Des, +2 Armadura)

Ataques/Dano

- Lança +4 (1D+2 perfuração)
- Pancada +4 (1D esmagamento)
- Energia +4 (1D fogo)

Habilidades: F14, D15, C12, I08, S10, C06

Resistências: *Fort +4, Refl +2, Vont +0

BBA +2

Talentos

-

-

Defeitos

- Incomunicável
- Monstruoso

Poder Único

- Líder: Quando está adjacente aos seus Kobolds comandados, recebe +1 em ataque e dano para cada Kobold em formação, limitado a 4 deles.

Localizado numa região pobre e pouco movimentada da cidade, dentro de um parque ecológico, está o único estabelecimento com licença para trabalhar no lugar, a...

Barraca de Sushi, Templo Mouji

Mouji é um velho grisalho, trabalha no parque há anos junto de sua neta Misato. Ele é esguio e tem uma barba longa, talvez por parecer um monge tenha dado este nome a sua barraca, porém, algo ali é peculiar. Parece que a barraca não se move há tempos, as rodas têm vegetação em volta, e do lado da barraca, estandes contendo quinquilharias, revistas e jornais.

Os Defensores que conseguem seguir os Kobolds até aqui, vêm que o velho Mouji carrega uma grande marreta de madeira, e da cabo, com certa dificuldade das criaturas que passam por ali. Enquanto sua neta lhe dá cobertura, aproveitando os lugares mais altos do parque, arremessando pequenas facas de cozinha.

Interagindo com o velho, ele se apresenta, apresenta sua neta e pode conceder informações com uma boa conversa. Notavelmente ele é uma pessoa boa e confiável, não é necessário nenhum teste para saber que tudo que ele diz é verdade.

- Há quase 1 ano a rotatividade do parque diminuiu, por isso teve que reinventar o negócio, vendendo mais coisas além de sushi.
- O negócio só não foi desativado por auxílio do governo e por conta das poucas pessoas que passam por ali diariamente, querendo tomar o bom chá do velho Mouji.
- Sua neta é sua única parente viva, e ensina a ela tudo que sabe fazer. Sua família estava presente quando um prédio desabou num ataque de Kaiju na cidade.
- Mouji já foi um Defensor, por isso sua força. E Misato, apesar de forte, quer apenas vender sushi (se os Defensores insistirem, o velho diz que "a juventude deve

escolher seu próprio caminho, não podem ser coagidas, e que sorte de ter alguém que irá herdar seu maior tesouro”)..

- Os dois nunca descobriram de fato para onde os Kobolds iam, mas passavam por ali não muitas vezes por dia.

Caso a conversa role entre sushis e chás, os Defensores sentem-se revigorados pela boa refeição e recebem 1PA temporário (é perdido na próxima sessão de jogo). Depois de todas as informações adquiridas, aparentemente a única saída é armar uma emboscada para os Kobolds e descobrir para onde vão.

Ato 2 - A emboscada...

Caso nenhum dos Defensores tenham essa ideia, Misato a sugere. Já que os Defensores precisam saber do paradeiro dos Kobolds, atraí-los para uma armadilha seria o mais sensato. O plano é:

- 1 - atrair a atenção dos Kobolds na cidade (Atuação CD20);
- 2 - armar um combate (Conhecimento [Estratégia] Cd10);
- 3 - fingir uma derrota e esperar que fujam (Blefar CD15);
- 4 - segui-los sorrateiramente até o parque (Esconder-se CD20);
- 5 - deixar a barraca, Mouji e Misato escondidos (Disfarce CD25);
- 6 - perseguir os Kobolds no parque e localizar seu destino (Furtividade CD20).

O plano pode ser executado em conjunto ou de forma separada, e para cada fase, um Teste de Perícia é necessário, os Jogadores decidem como irão fazer isso. Caso haja falhas nos Testes, o plano ainda ocorre normalmente, porém...

Se houverem mais falhas do que sucessos, o plano fracassa, os Kobolds notam a presença dos Defensores e guincham, alertando aliados espalhados pela cidade. Neste momento, os Defensores são atacados por uma Horda Dracônica (Kobold Escala Sugoi).

Tendo mais sucessos do que falhas, os Defensores encontram o esconderijo dos Kobolds, mas ele está sendo guardado por MAIS Kobolds (algum outro Kobold estava nas redondezas e alertou os demais, ou algo do tipo). Neste momento, os Defensores vêem que o local é guardado por 2D+2 Kobolds e 1 Kobold Aprimorado por Defensor no grupo.

Caso não haja nenhum sucesso no plano, os Defensores são atacados por duas Hordas Dracônicas.

Caso não haja nenhuma falha no plano, os Defensores vêem o local guardado por 1D+2 Kobolds e 1 Kobold Aprimorado apenas.

Ato 3 - A invasão...

O local é uma caverna subaquática em um grande lago do parque. Os Kobolds que guardam o local ficam rondando as proximidades escondidos em árvores e arbustos. Existem várias opções de ação aqui:

- Tentar entrar sorrateiramente. Requer um Teste de Esconder-se, Furtividade e Natação, ambos com CD25. Caso haja alguma falha, os Kobolds atacam.
- Tentar limpar a área antes de entrar. Há um combate direto, mas devido ao barulho, os Defensores ouvem guinchos vindos de várias regiões.
- Dividir-se em dois grupos, um ataca e o outro invade. Há o combate normalmente, mas os Testes para entrar despercebido ficam mais fáceis (CD20).

Pode acontecer do combate escalar para o lago. Lutar dentro da água é mais difícil, golpes corpo a corpo sofrem -4 de penalidade, e armas de corte e esmagamento causam apenas metade do dano. Os Kobolds podem lançar projéteis perfurantes de suas garras, ignorando as penalidades.

A caverna é escura, Defensores que não têm nenhum sentido melhorado precisam de uma fonte de luz. Fontes improvisadas ainda deixam os Defensores com baixa visão (-2 em Testes que dependem da visão), fontes precisas (oriundas de Talentos, Magias, traços raciais ou equipamentos específicos) não trazem penalidade, mas sem nenhuma fonte de luz, os Defensores estarão cegos.

O ambiente é úmido e quente, seu cheiro é confuso, hora de comida fresca, hora de coisa estragada, hora de objetos específicos... Indo a fundo no corredor principal, os Defensores vislumbram uma grande sala repleta de túneis abertos nas paredes e muito lixo no chão. Embalagens de comida, aparelhos eletrônicos quebrados, bolsas e carteiras. No meio disso tudo, em cima de uma mesa improvisada em pedra, um mapa feito a mão...

Representando um recorte da cidade de Tóquio, os Defensores vêm o complexo de túneis dessa caverna interligados a diversos pontos da cidade e então um largo túnel que vai para os limites da cidade, e o mapa acaba aqui.

Caso os Defensores tenham conseguido entrar na caverna despercebidos, analisando o mapa em cima da mesa, encontram...

Korliath, o Filho do Dragão

Um homem jovem, de longos cabelos brancos, corpo atlético e desnudo. Veste uma grande armadura que deixa à mostra apenas seu peitoral, antebraços, pernas e cabeça, cobertos com escamas dracônicas vermelhas. Seus sentidos draconicos prevêem a chegada dos Defensores, e mesmo que queiram armar uma emboscada, ele não será pego desprevenido (por isso já terá lançado Magias de proteção sobre si).

Caso os Defensores apenas iniciem um combate, ele luta até ficar com metade de seus PVs e depois desaparece com um Pergaminho de Teletransporte, “*Muawhuwahuwahu! Fracos, eu voltarei!*”.. Mas caso os Defensores queiram conversar para conseguir informações, ele egocentricamente diz:

- Eu sou Korliath, filho do antigo dragão Korliastelroth. E com seu poder, vou tornar este mundo mais belo e repleto de paz.
- Meus filhos estão apenas angariando recursos para meus planos, preciso de bastante combustível para isso.
- O mundo hoje trata tudo que é diferente com preconceito, e seus governantes nada fazem, por isso, irei mostrar quem é o mais merecedor de cuidar dessa gente.
- E já que estão aqui, veremos quão poderosos são meus opositores.

Embora seja larga o suficiente para comportar um combate, danos em área podem colocar tudo a perder e soterrar todos os Defensores ali dentro. E para este combate, considere que **Korliath** já lançou sobre si as Magias *Resistência, Guia, Proteção, Melhorar Habilidade x2 (Força e Sabedoria)* e *Círculo Mágico*, suas estatísticas agora são: CA24, Artes Marciais +9 (1D+4), Lança +10 (2D+7), F22, S22, Fort +10, Refl +5, Vont +12, Teste Res das Magias CD16 + Nível da Magia, no Círculo Mágico é imune a controle mental e contato corporal direto e tem +1 no próximo teste que fizer.

Korliath, o Filho do Dragão

Alien Clérigo 6, LM Ningen

6 DVs (72 PVs, 11 PAs)

CA 22 (+2 Des, +8 Armadura, +2 Natural)

Ataques/Dano

- Artes Marciais +7 (1D+2 esmagamento)

- Lança de Ossos +8 (2D+5 perfuração)

Habilidades: F18, D14, C18, I10, S20, C16

Resistências: *Fort +9, Refl +4, *Vont +10

BBA +3

Traços Raciais

- Talento bônus: Meio-dragão (Categoria 3, Sentidos Especiais: Visão na Penumbra).

- Talento bônus: Armadura Natural.

Talentos

- Sopro (cone 18m, 6D fogo, Refl CD17).

- Presença Aterradora (CD16, Apavorado ou Abalado por 4d Rodadas).

- Esquiva Sobrenatural (1ºA!!!, pág 34)

- Magia de Dragão (Criar Passagens)

Defeitos

-

-

Magias

- Teste Res CD15 + Nível da Magia

- Conhecidas 7/4/2/1

- Diárias 11/11/9/7

Equipamentos

- Armadura de Aço Dracônico [Armadura Pesada, +8 CA, -5 Penalidades].

- Lança de Aço Dracônico [Arma Comum, Grande, Corpo a corpo, dano 2D perfuração, dec 20/x2; +1 mágica].

0° - Cura Mínima, Luz, Pasmar, Detectar Magia, Resistência, Guia, Ler Magias

1° - Cura Leve, Proteção, Comando, Invocar Monstro I

2º - Imobilizar Pessoas, Melhorar Habilidade

3º - Círculo Mágico

Os Defensores agora têm uma pista, e provavelmente sabem quem está fazendo tudo isso, só lhes resta agir.

Ato 4 - O caminho até o covil...

Ligando o mapa dos túneis com o mapa da cidade, o túnel que não termina no mapa leva para além da cidade de Tóquio, e num panorama geral, não é impossível perceber que por lá, a presença dracônica é tão forte quanto, se não maior.

Neste momento, os Defensores planejaram como agir com essa pista. O jeito mais óbvio é desbravar a cidade e conseguir mais informações, mas eles ainda podem fazer pesquisas antes para irem mais preparados, caso sigam essa segunda opção, podem obter as seguintes informações com os Testes que o Mestre achar necessário (CD25 para todas):

- Os Kobolds são hábeis em combate aquático e atacam a distância, não é impossível que tenham como agir em combate aéreo.
- Os Defensores estão indo para outra cidade, longe da jurisdição de Tóquio, lá o CDT não pode aliviar suas costas caso algum acidente aconteça, os Defensores devem ter cuidado.
- O caminho é incerto, por isso terão que investigar cada canto, a jornada será demorada e não podem haver atalhos.
- Korliath sabe que os Defensores irão atrás dele, por isso, estará preparado.

Se houver questões aparentemente sem respostas, o MJ tem toda a liberdade de criar algo novo, pois a jornada pela outra cidade se sucederá com uma série de Encontros Aleatórios enquanto buscam informações sobre Korliath e seus capangas.

Desbravar as ruas da cidade levará cerca de 5 dias, e cada Teste em busca de informações representa 1 dia de andanças, questionamentos e investigações de rastros. Independente de quantas falhas ou sucessos tiverem, no fim do 5º dia, à noite, os Defensores encontrarão o covil do dragão. Mas enquanto isso...

Os Defensores devem fazer um único Teste de Obter Informação por dia, ou outra Perícia que acharem mais interessante para como querem conseguir essas informações nas ruas. Os outros Defensores podem ajudar nesse Teste com ações diversas também, gastando recursos se necessário.

A CD do Teste inicia em 20, e para cada dia aumenta em +2, até 30 no último dia. Isso quer dizer que Korliath sabe que os Defensores estão se aproximando e está sendo mais cauteloso com suas ações. As informações recebidas são de pessoas que viram os Kobolds e apontam direções ou locais, através de vídeos, posts na internet ou qualquer coisa do tipo; um fato é que cada vez mais os Defensores se aproximam dos limites da cidade e vislumbram a Floresta de Aokigahara em sua frente.

A cada falha no Teste do dia para Obter Informações, os Defensores devem enfrentar um dos seguintes Encontros Aleatórios jogando 3d6:

- 3, 4 e 5 - Patrulha Dracônica
- 6 e 7 - Patrulha Dracônica Aprimorada
- 8 - Elfo Foragido
- 9 - Monstros Perdidos
- 10 - Torre de Vigia
- 11 - Ogro Conjurado
- 12 - Herança Dracônica
- 13 - Monstros mortos
- 14 e 15 - Civil em perigo
- 16, 17 e 18 - Armadilha

Patrulha Dracônica

Sabendo que os Defensores agora estão no encalço de Korliath, o Filho do Dragão colocou mais locais para rondar as ruas, e da mesma forma que apareciam em Tóquio, um grupo de 1D+4 Kobolds (ou 2 para cada Defensor) aparecem para atacar os Defensores. Se tiverem sorte (1 e 2 em 1d6) essa Patrulha estará acompanhada por um Monstro Conjurado de Korliath.

Monstro 1

2 DVs (18 PVs)

CA 14 (+2 Des, +2 DVs)

Ataques/Dano

- Pancada +6 ou +2/+2 (1D+4 esmagamento, Ameaçadora)
- Mordida +6 ou +2/+2 (2D+4 perfuração, Crítico Triplicado)

Habilidades: F18, D15, C17, I04, S12, C08

Resistências: *Fort +6, Refl +2, Vont +1

BBA +2

Talentos

- Golpe Poderoso
- Combate com Duas Armas

Defeitos

- Incomunicável
- Código de Honra do Samurai

Patrulha Dracônica Aprimorada

Talvez para testar seus inimigos ou porque sabe que eles têm algum potencial, Korliath juntou seus Kobolds Aprimorados em bandos, e estão prontos para atacar os Defensores. Essa Patrulha é composta por 1D Kobolds aprimorados (ou 1 para cada Defensor).

Elfo Foragido

Elfos são criaturas intrinsecamente ligadas à Magia, e desde que o mundo é mundo, são parte da civilização, mas este Elfo é especial, Hirunnanzirf é alguém procurado pela CDT. Seu crime foi ter massacrado monstros por onde quer que fosse, mesmo aqueles que já estavam integrados à sociedade. Essa é uma informação sigilosa, requer um Teste de Conhecimento ou Pesquisa CD25 para se lembrar de ter visto.

O elfo espreita do alto dos prédios, com 30 de Furtividade e Esconder-se. Como abordará os Defensores depende do que aparecem em suas fisionomias e vestimentas.

- Se algum Defensor for da CDT, Hirunnanzirf foge, deixando cair 1d6 flechas obra-prima (+1 ataque).
- Se algum Defensor for um monstro aparentemente (Raça Alien, Youkai ou algum Talento ou Defeito que afete sua fisionomia), ele ataca de surpresa.
- Se nenhum Defensor representa alguma ameaça, Hirunnanzirf irá interagir com o grupo apenas se descoberto ou atacado.

Hirunnanzirf

Elfo Combatente 3, LN Ningen

3 DVs (30 PVs, 8 PAs)

CA 20 (+5 Des, +5 Armadura)

Ataques/Dano

- Artes Marciais +5 (1D esmagamento)
- Arco e Flecha +9 (2D+1 perfuração; flechas obra-prima)
- Espada +5 (1D+2 corte)

Habilidades: F14, D20, C14, I12, S14, C10

Resistências: Fort +3, *Refl +8, Vont +3

BBA +3

Perícias: Crime.

Traços Raciais

- Imunidade a Sono, +2 contra encantamentos.
- Visão na Penumbra, 18m em pouca luz.
- Uso de Armas: Arcos e Espadas.
- +2 em Observar, Ouvir e Procurar.

Talentos

- Foco em Perícia: Esconder-se
- Fuga
- Ataque Furtivo
- Tiro Certeiro (+1 ataque e dano, se alvo a menos de 9m)
- Tiro Rápido (dois ataques com -2, se alvo a menos de 9m)

Defeitos

- Infame
- Paranóico

Se questionado, Hirun diz que perdeu sua família em um ataque de monstros, por isso tem limpado a cidade para que isso não mais aconteça. Os Defensores podem convencê-lo do

contrário e concederem a redenção, mas será uma tarefa difícil, já que ele possui o Defeito Paranóico. Mas ele não é um sujeito maligno, por isso, matá-lo penaliza os Defensores com -1PA, já salvá-lo concede +1PA (ou 1PA temporário, se não tiverem gastado seus PAs).

Monstros Perdidos

Frostius e Flamarius são monstros irmãos oriundos de um clã de monstros que vive nas montanhas geladas ao noroeste do país, estão fora de suas terras à procura de um elfo que tem flechado seus irmãos de clã sem mais nem menos.

Cansados pela busca incessante em terras desconhecidas, não pedem ajuda e também não atacam, a menos que exista um elfo no grupo. Do contrário, apenas passam pelos Defensores sem nenhuma troca de palavras.

Frostius e Flamarius

Monstro 3, LN Ningén

1 DV (10 PVs)

CA 13 (+1 Des, +1 Nível, +1 Defensora)

Ataques/Dano

- Pancadas +6 (1D+5 esmagamento, Defensora)
- Rajada de Energia +2 (2D gelo ou fogo)

Habilidades: F20, D13, C19, I11, S13, C09

Resistências: *Fort +6, Refl +1, Vont +1

BBA +1

Talentos

- Golpe Poderoso (Frostius) e Marreta Shoujo (Flamarius)

Defeitos

- Illetrado

Poder Único

- Corpo Elemental (ambos recebem +8 em ataques, resistências, perícias, iniciativa, CA e CD enquanto não atacados com seu elemento oposto).

Torre de Vigia

Em algum momento, os Defensores vêem um ótimo lugar para descansar e tomar um ar fresco. Uma praça com um lindo canteiro verde, diversas barracas de comida ao redor e muitas pessoas se divertindo num dia comum.

Os Defensores devem fazer um Teste de Observar CD20 ou Ouvir CD30, para perceber que há um mecanismo grudado na árvore, oculto entre suas folhas. É um aparelho mal finalizado, feito com sucata e de utilidade indefinida.

Um Teste de Usar Computador ou Conhecimento [Tecnologia] CD30 revela ser um dispositivo rastreador, porém, inicia um contador caso os Defensores decidam fazer essa análise. O contador explode em 10 segundos, tempo suficiente para os Defensores terem

uma Ação antes da explosão acontecer, aqueles que estiverem em volta recebem 6D pontos de dano de fogo, Reflexos CD20 pode diminuir o dano pela metade, e os civis em volta também recebem dano.

Caso os Defensores liguem os pontos sobre o aparelho de sucata e o lixo na caverna dracônica, podem simplesmente destruir o aparelho, que não irá causar dano, mas assustou os civis caso não sejam avisados.

Por fim, se os Defensores não tomarem cuidado e os civis se assustarem ou sofrerem danos, a CDT irá procurar os Defensores.

Ogro Conjurado

Korliath é um exímio Conjurador e está atento com os avanços dos Defensores, por isso, lhes deixou uma surpresa. Do topo de um prédio, uma grande criatura humanoide de pele avermelhada salta rugindo e pronta para atacar.

Monstro 4, N Ningn

4 DVs (48 PVs)

CA 16 (+4 Nível, +2 Natural)

Ataques/Dano

- Pancada +9 (1D+6 esmagamento, Ameaçadora)
- Pancada Dupla +9 (2D+6 esmagamento, Crítico Triplicado)

Habilidades: F22, D10, C22, I08, S10, C08

Resistências: *Fort +10, Refl +1, Vont +1

BBA +4

Talentos

- Armadura Natural
- Golpe Poderoso
- Bote da Serpente

Defeitos

- Incomunicável
- Código de Honra do Samurai

Poder Único

- Resistência a Dano (ignora os 8 primeiros pontos de dano de qualquer dano que receba, exceto se este dano for gelo).

Herança Dracônica

No meio da noite, ao passarem por uma ponte de ferro que atravessa uma larga avenida, sobre as luzes dos postes de iluminação, os Defensores avistam um Humano masculino, de cabelos longos e pretos, segura uma espada Chuan e usa mantos vermelhos, com adornos dracônicos dourados. Ele segura o colarinho de um casal humano, diz algumas palavras em baixo tom e irrita, solta os dois e se vira para os Defensores, guardando sua espada.

Os Defensores podem fazer um Teste de Ouvir CD30 para ouvirem as palavras do homem, que são “*Imprestáveis, vão embora daqui antes que eu me arrependa!*”. O princípio, pelo momento, o homem pode ser figurado como um comparsa de Korliath, mas logo se apresenta:

“Boa noite, forasteiros! Eu sou Ryuushin Sheng-Long, Defensor dessa parte da cidade. Eu nunca os vi por aqui, o que buscam?”

A fala de Ryuushin é polida e convidativa, mas carregada de egocentrismo. Ele espera que todos os Defensores falem, saca sua espada apontando para o Defensor que julga mais forte (aquele que mais tem capacidade de causar dano) e diz:

“Eu lhes darei todas as respostas que eu puder dar, se este aqui me vencer em um duelo amigável... Se perder, seguiremos nossos rumos!”

Rolem Iniciativa.

Ryuushin Sheng-Long

Humano Combatente 5, LN Ningen

5 DVs (50 PVs, 11 PAs)

CA 20 (+5 Armadura, +5 Des)

Ataques/Dano

- Artes Marciais +6 (1D-1 esmagamento, dec 19/x2)
- Espada Chuan +8 ou +6/+6 (1D+1 corte, veja descrição)

Habilidades: F12, D20, C14, I13, S18, C10

Resistências: Fort +3, Refl +6, *Vont +8

BBA +5

Perícias: Esportes.

Traços Raciais

- Talento extra: Usar Arma Exótica (Chuan).
- Perícia extra: Artes.
- Talento extra: Marreta Shoujo, ao invés de penalidade social com não-humanos.

Talentos

- Bola de Energia
- Golpe Poderoso
- Rajada de Golpes
- Artes Marciais Aprimoradas
- Desviar Objetos
- Técnica Secreta (Mísseis Mágicos, 3D)

Defeitos

- Código de Honra do Caçador
- Insone

Equipamentos

- Chuan [Arma Exótica, Média, Corpo a corpo, dano 1D corte, dec 20/x2; Marcial, essa é uma arma feita por Artistas Marciais de alto nível, por isso permite que usuário utilize os benefícios de Talentos de Artes Marciais com ela].

Depois do combate, Ryuushin guarda sua espada e se põe a conversar com os Defensores. Ele diz ser de uma ordem de guerreiros dragões espadachins vindas das montanhas do norte e que agora está por essas bandas pois soube da presença de um inimigo poderoso, e aqueles com quem brigava eram seus aprendizes, que falharam numa missão de buscar.

É notável que os objetivos dos Defensores e de Ryuushin são os mesmos, se quiserem, podem tentar convencer o guerreiro dragão a se juntar ao grupo, três Testes de Perícias sociais CD15, 20 e 25 são necessários, com bons argumentos.

Ryuushin Sheng-Long (Aliado)

- Possui 2PVs.
- Concede +2 em Testes de Conhecimento [História], Ofícios [Farmacêutica] e Sentir Motivação.
- Uma vez por Rodada pode: a) causar 1D pontos de dano com Míssil Mágico em um alvo, ou b) atacar com +10 para que um alvo fique Pasmo por 1 Rodada.
- Porém, ele não ajudará em um combate se o primeiro inimigo atacado não for o aparentemente mais forte que surgir.

Monstros Mortos

Dois monstros mortos aparecem no caminho dos heróis, são dois grandalhões com conformação humanoide, um com pele vermelha e outro com pele azul. Seus corpos estão sangrando por vários pontos, foram feridos com alguma arma perfurante e agora estão deixando este mundo. Como não são dessa dimensão, seus corpos se desfazem em energia e se dispersam pelo ar.

Os encontros “Elfo Foragido” e “Monstros Perdidos” são afetados por este de alguma forma. Os Defensores podem ter encontrado as vítimas antes do Elfo ou podem ter encontrado estes corpos depois de terem um encontro amigável com os monstros. No melhor cenário, os Defensores encontram o elfo antes e o convencem de que o que faz é errado, e neste momento, estão fazendo as pases.

Civil em Perigo

Gritos desesperados tomam conta dos ouvidos dos Defensores, seguidos, vêm que entre dois prédios gêmeos uma aranha monstruosa gigante criou um complexo emaranhado de teias onde prende diversas vítimas. Policiais e membros da CDT estão no local para manter o perímetro, mas nada podem fazer, o Monstro é poderoso demais.

Quando iniciam suas ações, os Defensores vêm a aranha liberando de seu corpo um incontável número de filhotes, que partem em direção aos civis presos, os Defensores têm pouco tempo.

O local é alto e ataques a distância, além de terem penalidade por falta de visão clara, podem atingir os civis, é necessário subir até lá. Chegando perto, a aranha gigante se

afasta, mas mantém seus filhotes em ação, enquanto se desvencilham dos filhotes com facilidade e libertam os reféns, a aranha grita “ooooh não... eles libertaram minha comida... mas tudo bem, serão as próxima refeição... meus filhos, ataquem!”, os civis explodem em fumaça, revelando ser aranhas monstruosas (12 Kobolds) que partem para o ataque.

Aranha Gigante Rainha

Vilã Final 2, NM Ningen

2 DVs (16 PVs)

CA 19 (+7 Des, +2 Nível)

Ataques/Dano

- Patas +3 (1D+2 perfuração, Ameaçadora)
- Esguicho Ácido +9 (2D ácido)

Habilidades: F14, D24, C15, I24, S17, C15

Resistências: Fort +5, Refl +9, *Vont +6

BBA +2

Talentos

- Marreta Shoujo
- Iniciativa Aprimorada

Defeitos

- Objeto de Poder (Adaga).
- Dependência (carne humana).

Poderes Únicos

- Magia Ilimitada: Teia
- Magia Ilimitada: Invocar Kobolds
- Magia Ilimitada: Velocidade

Lutar no alto e numa teia pegajosa é uma tarefa difícil. Caso alguma ação resulte numa possível queda, os Defensores devem fazer um Teste de Acrobacia CD20 para se agarrar num fio de teia ou na janela mais próxima, em caso de falha, caem sofrendo 10D pontos de dano por esmagamento. Caso os Kobolds caiam, são derrotados imediatamente, caso a Aranha Rainha caia, ou seja derrotada, seu corpo é teleportado enquanto grita “*malditos Defensores... o Império Aranha retornaráaaaa...*”.

Aparentemente, num futuro próximo, os Defensores terão um novo perigo a enfrentar, quem sabe...

Armadilha

Com o intuito de atrasar os Defensores, os lacaios de Korliath espalharam armadilhas ao redor da cidade. Os Defensores irão avistar uma Patrulha Kobold que imediatamente notam sua presença e automaticamente fogem, atraindo os Defensores para a armadilha.

Caso caiam neste encontro, o Mestre rola 1D e verifica qual armadilha os Defensores enfrentarão naquele dia:

1 e 2: Fosso de Esgoto Oculto: Reflexos CD20 para evitar; 2D pontos de dano por esmagamento em queda de 3m; Observar, Ouvir e Procurar CD25 para notar; Operar Mecanismo CD25 para desarmar.

3 e 4: Disparador de Rede: Reflexos CD20 para evitar; o alvo fica preso e pode escapar com uma Ação Completa ou Teste de Arte da Fuga CD25; Observar, Ouvir e Procurar CD25 para notar; Operar Mecanismo CD25 para desarmar.

5: Disparador de Setas Venenosas: Reflexos CD25 para evitar; alvo recebe 1D+2 pontos de dano por perfuração e deve fazer um Teste de Fortitude CD25, se falhar fica Enjoado por 1D+1 dias, ou 1 dia se tiver cuidados; Observar, Ouvir e Procurar CD25 para notar; Operar Mecanismo CD25 para desarmar.

6: Pedra Rolante: Reflexos CD20 para evitar; alvos recebem 4D pontos de dano por esmagamento; Observar, Ouvir e Procurar CD25 para notar; Operar Mecanismo CD25 para desarmar.

Ato 5 - Contra o Filho do Dragão

Depois de quase uma semana desbravando as ruas da cidade buscando informações sobre o paradeiro de Korliath, os Defensores enfim se deparam com uma pequena colina na Floresta de Aokigahara, assim que saem da cidade. E nessa colina, uma entrada escura para um covil secreto.

A entrada não é vigiada, não há armadilhas ou Patrulheiros a vista, mas o Filho do Dragão sabe que os Defensores estão ali. Isso é quase um convite, ou um desafio, para que desbravar sua masmorra e que lhe enfrentem em seu território natural.

A partir de agora, os heróis enfrentarão uma masmorra ao estilo Defensores de Tóquio, sem milimetria, apenas enfrentando desafios sinistros, um pouco mais difíceis do que aqueles encontros na cidade, por isso, que estejam preparados. Esta é a Masmorra do Dragão, se quiserem chamar.

A caverna levará os heróis para túneis labirínticos e escuros, que requerem muito cuidado para serem desbravados, pois o ambiente todo é repleto de ovos dracônicos, sucatas e luzes misteriosas. Ao todo, os Defensores precisam desbravar 4 salas, antes de chegar na sala final, onde estará Korliath. E a cada sala, os Defensores devem realizar Testes de Sobrevivência CD20 para se guiar pelos corredores (ou outra Perícia que acharem conveniente de acordo com o que quiserem fazer para isso), do contrário enfrentarão perigos no caminho.

Corredores

Caso obtenham falha no Teste para se guiar pelos corredores, os Defensores enfrentaram um dos problemas a seguir. Mestre, role 1D:

1, 2 e 3: Armadilha

4 e 5: Patrulha Dracônica

6: Energia Pulsante (Reflexos CD25 para evitar, ou recebem 1D pontos de dano por corte).

Mas caso obtenham sucesso no Teste para se guiar pelos corredores, podem encontrar um caminho seguro ou desviar com segurança dos perigos listados acima. Com isso, encontram uma das Salas da Masmorra.

Mestre, caso queira, pode criar um mapa para essa masmorra, optamos por não fazer isso com o intuito de incentivar a criatividade dos participantes do jogo ao criar as cenas de passagem pelos corredores, descrevendo o que vêm, como reagem, como enfrentam e etc. Com isso em mente, a cada vez que jogar essa aventura, uma masmorra nova e diferente será criada.

Sala 1 - O Guardião

Uma gigantesca sala oval tem em seu centro um enorme bloco de pedra com diversos entalhes místicos, quando os Defensores pisam na sala, tudo estremece e as saídas são lacradas por pedras que caem, a energia pulsante que reverbera a masmorra se concentra na pedra, que se levanta, mostrando ser um grande golem. Rolem Iniciativa:

Golem Guardião

Monstro 6, LM Ningén

6 DVs (55 PVs)

CA 20 (+3 Des, +6 Nível, +1 Defensora)

Ataques/Dano

- Pancada +11/+6 (1D+8 esmagamento, Defensora)
- Energia +9/+4 (2D+8 “energia”, veja a seguir)

Habilidades: F20, D16, C20, I10, S14, C10

Resistências: *Fort +10, Refl +5, Vont +4

BBA +6/+1

Talentos

- Golem de Pedra (Lentidão 3/dia, Ação Livre)
- Golem Resistente (RD5)
- Marreta Shoujo
- Surto Heroico (3/dia, A!!! pág 56)

Defeitos

- Código de Honra do Samurai
- Incomunicável

Poder Único

- Afinidade Elemental: Quando o golem surge, as energias que o alimentam mudam de cor, que corresponderão ao seu elemento. O Golem sempre causa uma quantidade de dano extra igual a metade de seu nível em seus ataques, ignora o dano do seu elemento e recebe dano dobrado de seu elemento oposto.

Elemento do Golem

Cor, Elemento, Oposição

1 - Amarelo, Eletricidade, Água

2 - Branco, Gelo, Fogo

3 - Verde, Ácido, Sônico

4 - Vermelho, Fogo, Frio

5 - Azul, Sônico, Ácido

6 - Dourado, Magia, Energia

Os Defensores podem ter problemas se não perceberem a fraqueza do Golem a tempo. Se tiverem essa ideia, podem realizar uma Ação de Rodada Completa para um Teste de Sentir Motivação ou Conhecimento [Estratégia] CD30 para analisar o Golem, porém, ele precisa ter feito alguma Ação ou reação nessa Rodada. Com um sucesso, os Defensores descobrem a cor e o elemento, para descobrir a oposição precisam realizar algum Teste de Conhecimento pertinente CD30 em uma Ação de Rodada Completa.

O Golem lutará até a morte, e quando perecer, as energias que o alimentam se dispersam e as saídas são liberadas.

Sala 2 - O Quebra-Cabeça

Aparentemente preparada a mão por magia ou hábeis engenheiros, essa sala da masmorra possui o formato hexagonal com paredes extremamente lisas, sendo o chão e o teto milimetricamente polidos e repleto de ladrilhos coloridos com motivos dracônicos, é possível até ver o próprio reflexos ofuscado no chão e no teto.

Cada parede possui uma cor (as mesmas do elemento Golem) e dois espaços onde aparentemente algo pode ser encaixado, e no centro da sala, um pedestal contendo uma pedra igualmente trabalhada como a sala comportando em sua superfície 12 pequenos blocos de pedra, cada um com um símbolo diferente.

O desafio é relacionar as cores com seus elementos e seus símbolos, qualquer combinação errada faz com que nada aconteça, mas Korliath saberá disso. A relação a seguir apresentará já a ordem correta do enigma, é importante que o Mestre apresente os símbolos de forma aleatória, para que não induza as decisões dos Jogadores.:

- Amarelo, Eletricidade (nuvem com trovão), Água (mar em ondas);
- Branco, Gelo (iceberg), Fogo (árvore em chamas);
- Verde, Ácido (cauda de escorpião), Sônico (círculo com diversos círculos menores dentro);
- Vermelho, Fogo (dois galhos de árvore), Frio (flocos de neve);
- Azul, Sônico (linha com diversas ondulações), Ácido (cabeça de cobra com presas a mostra);
- Dourado, Magia (losango), Energia (diversos círculos de diferentes tamanhos).

É possível considerar que Gelo e Frio são as mesmas coisas, uma vez que esse enigma é baseado nos tipos de dano dos jogos d20 System, e frio/gelo sempre aparecem em conjunto.

Caso as coisas fiquem difíceis e os Jogadores passem muito tempo tentando resolver o enigma, os Defensores podem gastar 1PA para um Teste de Inteligência CD10, com Sucesso, o Mestre concede uma informação útil.

Sala 3 - Se Afastem

Korliath não esperava que resolvessem o enigma, por isso, preparou uma série de desafios nessa sala, para que se desgastassem e desistissem de uma vez.

Essa sala é muito maior do que as outras, ao adentrarem os Defensores se vêem em uma plataforma e mais a frente um grande fosso que se estende até as paredes laterais da sala. Um barulho ensurdecedor se faz presente, se olharem para baixo, verão centenas de milhares (algo em torno de 10 Hordas Dracônicas) de Kobolds sorrindo e babando, prontos para devorar os Defensores que caírem ali.

O cumprimento da sala é tão enorme que não é possível ver seu final, apenas uma escuridão sem limites. Mas de forma espaçada, em locais aleatórios do gigantesco fosso, algumas protuberâncias de pedra, são stalagmites. O teto também é escuro e está repleto de stalactites em posições tão aleatórias quanto as stalagmites, é possível ver que ali habitam morcegos.

Se quiserem passar o desafio no bruto, considere o seguinte:

- pular para uma stalagmite em segurança, Saltar CD20;
- se pendurar nas stalactites, Acrobacia CD20;
- usar as stalactites como base para alcançar as stalagmites, ou vice versa, Acrobacia ou Saltar CD18;
- escalar a parede lateralmente, Escalar CD20;
- passar voando ou num lançamento arriscado faz os morcegos atacarem, Reflexos CD25 para não perder o controle da manobra, se falhar, cai no fosso;
- Falhar em passar pelas stalagmites e stalactites faz o Defensor cair no fosso, sendo atacado pelos Kobolds. Recebe automaticamente 1D pontos de dano e pode tentar Reflexos CD20 para subir novamente e continuar a passagem, a cada falha continua sendo atacado e recebe 1D pontos de dano.

Ideias criativas, ajudas e bons usos de recursos podem bônus nos Testes, mas nunca um Sucesso automático.

Ao todo são necessários 5 Testes bem sucedidos para ultrapassar o fosso, quando chegam no 3º passo conseguem vislumbrar o fim do desafio chegando, e ao fundo, a sombra de uma figura humanoide, seus olhos ofídicos amarelos e iluminados fitam os Defensores e logo se viram, atravessando a porta que aguarda os Defensores.

Sala 4 - Fantasmas do Passado

Embora não sejam afetados, os Defensores podem ver que a energia dracônica por aqui nunca para, pulsando das extremidades da masmorra, alimentando os ovos espalhados pelos corredores, iluminando caminhos e até atingindo os Defensores em alguns momentos.

Nessa sala, uma grande névoa se faz presente, mas em seu centro é possível ver um vórtice desses feixes de energia, que nunca param de girar, e quando os Defensores entram na sala, além das portas fecharem, o vórtice gira muito mais rápido e mais expansivamente, até um momento em que toma toda a sala.

Os Defensores se vêem em sua pior lembrança, um momento triste de sua vida em que não pode fazer nada para mudar as coisas. Ele verá sua própria imagem perto de cometer o mesmo erro, e ao fundo uma voz reptiliana vociferando desagrados ao Defensor, que deve realizar um Teste de Vontade CD25, se falhar reviverá seu fracasso e verá a voz se tornando um grande dragão vermelho, que se apresenta como Korliastelroth, o Ancião Vermelho e diz *“você não deveria estar aqui, criança. você é fraco, e não vai conseguir deter meu filho...”*. Caso o Defensor tenha sucesso no Teste, o dragão apenas se materializa de costas e voa para longe.

Independente dos resultados do Teste, passado o evento o vórtice se dispersa e as portas se abrem.

Sala 5 - O Encontro Final

O Filho do Dragão recebe os Defensores com aplausos, está no fundo de uma sala ricamente trabalhada como a sala do enigma, sentado em um trono de ossos e ouro; na parede, uma gigantesca tapeçaria com a imagem de Korliastelroth.

“Devo parabenizá-los, meus queridos! Não imaginei que teria sucessos em minha masmorra! Como um dragão honrado que sou, lhe darei seus tesouros, a oportunidade de lutarem contra mim... Até a morte!”

Korliath parece mais forte, seus olhos amarelos mais brilhantes e sua armadura mais ornamentada. O que pode chamar mais atenção é um grande aparato mecânico que carrega nas costas, como um exoesqueleto.

Korliath, o Filho do Dragão

Alien Clérigo 8, LM Ningen

8 DVs (96 PVs, 13 PAs)

CA 22 (+2 Des, +8 Armadura, +2 Natural)

Ataques/Dano

- Artes Marciais +8 (1D+2 esmagamento)

- Lança de Ossos +9 (2D+5 perfuração)

Habilidades: F18, D14, C18, I10, S20, C16

Resistências: *Fort +10, Refl +4, *Vont +11

BBA +4

Traços Raciais

- Talento bônus: Meio-dragão (Categoria 4, Sentidos Especiais: Visão na Penumbra, Audição Aguçada).

- Talento bônus: Armadura Natural.

Talentos

- Sopro (cone 18m, 8D fogo, Refl CD18).

- Presença Aterradora (CD17, Apavorado ou Abalado por 4d Rodadas).

- Esquiva Sobrenatural (1°A!!!, pág 34)

- Magia de Dragão (Criar Passagens)

Defeitos

-

-

Magias

- Teste Res CD15 + Nível da Magia

- Conhecidas 8/5/3/2/1

- Diárias 11/11/10/9/7

Equipamentos

- Armadura de Aço Dracônico [Armadura Pesada, +8 CA, -5 Penalidades].

- Lança de Aço Dracônico [Arma Comum, Grande, Corpo a corpo, dano 2D perfuração, dec 20/x2; +1 mágica].

- Exoesqueleto [Sangue de Ferro 1/dia].

0° - Cura Mínima, Luz, Pasmar, Detectar Magia, Resistência, Guia, Ler Magias, Consertar

1° - Cura Leve, Proteção, Comando, Invocar Monstro I, Degauss

2° - Imobilizar Pessoas, Melhorar Habilidade, Despedaçar

3° - Círculo Mágico, Rogar Maldição

4° - Fúria da Fé

Como Korliath sabe da presença dos Defensores, estará preparados, tendo em si já conjuradas as Magias *Resistência, Guia, Proteção, Melhorar Habilidade x2 (Força e Sabedoria)* e *Círculo Mágico*, suas estatísticas agora são: CA24, Artes Marciais +10 (1D+4), Lança +11 (2D+7), F23, S25, Fort +11, Refl +5, Vont +14, Teste Res das Magias CD17 + Nível da Magia, no Círculo Mágico é imune a controle mental e contato corporal direto e tem +1 no próximo teste que fizer. Quando estiver com metade dos PVs, irá ativar o

Exoesqueleto, ficando com F27, Redução de Dano 10, Artes Marciais +12 (1D+9), Lança +13 (2D+10).

Ele lutará até o fim, e no meio do combate, vozes poderão ser ouvidas, ecoando em todos os cantos, em um idioma desconhecido (se algum Defensor tiver a Perícia Idiomas, poderá fazer um Teste de Conhecimento para descobrir ser uma língua dracônica antiga). No fim do combate, Korliath usa Degauss em seu Exoesqueleto queimando-o, tornando-o impossível de ser utilizado e ou reprogramado.

“Sinto muito meu ancestral, em um dia conseguirei terminar o ritual e lhe trazer de volta...”

Pode haver um tempo de conversa com o Filho do Dragão, ele se sente fracassado e nada arrependido do que já fez, já que houveram poucas mortes em suas ações e sacrifícios são necessários. Se lhe for lançado um Cura Para o Mal ou ter sido convencido de que estava errado (Perícias sociais CD20, 25 e 30) em seus últimos momentos, nunca saberemos o que irá acontecer.

Por fim, as vozes tornam-se mais fortes, a tapeçaria se queima, revelando uma nova sala. Nela, diversas figuras encapuzadas estão em torno de uma grande chama vermelha, que queima joias, ouro, objetos de arte e outras coisas valiosas. Assim, que tentam agir contra, o tempo parece se tornar mais lento e as vozes falam em uníssono...

“Vocês venceram a batalha, Defensores... Mas a guerra, perderão!”

A chama se expande e é possível ver as figuras desaparecendo em meio ao fogo. A visão dos Defensores é tomada pelo clarão do fogo e quando recobram seus sentidos se vêem em Aokigahara, na frente de onde era pra estar a entrada para a masmorra, agora selada eternamente por pedras que selam todos os corredores.

Epílogo

Durante essa aventura, os Defensores puderam ver que o Culto a Karliostelroth não parou com Karlioth, diversos outros acólitos escaparam com vida dessa masmorra, e quem sabe outros planos eles não estão armando para trazer seu ancião de volta à vida. E Karlioth já era poderoso, quem dirá os outros inimigos.

Além disso, um vislumbre de um novo inimigo, o Império Aranha, e do panorama social com o ingresso dos monstros à sociedade humana. Difícil precisar o andamento desses eventos, é preciso investigar e estudar a fundo.

E essas são ótimas oportunidades para que o MJ crie suas próprias aventuras!

Descanso

Durante sua jornada, sempre que acharem viável, os Defensores podem tirar um tempo para descansar... Tratar suas feridas ou relaxar um pouco, mas em algumas situações o tempo será curto e um Descanso não será viável.

Nos Atos 1, 2 e 3 sempre que quiserem, os Defensores podem fazer quantos dias de Descanso acharem necessário. No Ato 4 podem fazer um único dia de Descanso, e no Ato 5 não há tempo para Descanso.

Evolução

Via de regra, são necessárias 3 Aventuras para que um Defensor suba 1 Nível. Mas, O Filho do Dragão é uma campanha com diversas Aventuras, umas mais rápidas, outras mais lentas, que concedem uma evolução mais acelerada.

Considere que após os Atos 1, 2 e 3 os Defensores sobem 1 Nível.

A cada 5 Encontros no Ato 4 sobem mais 1 Nível.

Depois de passarem pelas Salas 1, 2 e 3 no Ato 5 sobem mais 1 Nível.

No total, no fim do Ato 5, os Defensores subiram 4 Níveis.

Pontos de Ação

Este é um recurso valioso em 4D&T e impossível de ser recuperado com Descanso. É possível obtê-los apenas cumprindo objetivos e tendo boas ações. O Filho do Dragão é uma campanha considerada difícil, principalmente para iniciantes em RPG e Defensores de nível baixo, por isso, é imprescindível que o Mestre não seja sovina, mas também deve ser justo.

Sempre dê 1PA aos Defensores quando apartar interações possivelmente hostis sem precisar de um combate.

Sempre que um Defensor hesitar em algum momento por conta de um Defeito, também dê 1PA a ele.

E ao final de cada sessão de jogo, ou Ato (se jogarem vários em uma só sessão), use os parâmetros do próprio livro para recompensar os Defensores, se cumpriram o objetivo sem repercussões negativas, se cumpriram o objetivo sem morrer, se houveram salvamentos e etc.

Caso o Defensor esteja já com os PAs cheios e receba mais durante a sessão, considere-os como PAs temporários, que se não forem gastos ainda na mesma sessão, serão perdidos ao final dela. Pontos de Ação recebidos ao final da sessão não podem ser convertidos em PAs temporários para a próxima sessão, serão simplesmente perdidos.

Considerações Finais

Este é um trabalho que fiz como tributo às melhores obras RPGísticas que já vi, não por coincidência criadas pelo mesmo autor, que também é o melhor que já vi.

Um grande obrigado a Marcelo Cassaro, por ter nos dado 4D&T e O Covil do Terceiro (Tormenta RPG).