

A Tumba de Demara



FOR USE WITH

DW

DUNGEON WORLD

INTRODUÇÃO:

Os seus Heróis buscam aventuras e vitórias? Estão preparados para combater o mal com espadas, magias e inteligência? São corajosos o suficiente para encarar o desconhecido? Então sejam bem-vindos a *Tumba de Demara*, a primeira história do **Livro de Aventuras de First Quest – A Primeira Missão**. Nessa aventura, os heróis explorarão as ruínas de um castelo a procuram Taran, um lorde elfo e tentarão impedir o plano maligno do ogro Bonegnasher.

Por mais que o tempo passe e nos apaixonemos por novos jogos e estilos de aventuras diferentes, sempre permanecerá em nossos corações, num canto especial repleto de nostalgia, as nossas primeiras aventuras. No nosso caso, a *Tumba de Demara* é uma destas aventuras inesquecíveis. Na época nós não sabíamos, mas foi através dela que a porta do mundo da magia e fantasia se abriu pela primeira vez e desde então nunca mais se fechou. Nesta adaptação, fizemos o máximo para manter todo o clima da aventura original sem, no entanto, rejeitarmos todos os avanços que **Dungeon World** pode nos proporcionar. Apertem os cintos que a aventura está para começar!

Equipe Torre do Mago

www.torredomago.com.br

Agradecimentos: Alan Oliveira / João Pedro Torres – Obrigado por suas ideias e incentivos.

Artes: Jeff Butler – Rules Book / James Crabtree – Adventure Book.

Adaptação e diagramação: Marcos Rodrigues

v.1.0



Advanced
Dungeons & Dragons
2nd Edition

TORRE
do MAGO

DUNGEON
WORLD

PRELÚDIO:

O Grande Mago Nethril contrata os personagens para encontrarem seu aprendiz, Taran, um lorde dos elfos. Há dois dias, o lorde elfo Taran partiu em missão secreta às ruínas do Castelo de Demara, e ainda não retornou. O mago não acredita que ele esteja perdido, afinal Taran é um exímio conhecedor da região.

Nethril teme que seu aprendiz tenha sofrido um trágico fim quando chegou as ruínas do castelo. Antes de partir o elfo falou algo sobre o ogro Bonegnasher e uma orbe, uma orbe cantante. Os heróis devem se apressar, se a orbe cantante cair em mãos diabólicas, será a morte ou escravidão para todo o reino!

OBJETIVOS:

- ✦ Retratar um mundo fantástico;
- ✦ Encha a vida dos personagens com aventuras;
- ✦ Jogar para descobrir o que acontece.



PERGUNTAS

As perguntas abaixo deverão ser direcionadas, uma de cada vez, aos personagens da mesa. Elas foram pensadas para serem feitas na ordem que se apresentam, porém, sinta-se livre para alterar sua ordem e adicionar novas perguntas.

- ✦ Com o que se parece a Orbe Cantante?
- ✦ A Orbe Cantante também é conhecida como a Orbe dos Dragões, por que você sabe disso?
- ✦ O que você sabe a respeito dos perigos que habitam as ruínas do Castelo de Demara?
- ✦ Quais riquezas você ouviu dizer que se escondem nos calabouços do Castelo de Demara?
- ✦ Por que ninguém, até hoje, encontrou a Porta Mágica para a Tumba Secreta de Demara?
- ✦ O que o Grande Mago Nethril lhe contou a respeito dos perigos existentes na Tumba Secreta de Demara?
- ✦ Qual divindade era venerada pelo Rei Demara e seus súditos?
- ✦ Por que será que Taran foi sozinho para o Castelo de Demara?
- ✦ O que Taran sabe que lhes pode ser de muita valia?
- ✦ Por que você quer se reencontrar com Taran, o lorde elfo?
- ✦ Só de ouvir o nome do ogro, Bonegnasher, você sente calafrios, quais histórias terríveis você ouviu sobre esse ogro?

MOVIMENTOS INTRODUTÓRIOS:

Movimentos Introdutórios são ganchos que ajudam o grupo imergir na aventura. Realize os movimentos ao final da criação de personagens, mas antes que o jogo efetivamente se inicie.

Ao que interessa



Na primeira oportunidade você quis negociar um bom pagamento com Nethril, conte-nos qual foi a barganha e role **+CAR**. Com **10+** você conseguiu uma ótima barganha com o mago. Com **7-9** o mago te revela uma oportunidade de riqueza que se esconde nas ruínas do Castelo de Demara. Com uma falha, o mago se enfurece com sua ousadia, ele apenas consegue lhe pagar uma versão muito inferior ou limitada daquilo que pediu.

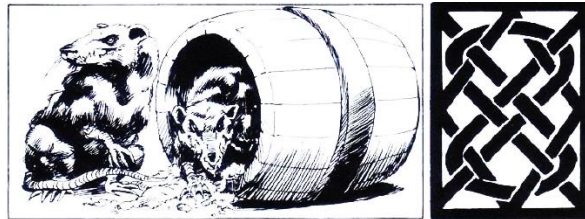
A orbe dos dragões



A Orbe dos Dragões é um artefato mágico muito valioso, porém seu verdadeiro valor só se revelará para aquele que desvendar seus mistérios. Com a morte do rei Demara, tanto seu paradeiro quanto seu verdadeiro propósito foram perdidos. Role **+INT**, com **10+** escolha três, com **7-9** escolha dois. Com **6-** escolha um.

- ❖ Você conhece uma lenda ou música que conta sobre um dos fabulosos poderes da orbe, o que ela é capaz de fazer?
- ❖ Você conhece a origem deste artefato e isso lhe dá pistas de como ela pode ser desvendada, conte o que você sabe?
- ❖ Você conhece tão bem as histórias Rei Demara que tem uma ideia de onde a Porta Mágica possa estar escondida, onde?
- ❖ Você sabe que a orbe cantante responde ao chamado da chave encantada que abre a Porta Mágica para a Tumba de Demara, como a chave se parece?

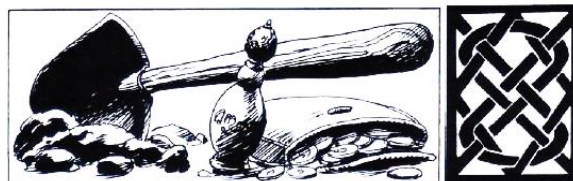
O lorde elfo



Você foi o primeiro a perceber as pegadas no chão, parece que houve uma briga aqui. Role **+SAB**, com **10+** escolha dois, com **7-9** escolha um. Com **6-** as pegadas mostram que algo foi arrastado até os portões do castelo, depois disso o rastro desaparece.

- ❖ Você consegue uma pista que revela quem são as criaturas de capturaram Taran. O que você encontrou e o que são estas criaturas?
- ❖ Você encontra a “trilha de migalhas” que o elfo deixou, caso alguém viesse procura-lo, como é esta trilha? Como sabe que é de Taran?
- ❖ Taran não parece estar gravemente ferido.

Sua última morada



Muitos heróis tentaram se aventurar nas ruínas do Castelo de Demara em busca de tesouros, mas poucos obtiveram sucesso. Apesar dos saques, o castelo ainda está repleto de tesouros que esperam pacientes para serem encontrados pelos destemidos. Esta não é a sua primeira aventura neste lugar, conte-nos como sobreviveu a sua última empreitada, com base na resposta role **+Atributo mais adequado**, com **10+** escolha três, com **7-9** escolha dois. Com uma falha, ainda escolha um, porém haverá uma complicação, o mestre dirá qual.

- ❖ Da última vez você não estava preparado, mas desta vez você estará. Recebe 3 de preparo;
- ❖ Você está a tanto tempo vasculhando estas ruínas que acabou obtendo informações uteis a respeito dos servos de Bonegnasher;
- ❖ Você ouviu rumores a respeito de uma boa oportunidade;
- ❖ Você encontrou alguns aventureiros destemidos na **Taverna do Dragão Vermelho**, um ou dois deles resolveram ir com você.

MAPA

Originalmente a aventura *A Tumba de Demara* para **First Quest: A Primeira Missão** possui um mapa impresso que era utilizado para alocar as miniaturas que vinham no conjunto. Imaginamos que jogar *A Tumba de Demara* sem o mapa seria perder uma parte interessante da experiência, portanto iremos mantê-lo, com algumas adaptações.

Desconsidere completamente os quadriculados do mapa que são utilizados para movimentação no **AD&D**, nós não precisaremos deles em **Dungeon World**.

Procure imprimir o mapa e deixá-lo disponível a todo momento no centro da mesa, assim todos poderão ver e entender para onde estarão indo. As portas do mapa representam caminhos que dão acesso de uma região para outra no mapa. A menos que a ficção diga o contrário, será necessário cruzar toda região para chegar até a próxima.

Procure investir um tempo avaliando o mapa e imaginando, por alto, o que cada uma das salas podem representar, deixe sua mente bem aberta e imagine como seriam as ruínas do Castelo de Demara se elas realmente existissem. Peça aos jogadores para olharem para o mapa e faça algumas muitas perguntas a respeito do lugar e anote.

Trate cada sala do mapa como uma área ou ala do castelo e não como um cômodo. Isso significa que cada sala no mapa, representará um conjunto de várias salas, escadas e corredores com seu próprio estilo e perigos. Por exemplo, resolvi nomear uma das salas como:

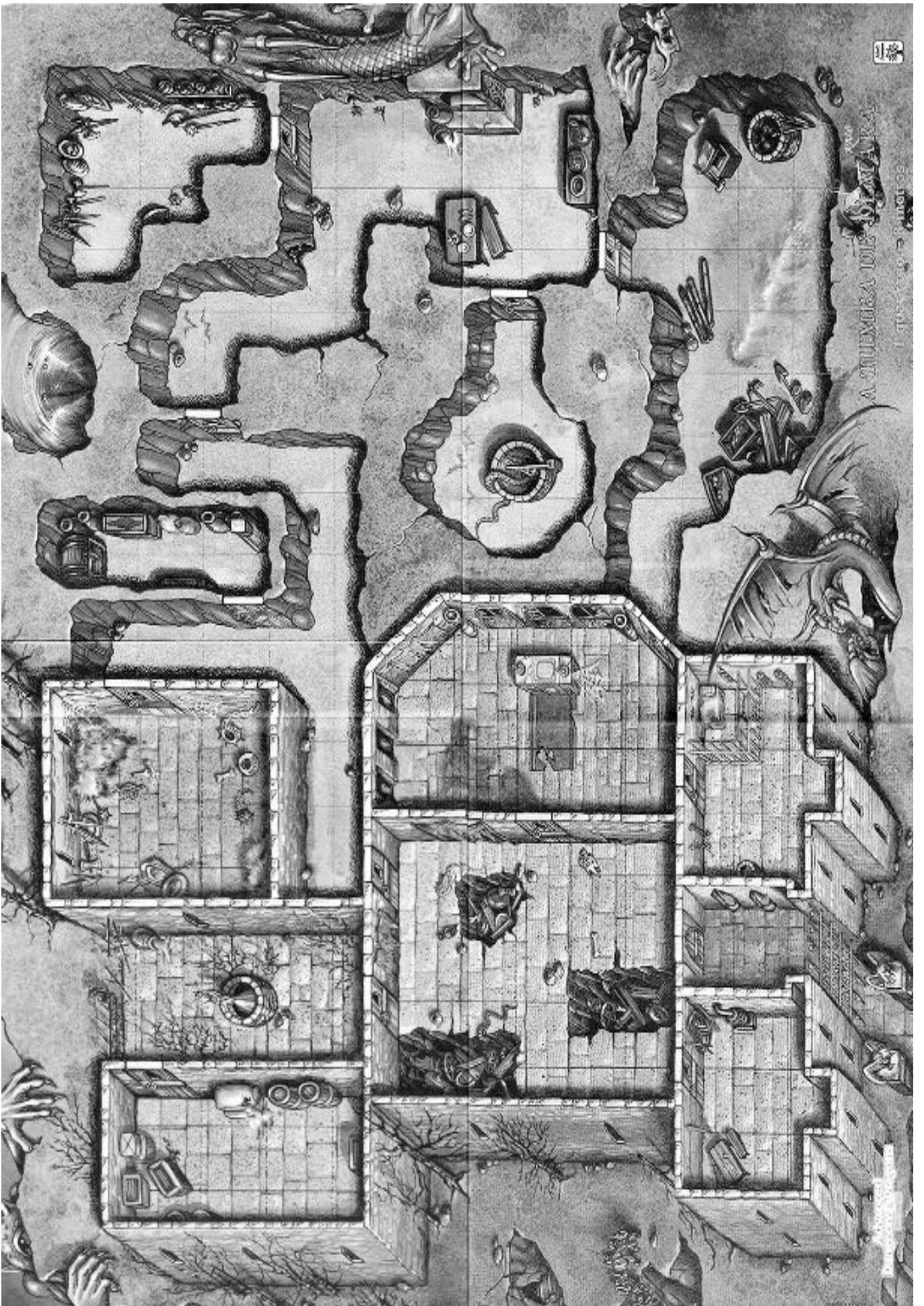
- A Capela, esta será uma área do castelo com um conjunto arquitetônico específico, com várias câmaras, objetos sacros e inclusive poderá contar com algumas catacumbas.
- O Jardim, pode ser uma área externa com fontes, árvores e até mesmo um cemitério antigo.
- A Mina dos Orcs, poderá ser um conjunto intrincado de túneis que vão até as profundezas do mundo.

Deixe sua imaginação voar, determine as áreas conforme o jogo avança, não faça nada de antemão, assim todos irão descobrir juntos o que existe lá. O tamanho de cada área irá variar conforme a necessidade e o ritmo de jogo, não fique limitado ao que está desenhado, com uma caneta desenhe e rabisque o mapa, deixe-o do seu jeito.

A versão para impressão pode ser encontrada aqui:

www.torredomago.com.br/a-tumba-de-demara





SERVOS

Na Taverna do Dragão Vermelho é possível encontrar algum grupo de corajosos heróis que poderão ser contratados para auxiliar os personagens em sua aventura. A sugestão de servos abaixo são adaptações que remetem aos heróis originais usados na aventura *A Tumba de Demara*.



Delvar Punhodiferro

Lealdade: 1
Custo: *Farra*
Perícia: *Protetor 2*



Beldar, o Bravo

Lealdade: 0
Custo: *Fama e Glória*
Perícia: *Combatente 2*



Morganth, o Misterioso

Lealdade: 1
Custo: *Conhecimento descoberto*
Perícia: *Adepto 2*



Slinker

Lealdade: 0
Custo: *Dinheiro*
Perícia: *Arrombador 2 e Rastreador 1*



Lordan, o Puro

Lealdade: 2
Custo: *Fazer o bem*
Perícia: *Sacerdote 2*

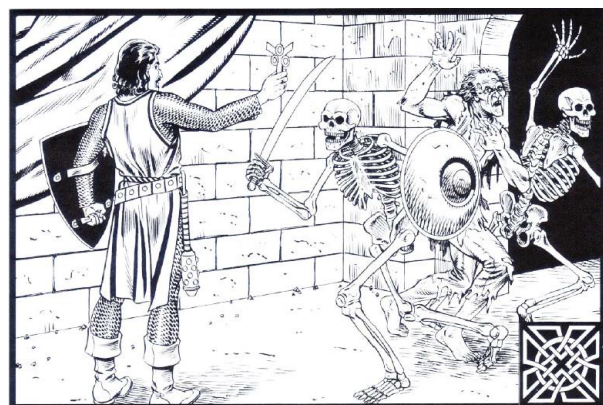


Silverleaf halfmoon

Lealdade: 0
Custo: *A adrenalina da vitória*
Perícia: *Combatente 1 e Adepto 1*

CD DE AUDIO

O conjunto **First Quest: A Primeira Missão** contava com um CD de Áudio que narrava as aventuras vividas pelos intrépidos heróis na *Tumba de Demara*. Esta adaptação para **Dungeon World** não se valerá deste recurso, porém é importante você saber que ele existe.



Bonegnasher

Impulso: Conseguir a Orbe dos Dragões, custe o que custar.

Descrição e Elenco: Bonegnasher é um ogro malvado que atacou o castelo com seus orcs. Seu objetivo é conseguir a orbe. A lenda diz que o Rei Demara escondeu a Orbe dos Dragões em algum lugar do castelo. Ninguém nunca a encontrou, mas Bonegnasher pode estar perto de encontrá-la. Se isso acontecer, será a morte ou a escravidão de todo o reino.

Além de seu bando de orcs, o perverso ogro mantém ao seu lado outros grupos de humanoides mercenários como kobolds, goblins e até mesmo odiosos homens lagarto. Para Bonegnasher todos seus lacaios são dispensáveis exceto por seus dois animais de estimação Predador e Esmagador, ele costuma os manter por perto.



Movimentos:

- ✦ Esmagar com suas enormes mãos;
- ✦ Tomar algo pela força;
- ✦ Comandar seus lacaios;
- ✦ Aplicar uma punição exemplar;
- ✦ Enfurecer-se.

O que está em jogo?

- ✦ Por que Bonegnasher está tão obcecado pela Orbe dos Dragões?
- ✦ Onde a Orbe dos Dragões está escondida?
- ✦ O que é necessário para abrir a porta mágica?
- ✦ Bonegnasher conseguirá se apoderar da Orbe dos Dragões?
- ✦ O que são os animais de estimação de Bonegnasher?

Presságios Terríveis:

- ✓ O estalo do chicote faz com que os orcs trabalhem com firmeza.
- ✓ É escolhido um novo capataz, ainda mais cruel que o anterior.
- ✓ Bonegnasher, em pessoa, supervisiona as escavações.
- ✓ A Porta Mágica é descoberta.
- ✓ Eles encontram uma maneira de forçar a entrada para a Tumba Secreta do Rei Demara.
- ✓ A Orbe dos Dragões é encontrada.
- ✓ A Orbe é desvendado, seu poder é liberado.
- ✓ Bonegnasher se torna mais poderoso do que jamais fora!

Desastre Iminente: Destruição (apocalipse, ruína e desgraça).

s Carrascos

Impulso: Trazer dor e sofrimento.

Descrição e Elenco: Ao chegar às ruínas do Castelo de Demara o elfo foi atacado e deixado inconsciente. Em algum lugar do castelo, Taran está sendo mantido como prisioneiro e cruelmente torturado pelos lacaios de Bonegnasher.

Taran prefere morrer do que contar o que sabe sobre a Orbe dos Dragões. O elfo é durão e se manterá firme em seu intento, mas os carrascos são muito criativos, ninguém sabe quanto mais, o pobre elfo, poderá aguentar.

Movimentos:

- ✦ Infligir dor além de qualquer compreensão;
- ✦ Marcar suas vítimas;
- ✦ Oferecer um acordo ou uma barganha.

O que está em jogo?

- ✦ Que tipo de criatura odiosa sequestrou o elfo Taran?
- ✦ O lorde elfo será resgatado com vida?
- ✦ Ele irá revelar os segredos da orbe à seus raptos?

Presságios Terríveis:

- ✓ Só há dor e sofrimento;
- ✓ Não há mais esperança, ninguém virá;
- ✓ Sangue por toda a parte;
- ✓ O segredo da Orbe dos Dragões é revelado;
- ✓ O lorde elfo, Taran, morre.

Desastre Iminente: Bonegnasher sabe o segredo da Orbe dos Dragões.

