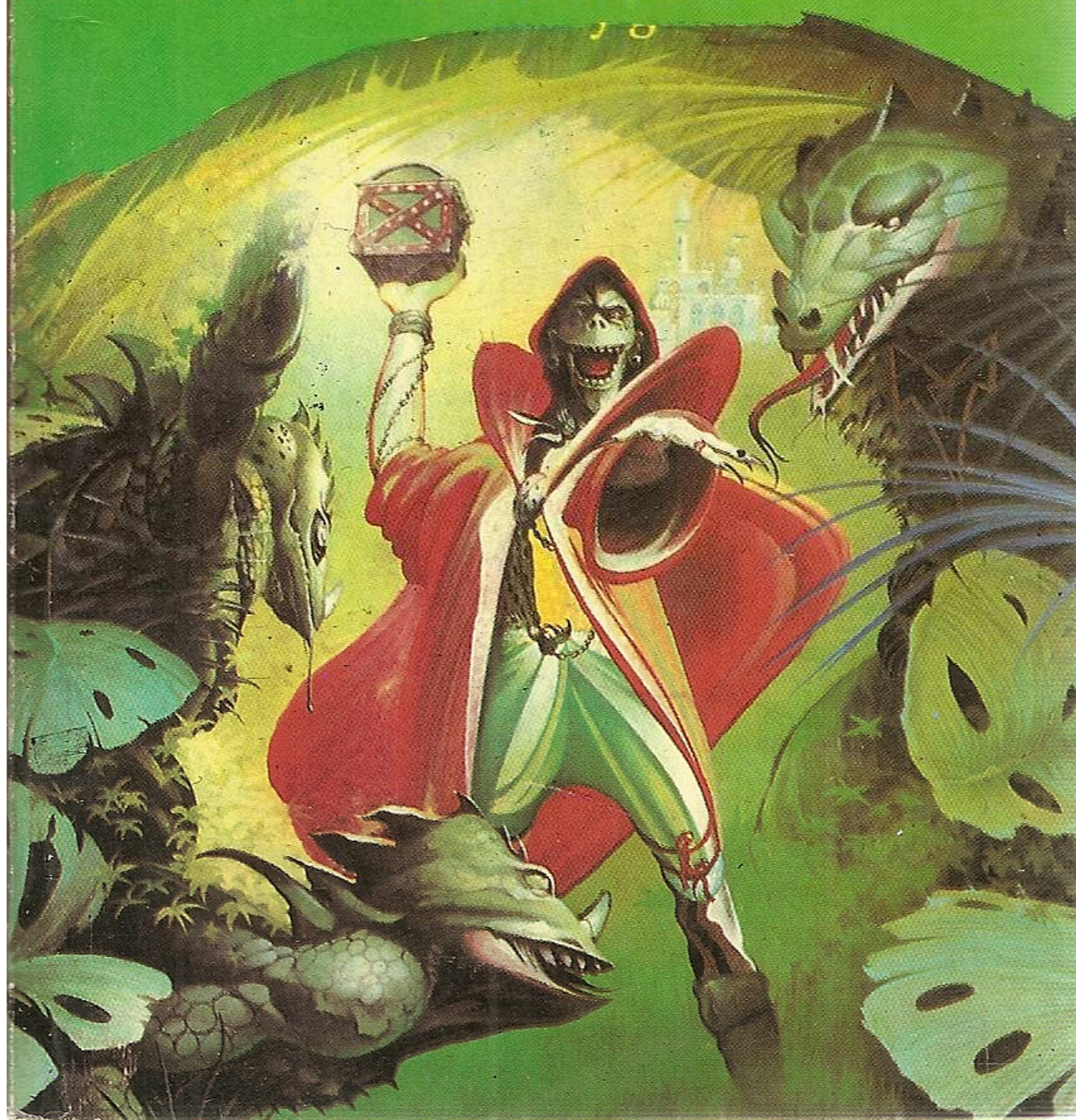


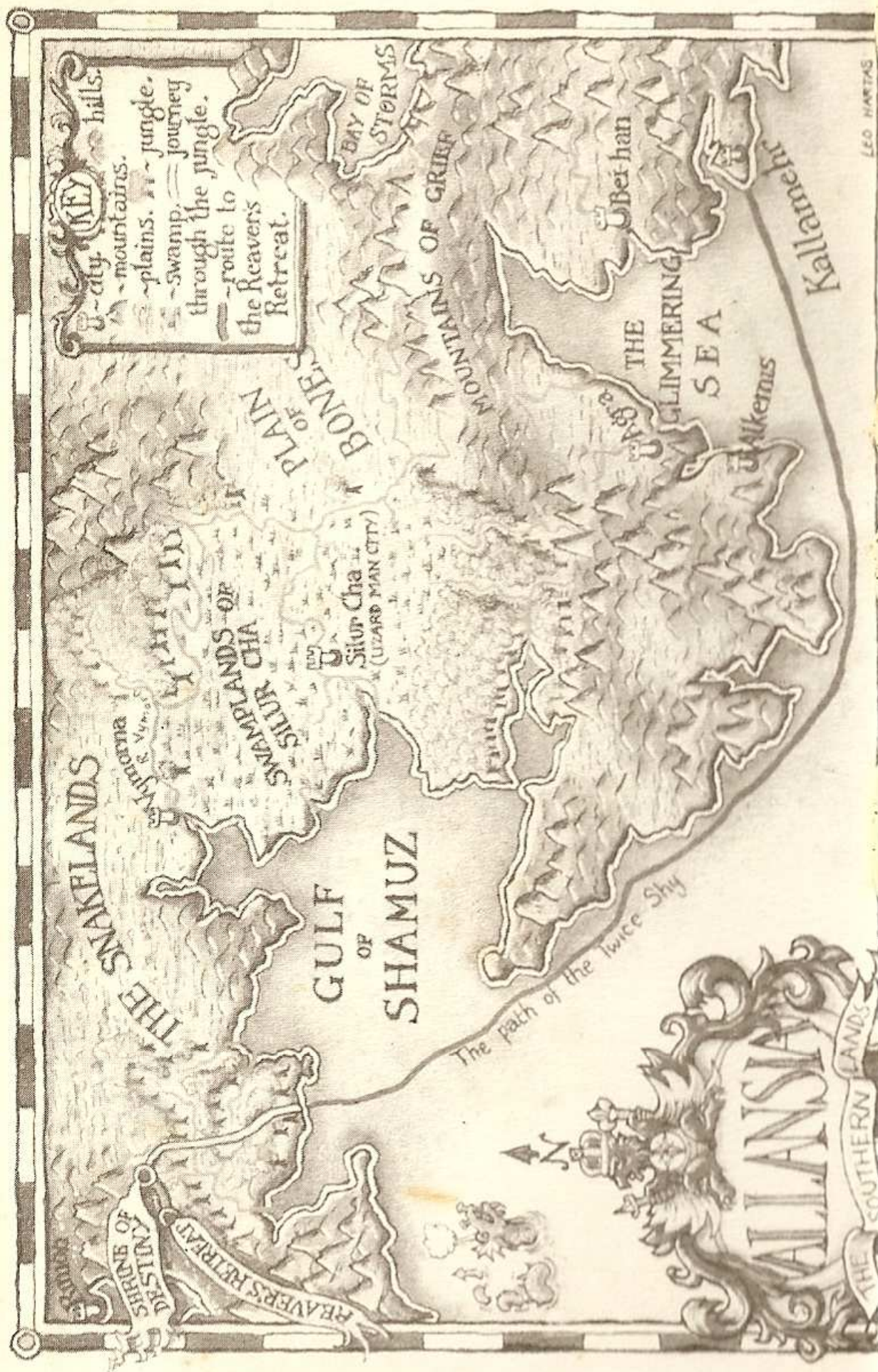
STEVE JACKSON



O SAQUEADOR DE CHARADAS

Quatro módulos de RPG
Aventuras Fantásticas





Ver tradução na terceira capa

O SAQUEADOR DE CHARADAS

Em *RPG — Aventuras Fantásticas* — *Uma introdução aos role-playing games*, uma nova dimensão foi acrescentada aos livros-jogos da série *Aventuras Fantásticas* da Editora Marques Saraiva. O sistema de jogo simples e de rápida movimentação inventado por Steve Jackson e Ian Livingstone permite a você, Mestre de Jogo de uma aventura completa de role-playing game, imaginar missões eletrizantes para enviar um grupo de amigos. *Eles* tomam as decisões; *you* julga os resultados de suas decisões.

Agora, *O Saqueador de Charadas* traz até você quatro situações interligadas para serem usadas segundo as regras de *RPG — Aventuras Fantásticas*. Cada “cenário” pode ser jogado como uma aventura em separado ou como peças interligadas de uma única aventura de proporções épicas. As ameaças usuais são apresentadas pelo mais elusivo dos vilões — o Saqueador de Charadas em pessoa. Ele zombará, atormentará e passará a perna nos jogadores a cada rodada, conforme forem tentando frustrar suas vis maquinações. Allansia mergulhará no Caos Original se o Saqueador de Charadas for bem-sucedido. Os aventureiros poderão evitá-lo? VOCÊ decidirá...

Título do original em inglês
The Riddling Weaver

Publicado por Penguin Books LTD.
Harmondsworth, Mindlessex,
England.

Copyright © Steve Jackson, Paul Manson and Steve Williams, 1986.
Copyright © ilustrações Brian Williams and Leo Hartas, 1986.

Direitos exclusivos para o Brasil adquiridos por
Copyright © 1993 by Marques Saraiva Gráficos e Editores Ltda.
Rua Santos Rodrigues, 240

Estácio

20250-430 – Rio de Janeiro – RJ

Tels.: (021) 273-9447 / 273-9449 / 273-9498

Proibida a reprodução total ou parcial deste livro sem permissão
escrita da editora.

ISBN: 85-85238-45-3

Tradução:
Lília Oliveira.

Editoração Eletrônica:
MMFREIRE – Editoração e Arte

SUMÁRIO

Introdução

7

Para o Mestre de Jogos

9

Primeiro Ato: A Maldição de Kallamehr

24

Segundo Ato: Enigma de Viagem

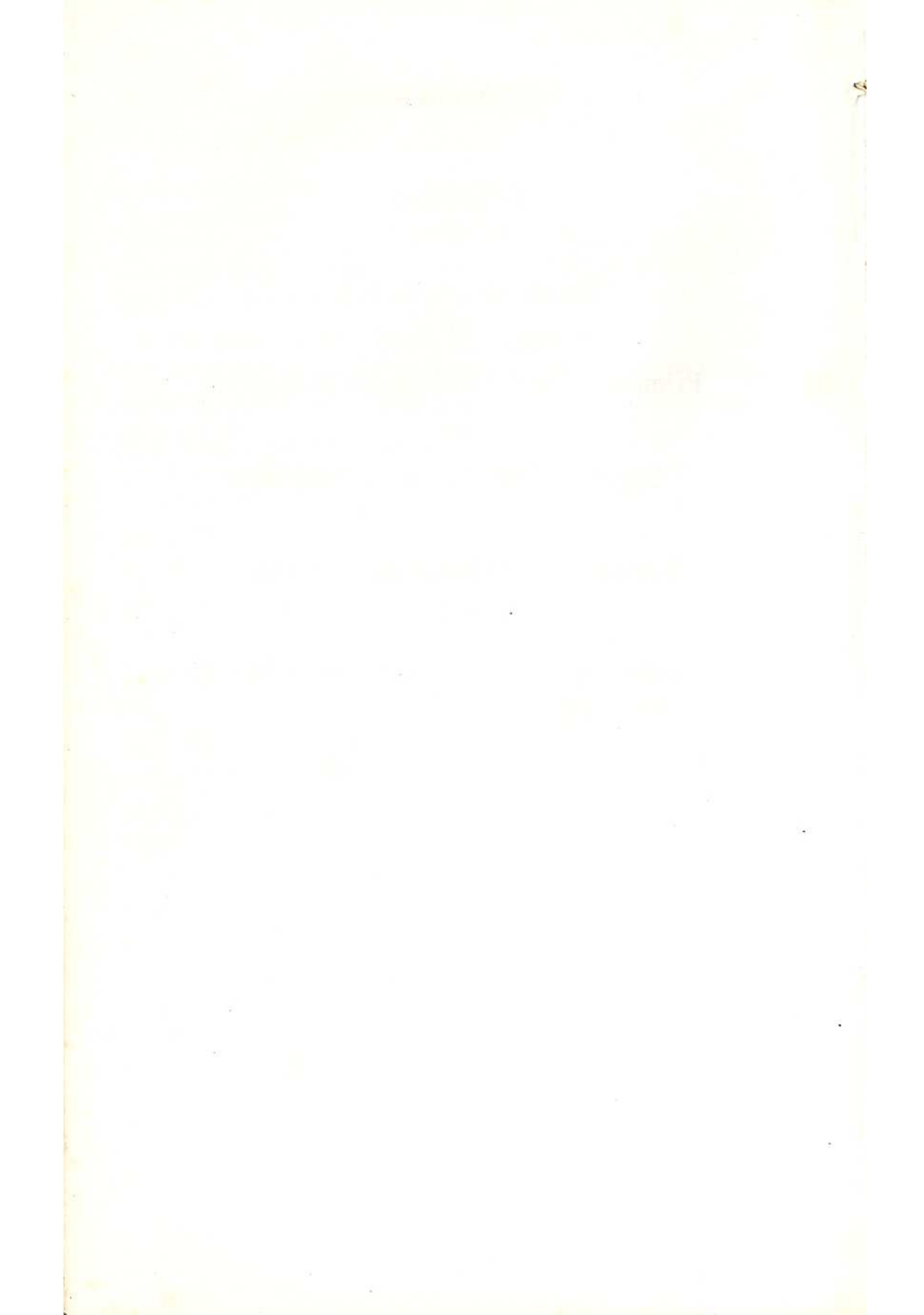
73

Terceiro Ato: O Pêndulo do Destino

121

Quarto Ato: O Reino da Entropia

177



INTRODUÇÃO

Bem-vindo ao mundo do RPG Aventuras Fantásticas!

Você e seus amigos estão para embarcar em uma procura épica, que os levará do esplendor de Kallamehr, através do traiçoeiro Golfo de Shamuz, para o interior das úmidas selvas de Allansia. Durante sua busca, você será perseguido, zombado, maltratado, induzido a cometer erros e também atormentado pelo mais imprevisível dos inimigos — o Saqueador de Charadas.

Este jogo funciona bem com três jogadores (e um Mestre de Jogos), melhor com quatro jogadores e ainda melhor com cinco, que provavelmente é o número máximo desejável.

Para poder usar este livro, você precisa ter *RPG — Aventuras Fantásticas — Uma introdução aos role-playing games*, de Steve Jackson, que contém uma explicação completa sobre as regras do jogo e os detalhes de equipamento e utensílios necessários aos jogadores. Se você for o Mestre de Jogos, então certifique-se de que está familiarizado com o sistema de *Aventuras Fantásticas* antes de iniciar o jogo. Você descobrirá também que é bastante útil ter *Out of the Pit (Saídos do Inferno)* o compêndio dos monstros de *Aventuras Fantásticas*, e *Titan*, o guia para o mundo de *Aventuras Fantásticas*, ambos a serem publicados pela Editora Marques Saraiva.

Este livro contém quatro aventuras. Para aproveitá-las melhor, vocês deveriam jogá-las em ordem, como se

fossem “capítulos” em uma “estória”. No entanto, vocês podem, se assim o desejarem, resolver jogá-las separadamente. Antes de se sentarem para jogar, devem decidir quem de vocês será o Mestre de Jogos. Depois de terem decidido isso, o Mestre de Jogos deve ler a aventura completa para ter um bom controle sobre os acontecimentos.

É vital que não seja permitido que nenhum outro jogador leia a aventura: se o fizerem, não haverá surpresas e muito pouca distração para eles no decorrer do jogo. Somente o Mestre de Jogos pode ler este livro e ele decidirá o que os jogadores verão e descobrirão. O único livro que os jogadores devem ler é *RPG — Aventuras Fantásticas*, que lhes diz como criar e equipar seus aventureiros.

SE VOCÊ FOR JOGADOR NESTA AVENTURA, PARE DE LER AGORA!

PARA O MESTRE DE JOGOS

O Saqueador de Charadas é um ser de muitas formas. Entre os roceiros grosseiros, ele parecerá um companheiro de diversão e alegria. Quando na corte de algum nobre, no entanto, será cheio de charme, cavalheirismo e etiqueta da corte — o diplomata perfeito.

Esta capacidade camaleônica permitiu a nosso astuto amigo misturar-se em muitas comunidades, onde ele alegremente espalhou o caos e a desordem, virou irmão contra irmão e sempre escapou à justiça. Tudo isto ele fez em nome de seus mestres, os Deuses Trapaceiros da Sorte e do Acaso. Mas ele agora está maquinando algo tão grandioso, tão apocalíptico, tão completamente desonesto, que o vil Balthus Dire estremeceria de abjeta inveja se viesse a ouvir sobre isso!

Nestas aventuras, seus jogadores logo encontrarão armadilhas cômicas e enigmáticas do Saqueador. Apesar de parecer excêntrico, ele deve ser levado a sério. Um inimigo imprevisível é um inimigo mortal. Ainda assim, os aventureiros podem impedir o Saqueador para que seu perigoso plano não venha a surtir efeito e mergulhar Allansia no Caos Original.

Mestre de Jogos Criativo

Haverá situações em que os aventureiros resolverão fazer alguma coisa que não foi prevista no texto. Neste caso você precisa ser um Mestre de Jogo Criativo (para maiores explicações, leia as páginas 18–20 de *RPG — Aventuras Fantásticas*). Para dar-lhe mais uma ajuda, eis algumas condutas a serem seguidas:

CERTIFIQUE-SE de que os jogadores compreendem como lutar e usar seu equipamento *antes* de iniciar a aventura, já que explicar as regras durante o jogo pode ser terrivelmente chato.

NÃO fique frustrado se os jogadores não estiverem fazendo exatamente o que você esperava deles; afinal de contas, esta é a aventura *deles*.

CERTIFIQUE-SE de saber tudo que os itens mágicos, poções e feitiços fazem; mas não forneça os segredos deles para os jogadores até que isso seja absolutamente necessário.

NÃO jogue por muito tempo! É muito melhor que o jogo seja uma série de aventuras interligadas do que acabar destruindo-o.

DIGA a seus jogadores para manterem um registro atualizado de seus pontos de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE, assim como o de seus pertences.

Recuperar ENERGIA e SORTE

Os quatro “cenários” deste livro são cheios de obstáculos e os aventureiros podem descobrir que perdem ENERGIA e SORTE com bastante rapidez. É importante que você lhes dê oportunidades de recuperá-las, se

não eles morrerão antes de ter a chance de completar a estória.

Tanto ENERGIA quanto SORTE podem ser recuperadas por magia (feitiços, poções ou pergaminhos). Também podem ser recuperadas de outros modos. A ENERGIA pode ser aumentada ao comer-se Provisões. Como explicado na página 42 de *RPG — Aventuras Fantásticas*, você deve permitir que os aventureiros comam Provisões a qualquer momento que seja razoável (em outras palavras, não no calor da batalha). Os jogadores devem manter um registro da quantidade de Provisões que seus personagens possuem em suas *Folhas de Aventuras*.

SORTE pode ser recuperada através de Bônus de Sorte (veja página 40 de *RPG — Aventuras Fantásticas*). Se um jogador surgir com uma idéia que é particularmente favorável aos aventureiros, então você deveria premiá-los com 1 a 3 pontos de SORTE. Ela, contudo, não deve jamais ultrapassar seus níveis *Iniciais*.

Equipamento

Cada aventureiro iniciará o jogo com o equipamento abaixo:

Uma espada

Uma mochila

Uma lanterna

10 Provisões

Nenhuma poção

Note que equipamentos adicionais podem ser obtidos no decorrer das aventuras. Todo equipamento carregado pelos aventureiros deve ser anotado nas *Folhas de Aventuras*.

Estrutura da Aventura

Para tornar as coisas mais fáceis para o Mestre de Jogos, a estória foi dividida em quatro partes separadas (ou Atos, como nós os chamamos). Cada Ato abre com uma *Parte dos Jogadores* (que deve ser lida em voz alta) e uma *Parte do Mestre de Jogos* (que dá a você uma idéia do que trata o Ato). Os Atos são divididos em Cenas, que seguem o formato usado em *RPG — Aventuras Fantásticas*. Por exemplo, no Primeiro Ato, os aventureiros percorrem vários locais de Kallamehr tentando encontrar itens necessários para completar sua missão. Um grupo de locais que se juntam forma uma Cena. A Cena será ilustrada com um mapa, mostrando os locais. Os locais terão números de referência para que você possa encontrar o caminho entre elas com facilidade.

Cada Cena possuirá Tarefas. Quando os aventureiros tiverem completado as Tarefas com sucesso, a Cena termina e eles podem prosseguir para outra Cena.

Apesar dos Atos serem projetados para ser jogados em seqüência, é possível jogá-los individualmente. Em alguns casos você pode alterar a ordem em que se jogam os Atos, e assim o Segundo Ato vir depois do Terceiro Ato, por exemplo.

A Parte dos Jogadores e quaisquer outras seções que estejam em itálico, são para ser lidas em voz alta.

Criaturas nas Aventuras

Apesar de haver um certo número de criaturas novas neste livro, muitas mais podem ser encontradas em *Out of the Pit* (a ser lançado em 93). Consulte-o se pre-

cisar de maiores detalhes sobre um monstro ou deseje introduzir outros.

As criaturas nas aventuras nem sempre lutarão até a morte. Um modo de ser brando com seus jogadores é fazer com que os monstros fujam quando sua ENERGIA tornar-se baixa, ou quando seus aliados tiverem sido mortos.

A menos que seja informado diferentemente, todas as criaturas nas aventuras possuem uma contagem de ATAQUE de *um*.

Novas Regras

Aqui encontram-se algumas regras adicionais que MJs experientes gostariam de acrescentar a seus jogos para um toque extra de realismo.

Inconsciência

Em um livro solo Aventuras Fantásticas, se sua ENERGIA for reduzida a zero, então você morre. No entanto, como este é um jogo com vários jogadores e existem muitos camaradas que podem ajudar em sua salvação, é mais justo permitir-lhe uma chance de sobrevivência.

Portanto, se sua ENERGIA for reduzida a zero, você está simplesmente inconsciente. Se sua ENERGIA for reduzida a -1, então você foi mortalmente ferido. Se ela for reduzida a -2 ou menos, então você foi feito em pedaços e não há mais qualquer esperança de salvação!

Personagens inconscientes acordarão após alguns minutos (jogue dois dados para descobrir quantos minutos). Quando acordarem, terão 1 ponto de ENERGIA.

Mortalmente ferido exige assistência dos outros. Poções ou feitiços são os únicos meios de reavivar um personagem mortalmente ferido, que devem ser utilizados para elevar a ENERGIA do personagem acima de zero. Se eles forem malsucedidos, então o pobre personagem sangrou até morrer!

Note que essas regras sobre inconsciência não se aplicam aos oponentes dos jogadores.

Armas

Por uma questão racional, é muito mais lógico que atingir alguém com um enorme machado de guerra faça mais estragos do que acertá-lo com um salsichão. Em *RPG — Aventuras Fantásticas*, todas as armas são tratadas da mesma forma a fim de manter o jogo simples e dinâmico. Porém, alguns Mestres de Jogos podem querer acrescentar um pouco mais de realismo em seus jogos variando a quantidade de danos que cada arma inflige. No sistema apresentado abaixo, os danos serão determinados jogando-se um dado.

A tabela a seguir mostra os danos feitos por uma seleção de armas mortais, comumente usadas tanto por aventureiros quanto por monstros. Para usá-la, localize primeiro a arma em questão. Então leia cuidadosamente para descobrir como o resultado de um dado determinará o número de pontos de ENERGIA perdidos pelo oponente para cada Série de Ataque bem-sucedida. Note que uma espada, a arma padrão de um aventureiro, ainda causa a perda dos usuais 2 pontos, assim como a clava (outra arma preferida).

<i>Arma</i>	<i>Ferimento pela Jogada do Dado</i>					
	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>
Machado de Guerra	1	2	2	2	2	3
Punhal	1	1	2	2	2	2
Clava	2	2	2	2	2	2
Lança	1	1	2	2	3	3
Morning star *	1	2	2	2	3	3
Espada	2	2	2	2	2	2
Espada de Duas-Mãos **	2	2	2	3	3	3

* Aventureiro luta com - 1 em HABILIDADE

** Aventureiro luta com - 2 em HABILIDADE

Por exemplo: Mhagi, o Torturador, está girando uma grande morning star (uma corrente em cuja ponta encontra-se uma bola de metal com pontas). Já que é difícil controlar uma arma dessas, sua HABILIDADE, que era 7, fica reduzida a 6. Se sua Força de Ataque for maior que a de seu oponente, ele joga um dado e consulta a tabela anterior a fim de descobrir o dano causado. Suponhamos que ele esteja em desesperado combate com Lorde Zlarch: se ele obtiver 5 ou 6 no dado, ele causa a perda de 3 pontos de ENERGIA a Zlarch. Mas pobre coitado se tirar 1 muitas vezes!

Para agilizar o combate, talvez queira modificar os dados comuns para que assim você já tenha os resultados dos danos causados por uma determinada arma. Você poderia, por exemplo, ter um dado azul para uma lança. Raspe a tinta ou pinte os pontos do dado até ter dois lados com apenas um ponto, dois lados com dois

pontos e dois lados com três pontos. Você então pode simplesmente jogar esse dado para determinar a eficácia da lança, em vez de consultar a tabela a cada uso da arma. Faça a mesma coisa com dados de cores diferentes, usando-os para as demais armas.

Certas criaturas usarão armas e, quando enfrentá-las, os aventureiros terão a oportunidade de jogar dados para o dano causado por elas. Se estiverem usando Garra ou outra arma que não esteja listada anteriormente, a arma em questão causará a perda dos 2 pontos de ENERGIA padrão, a menos que sua descrição informe a você que o procedimento com esta arma é diferente.

Ataque Poderoso

Algumas vezes — ou por incrível sorte ou por grande perícia —, um aventureiro acerta seu golpe com uma força extra ou encontra um ponto fraco na armadura de seu oponente.

Um Ataque Poderoso ocorre quando um personagem em combate consegue obter duplo seis em sua Força de Ataque. Quando isto acontecer, o personagem *automaticamente* causa um ferimento mortal no oponente (ou seja, a ENERGIA do oponente é reduzida para -1).

Magia

Para acrescentar um tempero extra às aventuras, você pode permitir que *um* dos aventureiros seja um mago. Por ter dispendido muito tempo às voltas com livros poeirentos e se exercitado pouco, este personagem terá o valor mínimo de ENERGIA de 14. Já que ele não possui nenhum treinamento em armas, seus pontos de HABILIDADE serão obtidos jogando um dado e soman-

do 4, em vez de somar os 6 pontos habituais. No entanto, ele possui uma característica extra muito importante — seus pontos de MAGIA. Jogue dois dados e some 6. Anote o resultado no quadro MAGIA do personagem (crie um quadro MAGIA para este personagem). Ele determina quantos feitiços o aventureiro pode usar *em cada Ato*. Antes da aventura começar, o jogador do mago deve escolher que feitiços possui da lista a seguir. A cada vez que usar um feitiço, ele deve riscá-lo de sua lista. Ele pode escolher mais de um de cada feitiço. Magos devem ter cuidado: alguns feitiços não funcionam em alguns oponentes!

Depois que o jogador do mago tiver escolhido as magias de seu personagem, elas serão sempre as mesmas no decorrer da *aventura*, sendo que serão recuperadas de um Ato para outro.

Lançar Feitiços — Acertar ou Errar?

Os feitiços não funcionam automaticamente. Sempre existe uma possibilidade de fracasso, mesmo para o maior dos magos. Sempre que um mago tenta lançar um feitiço, ele deve jogar três dados. Se o resultado for *menor que* seus pontos de MAGIA, então o feitiço funcionará corretamente. Contudo, se o resultado for *igual ou maior* do que eles, alguma coisa deu errado. O Mestre de Jogo deve decidir o que acontece: pode ser que o feitiço simplesmente falhe; ou, pior, ele errou o alvo e o feitiço pode acertar o mago ou seus companheiros. Por exemplo, um erro de alvo de um feitiço Cópia de Criatura pode criar uma cópia do próprio mago, que então começará uma discussão sobre quem

é o verdadeiro mago! Esses enganos devem ser mais hilariantes do que mortais — já há bastante perigo nas próprias aventuras!

Mesmo que ocorra um erro no feitiço, ele ainda assim deve ser eliminado da lista do mago.

Certos feitiços são listados como tendo uma *Duração Padrão*. Isso significa que o Mestre de Jogo deve, secretamente, jogar 3 dados quando o feitiço for lançado. O resultado determina o número de minutos que durará o efeito do feitiço.

Cópia de Criatura

Este feitiço permitirá que o mago conjure uma duplicata exata de qualquer criatura com que ele ou seus camaradas estejam lutando. A duplicata terá os mesmos pontos de HABILIDADE e ENERGIA e os mesmos poderes do original. Mas a duplicata estará sob o controle da vontade do mago e ele pode, por exemplo, instruí-la a atacar a criatura original e então sentar-se e observar o combate! *Duração Padrão*.

Energia

Quando lançado, este feitiço recuperará metade do valor *Inicial* da ENERGIA de um aventureiro (se o valor *Inicial* de sua ENERGIA for um número ímpar, então arredonde para baixo). Este feitiço não pode jamais elevar um valor de ENERGIA acima de seus pontos *Iniciais*. Ele não pode nunca ser lançado enquanto o mago estiver em combate.

Escudo

Lançar este feitiço cria um escudo invisível e imóvel diante do mago e até seis aventureiros, que os protege de

objetos físicos como flechas, espadas e criaturas. O escudo não tem qualquer efeito contra magia e, é claro, já que nada do que está do lado de fora pode tocar o mago e seus companheiros, tampouco eles podem tocar o que estiver do lado de fora. O escudo tem *Duração Padrão*.

Fogo

Quase todas as criaturas têm medo de fogo, e este feitiço permitirá ao mago conjurar fogo por sua vontade. Ele pode causar uma pequena explosão no chão, que arderá por alguns segundos e causará aos alvos a perda de alguns pontos de ENERGIA, determinados jogando-se um dado. Ou ele pode criar uma parede de fogo para manter as criaturas acuadas (atravessar a parede causará a perda de 3 pontos de ENERGIA). A parede de fogo terá uma *Duração Padrão*.

Força

Este feitiço tem o efeito de fazer com que o mago tenha a força de um Troll quando for o caso de levantar peso, fazer força e botar uma porta abaixo (por exemplo, quando for levantar pedras pesadas, pôr portas trancadas abaixo etc.). O Mestre de Jogo deve usar seu julgamento para decidir o que pode ou não ser alcançado, tendo em mente que usar força *demais* em uma determinada tarefa pode ter resultados desastrosos! O feitiço durará por apenas *uma* grande ação (botar uma porta abaixo, levantar uma pedra etc.).

Fraqueza

Criaturas fortes são reduzidas a fracotes miseráveis por este feitiço. O Mestre de Jogo deve jogar duas vezes o

dado, primeiro para a HABILIDADE da vítima e então para seus pontos de ENERGIA — esses resultados mostrarão até que ponto eles serão reduzidos. A fraqueza durará por apenas um combate.

Habilidade

Este feitiço é idêntico ao de Energia, a não ser pelo fato de que funciona sobre o valor de HABILIDADE do aventureiro.

Ilusão

Este é um feitiço poderoso, mas tem suas limitações. Com este feitiço o mago pode criar uma ilusão convincente (por exemplo, de que há uma ponte sobre um grande abismo ou que o chão esteja coberto com carvão em brasa) e enganar *uma* criatura. O feitiço será imediatamente cancelado se acontecer alguma coisa que disperse a ilusão (por exemplo, se alguém pisar na ponte ilusionária). Uma ilusão não pode jamais quebrar as leis da natureza — apesar de uma criatura poder receber um dano imaginário de uma espada imaginária, ela na verdade não infligirá nenhum dano real. Está tudo na mente! Mesmo se ele ficar inconsciente, quando recuperar-se descobrirá que na realidade não sofreu nenhum ferimento.

Levitação

O mago pode lançar este feitiço em objetos, oponentes ou até em si mesmo. Ele libera o alvo dos efeitos da gravidade e faz com que flutue livremente pelo ar sob o controle do mago. Este não é um feitiço de vôo: o mago só pode mover seu “alvo” para cima e para baixo. O feitiço tem *Duração Padrão*.

Ouro dos Tolos

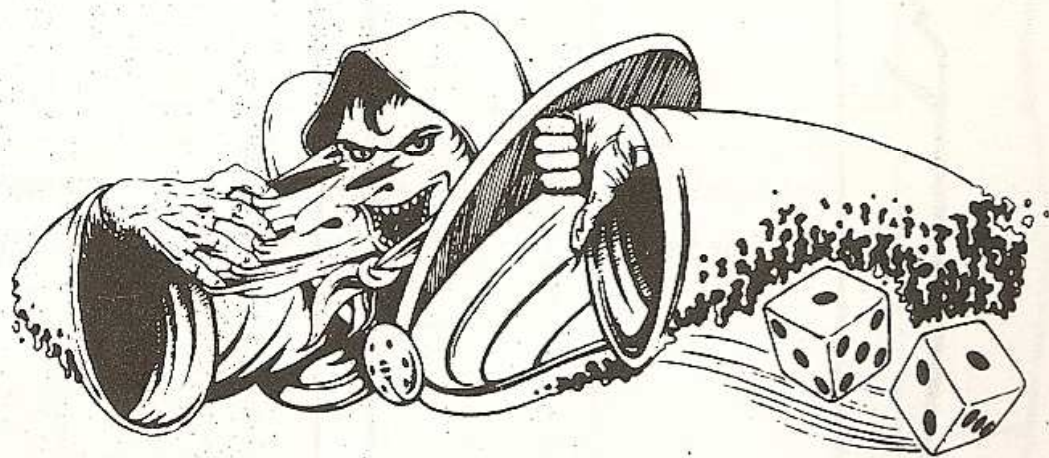
Este feitiço transforma rocha comum em uma pilha do que parecerá ser ouro. No entanto, é meramente uma forma de ilusão, apesar de ser mais confiável. Este feitiço tem uma *Duração Padrão*, depois da qual o "ouro" volta a ser rocha.

PES (Percepção Extra-Sensorial)

Com este feitiço o mago será capaz de sintonizar com ondas psíquicas. Ele não permitirá que *leia* o pensamento de alguém, mas indicará a configuração geral da mente. Por exemplo, dirá ao mago se alguém está zangado, se é amigável, honesto ou se está escondendo alguma coisa. É bastante útil para desmascarar impostores.

Sorte

Este feitiço é idêntico ao de Energia, a não ser pelo fato de que funciona sobre o valor de SORTE do aventureiro.





FOLHA DE AVENTURAS

HABILIDADE

Habilidade
Inicial=

ENERGIA

Energia
Inicial=

SORTE

Sorte
Inicial=

LISTA DE
EQUIPAMENTOS

PROVISÕES
RESTANTES



QUADRO DE ENCONTRO COM MONSTROS

<i>Habilidade=</i> <i>Energia=</i>	<i>Habilidade=</i> <i>Energia=</i>	<i>Habilidade=</i> <i>Energia=</i>
<i>Habilidade=</i> <i>Energia=</i>	<i>Habilidade=</i> <i>Energia=</i>	<i>Habilidade=</i> <i>Energia=</i>
<i>Habilidade=</i> <i>Energia=</i>	<i>Habilidade=</i> <i>Energia=</i>	<i>Habilidade=</i> <i>Energia=</i>
<i>Habilidade=</i> <i>Energia=</i>	<i>Habilidade=</i> <i>Energia=</i>	<i>Habilidade=</i> <i>Energia=</i>

PRIMEIRO ATO A MALDIÇÃO DE KALLAMEHR

Parte dos Jogadores

Vocês têm andado por Allansia à procura de aventura, excitação — e acima de tudo tesouro! Abandonando a costa oeste, vocês seguem para o sul e chegam à terra de Kallamehr, que é governada pela casa nobre de Rangor. Comparada às privações pelas quais passaram em sua viagem, Kallamehr promete conforto e ricas pilhagens. A julgar pelas barrigas proeminentes dos mercadores por que passaram na estrada, os negócios devem ir muito bem por aqui.

Após dois meses de viagem constante, interrompida apenas por ocasionais lutas com animais e bandidos, vocês sentiram no vento o cheiro do mar. A estrada alarga conforme se aproxima da cidade de Kallamehr e vocês vêem a famosa torre avultando-se majestosamente à distância. Quando chegam próximos à cidade, vocês avistam a grande quantidade de prédios erguendo-se abaixo da torre. A arquitetura retorcida é estranha para seus olhos estrangeiros: ela não parece ter qualquer ordem. Vocês se perguntam como é que as pessoas podem viver em tal imundície.

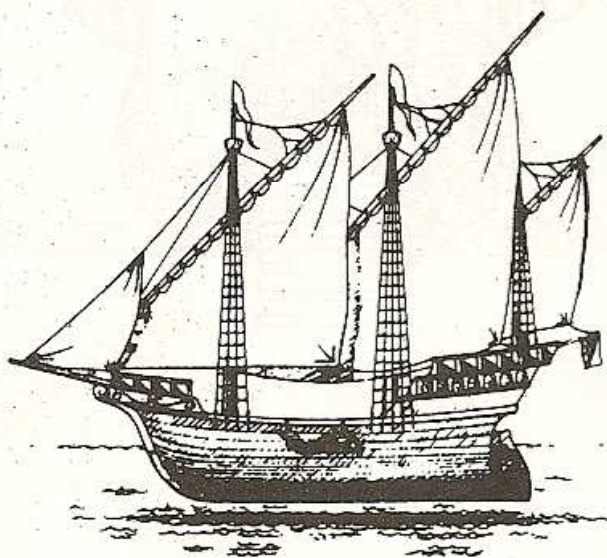
Dois imponentes portões erguem-se à sua frente. Estranhamente, não parece haver guardas por aqui e os portões estão abertos. Vocês conseguem ouvir um fraco som de gritos vindo do outro lado da cidade, mas as casas bloqueiam-lhes a visão e vocês não podem ver o motivo da comoção.

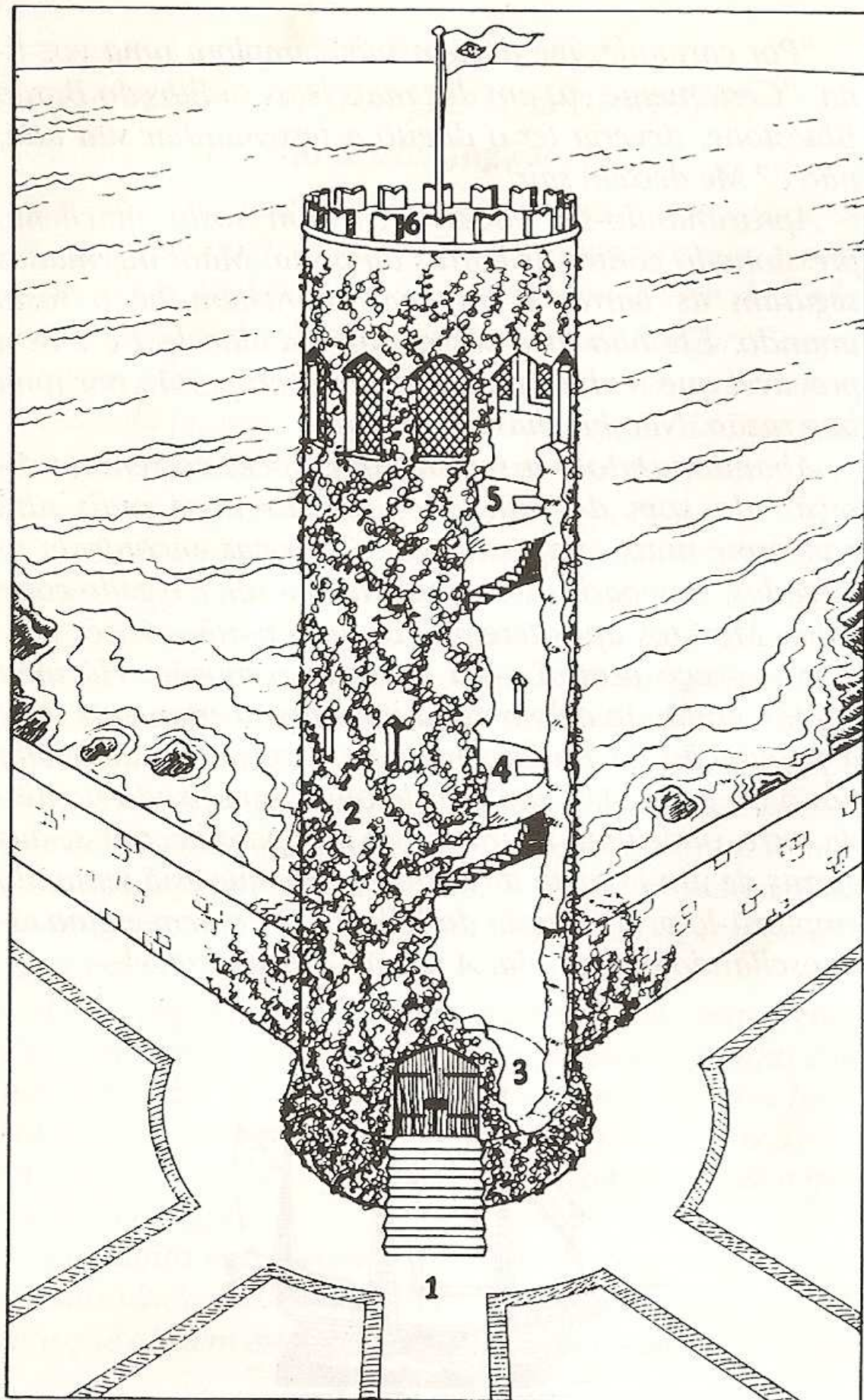
Enquanto encontram-se junto ao portão, vocês ouvem batidas vindas da casa próxima a ele, à sua esquerda. Parece que alguém está tentando atrair-lhes a atenção.

"Por caridade, me deixem sair!" implora uma voz fina. "Certamente eu, um dos mais leais súditos do Barão Bluestone, deveria ter o direito a testemunhar sua luta, não é? Me deixem sair!"

Aproximando-se, vocês vêem um rosto macilento pressionado contra as barras da porta. Mãos algemadas seguram as barras e lágrimas mancham-lhe o rosto imundo. Ele não lhes parece um cidadão leal e é bem provável que tenha sido preso junto ao portão por uma boa razão. Não há chaves por perto.

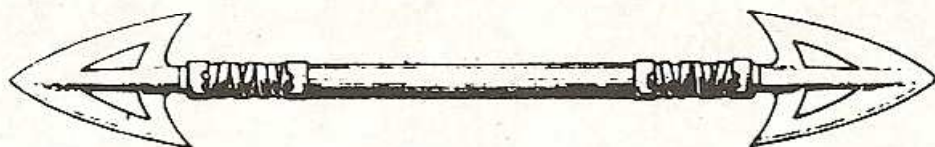
Abandonando-o a seu destino, vocês correm na direção do som da multidão, que torna-se mais alto conforme mais se aproximam. Carroças encontram-se largadas, estrebarias sem qualquer guarda e o gado corre solto. Minutos após terem deixado o portão, vocês chegam à praça central — a cena da comoção. Há uma grande multidão aglomerada na praça (certamente toda a população de Kallamehr, com exceção do indivíduo junto ao portão). Cada par de olhos está fixado no alto da torre, onde uma figura esguia luta para libertar-se das garras de um homem de manto curto, que está tentando empurrá-lo pela beirada do balcão. O homem esguio está oscilando na beirada. A tensão é insuportável.

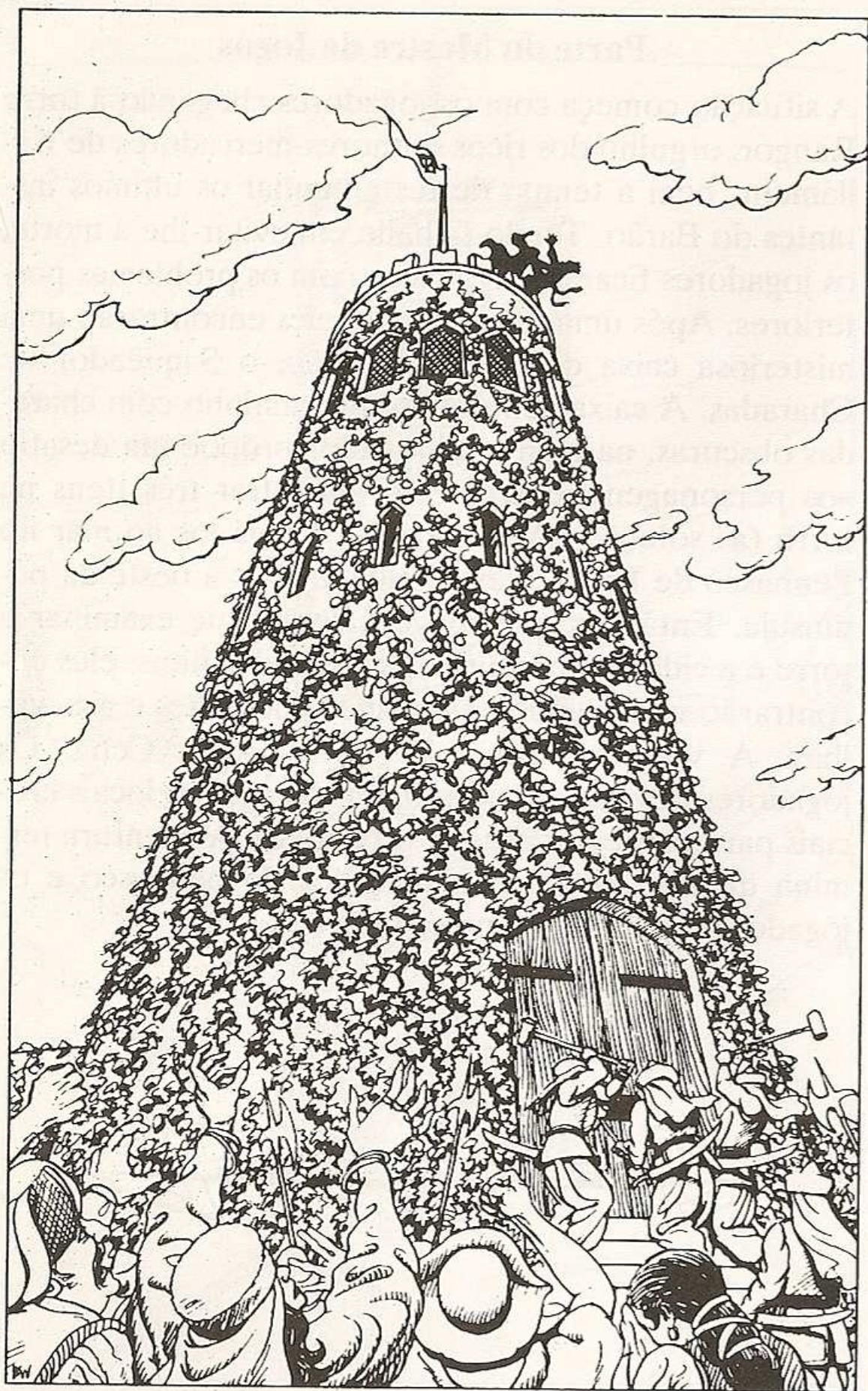




Parte do Mestre de Jogos

A situação começa com os jogadores chegando à torre Rangor, orgulho dos ricos senhores-mercadores de Kallamehr, bem a tempo de testemunhar os últimos instantes do Barão. Tendo falhado em evitar-lhe a morte, os jogadores ficarão envolvidos com os problemas posteriores. Após uma investigação, eles encontrarão uma misteriosa caixa deixada pelo vilão, o Saqueador de Charadas. A caixa contém um pergaminho com charadas obscuras, na qual o Saqueador propõe um desafio aos personagens: eles devem encontrar três itens na torre (as soluções das charadas) e jogá-los ao mar no Penhasco de Brian, a extremidade mais a oeste da península. Então os personagens terão que examinar a torre e a cidade à procura da caixa e dos itens; eles encontrarão vários vilões, assassinos, inocentes e armadilhas. A viagem pela torre durará uma Cena. Os jogadores devem ter sucesso em alcançar os locais cruciais para conseguir obter os três itens. A aventura termina quando eles forem lançados do penhasco e os jogadores aguardarem pelos resultados...





Cena Um: Problema na Torre

Tarefas: Encontrar Lady Carolina. Encontrar e abrir a caixa do Saqueador.

1

Vocês estão no meio dos cidadãos, lutando para evitar de serem esmagados contra o muro junto ao mar. As pessoas estão gritando em descrédito e reina o pandemônio. Vocês logo adivinham que é o Barão quem está lá em cima lutando por sua vida. Mas por quê?

Ninguém parece capaz de fazer nada: os guardas em vão estão batendo nas poderosas portas de carvalho da torre. A multidão fica apenas parada, olhando.

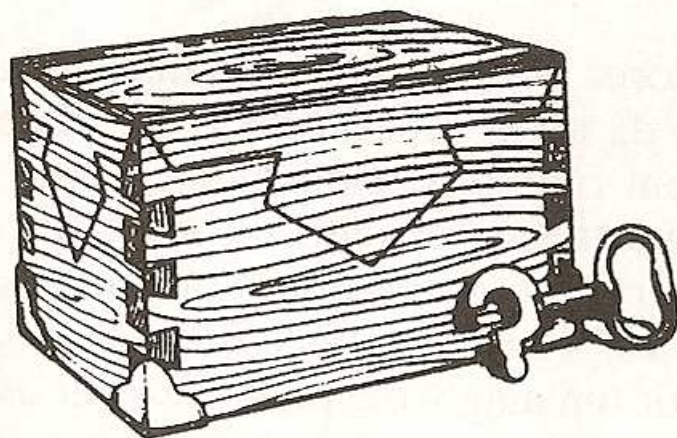
O mar bate nas rochas pontiagudas da parte inferior do penhasco, abaixo da torre. Eis aqui sua chance de demonstrar seu heroísmo. Vocês podem salvar o Barão? Mas como alcançá-lo?

Os jogadores devem sugerir alguma coisa para chegar ao topo da torre. Apesar de jogadores engenhosos pensarem em outras possibilidades, há três caminhos principais que levam ao alto da torre. Primeiro, eles podem juntar-se ao grupo que está martelando as portas. Esta é a opção menos aventureira. Se algum dos jogadores for um mago, ele pode resolver usar o feitiço de Força para pôr as portas abaixo. Os jogadores podem então entrar na torre: vá para o Local 3.

A segunda opção é escalar as paredes segurando-se na hera que a cobre. Se os jogadores lhe perguntarem sobre a torre, você deve lhes dizer que é coberta por uma grossa hera, que pode ser escalada por alguém

ágil. Se os jogadores decidirem escalar a hera, vá para o Local 2.

Finalmente, um mago astuto pode resolver usar o feitiço de Levitação para elevar-se pela torre, ou entrar por uma janela. Ele chegará tarde demais para salvar o Barão, e terá que lidar sozinho com a fuga covarde do Saqueador, mas poderá descer e abrir as portas para os outros personagens. O Mestre de Jogos deve descrever o interior da torre apenas para o mago. Tente fazer uma breve descrição — os outros jogadores quererão explorar esses locais com mais cuidado quando estiverem subindo.



Vocês agarram nos ramos grossos da hera e começam a subir. Podem ouvir a multidão lá embaixo abafando soluços por sua coragem. Mas é um longo caminho até o alto da torre...

A torre tem quatro andares. Para cada andar escalado, os jogadores devem jogar contra suas HABILIDADES, em separado. Devem jogar dois dados. Se o resultado for menor que suas HABILIDADES, então tiveram sucesso em subir a hera até o nível do próximo andar. Se o total for maior, então eles ficaram sem ter mais onde segurar e não podem continuar a subir. Se obtiverem 12, então devem *Testar a Sorte*. Se forem azarados, cairão. Jogue um dado e some 2 pontos para cada andar acima do primeiro que os aventureiros tentem subir. O personagem azarado perderá o resultado do dado mais os 2 pontos, por andar, em ENERGIA. Se tiverem sorte, então estão simplesmente presos e devem ser "salvos" por algum outro personagem. Lembre-se que esse procedimento deve ser feito em separado para cada jogador.

Cada um dos andares tem uma grande janela, que pode ser atravessada por um aventureiro. Se os aventureiros não desejarem se arriscar a escalar até o alto da torre, devem dizer a você em que andar desejam entrar. Os aventureiros que escalam a torre poderão entrar nos seguintes locais:

Primeiro andar	Local 4
Segundo andar	Local 5
Alto da torre	Local 6



Além dos restos remanescentes das poderosas portas há uma pequena passagem, que leva para a câmara térrea da torre. A câmara está parcialmente mobiliada, com uma tosca mesa de madeira e algumas poucas cadeiras. Pendendo das paredes há vários utensílios de cozinha e pedaços de carne. Do outro lado do aposento existe uma grande lareira com uma chaminé. Em volta das paredes do aposento, uma escada em caracol sobe em direção a um alçapão no teto alto e arqueado.

Sentada em uma das cadeiras, encontra-se uma bela mulher. Ela está amarrada, com uma expressão de extremo pavor no rosto. Equilibrado em sua cabeça, há um grande jarro de vidro com pelo menos uma dúzia de TARÂNTULAS pululando dentro dele! O menor dos movimentos fará com que o jarro caia ao chão, liberando assim seu conteúdo mortal.

Os aventureiros devem agir com rapidez! A mulher é Lady Carolina, jovem esposa do Barão Bluestone. Ela conseguiu manter-se perfeitamente imóvel, apesar de seu terror, mas agora, com ajuda, ela está fraquejando. De repente, seu autocontrole se desfaz e o menor dos tremores passa por seu corpo. Mas é o suficiente! O jarro cai em seu colo... e então choca-se contra o chão de pedra. Ainda está intacto! Porém, enquanto os aventureiros observam, ele rola lentamente em direção à mesa, atinge uma perna e se quebra!

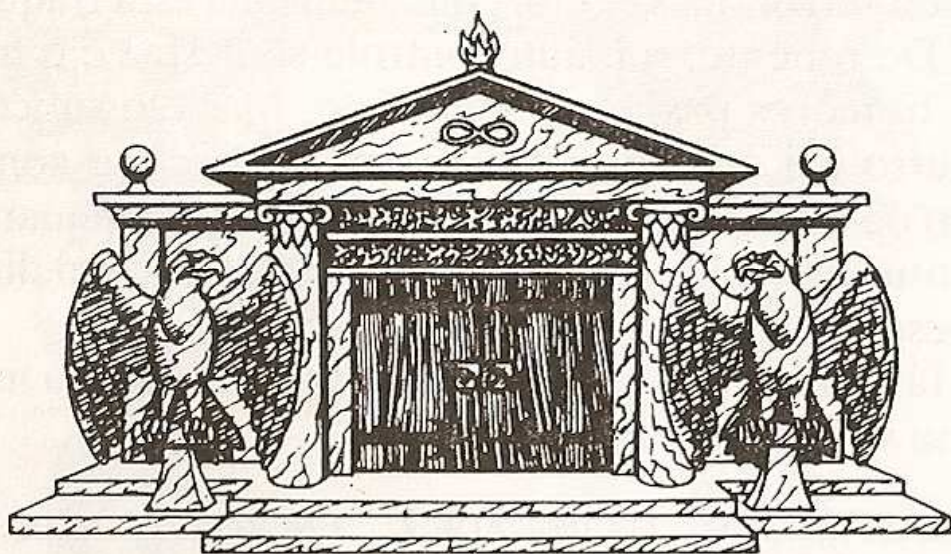
Há treze Tarântulas no jarro. Trate a ameaça maciça como se fosse uma só criatura:

TARÂNTULAS HABILIDADE 7 ENERGIA 1 ATAQUES 4

Quando as Tarântulas vencem uma Série de Ataque, elas não causam a perda de ENERGIA. Em vez disso, injetam seu veneno. Ele afetará a vítima após um minuto, fazendo com que cabelos negros de aranha surjam em seu corpo. O crescimento desse cabelo coça terrivelmente e é muito dispersante. A vítima perderá 2 pontos de HABILIDADE até que o cabelo seja removido. Outras mordidas não terão qualquer efeito, apesar dos jogadores não saberem disso. Uma Poção de Força, esfregada vigorosamente pelo corpo, removerá o cabelo e evitará que ele retorne. Como alternativa, a vítima terá que ir todas as manhãs até o barbeiro para fazer uma depilação de corpo inteiro!

Lady Carolina estará delirante de horror, gritando: "Traidor! Eu sabia que havia mais naquele pequeno rato do que apenas um adivinho!" Se os aventureiros lhe contarem sobre seu marido, ela cairá em profundo desmaio.

O alçapão leva até o primeiro andar, Local 4.



O primeiro andar contém um impressionante alojamento, adornado com ricas tapeçarias e mobília. O chão está cheio de pequenos pedaços de papel. O aposento encontra-se na penumbra, uma vez que as cortinas estão cerradas e somente a luz de duas velas lança uma clareza bruxuleante. Em um sofá opulento está sentado um homem com um manto de mago. Ele está bastante quieto e aparentemente encontra-se perdido em pensamentos. Parece estar sorrindo largamente e segura uma caixa nas mãos.

Este aposento contém o cadáver de Hammet, o Maldito, um mago local contratado por Lady Carolina para descobrir a fonte do tormento de seu marido. Infelizmente, ele teve sucesso. Descobriria que o adivinho do Barão, um Cona Numdrum, lentamente levava Lord Bluestone à loucura ao bombardeá-lo com charada após charada. Ao entrar na torre para avisar o Barão, foi interceptado por Numdrum. Revelando-se como o Saqueador de Charadas, agente dos Deuses Trapaceiros da Sorte e do Acaso, o traíçoeiro adivinho cortou a garganta de Hammet e deixou sua charada final — na caixa segura pelo pobre mago — antes de apressar-se para o alto da torre a fim de despachar o Barão.

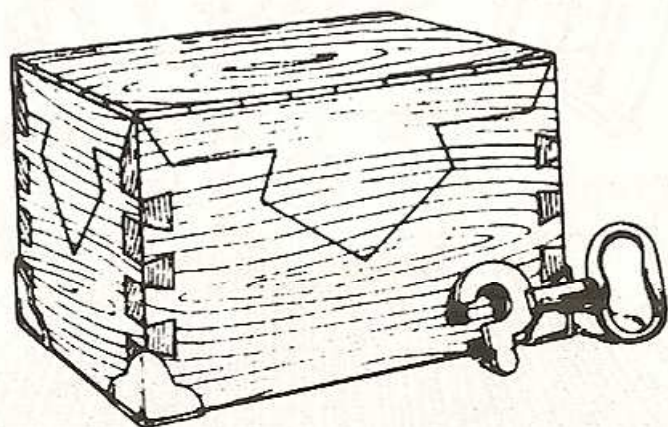
Hammet está bem morto, a garganta cortada de orelha a orelha. A caixa que está em suas mãos é um belo exemplo de trabalho manual, feita com as seções internas de alguma madeira extremamente dura. Será inútil tentar abrir a caixa sem ter solucionado as instruções enigmáticas inscritas em sua superfície.

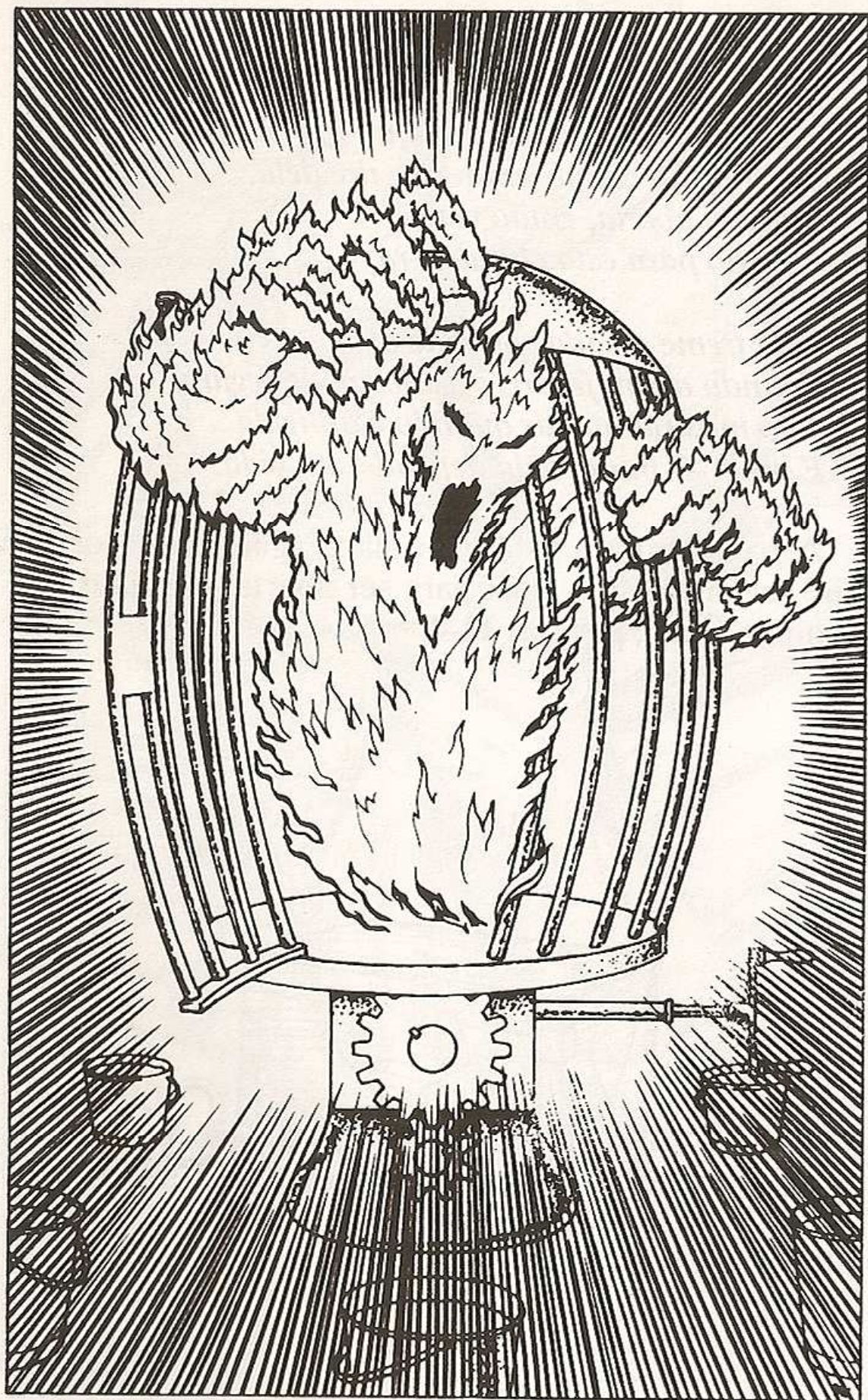


*Se você vir o que contendo
Talvez descubra novos ganhos,
Resolva esta charada, coloque-me nela,
Espere pelo clique, então me tire dela.
Eu serei aberta, então verá
A razão para esta charada-rá:*

*“Ela treme a cada sopro de ar
E ainda assim fardos pesados pode segurar
Não mostra marcas quando é atingida
E mais — muito dela depende sua vida!”*

A solução para esta charada é água e a caixa tem que ser imersa em água para ser aberta — veja o Término da Cena, páginas 42-4.





As paredes deste aposento parecem ser feitas de metal prateado, e foram polidas até darem um reflexo quase perfeito. O efeito de estar em um aposento circular com paredes espelhadas é esquisito, para não dizer mais. O aposento tem janelas maiores do que as dos aposentos do andar inferior e logo fica óbvio que ele serve como tocha da torre. A fonte de luz é um grande ser de fogo, mantido preso em uma gaiola no centro do aposento. A gaiola, metade da qual é feita com barras e a outra com a parede, encontra-se em um pedestal que se move lentamente. A luz que a criatura emana cega vocês e não se pode olhá-la diretamente. Vocês ficam agradecidos por ela estar seguramente presa atrás das barras magicamente encantadas. Colocados em intervalos regulares há seis baldes de água. Quando o último de vocês entra no aposento, a porta da gaiola se abre lentamente. Alguém foi descuidado...

A criatura é um DEVLIN, e os aventureiros devem enfrentá-la antes que possam deixar o aposento.

DEVLIN HABILIDADE 10 ENERGIA 0 (veja abaixo)

O Devlin é invulnerável a armas terrestres, mas pode sugar 2 pontos de ENERGIA de um aventureiro se ganhar uma Série de Ataque. Ele é vulnerável apenas a banhos. Há seis baldes de água no aposento que podem ser usados para tentar repelir o Devlin. Um personagem que jogar um balde de água na criatura deve *Testar sua Sorte*. Se tiver sorte, conseguiu empurrar o Devlin de volta ao Plano Mágico do Fogo. Se for azarado, indica que errou o alvo. Jogadores que não pensarem em usar os baldes de água não merecem escapar deste aposento!



O telhado da torre é feito de pedras de silex irregulares. Um mastro de bandeira no centro mostra o brasão do Barão. Quando chega(m) você(s) consegue(m) dar uma última olhada no Barão Bluestone vacilando no parapeito da torre, mas então ele mergulha nas pedras lá embaixo. Seu oponente vira-se lentamente, rindo loucamente para si mesmo. Quando ele o(s) vê, pula em direção ao mastro. Ele o agarra firmemente — e sobe sem qualquer esforço até o topo! Seu volumoso manto cinza se move com a brisa e esconde-lhe as feições. Ele ri de você(s).

“Parece que estamos um pouco atrasados, não é”? ele guincha. “Seu precioso Barão não vale muito agora, não é? E afinal ele não tinha nenhum senso de humor!”

Parece que os aventureiros encontraram o malfeitor responsável pela morte do Barão. Mas o Saqueador de Charadas (pois é ele!) conseguirá escapar, em estilo dramático. Quando os aventureiros avançam sobre ele, um burburinho passa pela multidão lá embaixo e uma poderosa sombra ergue-se sobre a torre. Flutuando majestosamente acerca de vinte metros acima está um imenso navio voador em forma de abóbora. Logo abaixo dele pende uma gôndola vivamente colorida, da qual balança uma corda. O Saqueador a agarra e pára, lançando um olhar de adeus aos aventureiros.

“Eu odeio os adeuses. Talvez nos encontremos de novo... ou talvez não.” Dizendo isso ele então sobe até o topo do mastro e gira a corda para a gôndola. Dentro de segundos a corda começa a contorcer-se e voltar-se, transformando-se em uma COBRA GIGANTE, com o rabo firmemente plantado no teto. A Cobra vai

atacar todos que permanecerem no teto, mas não pode segui-los pelo alçapão.

COBRA GIGANTE

HABILIDADE 7

ENERGIA 11

Se a Cobra acertar duas vezes seguidas, ela engolirá sua presa inteira e o aventureiro morrerá rapidamente.

Enquanto isso, o Saqueador de Charadas desliza no horizonte azul, deixando os habitantes de Kallamehr chocados e atônitos.

Término da Cena

Apesar dos resultados na torre, os aventureiros devem permanecer com o mistério da caixa a ser solucionado. A solução da charada é *água*. Se os jogadores não parecerem capazes de adivinhá-la, o Mestre de Jogo deve ajudá-los — talvez Lady Carolina possa adivinhar? Para ser aberta, a caixa deve ser completamente imersa em água. Se for, será ouvido um clique alto e quando a caixa for retirada da água, ela estará completamente aberta — apesar de seu conteúdo estar perfeitamente seco. Não há outro modo de abrir a caixa a não ser esse; ela resistirá a qualquer esforço de quebrá-la. Dentro há um pergaminho que contém a seguinte mensagem:

Sempre acreditei em dar uma chance às pessoas. Afinal, sem Acaso não há Sorte, e sem nenhum dos dois, onde estaria eu? Vocês podem tentar me seguir, se quiserem vingar a morte de Bluestone. Mas para pagar a passagem, vocês terão que juntar três bugigangas e dá-las de presente ao Deus do Mar no Penhasco de Brion. E mais, as bugigangas não estão nem mesmo escondidas. Tudo

o que se tem a fazer é solucionar minhas charadas para descobrir onde elas estão em Kallamehr. Espero que tenham sorte. E mais uma vez, espero que não tenham. Para mim é tudo a mesma coisa.

O que sou?

*Um peixe de asas brancas que as ondas parte.
Sou feito de madeira em quase todas as partes.
Sou seguro por cordas e empurrado por panos
E também sou empurrado pelos ventos.*

Onde estou?

*Eu vou pro sul, mas não pro norte;
Em mim pintam o sete e brincam;
Tenho muitas salas, com mesas e cadeiras;
Sou cheio de livros e também de vidros;
E junto sempre estou, onde crianças ficam.*

O que sou?

*Minha barriga é redonda
E estou preso com amarras de ferro;
O que levo sempre levanta a graça.
Assassinato não é do que gosto;
Nem roubo nem trapaças eu causo;
Mesmo assim tenho um pino na cabeça.*

Onde estou?

*Meu manto é verde e sei falar
De muitas coisas, mas com ousadia.
Me encontro em uma prisão
Onde há mais saídas que redes de arrastão.*

O que sou?

*Não tenho início nem fim
Mas envolvo carne e osso;
Posso ser fino e grosso,
E mesmo assim gostam de mim.*

Onde estou?

*Meu rosto não combina com o corpo —
Tenho chifres na cabeça e o rosto de um
homem hediondo;
Bem conhecido em toda a Allansia,
Meu nome evoca tanto bicho quanto
homem.*

O Saqueador de Charadas

Você deve copiar essas charadas e dá-las para os jogadores, assim eles podem lê-las durante a próxima CENA: "Na Cidade".

Para sua informação, as respostas das charadas são as seguintes:

Resposta 1: O item é um *navio*, e será encontrado na *escola*.

Resposta 2: O item é um *barril*, e será encontrado na estalagem "*Papagaio na Gaiola*".

Resposta 3: O item é o *anel* usado pelo *Minotauro*.



Cena Dois: Na Cidade

Tarefa: Encontrar três itens — o navio, o barril e o anel.

1

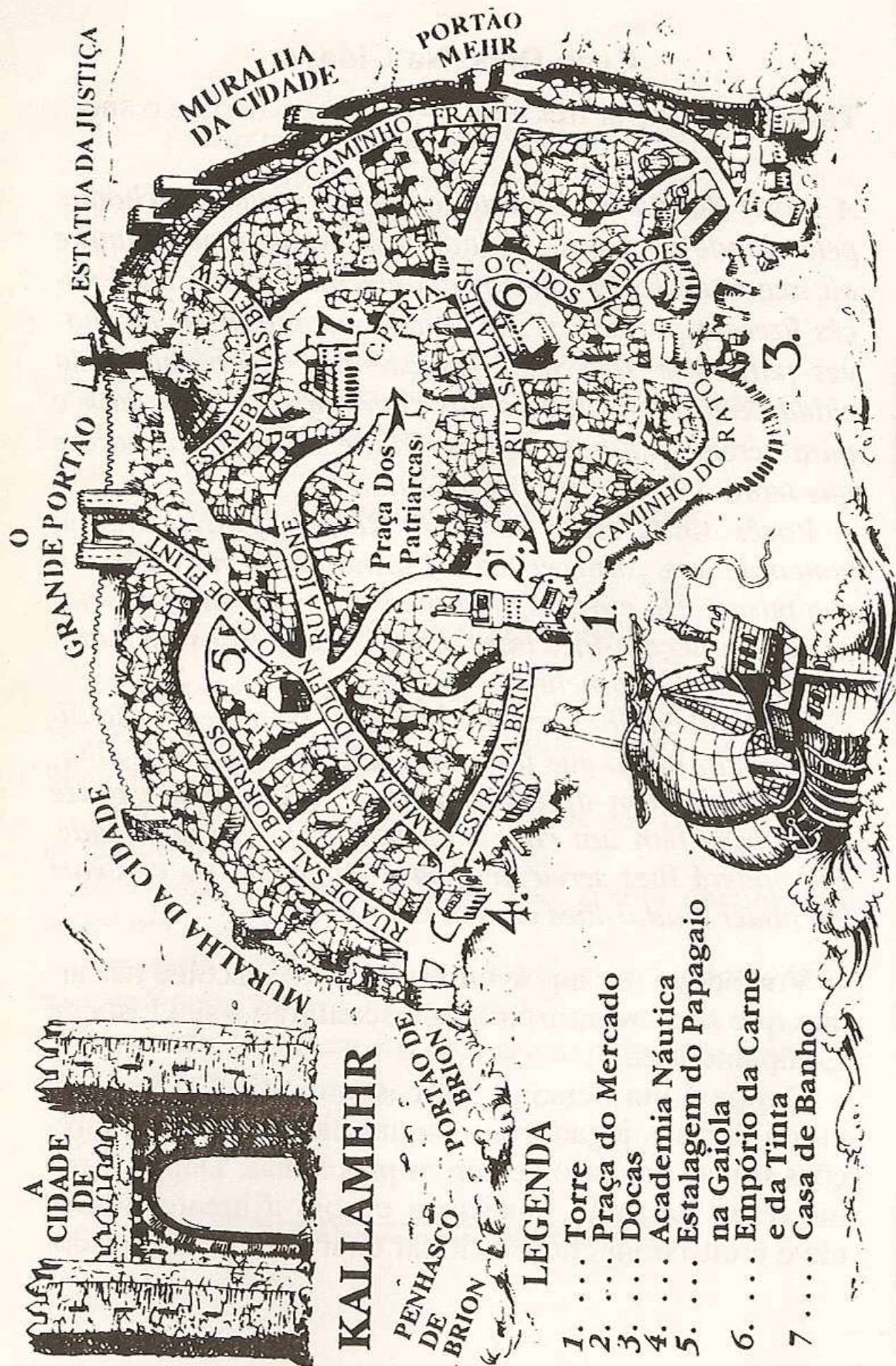
A morte do Barão Bluestone enviou ondas de choque pela cidade portuária. Cidadãos estão agrupados aqui e ali, recontando os trágicos acontecimentos do qual vocês fizeram parte. Em suas mãos encontram-se as chaves para que seja feita justiça! Em algum lugar da cidade estão as soluções das charadas do Saqueador e para terem qualquer oportunidade de pegá-lo, parece que terão de entrar no seu joguinho.

Vocês ainda estão na Torre Rangor. Lady Carolina concorda em fornecer-lhes o armamento necessário à sua busca. Ela enviará uma mensagem aos armeiros para que forneçam-lhes boas armas, feitas pelos melhores ferreiros de Kallamehr.

Ela também lhes arranja um guia. Hammet, o Maldito, o infeliz mago que foi morto pelo Saqueador de Charadas, tinha um aprendiz. Dappa tem apenas catorze anos, mas tem um conhecimento profundo da cidade. Ele poderá lhes servir de guia e parece muito contente em poder ajudar-lhes com as charadas.

Você deve dar aos aventureiros livre escolha nas armas que seus aventureiros acrescentarão à sua Lista de Equipamentos.

Dappa é um personagem bastante útil. Ele lhe permitirá dar aos jogadores algumas dicas sobre que direções tomar em caso de terem problemas. Dappa é um indivíduo baixinho, malicioso e com a mente rápida: ele é muito bom em solucionar charadas! Se os jogado-



KALLAMEHR

LEGENDA

1. ... Torre
2. ... Praça do Mercado
3. ... Docas
4. ... Academia Náutica
5. ... Estalagem do Papagaio
na Gaiola
6. ... Empório da Carne
e da Tinta
7. ... Casa de Banho

res não conseguirem solucionar as charadas, você deve usar Dappa para ajudá-los. Ele vai querer demonstrar sua esperteza sendo obscuro. Ele dará pistas para a solução e será muito desdenhoso sobre esses “heróis idiotas” que não conseguem solucionar “charadinhas bobas”. Sempre que você quiser dar uma mãozinha aos aventureiros sobre uma charada, consulte a Tabela de Pistas de Dappa, que dá uma série de pistas para cada charada. Esperamos que seus aventureiros não precisem de muitas pistas. Você não deve usar essa tabela muitas vezes: o objetivo não é deixar os jogadores preguiçosos!

Tabela de Pistas de Dappa

Navio:

1. *“Dá pra ver que são gente de terra.”*
2. *“Dêem uma olhada no porto, o que vêem?”*
3. *“Noiva, noiva. Rearrumem minhas palavras, idiotas!”*

Escola:

1. *“É fácil, se você esteve lá.”*
2. *“Rima com uma coisa que gruda — seus bobalhões!”*
3. *“O que tem criança mas não é parque?”*

Barril:

1. *“Se estiverem no Brasil, rimem.”*
2. *“Vocês verão com frequência esse cara rolando pelas ruas e em tabernas.”*
3. *“Pensei que vocês já tinham descoberto essa! Já beberam tanto do que tem dentro!”*

Papagaio na Gaiola:

1. *“O que é o que é que sabe falar mas não discutir?”*
2. *“É de estimação, imbecis!”*
3. *“É verde, tem asas e sabe falar?”*



Anel:

1. *"Não tem portas e normalmente é precioso."*
2. *"É só uma coisinha, mas pode juntar duas pessoas."*
3. *"É redondo, mas você pode passar seu dedo por ele."*

Minotauro:

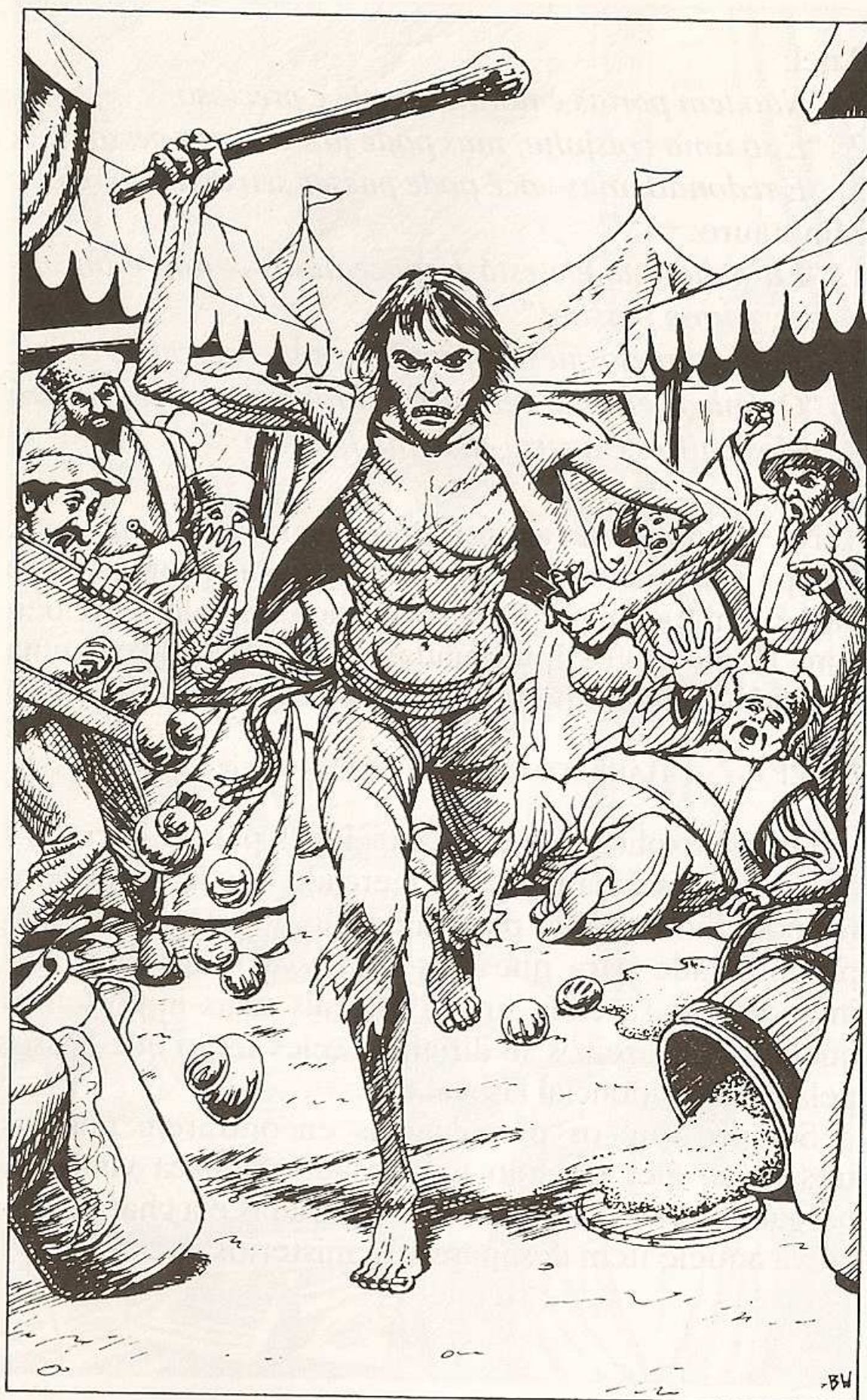
1. *"Eu acho que ele está trapaceando — não é um lugar, é uma pessoa!"*
2. *"Estou surpreso que não percebiam essa, cabeças de vaca!"*
3. *"O único jeito de resolver charadas é pegar o touro pelos chifres e agarrá-lo como homem."*

No entanto, se acontecer de iniciar-se uma luta, Dappa vai mudar de atitude e procurar proteção: ele não é um guerreiro! O único feitiço que ele aprendeu com Hammet foi Invisibilidade; ele o usará em uma emergência, mas apenas nele mesmo.

DAPPA HABILIDADE 4 ENERGIA 8 MAGIA 8

Dappa explica que o melhor lugar para o início das investigações é na praça do mercado. De lá, os jogadores poderão escolher para onde vão. Mostre-lhes o mapa da cidade para que eles vejam os locais de maior interesse. Para cada um dos locais mais importantes que os aventureiros se dirigirem, eles terão que passar pela área residencial (Local 8).

Sempre que os personagens encontrarem um dos três itens, eles ouvirão uma risada maníaca vinda do pergaminho do Saqueador de Charadas e a charada relativa àquele item desaparecerá misteriosamente.



Mesmo a morte do Barão não impede que os mercadores continuem com sua luta diária e a praça do mercado está cheia. Mercadorias exóticas, roupas finas e succulentas iguarias adornam lojas, barracas, carroças e carrinhos de mão. O local está borbulhando e as pessoas têm pouco tempo para dar atenção a estranhos.

Quando vocês passam pela aglomeração, ouve-se um grito. A multidão se afasta enquanto um rapaz magricela e disforme abre seu caminho com os ombros, brandindo loucamente um cajado de aparência letal. Atrás dele, arreganhado de pernas para o ar, vocês podem ver um rico mercador. Não há espaço para pegar uma espada, e mesmo que tivesse vocês se arriscariam a ferir os observadores inocentes.

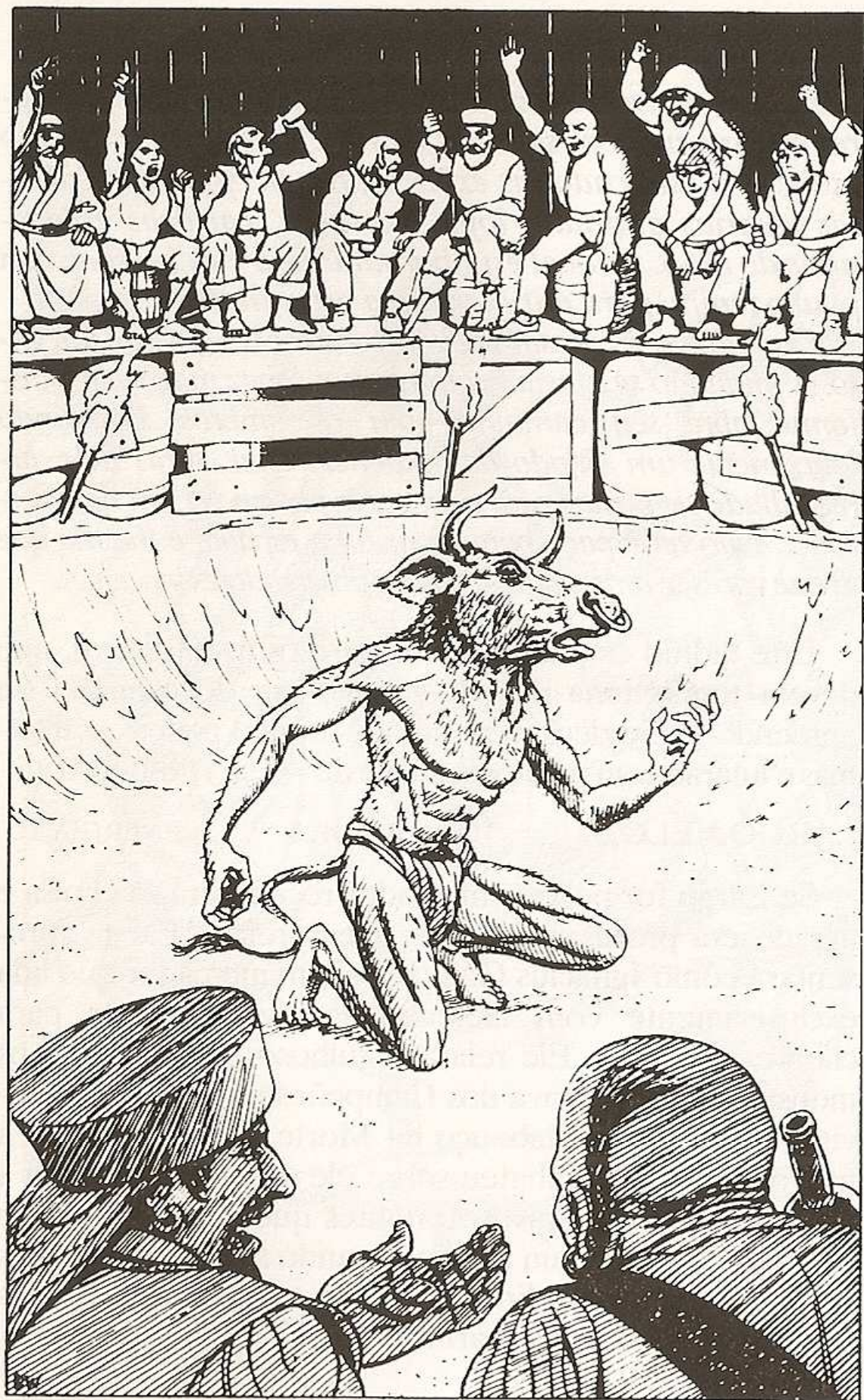
Este ladrão está indo direto para os aventureiros, que devem tomar uma decisão rápida: sair do caminho ou apreendê-lo. Se decidirem prendê-lo, não podem usar armas e lutarão com uma penalidade de -4 em HABILIDADE.

LARGO VELOZ

HABILIDADE 6

ENERGIA 10

Se Largo for pego, o mercador recuperará sua bolsa e agradecerá profusamente aos aventureiros. Ele se apresentará como Ignacius Galápagos, um mercador que lida exclusivamente com mercadorias vivas exóticas para clientes especiais. Ele relata orgulhoso que forneceu os monstros para a Prova dos Campeões do Barão Sukumvit — o famoso Calabouço da Morte. Reclama sobre a má fortuna que se abateu sobre ele desde que chegou a Kallamehr: os miseráveis tratantes que estavam lidando com sua carga haviam fugido, levando sua famosa criatura de exibição, um Minotauro com a capacidade de lançar gás venenoso pelas narinas!



As docas são sujas, escuras, fedorentas e cheias de personagens estranhos que vocês nunca viram antes. Misteriosas figuras usando mantos andam vagarosamente pelos becos e vocês têm a sensação distinta de que olhos escondidos estão observando cada um de seus movimentos. Quando se aproximam dos grandes armazéns de madeira que beiram a linha d'água, vocês ficam imóveis. A porta do armazém mais distante abre-se de repente e duas figuras ensombrecidas surgem, carregando o que parece ser um corpo. Eles o arrastam até o embarcadouro e o jogam no mar. Quando eles voltam na direção do armazém, vocês ouvem gritos vindos da imensa construção.

O armazém abriga uma arena muito tosca. Foi cavado um fosso grande e os lados contêm barris e tábuas soltas. Cada centímetro de lugar em volta da arena está ocupado por marinheiros e patifes, todos tilintando moedas e gritando apostas uns para os outros. Estão tão absortos com o espetáculo que não notarão os aventureiros caso eles resolvam entrar no armazém. Num dos cantos da arena encontra-se o mestre de cerimônias, resplandescente em um enorme turbante e vistosas pantalonas de seda. Quando os aventureiros se aproximarem do fosso, ele gritará: "Quem se atreve a desafiar o poderoso Minotauro de Melizande? Existe alguém aqui que seja bravo e suficientemente forte para durar uma volta da ampulheta? Venham, será que 100 moedas de ouro não farão com que valha a pena?"

No fosso encontra-se a estranha criatura, trazida para Kallamehr por Ignacius, o mercador. Ela foi confiscada pela tripulação do navio que Ignacius contratara, que a está usando em um esporte cruel. Qualquer um

que olhar no fosso vai ver um Minotauro de aparência bastante patética — certamente nem de longe poderosa como a criatura da lenda. Ele usa um anel de bronze no nariz. Este é o anel que os jogadores procuram e o único meio prático de obtê-lo é que um dos aventureiros se ofereça para enfrentá-lo.

MINOTAURO HABILIDADE 9 ENERGIA 9 ATAQUES 2

O anel de bronze no nariz permite ao Minotauro lançar uma nuvem de gás venenoso a cada quatro Séries de Ataque. Os personagens pegos pela nuvem devem *Testar a Sorte* ou perder 4 pontos de ENERGIA. Os personagens que tiverem sorte perderão somente 1 ponto.

A ampulheta a qual se referira o mestre de cerimônias marca um tempo de sete Séries de Ataque. Se, após esse tempo, um personagem ainda estiver de pé e lutando com o Minotauro, então será jogada uma corda para que ele possa sair do fosso e reclamar o prêmio. Ele receberá uma bolsa de moedas (mas o miserável do mestre de cerimônias só colocou 75 moedas nela) e lhe será informado que não precisa enfrentar o Minotauro novamente.

Se eles forem recuperar o anel, então outro aventureiro deve enfrentar e vencer a criatura!

O aventureiro que vencer a criatura terá somente tempo suficiente de tirar o anel do Focinho do Minotauro antes que três capangas furiosos pulem no fosso e ataquem. A audiência de malfetores se embola e o mestre de cerimônias de turbante não está em nenhum local que possa ser visto. O vencedor solitário precisará da ajuda do restante do grupo! Todos os três capangas têm as mesmas características.

CAPANGA HABILIDADE 6 ENERGIA 5

A Academia Náutica de Kallamehr é um prédio velho e decrepito. Fica perigosamente próxima ao penhasco e vocês se perguntam o que evita que ele simplesmente escorregue para o mar! Crianças com mantos brincam ruidosamente entrando e saindo pela grande porta da frente e inclinando-se nas janelas. No alto do prédio há uma velha ventoinha de tempo em forma de barco. Precariamente pendurado nele há um garoto imundo que chama-lhes a atenção jogando pedaços de telha solta sobre vocês.

A escola de Kallamehr para jovens aspirantes a capitão é famosa em toda esta região. Igualmente notória é sua reputação por abrigar alguns dos pirralhos mais rebeldes e maldosos do local.

A ventoinha em forma de navio é um dos itens procurados pelos heróis. Se eles forem pegá-lo, devem encontrar um meio de descê-lo, ou por magia ou simplesmente subindo até lá. Apesar da intrincada arquitetura do prédio fazer com que seja fácil encontrar lugares onde se segurar, o teto está muito carcomido e as crianças também farão o que puderem para atrapalhar quem quiser subir.

Para que um personagem alcance a ventoinha, o jogador deve primeiro jogar dois dados e obter um resultado menor que sua HABILIDADE, para alcançar o telhado, e então deve-se jogar novamente para escalar as telhas. Se o jogador falha em uma das duas tentativas, ele não consegue alcançar seu objetivo e arrisca-se a cair, graças às telhas jogadas pelas crianças. Ele deve *Testar a Sorte*. Se for azarado, cairá. Jogue um dado e subtraia o resultado obtido de sua ENERGIA. Se um personagem cair enquanto estiver subindo pelo telhado, então ele caiu sobre as telhas e espatifou-se na sala de aula do andar de baixo.



Se um personagem for bem-sucedido na subida, quando ele finalmente alcançar o topo o jovem artilheiro terá escapado deslizando pelas telhas e pulando por uma janela.

Para conseguir descer, o jogador novamente precisará jogar contra sua HABILIDADE.

Jogadores espertos podem tentar subornar ou convencer as crianças a ajudá-los a remover o navio. Jogadores engenhosos podem sugerir vários esquemas possíveis e é você, Mestre de Jogos, que decidirá se eles serão ou não bem-sucedidos. Mantenha em mente que esses pequenos vilões não são moleza!

Se os heróis se decidirem a aventurar-se por dentro (ou cair do teto!), então leia a descrição abaixo:

O prédio contém uma enorme sala de aula, cheia de mesas carcomidas e livros e tabelas velhos, que está bastante tumultuada. Grupos de alunos rivais parecem conduzir uma imensa batalha uns contra os outros e você(s) logo se encontra(m) envolvido(s) em um campo de batalha onde voam bombas-d'água, bolinhas de tinta, ervilhas e outros mísseis menos seguros. Largados sobre uma mesa diante da turma encontra-se a forma corpulenta do professor. Ele está coberto de pó e segura uma maçã meio comida. Há uma nota amarrada no tampo que diz: "Ao Professor, de seus amados pupilos."

Todas as tentativas para acordar o professor serão inúteis — ele foi drogado por seus "amados pupilos"! Permanecerá adormecido, não importa o que aconteça.

Se algum dos aventureiros for bastante tolo para comer um pedaço da maçã, cairá dormindo em cinco minutos e assim permanecerá por todo o decorrer da Cena!

Não há mais nada de interessante neste local.



A estalagem "Papagaio na Gaiola" é o bar mais bem-sucedido e disputado de Kallamehr. Dappa os avisa sobre a clientela vulgar e entra na estalagem com relutância. Dentro do salão enfumaçado, um grande grupo de sortidos malfeitores está em volta de uma mesa. Um homem jovem e atrevido está realizando um truque com três conchas e uma bolinha. Duas pilhas de moedas atestam que este jogo não é de brincadeira. Vocês logo percebem que ninguém se mostra capaz de vencer o homem. Parece simples e ele mistura as conchas bem devagar, mas de algum modo ele consegue enganar todos os que apostam. Só parece haver uma única pessoa em toda a estalagem que não está interessada no jogo. É um homem baixo e com rosto de ratazana que está sentado no bar, brincando com seu longo colar e que ocasionalmente murmura coisas para si mesmo. Próximo à sua cabeça há uma tabuleta com os preços das bebidas, que podem ser compradas por caneca ou por barril. Atrás do bar vocês vêem barris, garrafas e barricas empilhadas.

Enquanto olham em volta, seu fiel guia Dappa gesticula com urgência para que o sigam até o lado de fora. Lá ele explica que o homem com cara de ratazana já foi aprendiz de seu antigo mestre, Hammet, o Maldito. Ele fora dispensado por pequenos roubos, que realizava usando magia. A menos que ele esteja muito enganado, Cara de Ratazana tem alguma coisa a ver com a surpreendente onda de sorte do jovem jogador.

Na verdade, Cara de Ratazana está influenciando o jogo com seu colar mágico. Ele combinou com seu

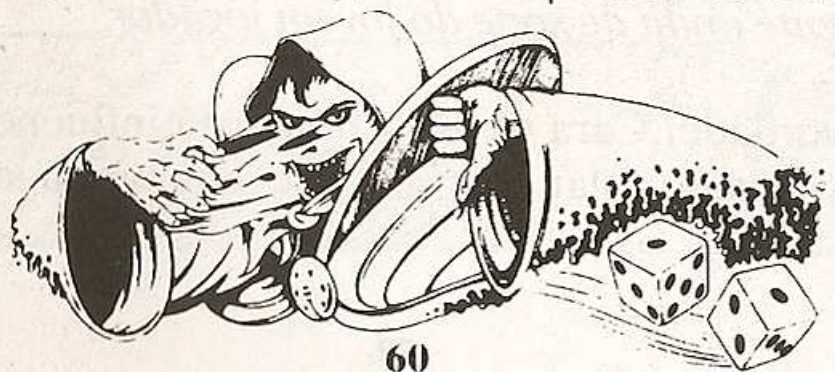
cúmplice para que ficassem separados. Ninguém fez nenhuma conexão entre os dois, então depende dos jogadores decidir o destino desses artistas do roubo.

Eles podem resolver ignorar o acontecimento e prosseguir em sua procura pelo barril (que pode ser comprado no bar por uma quantia insignificante — o “Papagaio na Gaiola” certamente *não* é famoso pela qualidade de suas bebidas!).

Como alternativa podem resolver expor o truque primeiro. Eles sem dúvida alguma surgirão com algum plano para fazer isso — ou até mesmo um meio de tirar lucro disso! Está em suas mãos decidir quanto aos resultados dessas ações. No entanto, as escolhas mais prováveis estarão entre denunciar os tratantes publicamente ou evitar a interferência mágica de Cara de Ratazana e juntarem-se ao jogo (onde descobrirão como é fácil vencer o rapaz) e ganhar Moedas de Ouro equivalentes a três jogadas de 1 dado (3d6).

Explicar o truque para o proprietário da estalagem, que fará com que os dois tratantes sejam levados ao tribunal para uma dose da justiça mesquinha de Kallamehr. O estalajadeiro agradecerá profusamente aos aventureiros e lhes encherá de bebida. Ele até mesmo lhes dará um barril inteiro de cerveja para provar-lhes sua gratidão!

Se um aventureiro pegar o cordão do Cara de Ratazana, ele proporcionará o ganho de 1 ponto no seu total de *SORTE Inicial* enquanto o usar (se o personagem for um mago, ele então ganhará 2 pontos de *SORTE*).



O Empório da Carne e da Tinta é um edifício profusamente decorado. Suas paredes estão cobertas por desenhos de tatuagens diversas. A julgar pelo gosto náutico de muitas das figuras, o Empório é um lugar favorito dos marinheiros. De pé, do lado de fora da entrada do prédio, encontra-se um homem corpulento. Ele usa apenas uma tanga e esta coberto de tatuagens da cabeça aos pés. Ele atraiu uma pequena multidão de admiradores, a quem está demonstrando as qualidades singulares de seus desenhos. Quando ele flexiona seu braço direito, a tatuagem de uma dançarina do ventre ganha vida, enquanto em seu braço esquerdo, uma temerária cobra levanta-se e ataca. O interior contém ainda mais desses fabulosos trabalhos de arte. Alguns deles foram desenhados em papiros duros, outros adornam o que parece ser pele decomposta! Um velho Anão, que deve ter bem mais do que duzentos anos, está muito ocupado com sua última obra de arte. Sua vítima voluntária está lamuriando-se de modo comovente enquanto as agulhas do Anão picam-lhe a carne. Com um floreio final, a tatuagem é completada e o marinheiro trêmulo levanta-se para observar-se num espelho inteiriço. O desenho representa um sol abrasador batendo em uma ilha tropical.

"Com esta tatuagem encantada, meu amigo, você nunca mais vai ficar gripado de novo!", cacareja o Anão. O marinheiro faz uma careta.

"Eu também devia pensar assim, depois de tudo que passei!", murmura escorregando a camisa pela cabeça e partindo.

Nenhum dos itens do Saqueador está escondido na loja, mas os personagens podem ser persuadidos pelo



Anão a investir em alguma decoração corporal. Se eles forem *realmente* gentis, eles podem até mesmo ter uma de suas tatuagens mágicas, que fornece estranhos poderes a seus possuidores. Mas elas não são baratas. Enquanto uma tatuagem normal pode ser feita por uma ou duas moedas de ouro, as mágicas custam 25 moedas de ouro. Os aventureiros podem escolher entre as tatuagens listadas abaixo:

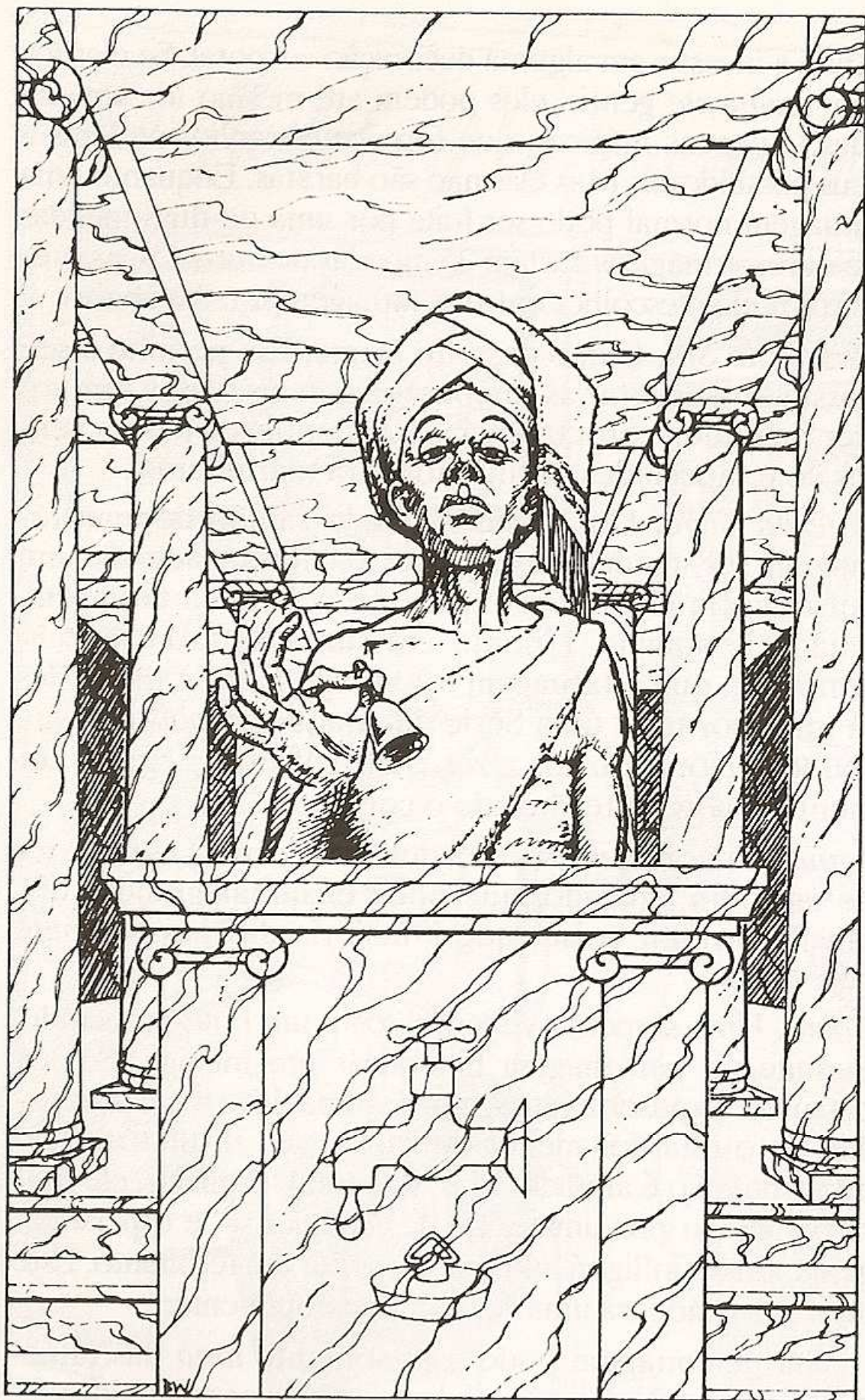
Nascer do Sol. Como descrito acima. Ela permite a seu possuidor suportar as temperaturas mais baixas sem sofrer qualquer consequência, e agüentar os piores ventos de tempestades. Muito útil para marinheiros.

Bote do Tigre. Um felino malhado saindo de uma folhagem selvagem. Dá o poder da ferocidade. Se um personagem chamar este poder revelando a tatuagem, então ele somará 1 ponto em sua HABILIDADE pelo tempo em que a tatuagem for visível. E mais, ele poderá lutar por mais uma Série de Ataques *depois* que sua ENERGIA for reduzida a zero. Ele sofrerá os efeitos somente *depois* de terminado o combate.

Águia. Uma majestosa caçadora dos céus. Dá o poder de um olho aguçado, que pode enxergar grandes distâncias e notar coisas que a maioria das pessoas nem perceberia.

Cobra. Uma serpente venenosa com um bote preparado. Permite ao personagem hipnotizar um inimigo. Se seu possuidor expuser a tatuagem, a vítima deve jogar dois dados. Se o total for menor ou igual à sua HABILIDADE, o oponente não é afetado. Mas, se o total for maior, ele ficará paralisado por uma Série de Ataques — e o personagem tatuado infligirá automaticamente um ferimento. Este ardil só funcionará uma vez com cada oponente.

Um personagem pode usar somente *uma* das tatuagens mágicas e elas não podem jamais ser removidas.



Completamente feita de mármore branco brilhante, a casa de banho de Kallamehr é obviamente o local para freqüentar se você for rico e estiver ocioso. Localizada em uma área próspera da cidade, ela tem uma enorme entrada com pilares — bastante grande para acomodar seus donos volumosos!

Lá dentro, a entrada simples do saguão é atendida por um indivíduo de aparência petulante usando uma toalha de banho cerimonial. Ele os fita desdenhosamente e pergunta:

“Presumo que não sejam membros? Creio que nossos membros jamais trajariam tais vestimentas desmazeladas.”

Normalmente não é permitido aos não-membros usarem os banhos, mas o atendente explicará que está preparado para fazer uma exceção em seu caso, desde que paguem a “taxa nominal” de 5 moedas de ouro. Dappa informa que é um privilégio raro entrar nos banhos, e os influentes membros do Clube da Casa de Banho podem ajudar-lhes com sua busca. Se os jogadores resolverem explorar a casa de banho, leia o que se segue:

Antes de entrar, vocês devem remover todas as suas roupas e armas, que são levadas para os vestiários por um serviçal. Tudo o que se pode usar nos banhos é uma toalha. Vocês são levados para a piscina, que aparentemente encontra-se no final do labirinto de passagens. Vocês não encontram ninguém no caminho mas após uma pequena caminhada, encontram-se diante de um par de portas de bronze. Atrás delas existe uma pequena sala de banho. Degraus descem da porta até as águas brilhantes. Do outro lado do aposento há um outro par de portas idêntico.

Se algum personagem tiver tatuagem, então ela estará visível e a que for mágica surtirá efeito.

A piscina em questão para a qual os aventureiros foram levados é uma das usadas para o entretenimento dos frequentadores da casa de banho. Depois que todos os aventureiros tiverem entrado na piscina, as portas de bronze se fecharão. Olhando para cima, eles notarão que estão sendo observados de um balcão, por vários indivíduos inchados que os fitam de modo arrogante. Quando alcançam o centro da piscina, os observadores esvaziam grandes potes na piscina. Dos potes caem cascatas de água e... **ENGUIAS ELÉTRICAS!** Cada uma das seis enguias lançadas na piscina tem os seguintes atributos:

ENGUIA ELÉTRICA **HABILIDADE 6** **ENERGIA 4**

A cada Série de Ataque, *uma* das enguias lançará sua descarga elétrica, causando um dano de 4 pontos de **ENERGIA** ao aventureiro que está atacando. Cada enguia emite apenas duas cargas. Você deve escolher que aventureiros serão afetados.

As portas de bronze pelas quais os aventureiros entraram foram trancadas, deixando o outro portal como único meio de fuga (as paredes da sala da piscina são feitas de mármore liso, que não podem ser escaladas). Infelizmente, as portas levam direto a um beco nos fundos da casa de banho. Os gordões da casa de banho estarão rindo de sua piada. Se de algum modo os aventureiros conseguirem vencer as enguias, outras seis serão jogadas dentro da piscina.

Os heróis descobrirão que seus pertences foram espalhados na frente da casa de banho, causando risos humilhantes nos passantes!

Kallamehr é uma grande cidade portuária, apesar de bastante diferente dos portos sombrios e traiçoeiros do norte. Vocês logo notam que apesar de parecer caótica, ela é na verdade bastante ordenada. Suas ruas são limpas e seus cidadãos parecem bastante contentes com suas vidas.

Você só precisa ler isso para os aventureiros uma vez, apesar de que passarão pelas áreas residenciais várias vezes enquanto estiverem indo de um local para outro. A cada vez que mudarem de local, você deve jogar dois dados e ver a Tabela de Encontros em Área Residencial abaixo:

Tabela de Encontros em Área Residencial

Jogue dois dados e consulte a tabela para descobrir o que os aventureiros encontram enquanto andam pela cidade.

Dados

Encontros

- | | |
|---|---|
| 2 | Um KRELL treinado (um macaco com seis braços — HABILIDADE 8, ENERGIA 5) tentará “bater a carteira” de um dos aventureiros. Se o aventureiro tiver uma tatuagem de águia, ele notará imediatamente. Se não, ele deve <i>Testar a Sorte</i> e, se a tiver, evitará de perder todo seu ouro. |
| 3 | Um dos aventureiros (decida qual jogando no dado) será falsamente acusado de roubo. Seis guardas tentarão prender o personagem. Se os |



aventureiros permanecerem calmos e insistirem que os guardas devem consultar Lady Carolina, então tudo ficará bem e eles logo serão soltos. Se no entanto eles atacarem os guardas, eles então terão cometido um crime e terão que enfrentar todos os guardas que encontrarem depois. Cada guarda tem HABILIDADE 6 e ENERGIA 5.

- 4-5 Os aventureiros encontram uma patrulha de guarda. Se forem procurados por algum crime (veja o encontro anterior), os guardas tentarão prendê-los. Se não, perguntarão aos aventureiros se tudo está bem e se viram alguma coisa de incomum.
- 6 Um mercador de rua tenta vender-lhes algumas de suas mercadorias. Eles podem comprar roupas novas com ele, se desejarem, mas devem levá-las em suas mochilas. Um costume completo custa 1 moeda de ouro.
- 7 Sem encontros.
- 8 Os aventureiros são envolvidos por moleques. Corre o boato que eles estão em uma busca heróica para Lady Carolina e esses admiradores maltrapilhos querem *souvenirs*. Para livrarem-se dos moleques, cada aventureiro deve dar-lhes um de seus itens. Se não, ficarão cercados por um grupo de guris de rua pelo resto desta Cena!
- 9 Os aventureiros encontram-se com Ignacius Galápagos (veja Local 2). Se o ajudaram na

ocasião, ele os envolverá em um bate-papo informal e lhes perguntará se viram seu Minotauro. Se não o tiverem visto, ele dará de ombros e lhes oferecerá 5 moedas de ouro a cada um deles como recompensa para pegar o ladrão — esquecera-se de pedir-lhes que o procurassem da outra vez! Se eles tiverem visto o Minotauro, ele ficará feliz em saber onde está. Se lhe for dito que ele está morto, ele começará a chorar incontrolavelmente e se despedirá dizendo que precisa ir à casa de banho.

- 10-11 Os aventureiros encontram-se com uma perigosa gangue de rua, armada com canivetes e intencionando matá-los e roubá-los! Seis membros da gangue atacam: cada um deles tem HABILIDADE 7 e ENERGIA 4. Se metade desse número for morta ou ficar inconsciente, o restante fugirá.
- 12 Os aventureiros são atacados por um GRUPO DE MARINHEIROS! Meia dúzia dos pesos-pesados (cada um com HABILIDADE 6 e ENERGIA 8) ataca com porretes. Se todos os aventureiros ficarem inconscientes, eles então acordarão a bordo de um navio. Eles terão pouca escolha a não ser trabalhar para o famoso Capitão Sanbar. Eles falharam em sua busca pelos três itens. No entanto, a procura pelo Saqueador de Charadas pode continuar! O navio do Capitão Sanbar pode ser abandonado e os aventureiros podem saltar em terra firme em uma selva litorânea. Você pode então realizar o Terceiro Ato.

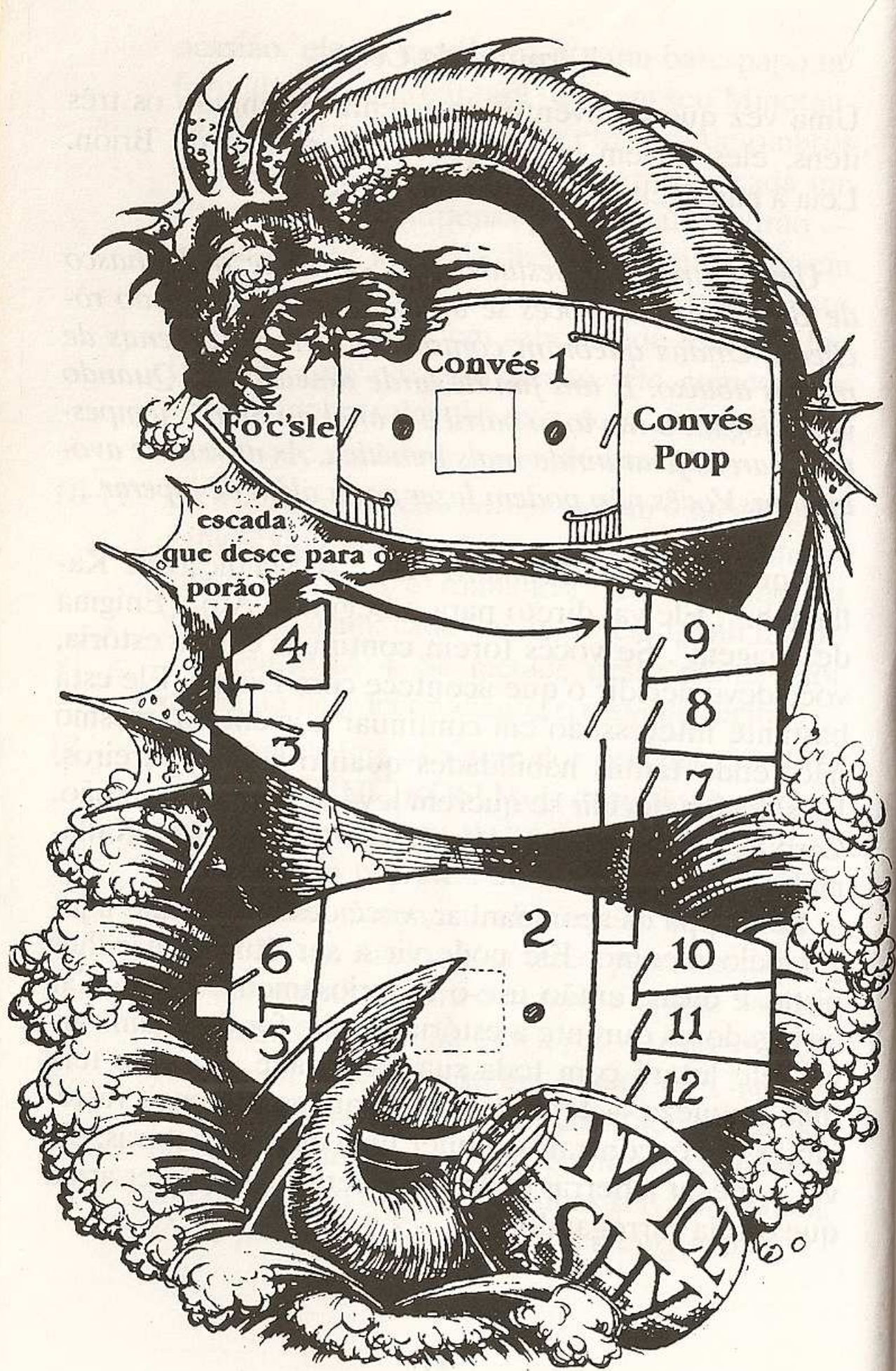
Término da Cena

Uma vez que os aventureiros tenham juntado os três itens, eles devem correr para o Penhasco de Brion. Leia a passagem abaixo para os jogadores:

Uma grande tempestade abate-se sobre o Penhasco de Brion quando vocês se aproximam da ponta do rochedo. Ondas quebram contra as rochas a dezenas de metros abaixo. É um fim de tarde ameaçador. Quando vocês jogam o navio, o barril e o anel no mar, a tempestade parece ficar ainda mais frenética. As nuvens se avolumam. Vocês não podem fazer nada além de esperar...

Aqui termina o Primeiro Ato, “A Maldição de Kallamehr”. Ele vai direto para o Segundo Ato, “Enigma de Viagem”. Se vocês forem continuar com a estória, você deve decidir o que acontece com Dappa. Ele está bastante interessado em continuar a aventura, mesmo não tendo tantas habilidades quanto os aventureiros. Eles devem decidir se querem levá-lo com eles ou não. Caso se recusem, ele voltará com tristeza para Kallamehr.

Se Dappa os acompanhar, você deve continuar a jogar pelo menino. Ele pode vir a ser útil em dar-lhes pistas e dicas, então use-o criteriosamente para guiar os jogadores durante a estória. Se lhe for dada uma arma, ele lutará com toda sua habilidade. Mas ele tem uma fraqueza — tem pavor de aranhas e animais rastejantes! Se encontrar qualquer uma dessas criaturas, ele vai começar a berrar de medo e perderá qualquer arma que esteja carregando.



Convés 1

Foc'sle

Convés Poop

escada
que desce para o
porão

4

9

8

7

3

2

10

6

11

5

12

TWICE

SEGUNDO ATO ENIGMA DE VIAGEM

Parte dos Jogadores

Vocês estão em perseguição a um misterioso oponente, o Saqueador de Charadas. Este servo dos Deuses Trapaceiros da Sorte e do Acaso assassinou um grande nobre e deve sofrer as conseqüências. Seus motivos para o crime são obscuros, mas seu comportamento sugere que seja parte de algum plano maior. Sua busca os trouxe até o alto de um grande penhasco. Enquanto as nuvens da tempestade se movem e se ajustam ameaçadoramente acima de suas cabeças, e o furioso vento os chicoteia, vocês sentem que esta demonstração de fúria da natureza nada mais é que um pequeno fragmento de algum combate maior ocorrendo em Planos Superiores. Vocês estarão destinados a ser parte do combate?

Vocês esperam por um tempo que lhes parece horas. Então, olhando para o mar, vêem um navio. Mas que tipo de navio navega com uma tempestade dessas? Conforme ele se aproxima, os ventos diminuem e as ondas batem menos violentamente contra as rochas na base do rochedo.

Vocês notam a forma familiar de uma galé mercadora dirigindo-se para o rochedo. Mas este não é um navio comum. Vocês não vêem nenhuma tripulação no convés. As velas pendem sem vida dos mastros e ainda assim o navio avança suavemente pelas ondas. Quando vocês olham de perto, percebem que na verdade a galé está velejando acima das ondas — ela está flutuando acima da água!

De repente, o navio pára. Um bote é baixado às ondas e se move até a praia. Novamente fica claro que não há ninguém a bordo. Ele alcança uma pequena enseada

próxima ao penhasco em que vocês estão e encalha na areia. Vocês têm a sensação de que ele está esperando... por vocês.

Um caminho escorregadio desce do alto do penhasco até a praia, e pode ser facilmente percorrido com certo cuidado. Assim que todos tiverem subido no bote, ele escorrega mansamente na água e segue suavemente na direção da galé. No que foi que vocês se meteram?

Parte do Mestre de Jogos

O Ato abre com os aventureiros chegando ao *Twice Shy*, o navio para mar-aberto do Saqueador. Depois que tiverem subido a bordo, a galé partirá em grande velocidade, seguindo a linha litorânea através do Mar Brilhante. Sua jornada termina após cruzar o Golfo de Shamuz e alcançar o litoral da selva. A aventura se passa totalmente dentro do navio, e portanto consiste em apenas uma Cena. A única Tarefa importante a ser realizada pelos aventureiros é manterem-se vivos até o final da jornada! No entanto, há muitas coisas para os entreter no *Twice Shy*, já que o vilão, apaixonado por charadas, deixou muitas armadilhas e perigos para testar nossos intrépidos heróis.

Este cenário foi bolado para ser realizado com um tempo definido, representando a duração da viagem por mar. Você deve decidir previamente quanto tempo deseja que dure o jogo. Quando o tempo-limite terminar, permita que os aventureiros terminem o que estão fazendo (se estiverem no meio de um combate, por exemplo!) e vá direto para o Término do Ato, páginas 119-120.

A aventura começa quando o bote é içado para o convés da galé. Você então deve começar no Local 1, o convés.

A maioria dos conveses de navios estão sempre cheios de cordas, barris e todos os tipos de objetos náuticos. Mas não este aqui. Não há nem mesmo um rolo de corda. O convés parece ser feito inteiramente de pinho negro, uma das madeiras mais fortes e raras de Allansia. No meio, entre os mastros, há um alçapão, que presume-se leva para baixo. Há uma porta em cada uma das pontas do convés mais baixo. À direita da parte dianteira existe uma placa de bronze com a inscrição Twice Shy.

Mesmo nos conveses mais altos não existem cordas — nem mesmo um leme de direção! O vento existente parece não tocar as velas: elas permanecem largadas e sem vida.

No convés não tem ninguém, mas isso não evitará que os aventureiros encontrem alguma coisa!

Na primeira vez que subirem ao convés, logo após descerem do bote, não haverá nada aqui e eles terão que escolher entre as quatro portas do convés e o alçapão. No entanto, em visitas subseqüentes (ou se eles se recusarem a sair do convés, preferindo a opção covarde de permanecer aqui), eles descobrirão que o convés não é de longe o local seguro que imaginam que seja. Há vários encontros possíveis. Sempre que os aventureiros voltarem para o convés, você deve jogar um dado e consultar a Tabela de Encontros do Convés para ver o que eles encontram. Caso esse encontro já tenha sido realizado, jogue novamente — cada um deles só pode ocorrer uma vez.



Tabela de Encontros do Convés

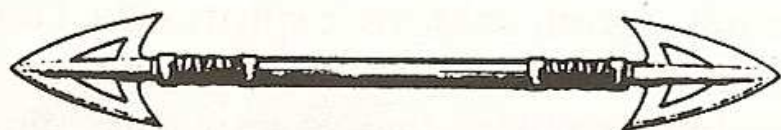
Dados

Encontros

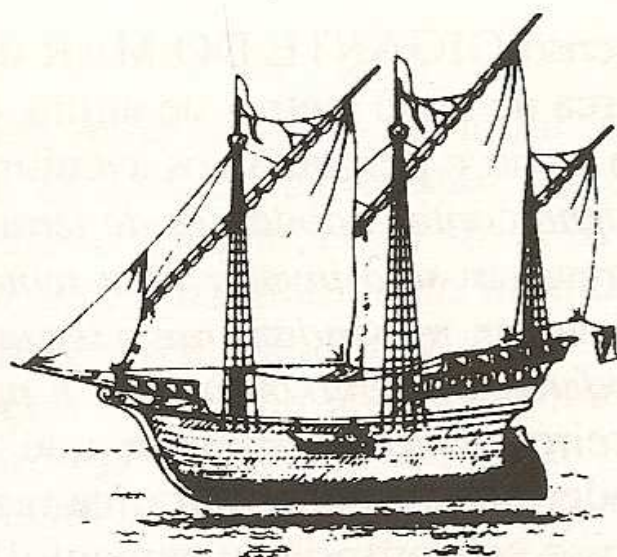
- 1 Um imenso PLESIOSAURUS (HABILIDADE 9, ENERGIA 22) ergue de dentro do mar sua imensa cabeça e nada em direção ao *Twice Shy*. Não é surpresa que esteja bastante faminto. Se os aventureiros puderem satisfazê-lo jogando muita comida no mar, então ele irá embora. Se não, terão que enfrentá-lo.
- 2 Uma poderosa tempestade abate-se sobre o navio. Apesar do *Twice Shy* não ter perigo de adernar, os aventureiros podem estar menos seguros. Da tempestade sairão 1-6 ESPÍRITOS DA TEMPESTADE, ferozes criaturas elementais, filhos dos céus em fúria: cada um deles tem HABILIDADE 10, ENERGIA 6. Apesar de não terem asas, os Espíritos da Tempestade voam a uma velocidade aterradora. Antes do combate começar, você deve perguntar a cada aventureiro que tipo de arma ele está usando. Anote que personagens estão usando armas de metal. Cada Espírito pode soltar até duas rajadas de luz. Essas rajadas acertam jogando-se um dado e obtendo-se um resultado de 1-4 e causam a perda de 2 pontos de ENERGIA. Além disso, quem estiver usando arma de metal e conseguir acertar um Espírito da Tempestade em uma Série de Ataques perderá um ponto de ENERGIA devido ao poder elétrico do Espírito.

- 3 Outro navio aproxima-se vindo bem de frente. Com horror, os aventureiros verão que ele tem velas negras — é um navio com praga... ou pior! Quando ele passa pelo *Twice Shy*, vários de seus ocupantes pulam para o navio onde encontram-se os aventureiros. Eles são ZUMBIS DE PRAGA, horríveis criaturas mortas-vivas que sofrem da terrível Praga dos Mortos-Vivos.

1-6 Zumbis de Praga (cada um com HABILIDADE 5 e ENERGIA 7) passarão de um navio para outro. Mas 1-6 zumbis tentarão pular, mas errarão o alvo e terminarão no mar. Pobres dos tubarões que tentarem alimentar-se de um deles. Qualquer um que for reduzido a zero de ENERGIA por um Zumbi de Praga terá contraído a doença. Depois de cinco minutos, ele renascerá como um Zumbi de Praga!



- 4 Olhando à frente do *Twice Shy*, os aventureiros podem ver um lento navio mercante, velejando no caminho da galé. Apesar de tentarem sair do caminho do *Twice Shy*, não há nada que eles possam fazer. O navio encantado entra direto no navio mercante, rasgando-o em dois como se fosse um botinho de madeira e continua direto em frente. Tanto a carga quanto a tripulação do outro navio afundam sem qualquer cerimônia. Os pobres marinheiros náufragos devem cuidar de si mesmos.



- 5 Os aventureiros vêem o que parece ser uma Serpente do Mar passando ao lado do navio. Você deve lhes perguntar o que pretendem fazer e obter uma reação rápida deles. Se correrem para uma das saídas do convés, eles conseguirão evitar o encontro. Se não eles terão que lutar com uma enorme LULA GIGANTE (HABILIDADE 9, ENERGIA 12, ATAQUES 2) à procura de comida. A Lula tentará prender os aventureiros em suas pernas. Se ela ganhar duas Séries de Ataque sucessivamente, ela então arrancará mais 1 ponto de ENERGIA de sua vítima. Se o aventureiro ganhar a próxima Série de Ataque, ele então conseguiu se soltar e volta-se ao combate normal: se a Lula continuar a ganhar, ela continuará a causar a perda de 3 pontos de ENERGIA. Apesar da Lula normalmente poder abordar um navio grande, ela achará o *Twice Shy* difícil demais. Se não houver nenhuma comida no convés, a Lula desistirá e mergulhará de volta sob as ondas.

- 6 Um imenso GIGANTE DO MAR de pele azul, com cerca de nove metros de altura, ergue-se ao lado do navio e pergunta aos aventureiros: "*Mas que insignificantes habitantes de terras são vocês para atreverem-se a invadir meu reino? Se vocês querem passar, respondam-me o seguinte: O que é mais poderoso, o vento ou o mar? E por quê?*" Os aventureiros devem responder que o mar é o mais poderoso dos dois e dar uma razão convincente (use seu próprio julgamento!), se não o Gigante do Mar atacará: ele tem HABILIDADE 10, ENERGIA 17, ATAQUES 3. Se for dada a resposta correta, o Gigante rirá, enviará uma imensa onda sobre o *Twice Shy* (isso molhará os aventureiros) e mergulhará novamente no mar.

Todos os outros locais deste cenário são abaixo dos conveses do navio. Eles devem ser tratados exatamente do mesmo modo como os aposentos de uma masmorra (como em *RPG — Aventuras Fantásticas*). Lembre-se, os aventureiros precisarão de algum tipo de luz para ver mais do que apenas um metro adiante na escuridão.



Sob o convés mais baixo do navio há um grande porão para carga. Descendo pela escada, vocês se encontram em uma calma escuridão da área de armazenagem. Cheiros peculiares assaltam suas narinas e o calor úmido do porão parece estranhamente vivo. Pendendo de uma das vigas do teto há uma lanterna apagada. Barris estão jogados pelo chão próximos a vocês. Um deles caiu e seu conteúdo — peixe salgado — espalhou-se. Na direção da parte posterior do porão vocês podem discernir parcialmente um grande caixote. Diante dele parece haver mais uma meia dúzia de caixotes menores, postos juntos. Vocês podem ouvir um som ocasional de guinchos — muito provavelmente ratos.

Há quatro barris perto da escada, incluindo o que está caído. Todos os quatro barris contêm peixe salgado. Porém, um deles também serve de casa para um rato, que pulará do barril quando ele for aberto e morderá quem o estiver abrindo, causando a perda de 1 ponto de ENERGIA, antes de fugir para as sombras. O conteúdo dos barris é de pouca valia, mas pode ser usado para apaziguar o Plesiosaurus caso os aventureiros o encontrem no convés. Como alternativa eles podem comer o peixe salgado. Como ele tem um gosto bastante desagradável, eles comerão tanto quanto suportarem e ganharão apenas 2 pontos de ENERGIA por refeição de peixe salgado.

Se assim desejarem, os aventureiros podem pegar a lanterna, que está cheia de óleo.

Os seis pequenos caixotes que estão na frente são bastante comuns, apesar de cada um deles ter uma etiqueta dizendo: 'Em Atenção ao Capitão Saqueador de



Charadas'. As tampas estão muito mal colocadas e podem ser soltas com a ponta de uma espada. O primeiro contém um braço direito de tamanho natural, de vidro belamente confeccionado. O segundo contém um braço esquerdo e os outros caixotes contêm, respectivamente, duas pernas, uma esquerda e uma direita, um corpo e uma cabeça — todos feitos com maestria e de vidro perfeito. Se todas as peças forem juntadas, a cabeça brilhará com uma luz interior quando o MANEQUIM for ativado. Este engenhoso aparelho é outro dos brinquedinhos do Saqueador de Charadas. Ele responderá a comandos simples e o realizará do melhor modo que lhe for possível. No entanto, há desvantagens: ele obedecerá literalmente aos comandos, já que não tem nenhuma inteligência; ele sempre seguirá o *último* comando dado; e ele não escolhe a quem obedece — ele tentará seguir *qualquer* ordem recebida. Se ele estiver envolvido em combate, e sua ENERGIA for reduzida a zero, ele então esfacelou-se.

MANEQUIM

HABILIDADE 8

ENERGIA 3

Os aventureiros só descobrirão a função do Manequim quando lhe for dito alguma coisa que possa ser entendida como comando. Quando não for comandado para fazer alguma coisa, o artefato permanecerá completamente imóvel.

Se os jogadores se aproximarem do caixote grande na outra ponta do porão, você deve ler-lhes o seguinte:

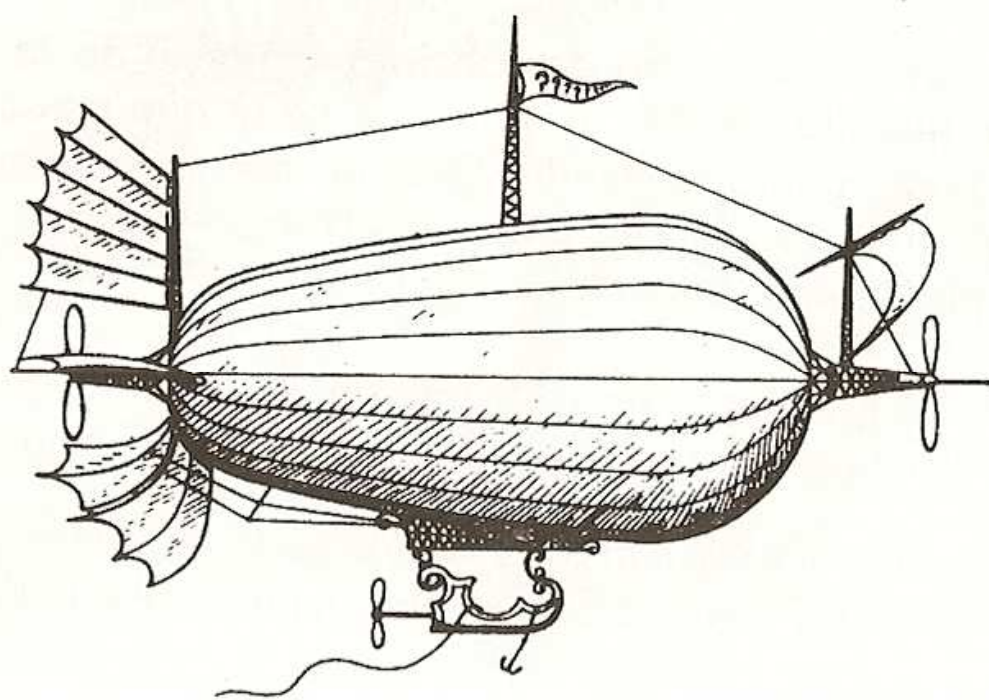
O caixote grande tem cerca de dois metros de altura e três de largura. Há uma charada escrita em um de seus lados:

O que é o que é: que tem cabeça de rei das selvas, o corpo de um escalador de montanhas, o rabo de um lagarto sem pernas e o bafó de um guardador de tesouros alado? A resposta está na caixa!

É claro, a caixa contém uma QUIMERA, que pulará para fora e atacará se o caixote for aberto.

QUIMERA HABILIDADE 12 ENERGIA 20 ATAQUES 3

A Quimera morderá com a cabeça de leão, chutará com os cascos de bode e apertará com o rabo de serpente. Ela também pode (a cada três Séries de Ataque) lançar um bafó de fogo sobre um oponente. Ele acertará 1-4 em 1d6 (resultados 1, 2, 3 ou 4 em uma jogada com um lado) e causará a perda de 2 pontos de ENERGIA. A Quimera não pode sair do porão sozinha, não pode voar e é pesada demais para a escada. Se os aventureiros tiverem problemas para vencê-la, eles talvez considerem mais prudente fugir escada acima para a "segurança" do convés.



A porta abre facilmente, e vocês descobrem estar olhando para dentro de uma pequena cabine esparsamente mobiliada. Uma rede forte foi estendida entre duas vigas resistentes e uma lanterna apagada está presa no teto. Em volta do aposento pendem vários tipos de peixes. Eles estão todos caprichosamente empalhados e amarrados com pedaços de corda. O ex-ocupante desta cabina certamente se sentia mais em casa sob água! No centro do aposento há uma caixa grande, com pelo menos um metro de altura, que está presa ao chão por bandas de ferro. Há um banco diante dela, que contém dois pequenos buracos feitos em um dos lados — aparentemente buracos de observação.

Os peixes recheados são exatamente o que parecem ser. A lanterna pode ser pega pelos aventureiros; está cheia de óleo. A caixa é um Caixote de Visões, projetado pelo Saqueador de Charadas para seus convidados como uma forma de divertimento durante o tédio da viagem. O primeiro aventureiro que olhar pelos buracos terá uma visão curiosa. Você deve levar o jogador para um lado e dizer-lhe o seguinte:

Dentro da caixa há um brilho dourado. Quando seus olhos tiverem se ajustado à luz, você verá que a caixa está cheia de ouro, gemas, jóias — mais do que você jamais viu em todos os seus anos de aventuras!

Para poder abrir a caixa, os aventureiros terão que tirar as barras de ferro. Isso levará algum tempo — pelo menos dez minutos. Durante este tempo, pode ser



que um ou mais jogadores queiram, eles mesmos, dar uma olhada no conteúdo. Você deve perguntar aos jogadores se eles estão olhando dentro da caixa. Cada um dos que o fizerem, você deve puxar de lado e contar-lhe um conteúdo *diferente*, para que então cada aventureiro tenha idéias diferentes sobre abrir ou não a caixa! A visão de cada jogador permanecerá a mesma, não importa quantas vezes eles voltem a olhar pelos buracos.

Visão 2

A princípio não se pode ver nada além de escuridão. Então você sente um arrepio correr por sua espinha quando dois olhos se abrem e olham direto para você. Eles queimam com uma malevolência visível, um fogo arrepiente que certamente deve vir direto do Inferno.

Visão 3

O interior da caixa parece estar se movendo. Quando olha mais de perto, você vê que são milhares de insetos — cupins, aranhas e outras nojentas criaturinhas rastejantes. Em meio a esta massa contorcida, ergue-se um crânio. Ele está completamente limpo.

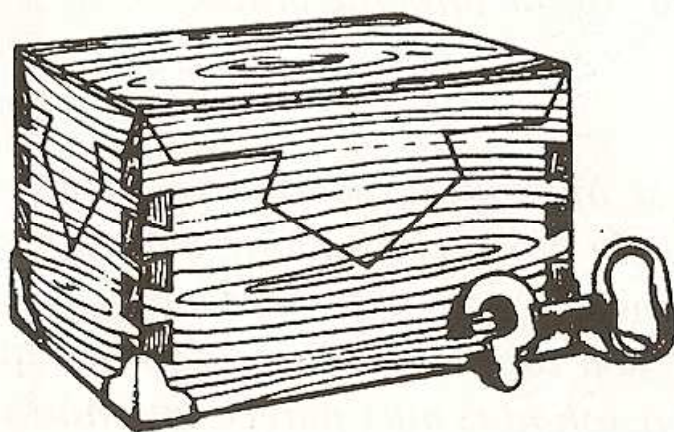
Visão 4

Seus olhos se ajustam à escuridão e você percebe a figura de uma bela moça confinada, presa dos pés à cabeça. Ela está amordaçada mas seus olhos mostram claramente todo seu terror. Você não sabe há quanto tempo ela está aprisionada, mas parece que não vai conseguir sobreviver por mais tempo.

Visão 5

Colocada dentro da caixa há uma outra caixa, finamente construída com peças que se encaixam. Existem algumas letras escritas em sua superfície, mas você não consegue lê-las.

Se os jogadores finalmente decidirem abrir a caixa e conseguirem soltar as barras de metal, a tampa se abrirá bruscamente e será ouvido um guincho alto. Uma criatura (na verdade um João-bobo!) pulará da caixa e se erguerá ameaçadoramente diante dos aventureiros, balançando para a frente e para trás. Você deve descrever isto para os jogadores e perguntar-lhes o que farão. Se eles o atacarem, eles o farão rapidamente em pedaços. Mas se o deixarem em paz, ele lhes dará uma dica: *"A glotonice provou ser a queda de muitos bravos aventureiros."* Depois de dizer isso, ele fica completamente mole e imóvel. Não há mais nada dentro da caixa.

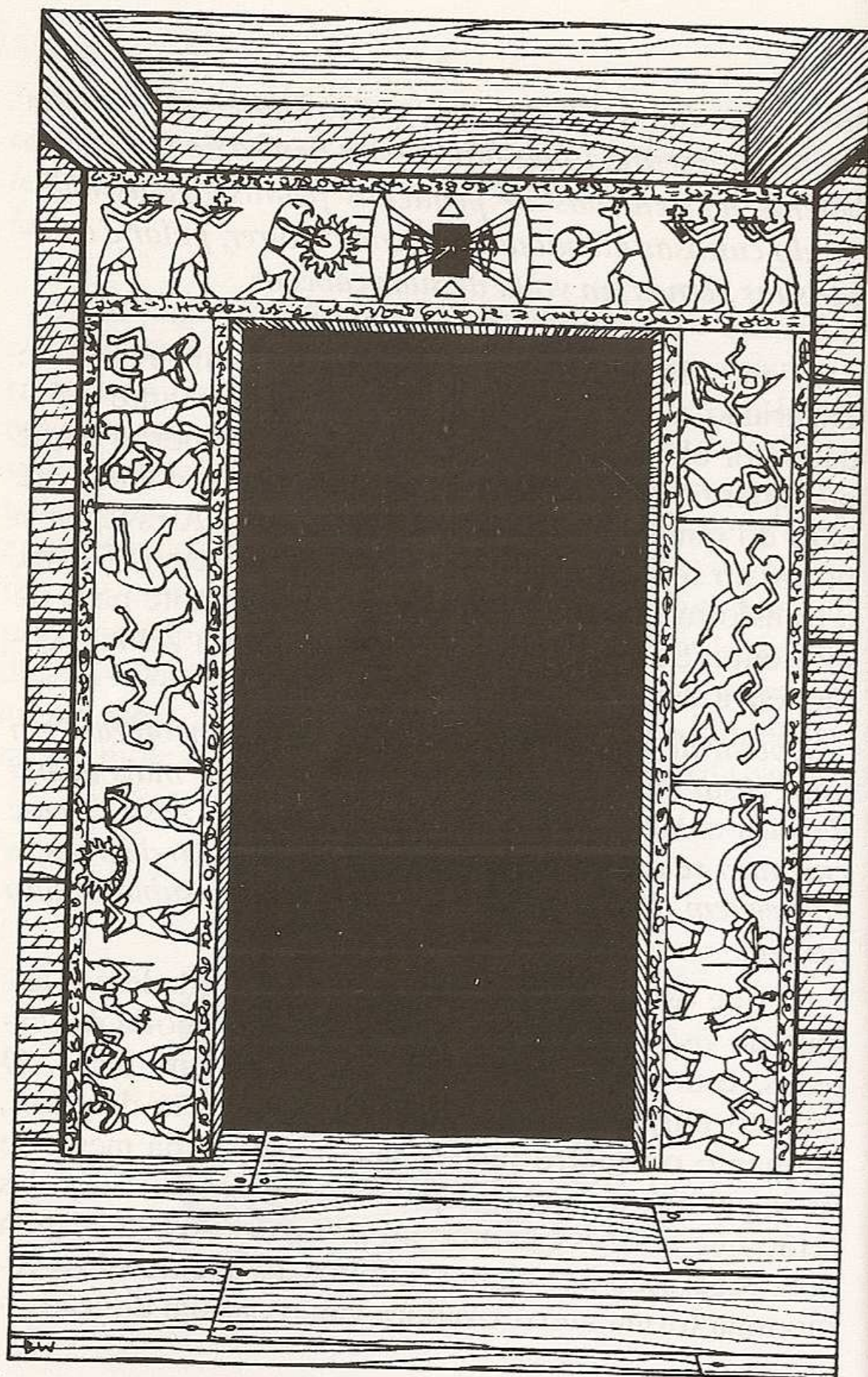


Na parede há um portal sem porta. Tudo o que podem ver é uma escuridão profunda para dentro do portal. No batente há centenas de pequenas figuras rígidas realizando curiosas atividades tais como correr, pular e colocar suas pernas em volta de suas cabeças.

A entrada desta cabina na verdade é um Portal de Escuridão. Os aventureiros passam com bastante facilidade por ela. Contudo, um dos efeitos do portal é que qualquer objeto vivo que passe por ele é encolhido até ficar do tamanho de um besouro grande. Atravessar o portal no sentido contrário reverte o processo. E mais, a transformação ocorre sem que a vítima note nada de diferente. Se os aventureiros entrarem na cabina, então leia a seguinte passagem:

Apesar de parecer impossível, vocês se encontram em uma vasta câmara subterrânea. O teto fica mais acima de suas cabeças que é dificilmente visível. À sua frente encontra-se um denso arbusto púrpura. Além dela vocês conseguem divisar quatro imensos pilares subindo alto no céu.

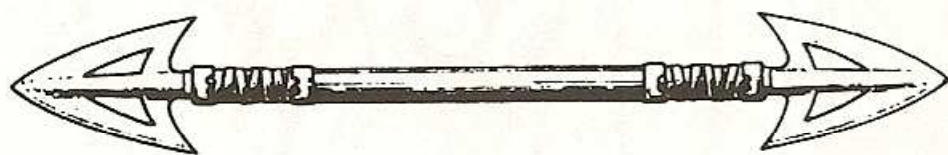
O que os jogadores estão tendo na verdade é o ângulo de visão de um besouro. Como na maioria das cabinas, esta tem uma rede e uma pequena mesa. O arbusto púrpura é na realidade um carpete de *plush*, enquanto os quatro pilares são as pernas da mesa. Se os jogadores avançarem pela vegetação rasteira, eles terão que abrir o caminho no processo. Após viajarem pela vegetação por alguns minutos, os aventureiros verão uma forma aterrorizadora vindo em sua direção —



uma imensa criatura cinza, maior que um elefante, com quatro pernas e dentes pontiagudos. É um CAMUNDONGO e os aventureiros terão que enfrentá-lo!

CAMUNDONGO HABILIDADE 10 ENERGIA 16 ATAQUES 2

Se matarem o Camundongo, os aventureiros podem continuar com sua exploração. O único item que pode lhes ser de algum interesse é um enorme lingote de ouro. Os aventureiros devem *Testar sua Sorte*. Se algum deles tiver sorte, então ele verá o lingote brilhando entre a vegetação. Um aventureiro com a tatuagem mágica da águia do Primeiro Ato a verá automaticamente. Já que ele tem um metro de comprimento, será necessário toda a força deles para conseguir retirá-lo do aposento. É claro que, depois que passarem pelo portal, os aventureiros crescerão, mas o lingote permanecerá do mesmo tamanho. É um fio de ouro que mal vale 2 moedas de ouro! Tanto trabalho para nada!





A porta desta cabina se abre com facilidade e vocês se encontram em uma pequena sala de jantar. Uma mesa longa corre pelo meio da câmara. Ela está posta para o jantar, com uma refeição de dar água na boca. Há pedaços de carne, pães finos, sopas e pastas, e uma magnífica peça principal — um imenso prato de prata com uma tampa arredondada. Que prato succulento encontra-se debaixo dela?

A comida à mesa é perfeitamente comestível e equivale a três porções de Provisão. Porém, dentro do prato central existe alguma coisa que não é de longe tão saborosa.

Agitando-se lá dentro há várias centenas de VERMES DE CARNE. Estes famintos vermes carnívoros atacarão diretamente a pessoa que levantou a tampa. Apesar de serem cegos, seu olfato é poderosíssimo e eles conseguirão arrastar-se na direção de qualquer aventureiro. O desafortunado que levantou a tampa será imediatamente coberto por 2-12 Vermes de Carne (2d6), a menos que ele fuja deles. Cada Verme de Carne causa a perda automática de 1 ponto de ENERGIA ao alcançar a vítima. Eles podem ser arrancados e mortos com bastante facilidade. Mais Vermes de Carne (2d6) pularão na vítima original e em qualquer outro aventureiro que for suficientemente tolo para permanecer próximo à mesa.

Enquanto os aventureiros estão preocupados com a mesa e seu conteúdo, um IMITADOR desliza de seu poleiro sobre a porta por onde eles entraram e se realinha no formato da porta. Se os aventureiros tiverem a

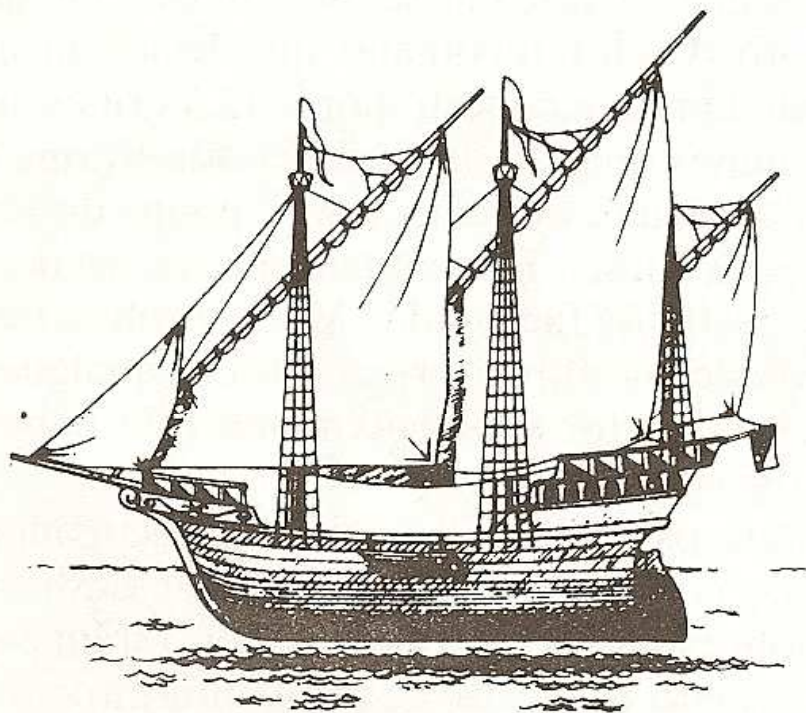
boa idéia de fugir dos mortais Vermes de Carne, eles toparão com o Imitador disfarçado.

IMITADOR

HABILIDADE 9

ENERGIA 8

Quando as vítimas tocam o Imitador, elas ficam grudadas, presas por uma substância grudenta secretada pela criatura. Ao mesmo tempo, ela atacará com uma protuberância grande, em forma de punho. A presa pode revidar, mas sua HABILIDADE fica com menos 2 pontos. Depois que cortar fora o "pulso" (ENERGIA do Imitador reduzida a zero), a criatura fica indefesa. Ela pode ser destruída com facilidade e a cola perderá sua força. No entanto, se a luta durar mais que quatro Séries de Ataque, os Vermes de Carne chegarão a uma razão de 2-12 (2d6) por Série de Ataque!



A porta se abre para uma cabina. Há um catre pequeno mas de aparência confortável encostado na parede e na escrivaninha com um banco do lado oposto ao da cama. O chão é acarpetado e as paredes estão pintadas de um azul brilhante. A cabina parece informar que alguém esteve aqui recentemente: há roupas jogadas pelo aposento e papéis espalhados sobre a mesa.

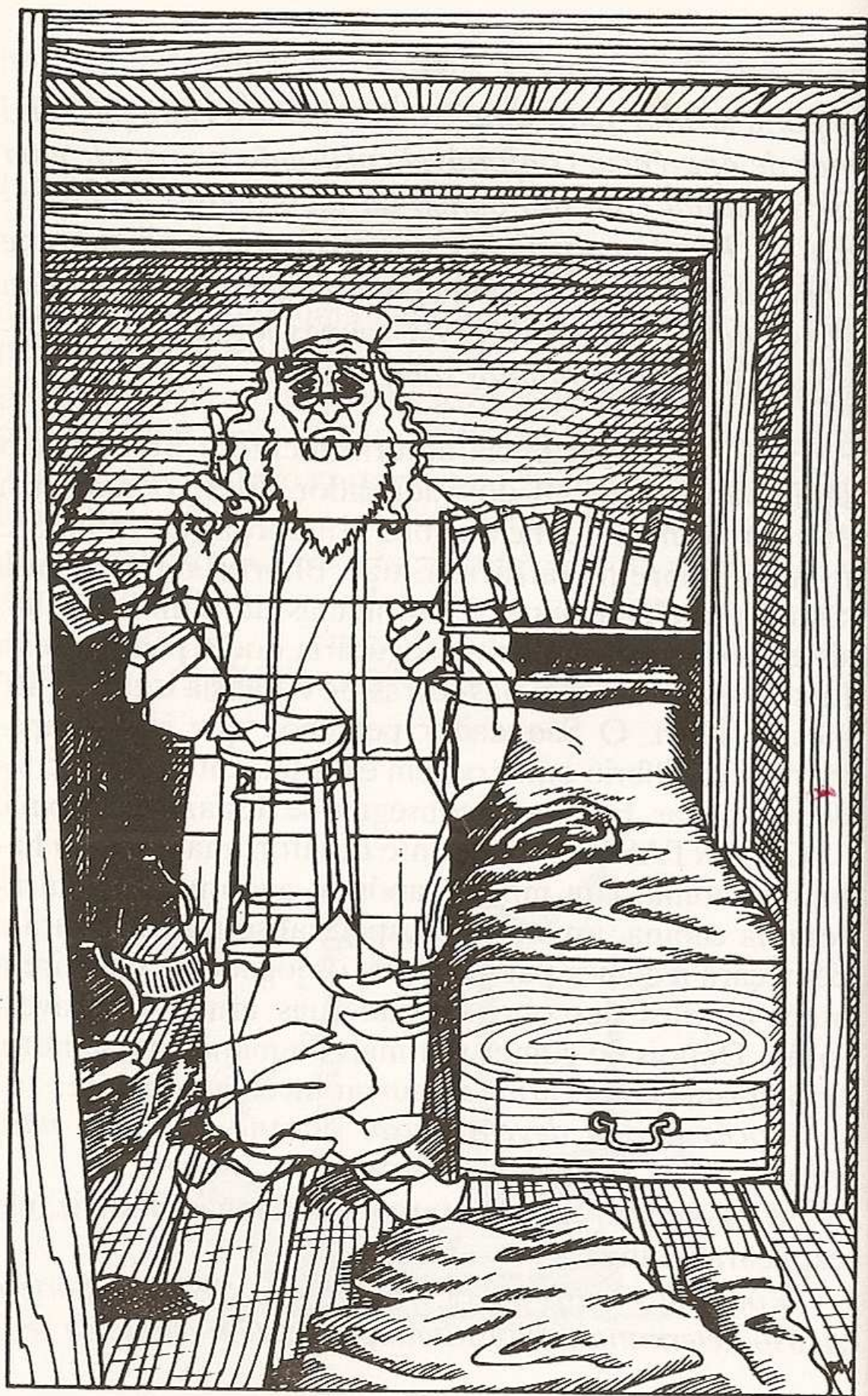
Esta cabina pertencia anteriormente a Bhorriz, um sábio vidente amigo do Saqueador. Eles costumavam discutir com freqüência sobre a natureza do mundo e ruminar sobre metafísica. Então Bhorriz surgiu com a solução perfeita para os problemas do mundo — um sistema de governo que asseguraria que a paz e o bem fossem espalhados pelas terras de Allansia e talvez até mesmo além. O Saqueador percebeu que isso atrapalharia o equilíbrio entre o Bem e o Mal, então jogou o vidente ao mar. Ele nunca conseguiu se desfazer da cabina.

O FANTASMA do vidente desafortunado ainda habita a cabina. Um minuto após os aventureiros entrarem na cabina, uma forma espectral se materializará e começará a gemer para eles. Se os jogadores decidirem atacá-la, eles descobrirão que suas armas a atravessarão. Depois de gemer por mais ou menos um minuto, o Fantasma começará a sussurrar incessantemente:

“Vocês não o devem deixar enganá-los, não, não, não...”

Se os aventureiros tentarem questionar Bhorriz, ele explicará melhor:

“Vocês são todos peões em um jogo cósmico. Sorte e Acaso determinam o resultado, e eles têm ciúme de seus



próprios poderes. Vocês não devem jogar o jogo, não, não, não... O equilíbrio de contraposição ainda não chegou a fruir..."

Ele continuará a dizer essas frases pelo tempo que os jogadores estiverem preparados para ouvi-los. A maior parte do que o pobre e demente velho espírito diz é completamente sem sentido. Se lhe for perguntado como morreu, ele explicará as circunstâncias de sua morte brevemente, e então retornará às suas divagações filosóficas. A única outra informação que os aventureiros conseguirão extrair do Fantasma é a solução para a charada na porta do Quarto do Saqueador. Se eles perguntarem como entrar no aposento, ele lhes dirá:

"Apenas digam 'A resposta é uma charada', e a porta se abrirá."

Os papéis na escrivaninha são as anotações de Bhorriz. O conteúdo deles segue a mesma linha de seus comentários sussurrados — a maioria expressões intelectuais ininteligíveis. Escondido entre eles há um Pergaminho da Fortuna. Lê-lo, causa o mesmo efeito que beber uma Poção da Fortuna. Como as letras somem da página logo depois de serem lidas, o Pergaminho só pode ser usado uma vez.

Nos bolsos das roupas de Bhorriz há 10 moedas de ouro.





Esta cabina é bem mobiliada, apesar de coberta por uma fina camada de pó. A julgar pelas pesadas tapeçarias de seda e opulentas cadeiras de braço, ela pertencia ao mestre do navio. Há uma cômoda com espelho no lado mais distante do aposento, próximo a uma cama, que está cerrada por cortinas de veludo. Uma gaveta da cômoda está ligeiramente aberta. Nas paredes há um grupo de cutelos, um chicote de nove tiras e vários implementos de tortura. À sua direita há um grosseiro poleiro de madeira.

Quando os aventureiros entrarem na cabina, a gaveta da cômoda fechará com estrondo. Se eles examinarem o espelho, descobrirão que alguém escreveu "Deixem meus ossos descansar!" no pó. Enquanto estão olhando no espelho, verão que as cortinas da cama se abrem no reflexo. Da cama descerá um velho e grosseiro capitão do mar. Sua perna direita é de madeira e em seu ombro direito um papagaio verde está aboletado. Se os aventureiros se virarem para fitá-lo, descobrirão que não há ninguém lá e que as cortinas da cama continuam fechadas!

Se abrirem as cortinas da cama, encontrarão um esqueleto — ou melhor, dois esqueletos, um de um homem (cuja perna direita está amputada logo abaixo do joelho) e o segundo de um pássaro, que se encontra no ombro do primeiro esqueleto.

Se os jogadores tentarem abrir a gaveta da cômoda, os cutelos, o chicote e os instrumentos de tortura voarão das paredes em direção aos aventureiros. Cada um dos jogadores deve *Testar sua Sorte* e ser bem-sucedido a fim de evitar a perda de 1 ponto de ENERGIA. As armas são jogadas por um POLTERGEIST. Ele é o espí-

rito do antigo capitão do *Twice Shy*, que foi abominavelmente assassinado pelo Saqueador de Charadas: foi derramado chumbo derretido por sua goela abaixo. Ele está furioso por estar sendo mantido tanto tempo no limbo, e deseja ser enterrado no mar com desespero, para que assim ele possa ao menos tentar obter o descanso. Depois de jogar coisas sobre os aventureiros, ele pegará um cutelo (já que ele é invisível, os aventureiros só verão a arma flutuando no ar) e atacará.

POLTERGEIST HABILIDADE 9 ENERGIA 10 (veja abaixo)

O Poltergeist não pode ser ferido por armas humanas, e lutará até os aventureiros serem expulsos do aposento ou seus ossos serem pegos da cama e jogados ao largo do navio.

Durante o combate, algum aventureiro pode tentar mover os ossos. Se o fizer, uma fantasmagórica voz de papagaio gritará: "É isso que deve fazer!" e o cutelo do Poltergeist parará em pleno ar.

Se alguém conseguir levar os ossos para fora do aposento, subir até o convés da nave e então lançá-los ao mar, então a aparição do capitão do mar surgirá flutuante e murmurará seus agradecimentos. Você não precisa jogar para a Tabela de Encontros do Convés enquanto os aventureiros estiverem realizando essa tarefa.

Sob o travesseiro do esqueleto há um tapa-olho. Ele foi encantado de modo que ao cobrir um olho pode-se ver no escuro com perfeição. À luz normal, pode-se estranhamente ver através dele, mas agora isso ele não possui qualquer habilidade especial.

A gaveta da cômoda contém alguns dobrões que valem 20 moedas de ouro.

Esta é uma cabina bastante grande e contém vários mapas, cartas, sextantes e outras parafernálias de navegação. A cabina é dominada por uma imensa mesa, na qual está estendido um mapa de todo sul de Allansia, habilidosamente modelado em três dimensões. Olhando mais de perto, porém, vocês vêem que onde deveria estar a Planície dos Ossos, há uma bola de pêlos mais ou menos do tamanho de um repolho ressonando feliz. Vocês também podem ver um pequeno modelo do Twice Shy, em uma escala maior que a do mapa, e que parece estar flutuando acima do mapa, próximo à costa.

Os jogadores chegaram à sala de mapas do Saqueador. O navio em miniatura segue o curso exato que foi previamente definido para ele. Por outro lado, ele direciona o *Twice Shy*. Se o navio em miniatura for mexido de algum jeito, o navio real será afetado. Por exemplo, se um aventureiro balançar o modelo, então o navio vai adernar violentamente e o grupo vai ser jogado do outro lado da cabina, perdendo no processo vários pontos de ENERGIA. O Mestre de Jogos deve ser capaz de adivinhar o que aconteceria se alguém resolvesse tratar o modelo de maneira ainda mais rude! Mas felizmente a aventura não terminará ainda neste estágio tão inicial.

A bola de pêlos que no momento está dormindo sobre a Planície dos Ossos é um JIB-JIB, e pertence ao GÊNIO que controla o mapa e o navio. Se os aventureiros desejarem examinar o conteúdo do aposento com mais atenção, eles então devem andar muito silenciosamente nas pontas dos pés (veja *RPG — Aventuras*



Fantásticas — página 61 a fim de não acordar o Jib-Jib. Se eles tiverem sucesso, então poderão pegar vários instrumentos e cartas valiosos (jogue dois dados e multiplique o resultado por dez para saber o valor das peças para quando forem vendidas a um mercador).

Se o Jib-Jib for acordado ou atacado, leia então a seguinte descrição:

A bola de pêlos adormecida acorda repentinamente e um pavoroso grito enche o ar. Vocês olham em volta, aterrorizados, esperando ver algum perigoso monstro atrás de vocês. Não há nada e vocês percebem que o grito alucinado veio da bola de pêlos de aparência tímida. Esta criatura aterrorizada está agora correndo sobre o mapa com suas duas perninhas curtas, aproximando-se perigosamente do modelo do Twice Shy.

Os aventureiros devem resolver se vão sair do aposento, na esperança de que o Jib-Jib se acalme em sua ausência, ou se vão eles mesmos tentar silenciá-lo. Se eles saírem, os berros vão continuar por mais ou menos um minuto e então começarão a morrer quando a criatura se acomodar para dormir novamente. Se ficarem, os jogadores podem escolher entre matar ou capturar a criaturinha.

JIB-JIB

HABILIDADE 1

ENERGIA 2

Qualquer jogador que diga que está tentando capturar o Jib-Jib deve *Testar sua Sorte*. Se ele tiver sorte, então conseguiu pegá-lo. Vários jogadores podem dizer que estão tentando pegar a criatura, mas tenha a certeza de saber quem realmente conseguiu pegá-la. Como alternativa, se os jogadores optarem pelo combate, certifique-se de saber quem deu o golpe fatal.

Quando o Jib-Jib for pego ou morto, um poderoso Gênio se materializará em uma nuvem de fumaça púrpura. Ele está tremendamente aborrecido pelo tratamento dado a seu amado bichinho de estimação — e se ele tiver sido morto, ele estará soltando fogo pelas ventas de tanta fúria. Em tons retumbantes, ele se dirigirá ao aventureiro que capturou ou matou seu bichinho:

“Que um milhão de maldições caia sobre você, infiel traíçoeiro! Por este crime contra meu companheiro, você assumirá uma forma que mais se adapta a sua natureza nociva!”

Depois disso, ele libera uma bola de fogo, que atinge o aventureiro culpado bem entre os olhos. Há um brilho e, no próximo instante, o personagem se transforma em um macaco! O Gênio ri e desaparece em uma nuvem de intoxicante gás verde.

O pobre aventureiro ainda terá todos os seus sentidos e intelecto, mas eles estão presos no corpo de um pequeno macaco:

PERSONAGEM MACACO HABILIDADE 6 ENERGIA 4

O macaco não sabe falar, apesar de poder fazer uma algaravia para chamar a atenção e gesticular para mostrar seu intento.

Se o aventureiro somente capturou o Jib-Jib, a maldição durará por apenas meia hora (fique de olho no tempo e diga ao jogador que ele voltou ao normal depois dessa meia hora). Se o Jib-Jib foi morto, então a maldição será permanente, a menos que o aventureiro possa encontrar um meio de curá-la (um mago poderoso, ou até mesmo outro Gênio).

Esta cabina parece ser uma galeria. Os quadros nas paredes representam em sua maioria batalhas heróicas e cenas arrojadas. Na parede mais distante encontra-se um quadro maior, coberto por um pano negro. O chão é acarpetado e não há nenhuma mobília.

Há um quadro para cada aventureiro. Apesar de diferentes, cada um deles representa algum herói lendário correndo perigo mortal. Jogue um dado para cada aventureiro, ignorando o 6 e qualquer número que já tenha sido obtido. Anote que pintura corresponde a que aventureiro: essa informação será útil mais tarde. Se os aventureiros entrarem na cabina, você deve ler-lhes as descrições detalhadas de cada quadro para o jogador determinado para ela.

Quadro 1

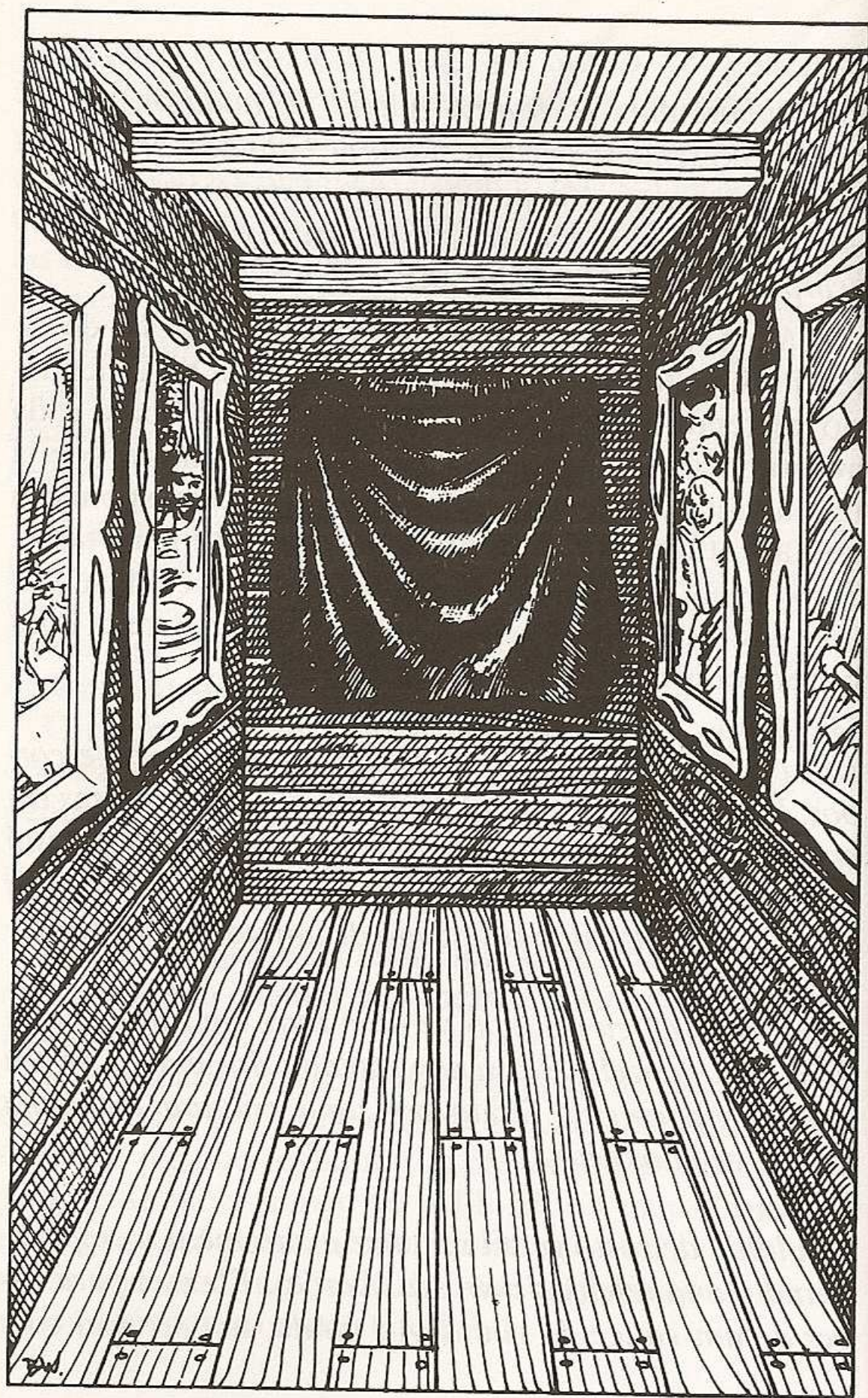
Um campo de batalha enfumaçado está cheio de corpos. Duas figuras exaustas permanecem de pé, presas em combate mortal; um Demônio com armadura negra está para dar o golpe fatal de seu machado perverso sobre os restos semidestruídos do escudo de um nobre guerreiro.

Quadro 2

Uma visão aérea do topo de uma torre em ruínas, onde uma bela donzela está sendo raptada dos braços de seu amado gravemente ferido por uma criatura medonha que desceu dos céus.

Quadro 3

Um lorde de rosto gentil senta-se à sua mesa, compartilhando uma refeição com seus barões. Ele está para beber de um cálice de vinho. Ao fundo, um serviçal com



um rosto perverso observa de uma alcova, segurando um pequeno frasco de líquido negro.

Quadro 4

Um jovem inexperiente e curioso está lendo um livro mágico. Atrás dele, em uma volteante nuvem de vapor, uma forma sombria parece estar se materializando. A forma parece avultar-se acima dele; mas ele parece desatento para tal presença.

Quadro 5

Um aventureiro bonito mas descuidado está remexendo em uma grade no chão de uma masmorra, à procura de uma espada enlameada que caiu por ela. Sob a grade oculta-se um Gonchong — o mais temido parasita conhecido!

O quadro no canto mais distante é um retrato do Saqueador de Charadas (qualquer personagem que tiver participado do Primeiro Ato o reconhecerá). Se for descoberto, ele tomará vida e falará aos aventureiros:

“Não tentem se mover, meus curiosos amantes das artes! Percebo que ficaram interessados em minha coleção. Talvez queiram examiná-los UM POUCO MAIS DE PERTO!”

Então uma risada selvagem encherá o aposento e explodirá um intenso brilho de luz branca e cegante. Quando os aventureiros recobram os sentidos, descobrirão que cada um deles está dentro dos quadros! Eles surgirão nos quadros anteriormente definidos para cada um. Você deve então puxar cada jogador para um lado e perguntar-lhes o que farão. Para poderem escapar do quadro, eles devem mudar o destino dos

heróis, como explicado abaixo para cada uma das pinturas. Se não o fizerem, eles então ficarão congelados diante do quadro!

Quadro 1: O aventureiro deve evitar que o golpe chegue a seu destino.

Quadro 2: A criatura deve ser atacada para assim largar a donzela.

Quadro 3: O aventureiro deve pular na mesa e derrubar o vinho envenenado da mão do rei.

Quadro 4: O livro deve ser imediatamente fechado para desfazer a conjuração do Demônio.

Quadro 5: O aventureiro deve puxar a mão do explorador de dentro da grade.

Para saber se foram bem-sucedidos em cada uma de suas ações, cada aventureiro deve jogar dois dados contra sua HABILIDADE.

Os jogadores que forem bem-sucedidos (cuja HABILIDADE é maior do que o resultado obtido nos dados) terão salvo o destino do herói do quadro e se descobrirão de volta à galeria. Eles terão ganho 3 pontos de SORTE. Aqueles que falharem estarão claramente visíveis no quadro, que também mostrará a ruína de seu herói. O único meio de libertá-los é se o retrato do Saqueador for virado de modo a fitar a parede. O retrato (agora inanimado) pode ser facilmente danificado, mas isto não ajudará os aventureiros a libertarem seus camaradas.



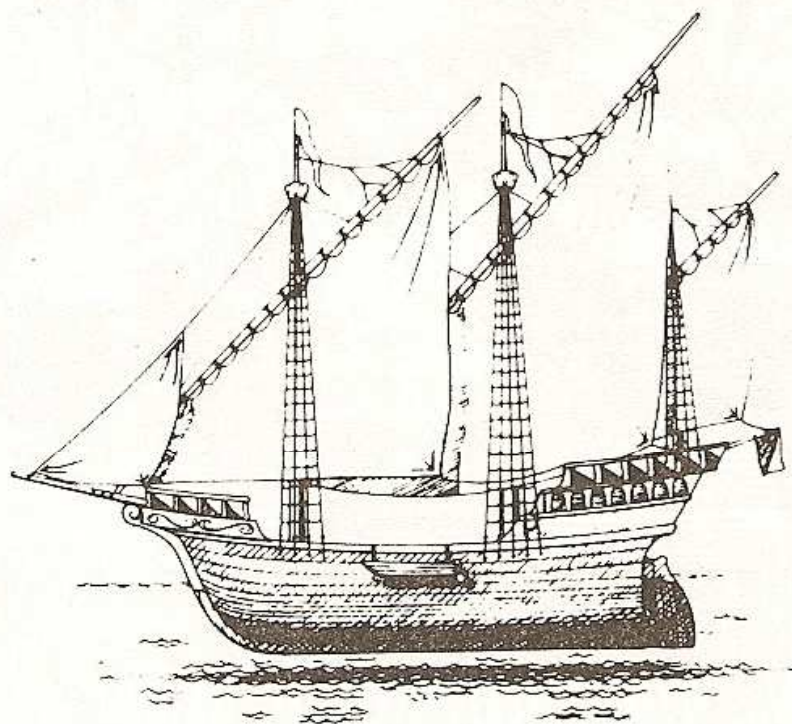
Parece haver um portal na parede, mas não há nenhuma porta — apenas escuridão. Acima do portal está escrito: “Somente aqueles que se deitarem podem estar em segurança.”

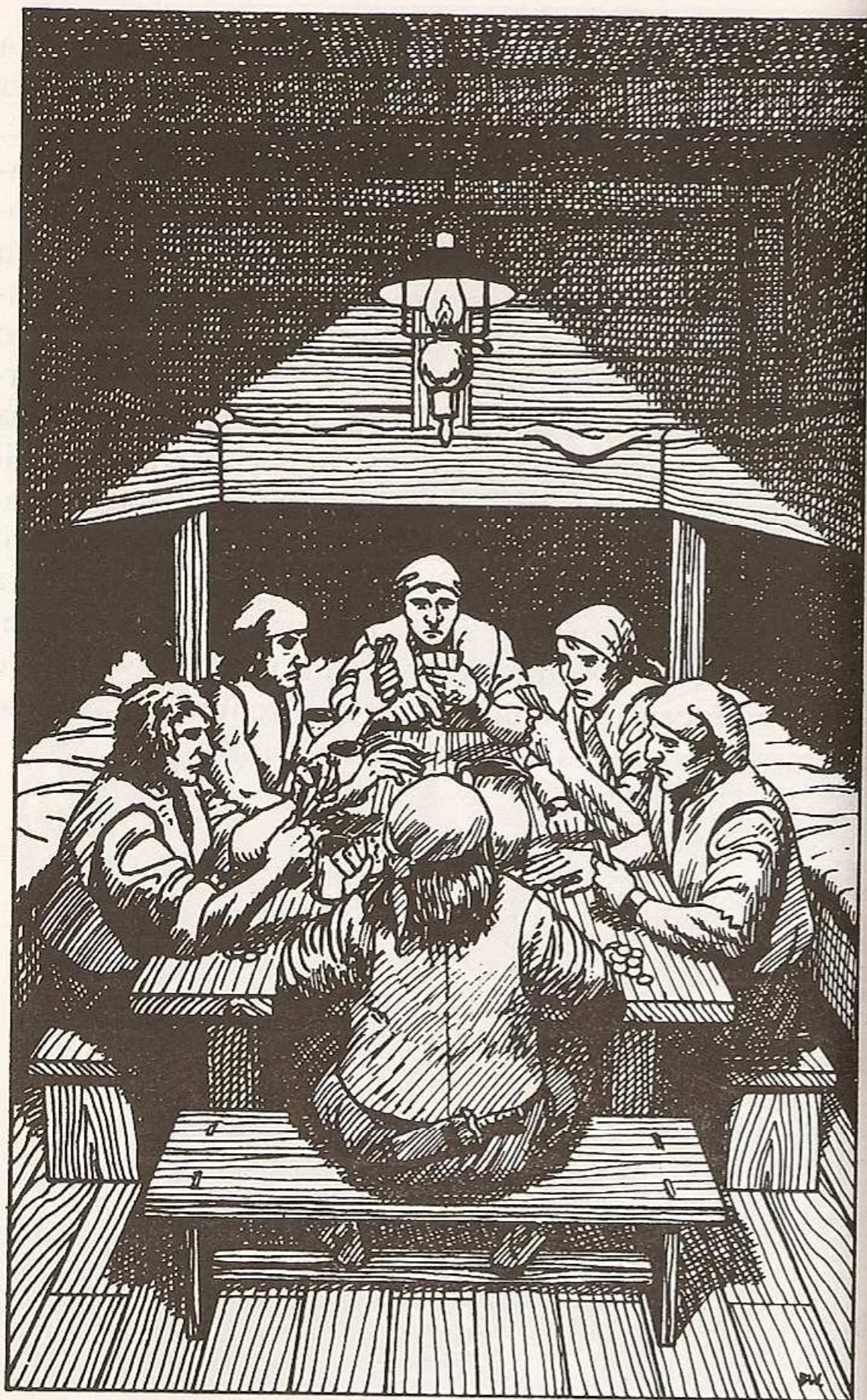
Este é um Portal de Escuridão. Ele pode ser atravessado com imensa facilidade. Qualquer aventureiro que enfiar alguma coisa por ele, como experiência, descobrirá que passa pela escuridão sem qualquer resistência. No entanto, um metro depois da porta existe um pêndulo-machado, balançando-se do teto. Qualquer coisa que passar mais de um metro além do Portal será atingida pelo machado. O ponto mais baixo do pêndulo é um metro acima do chão, então o único meio seguro de passar por ele é deitar no chão (por isso a nota) e arrastar-se por ele. Qualquer um que atravessar o Portal sem tomar essas precauções será atingido pelo machado, perdendo 1-6 (1d6) pontos de ENERGIA. Uma vez que os aventureiros estejam dentro do aposento, leia o seguinte:

Vocês estão em uma pequena cabina, com uma rede presa em uma viga, e uma mesa postada contra a parede. Espalhada pelo aposento há uma coleção de animais empalhados — gatos, pássaros exóticos, cobras e peixes do mar profundo. Eles estão sobre o chão e até mesmo dentro da rede. Eles parecem realmente vivos: é como se estivessem congelados no tempo! Colocadas na mesa em meio a uma coleção de camundongos empalhados há duas garrafas etiquetadas. Em uma delas pode-se ler “Bálsamo de Cura”, enquanto na outra está escrito “Bálsamo de Obturação”.



Este aposento é usado para taxidermia — a prática de preservação de animais mortos. É um dos *hobbies* do Saqueador e ele a domina como se fosse uma arte. Seu método envolve o uso de duas poções — os bálsamos que são encontrados na mesa. O “Bálsamo de Ob-turação” fará com que quaisquer manchas ou ferimentos desapareçam, e se for tomado por um aven-tureiro, agirá como uma poção de cura, recuperando ENERGIA até seu nível *Inicial* (há duas doses na garrafa). O “Bálsamo de Cura” (que contém três doses na garrafa) é usado para preservar uma criatura. Se bebi-do por um aventureiro, ele irá endurecer sua pele. Isso aumentará 3 pontos de sua ENERGIA *Inicial*, mas dimi-nuirá 2 pontos de sua HABILIDADE *Inicial*, porque a pele se torna inflexível. Estes efeitos podem ser cance-lados somente por uma Poção de Força ou de Sorte (e elas não terão qualquer efeito no aventureiro além de remover os efeitos do Bálsamo de Cura).





As paredes desta cabina estão alinhadas com beliches. É óbvio que aqui é o alojamento da tripulação do navio. E é claro, há seis marinheiros grosseiros sentados em volta da mesa no meio do aposento, concentrados em um jogo de cartas. Pilhas de ouro sobre a mesa mostram que o jogo tem cacifes altos. Eles não parecem notá-los.

A tripulação do *Twice Shy* tem uma vida fácil. Já que o navio se governa sozinho e não precisa de ninguém no convés, sua tripulação pode passar todos os seus dias jogando indefinidamente. Ou assim parece. Se os aventureiros olharem bem de perto, eles notarão os olhos vidrados e uma certa rigidez nos membros. A tripulação foi empalhada! O Saqueador montou esta pequena cena para seu próprio divertimento. Os Marinheiros Empalhados continuarão a jogar, sem nem mesmo lançar um olhar na direção dos aventureiros, *a menos que* seu ouro seja tocado. Isto interromperá seu padrão de jogo e os fará entrar em profundo ódio, provando novamente que é melhor deixar quietos os cães adormecidos — principalmente os empalhados! Eles sacarão suas cortantes facas e atacarão. Cada um dos seis marinheiros tem os seguintes atributos:

MARINHEIRO EMPALHADO HABILIDADE 6 ENERGIA 10

Se os aventureiros sobreviverem ao combate, eles podem pegar o ouro; há 80 moedas de ouro sobre a mesa.

Existe pouca coisa interessante na cabina. Os aventureiros podem ficar tentados em beber o líquido de uma grande jarra sobre a mesa. Um gole recuperará 2 pontos de ENERGIA. Porém, outros goles diminuirão 1 ponto de HABILIDADE pelo restante do Ato.



A porta desta cabina está trancada, apesar de não haver nenhuma tranca. Sobre ela, uma inscrição diz: "O Quarto da Charada". Na porta está escrito:

*Quando apareço pareço misteriosa,
Mas quando explicada, não sou nada séria.
Quando sou desconhecida, sou difícil
Mas quando sou conhecida, sou fácil.
Me descobrirão no nome do Mestre,
Então quem sou? Me digam por favor.*

Ouçá o que os jogadores dizem com cuidado depois que ouvirem isso. A resposta para a charada é "uma charada", e esta é a chave da cabina. Então, se algum dos jogadores mencionar a palavra "charada", a porta se abrirá. Os jogadores podem nem mesmo saber como abriram a porta!

Você então deve ler-lhes a seguinte descrição:

A pouca mobília que podem ver na cabina é da mais fina qualidade. No entanto, ela está afogada sob imensas pilhas de pergaminhos, que cobrem a suntuosa cama na ponta mais distante, a escrivaninha delicadamente esculpida e muito do carpete grosso. Apenas um imenso armário negro não está coberto de papéis e assim mesmo porque ele chega até o teto.

O aposento é o santuário privado do Charada. Os pergaminhos, naturalmente, estão cobertos por charadas. Os jogadores podem pegar algumas e procurarem adivinhá-las, se tiverem boas habilidades em solucionar charadas. Mas esses pergaminhos não são comuns: a charada deve ser solucionada em um minuto (você de-

ve marcar o tempo no momento em que lhes der a charada para solucionar), senão o pergaminho vai explodir. Qualquer um que estiver no aposento será pego pela explosão, devendo *Testar a Sorte*. Se tiverem sorte, perderão somente 1 ponto de ENERGIA. Mas, se forem azarados, perderão 3 pontos de ENERGIA.

Se uma charada for solucionada corretamente, então as palavras das charadas sumirão do papel, dando lugar a um pergaminho mágico. Você joga um dado: 1-2 será um Pergaminho de Habilidade; 3-4 será um Pergaminho de Energia e 5-6 será um Pergaminho de Sorte. Quando lidos, eles têm exatamente os mesmos efeitos de uma poção de mesmo nome, mas podem ser usados apenas uma vez, já que as letras mágicas somem depois de lidas.

Quando os jogadores pegarem um pergaminho para solucionar uma charada, você deve decidir que charada é, jogando um ou dois dados e usando a Tabela de Charadas (veja na página 118). Ela lhe dá uma seleção de charadas com as devidas respostas. Quando tiver descoberto que charada os personagens irão solucionar, você deve lê-la lentamente, para que eles possam copiá-la. Os jogadores podem tentar qualquer resposta para a charada no espaço de um minuto.

Se os aventureiros abrirem a porta do armário, serão engolfados por uma nuvem crescente de fumaça. Quando ela clarear, um GÊNIO estará diante do armário, esperando pacientemente. Se lhe for perguntado, ele explicará que é o Gênio do Armário: é seu dever cuidar das vestimentas de seu mestre. Ele se oferecerá para cuidar das roupas dos aventureiros, afirmando orgulhoso que ele pode lavar e passar em

menos tempo do que o necessário para ler-se uma charada. Se algum aventureiro for bastante tolo para lhe dar suas roupas, o Gênio desaparecerá dentro do armário com uma risada e a porta se fechará. Se os aventureiros tentarem persuadir o Gênio a garantir-lhes um desejo, ele explicará que, como servo dos Deuses Trapaceiros da Sorte e do Acaso, não pode desobedecer seu mestre. O melhor que ele pode fazer é cancelar qualquer infortúnio que tenha ocorrido aos aventureiros desde que eles entraram no navio. Se alguém tiver sido transformado em um macaco pelo Gênio da sala de mapas, ele então pode ser curado. Ou se um personagem tiver sido morto em combate, o Gênio poderá trazê-lo de volta à vida. Você deve usar seu próprio julgamento e bom senso para decidir o que o Gênio pode ou não fazer; você não deve conceder um desejo por demais ultrajante. Depois que o desejo tiver sido realizado, ou o Gênio tiver terminado de falar com os aventureiros, ele voltará para dentro do armário em uma nuvem de fumaça.

Se o Gênio for perturbado uma segunda vez, ele estará com raiva e irritado. Perguntas e pedidos vindos dos aventureiros deixarão seu humor ainda pior e ele começará a transformar os aventureiros em criaturas horrendas, colocando suas cabeças ao contrário etc., até que percebam que ele deseja ser deixado em paz. Você deve usar sua imaginação e pensar em maldições que o Gênio possa lançar sobre aventureiros persistentes.

As maldições serão revertidas depois que os personagens saírem do navio.

Tabela de Charadas

Primeiro jogue um dado. Se o resultado for ímpar, use a Tabela A, se for par use a Tabela B. Então jogue o dado novamente para descobrir a charada. Jogue o dado novamente se já tiver lido essa charada.

A

<i>Dado</i>	<i>Charada</i>	<i>Resposta</i>
1	O que tem cara mas não tem boca?	Relógio
2	O que tem pescoço mas não tem cabeça?	Garrafa
3	O que tem quatro dedos e um dedão e não é de carne e osso?	Luva
4	O que é que tem quatro pernas e não é bicho?	Mesa
5	O que é que corre o dia inteiro e nunca pára?	Rio
6	O que é que desce e sobe a montanha mas nunca se move?	Estrada ou Trilha

B

<i>Dado</i>	<i>Charada</i>	<i>Resposta</i>
1	O que é o que é: se o alimentar, ele vive; se lhe der água, ele morre?	Fogo
2	O que é o que é que cai em pé e corre deitado?	Chuva
3	O que é o que é que tem quatro pernas e costas mas não pode andar?	Cadeira
4	O que é o que é que fica molhado quando seca?	Toalha
5	O que é o que é que quanto mais você tira maior fica?	Buraco
6	O que é o que é que aparece uma vez em minuto, duas vezes em momento e nenhuma em século?	A letra M

Término do Ato

Quando você quiser terminar a aventura, leia simplesmente o texto abaixo para os aventureiros:

De repente acontece um movimento brusco e vocês todos são jogados para a frente. Vocês percebem que o navio parou. Enquanto estão se levantando do chão, notam um cheiro estranho e nocivo. Um desagradável gás verde está subindo das tábuas abaixo e vocês começam a sufocar quando ele chega a suas bocas.

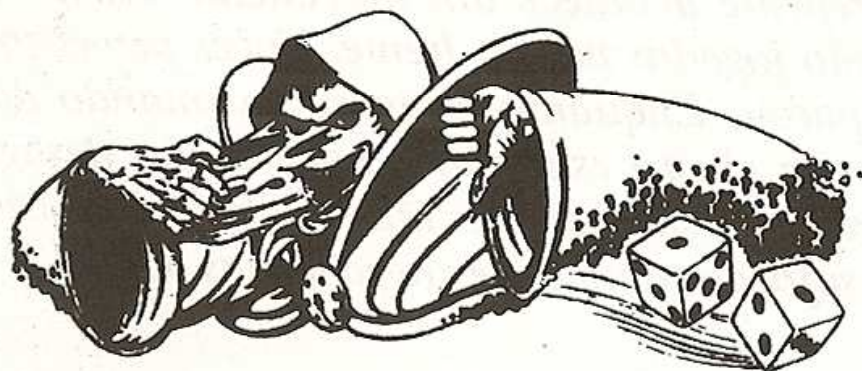
Para escapar ao gás sufocante, os aventureiros devem passar pelo convés e sair do navio. Cinco metros adiante está a praia, e além dela ergue-se uma mata fechada. Se os aventureiros entrarem no bote de abordagem, ele descerá automaticamente e se moverá diretamente para a praia sob seu próprio poder, aguardando que eles desembarquem e voltando então para o *Twice Shy*. Como alternativa, os aventureiros podem querer nadar. As águas tropicais estão infestadas de TUBARÕES e três deles atacarão os nadadores. Qualquer um que estiver lutando na água terá uma redução de 2 pontos em sua HABILIDADE. Cada Tubarão tem os seguintes atributos:

TUBARÃO

HABILIDADE 7

ENERGIA 6

O Ato terminará com os tenazes aventureiros parados na praia, observando o *Twice Shy* flutuar graciosamente na direção de seu próximo porto. O Ato segue para o Terceiro Ato, "O Pêndulo do Destino". Porém, se vocês já tiverem passado pelo Terceiro Ato, ele pode facilmente seguir para o Quarto Ato, "O Reino da Entropia". Faça simplesmente uma pequena emenda na introdução, caso seja necessário.



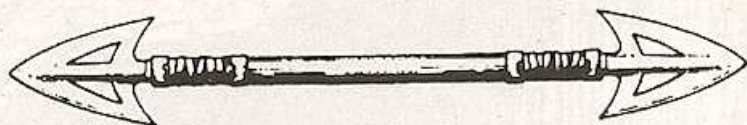
TERCEIRO ATO O PÊNDULO DO DESTINO

Parte dos Jogadores

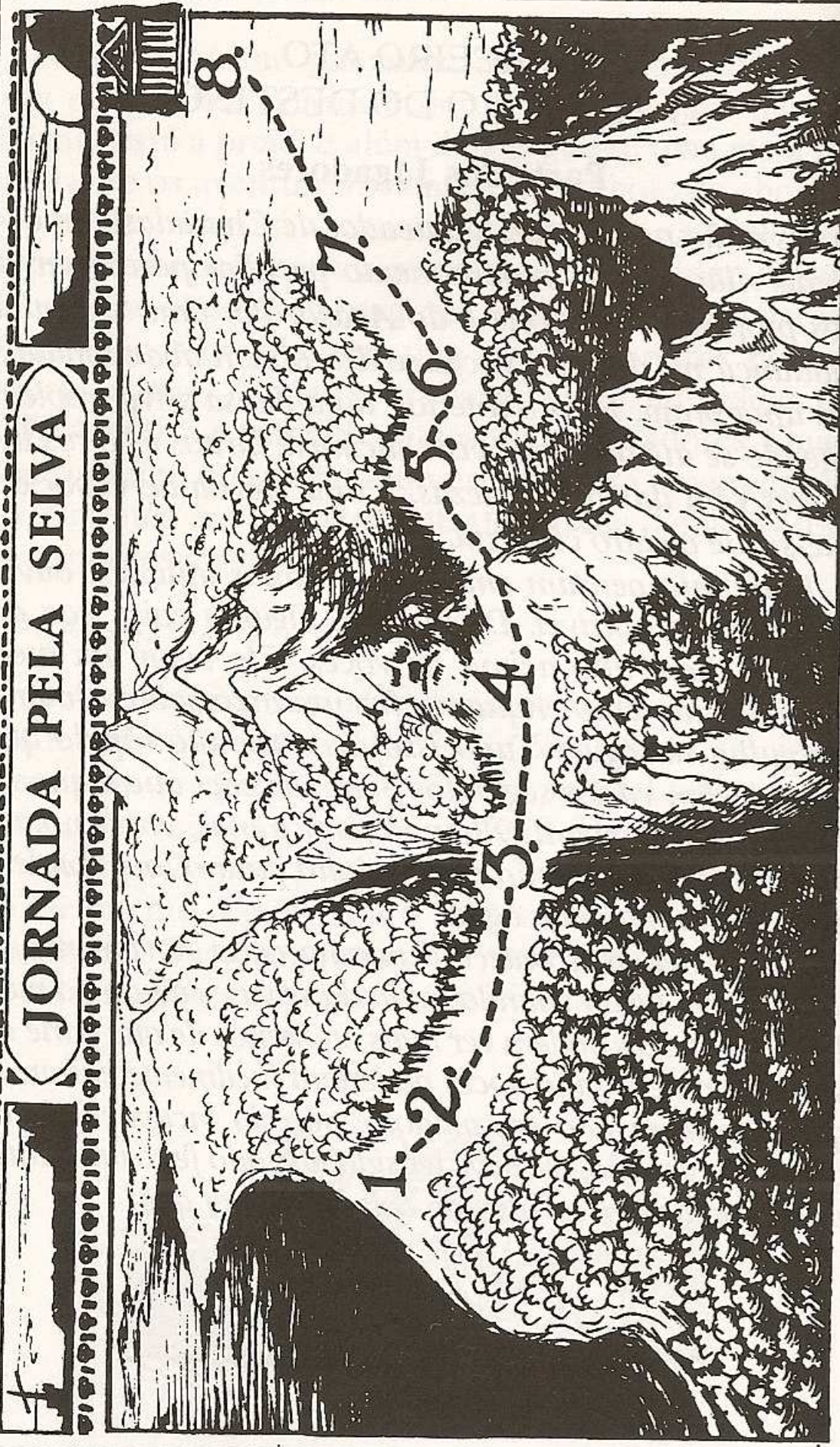
Vocês estão na pista do Saqueador de Charadas, um covarde vilão cujo comportamento peculiar parece servir aos propósitos da Sorte e do Acaso. Por uma estranha mudança no destino, vocês se descobrem abandonados em uma praia. Para o interior, uma densa selva tropical estende-se até onde sua vista alcança. Gritos e berros lúgubres vêm das profundezas, e uma névoa de vapor ergue-se até o claro céu azul.

Enquanto pensam em suas próximas atitudes, ouve-se um berro horrível. De repente, alguma coisa voa da floresta, bem alto acima de vocês. Ela solta um aterrador lamento enquanto faz um arco sobre o mar e mergulha na água. Tudo isso acontece tão rápido que vocês levam vários segundos para perceber que o que viram foi um homem! Olhando para o mar, vocês notam barbatanas de tubarão convergindo para o local onde a pobre alma bateu na água.

Pouco depois acontece a mesma coisa novamente — um homem passa voando saído da selva e caindo no mar. Desta vez vocês podem ver mais ou menos de que parte da selva o homem saiu; vocês poderiam facilmente entrar. Já que o homem não era alado, e parecia incapacitado de controlar seu voo, ele deve ter sido lançado feito uma catapulta por alguém ou alguma coisa. Mas por quê?



JORNADA PELA SELVA

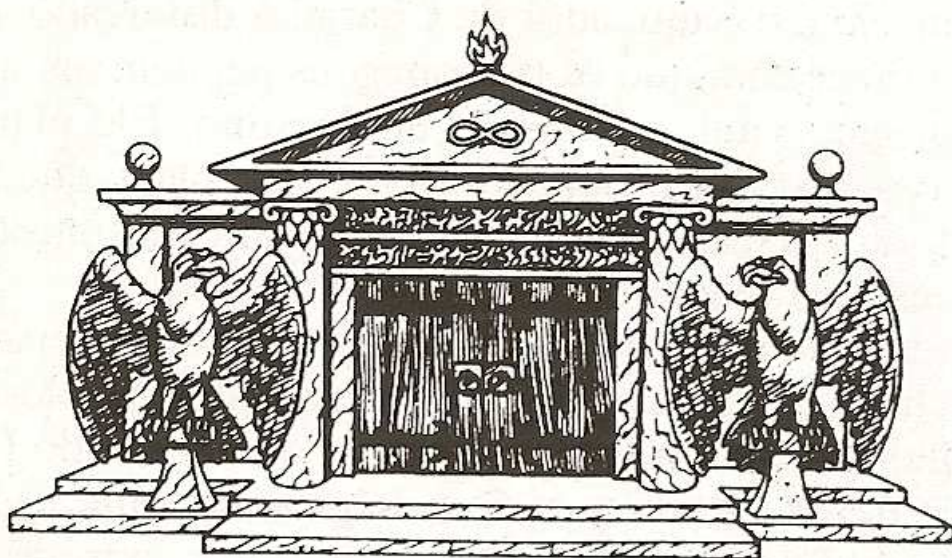


Parte do Mestre de Jogos

O Ato se inicia com os aventureiros testemunhando as mortes horríveis de vários exploradores. Quando entram na selva tropical, eles logo cruzam o caminho de uma gangue de horripilantes Homens-Lagarto mutantes. Eles estão matando um grupo de exploradores, e quando os aventureiros chegam, estão para lançar dentro do mar, por uma catapulta, o último desafortunado. Quando os jogadores o salvam, descobrem que sua missão era encontrar um artefato valiosíssimo de um santuário escondido nas profundezas da selva. Ele concorda em ajudar o grupo a alcançar o santuário, e avisa aos aventureiros que foi atacado pelo Saqueador de Charadas, acreditando que ele controle os Homens-Lagarto mutantes. Porém, sem que os aventureiros o saibam, *ele* é o Saqueador de Charadas disfarçado, que deseja fazer com que os personagens peguem um artefato mágico vital, o Pêndulo do Destino. Ele planeja usá-lo para atacar o Bem e o Mal — um plano que lançará toda Allansia no caos e beneficiará seus mestres, os Deuses Trapaceiros da Sorte e do Acaso.

Após uma série de encontros na selva, os personagens chegarão ao santuário. Este labirinto foi colocado aqui pelos deuses a fim de proteger o Pêndulo do Destino, e devido a sua natureza mágica, nenhum agente dos deuses pode entrar. Os aventureiros, porém, podem entrar e combater os terrores lá existentes. Eles devem retirar o Pêndulo junto com os outros tesouros. A aventura termina quando o Saqueador de Charadas rouba o Pêndulo do grupo, revelando sua verdadeira identidade, e foge de maneira teatral.

Para iniciar a primeira Cena, os aventureiros devem chegar à clareira onde os Homens-Lagarto estão torturando suas vítimas. Se tiverem alguma compaixão, os aventureiros decidirão fazer alguma coisa. Se não parecerem desejosos de aproximar-se da clareira, você (através de Dappa, se ele ainda estiver com o grupo) deve apontar-lhes que estão “encalhados” aqui e que conseguir encontrar alguém que possa guiá-los pela selva é sua única esperança de salvação. Você então deve prosseguir para o Local 1.



Cena Um: Pesadelo no Verde

Tarefas: Alcançar o santuário e conseguir entrar.

1

Vocês abrem caminho pela mata, guiados pelos berros desesperados. Finalmente alcançam a borda de uma clareira e vêem uma cena horrível. Um bando de cinco grotescos Homens-Lagarto está usando um molinete e corda para envergar uma palmeira que foi completamente desfolhada. Eles estão cutucando e zombando de seu prisioneiro, um homem andrajoso e de aparência patética, cujas mãos estão seguramente atadas. Parece que, a menos que vocês o ajudem, ele vai compartilhar do mesmo destino de seus companheiros.

Os Homens-Lagarto são mutantes deformados. O Saqueador de Charadas capturou alguns Homens-Lagarto mutantes "normais" e fez com que suas mutações ficassem ainda mais exageradas. Eles agora agem como seus servidores.

Eles não irão realmente catapultar seu último prisioneiro vivo ao mar (já que na realidade ele é seu mestre disfarçado), mas farão todos os preparativos para que os aventureiros acreditem que ele está em grande perigo.

Os Homens-Lagarto estão usando as armaduras com espinhos comuns à sua raça e grunhem e enrolam-se com suas tarefas. O símbolo que usam é bastante distintivo: uma flecha com duas pontas, a insígnia dos Deuses Trapaceiros da Sorte e do Acaso. Cada Homem-Lagarto começa com os mesmos pontos de habilidade, apesar desses aqui serem afetados por sua



mutação particular, portanto você deve jogar para a Tabela de Homem-Lagarto mutante.

HOMEM-LAGARTO

MUTANTE

HABILIDADE 9

ENERGIA 9

Tabela para Homem-Lagarto Mutante

Jogue dois dados e consulte a tabela a seguir para determinar a característica especial de cada um dos mutantes do Saqueador.

Dado Mutação

- | | |
|---|---|
| 2 | Duas mutações! Jogue os dados para descobrir as duas diferentes mutações. |
| 3 | Troca de pele. O Homem-Lagarto pode rapidamente regenerar trocando de pele. As armas causam apenas metade do dano (arredondando para baixo). |
| 4 | Língua preênsil. O Homem-Lagarto tem uma língua longa e poderosa que pode ser usada para estrangular seus oponentes. Toda vez que ganhar uma série de Ataques, ele pode causar um ponto de dano extra ao usar sua língua para enforcar. |
| 5 | Olhar hipnótico. Os aventureiros devem <i>Testar a Sorte</i> quando forem expostos a esse olhar, e terem azar significa que ficaram enraizados nesse lugar por <i>uma</i> Série de Ataques, durante a qual o Homem-Lagarto poderá causar automaticamente a perda de 2 pontos de ENERGIA, se nenhum outro aventureiro intervier para evitar o golpe. |

- 6 Cuspidor de dentes. O Homem-Lagarto tem uma arcada de dentes parecida com a de um tubarão, e alguns dos dentes ele pode cuspir à distância. Antes do início do combate, ele perderá alguns dentes. O aventureiro deve *Testar sua Sorte* para evitar perder 1 ponto de ENERGIA.
- 7 Camaleão. O Homem-Lagarto muda de cor conforme sua vontade. Não tem qualquer efeito em combate.
- 8 Rabo farpado. O Homem-Lagarto tem um rabo cruelmente espinhento, o qual usa como se fosse uma maça. Ele terá um ataque extra a cada Série de Ataque.
- 9 Cuspidor de muco. O Homem-Lagarto cospe um muco corrosivo em seu oponente. O aventureiro deve jogar contra sua HABILIDADE para evitar o muco. Se ele falhar e for atingido, não sofrerá nenhum dano a princípio, mas perderá 1 ponto por Série de Ataque a partir de então. Para remover o muco, o aventureiro deve ficar uma rodada tirando-o do corpo, durante o qual estará indefeso.
- 10 Fumaça de enxofre. Uma nuvem de gás púrpura intoxicante desprende-se da pele do Homem-Lagarto. Ele irrita os olhos e embaça o alvo, fazendo com que o aventureiro lute com -2 pontos de HABILIDADE.
- 11 Portador de peste. O Homem-Lagarto é portador de um vírus mutante que pode afetar qualquer pessoa a quem ele morda. Se um aventureiro for ferido por este Homem-La-

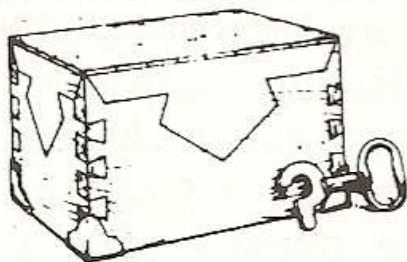
garto, ele deve *Testar a Sorte*. Se for azarado, então uma hora depois do combate começará a sofrer mutação! Jogue dois dados e consulte esta tabela para saber qual é a mutação. Seu corpo vai se alterar para acomodar a mudança (por exemplo, pode ser que cresça um rabo). Qualquer humano, que seja mutado, será odiado onde quer que vá e será expulso da maioria das cidades. A mutação só pode ser curada através de poder mágico.

- 12 Multicabeças. Jogue um dado. Se o resultado for 5 ou 6 então o Homem-Lagarto tem três cabeças, se não ele terá duas cabeças. Some 1 ponto à ENERGIA e HABILIDADE do Homem-Lagarto para cada cabeça extra que ele possuir. Esses Homens-Lagarto são muito inteligentes e usam chicotes em combate. Sempre que um desses mutantes ganhar uma Série de Ataque, o aventureiro que o está enfrentando deve *Testar a Sorte*. Se for azarado, ele então teve sua arma arrancada pelo chicote. Deve lutar com -4 pontos de HABILIDADE, a menos que possua outra arma ou outro aventureiro lhe forneça uma.

Se os cinco Homens-Lagarto da clareira forem vencidos e o homem salvo, ele fará com que os aventureiros saiam rápido da clareira, pois há mais Homens-Lagarto por perto e eles certamente voltarão logo. Ele os guia até uma outra clareira, mais profunda na selva. É o Local 2.

O homem a quem salvaram apresenta-se como Waxley Speed, explorador e extraordinaire caçador de tesouros. Ele está muito agradecido a vocês por o terem salvo dos Homens-Lagarto. Em troca, diz que pode levá-los até um santuário da selva, que dizem conter um fabuloso tesouro. Descobrira sobre ele quando um velho amigo lhe dera um velho mapa. Ele juntou um grupo de exploradores e gastou cinco anos procurando e passando por grandes perigos, apenas para ser impedido no último obstáculo. Esta manhã, enquanto se preparavam para a caminhada na selva, um estranho navio voador agigantou-se no céu. Não muito depois disso, foram emboscados por um bando de Homens-Lagarto. Seu líder era um homem envolto em mantos, cujo modo de falar era bastante incomum. Ele roubara o mapa do santuário e fugira, deixando metade de seus Homens-Lagarto para torturar e matar os desafortunados exploradores.

Waxley conta-lhes que ele tem uma boa memória e que memorizou o mapa. Se desejarem, pode guiá-los até o santuário. Ele crê que é o local onde encontra-se o Pêndulo do Destino. Diz-se que este obscuro artefato fornece controle sobre o Bem e o Mal.



Waxley Speed é o Saqueador de Charadas, que alterou sua própria aparência para fazer com que os aventureiros entrem no santuário (uma coisa que ele é

magicamente proibido de fazer) e peguem o Pêndulo do Destino, do qual ele precisa para seu plano ensandecido.

A melhor rota pela selva até o santuário segue por cada um dos locais descritos a seguir, nesta ordem. Se os jogadores resolverem que vão sair desta sequência, eles poderão fazê-lo. Porém, as rotas alternativas serão mais perigosas: jogue um dado e consulte a Tabela de Encontros na Selva.

Como alternativa, os jogadores podem resolver tentar contornar locais — encontrar rotas alternativas em torno dele e seguir para o próximo local. Neste caso, você deve jogar *duas vezes* contra a Tabela de Encontros na Selva.

Ainda há mais perigos na selva. Para manter as aparências e testar o valor dos aventureiros, os Homens-Lagarto mutantes do Saqueador os estarão perseguindo. Os aventureiros ouvirão eventualmente sons de perseguição vindos da selva atrás deles. Além disso, sempre que entrarem em um novo local ou tiverem um Encontro na Selva, jogue um dado. Se o resultado for 1, um grupo de 1-6 (1d6) Homens-Lagarto mutantes pulará das folhagens e atacará. Decida sobre cada mutação dos Homens-Lagarto jogando contra a Tabela para Homem-Lagarto Mutante.

Você tem que tomar muito cuidado para fazer com que Waxley pareça convincente. Jogue secretamente alguns dados durante os combates para fingir que ele está lutando. Ele pode até mesmo receber alguns ferimentos. Mas na verdade não é realmente necessário realizar os combates em que estiver envolvido. Waxley

é imune ao feitiço PES. Um mago que usar este feitiço sobre ele acreditará que a estória de Waxley é genuína. Você deve tentar tudo que estiver a seu alcance para se certificar que os jogadores não resolvam atacá-lo. Deixe claro que o pobre e enlameado Waxley é seu único guia certo através da selva. Ele está desarmado (a menos que um dos aventureiros lhe empreste uma arma), e não se parece muito com um lutador. Se for ameaçado, ele implorará por sua vida e dirá que dará centenas de moedas de ouro aos aventureiros quando eles o levarem de volta à civilização. Se os jogadores persistirem, você deve baixar-lhes 1 ponto de SORTE por sua idiotice. Quando ele não tiver mais nenhuma outra opção a não ser se defender, o Saqueador revelará sua verdadeira natureza: lançará um poderoso feitiço mágico que deixará os aventureiros desacordados por um minuto e desaparecerá na selva. Se tentarem segui-lo, eles se perderão. Você terá que alterar os episódios posteriores para compensar a ausência de Waxley e para a reaparição do Saqueador de Charadas ao final do Ato.

Tabela de Encontros na Selva

Dados

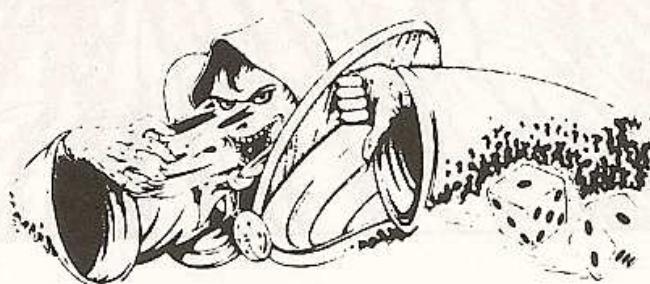
Encontros

- | | |
|---|---|
| 1 | 1-2 JAGUARS, cada um deles com HABILIDADE 8, ENERGIA 7. |
| 2 | 2-7 (um dado mais um $-1d6 + 1$) PIGMEUS, cada um com HABILIDADE 6, ENERGIA 5. Se os aventureiros tiverem salvo os Pigmeus no Local 6, então eles serão <i>Amigos</i> e os guiarão até o próximo local — ajudando-os durante o |

combate, se for necessário. Se não, os Pigmeus serão *Inamistosos*.

- 3 1-2 MACACOS GRANDES, cada um com HABILIDADE 8, ENERGIA 11, ATAQUES 2.
- 4 1-6 CAÇADORES DE CABEÇAS, cada um com HABILIDADE 7, ENERGIA 6. Se os aventureiros tiverem a máscara do shaman (Local 4) e a mostrarem, os Caçadores de Cabeças fugirão. Se não, eles atacam.
- 5 Perdidos. Jogue um dado e some um (1d6 + 1). Os aventureiros encontrarão eventualmente seu caminho até este local, depois de muito vagarem pela floresta. Enquanto os aventureiros estão perdidos, jogue *duas vezes* para ver se os Homens-Lagarto mutantes conseguiram encontrá-los.
- 6 1-6 HOMENS-LAGARTO, cada um com HABILIDADE 8, ENERGIA 8. Estes não são Homens-Lagarto mutantes e não são servos do Saqueador. Eles odeiam os mutantes do Saqueador com grande intensidade. Se os mutantes atacarem os aventureiros enquanto estiverem enfrentando esses Homens-Lagarto, então os dois tipos de criatura lutarão entre si e ignorarão os aventureiros!

Maiores informações sobre as criaturas encontradas podem ser achadas em *Out of the Pit (Saídos do Inferno)*.





Vocês abrem seu caminho pela selva por cerca de uma hora. Vocês não têm meios de saber quanto já viajaram, ou em que direção, mas Waxley parece saber para onde está indo. As árvores se afinam à sua frente, e quando conseguem sair para um espaço aberto, vêem um grande abismo cruzando seu caminho. A dezenas de metros abaixo, um pequeno riacho corre em direção ao mar. Olhando em volta à procura de um meio de atravessar o abismo, vocês vêem os dois postos de uma ponte de cordas. Mas agora elas são inúteis, já que a corda foi comida — obviamente pelos cupins que aglomeram-se em volta dos postos.

Um pouco mais adiante ao longo da beirada vocês podem visualizar uma ponte improvisada. Um imenso tronco morto e musguento foi colocado de modo a atravessar o abismo.

O único meio de atravessar o abismo é andar pelo tronco (a outra alternativa é fazer uma longa caminhada descendo e subindo pelo abismo, o que exigirá jogar duas vezes contra a Tabela de Encontros na Selva). Porém, vertigem não será a única preocupação dos aventureiros, já que a ponte é na verdade a casa de uma ARANHA ESPINHENTA GIGANTE. Os aventureiros que cuidadosamente observarem a ponta do tronco notarão que ela não parece ser madeira e sim uma espécie de resina. Dentro deste “tronco” oco esconde-se a Aranha. Ela aguardará até que sua presa alcance o centro da ponte antes de atacar. Um espinho será lançado de dentro do tronco. Se um aventureiro

disser que estava observando o tronco cuidadosamente enquanto o estava atravessando, então ele pode atravessá-lo em segurança. Se não estava observando o tronco, ele deve jogar contra sua HABILIDADE para evitar o espinho envenenado. Se não conseguir evitá-lo, ficará paralisado pelo veneno da Aranha, será rapidamente envolto em sua teia e suspenso do centro do tronco. A Aranha voltará para seu covil a fim de esperar a próxima vítima.

Se desejarem cruzar o abismo em segurança, ou resgatar um camarada capturado, os aventureiros terão que matar a Aranha. Um jogador primeiro deve evitar o espinho, então terá uma rodada de combate. Se ele ganhar a rodada, conseguiu se safar do espinho da Aranha. Se perder a rodada, ele deve *Testar a Sorte*. Se tiver sorte, ele evitou o ferrão da Aranha. Se for azarado, ele perderá apenas 1 ponto de ENERGIA, pois o veneno paralisante já estará meio saturado após a primeira ferroadada.

Mesmo que o espinho da Aranha seja rechaçado, ela própria ainda é uma ameaça. A Aranha se arrastará para fora de seu covil para lutar.

ARANHA ESPINHENTA

GIGANTE HABILIDADE 7 ENERGIA 6 ATAQUES 2

Se um aventureiro tentar usar fogo contra a Aranha, descobrirá que é um meio bastante eficiente. O "tronco" se transformará em chamas e a Aranha será rapidamente queimada. A ponte em chamas cairá no abismo, levando à morte qualquer vítima aprisionada da Aranha.

Apesar de provavelmente os aventureiros não caírem no abismo, você deveria acrescentar um certo ar dramático apontando-lhes como é grande a queda caso um deles caia.

Prosseguindo pela selva, vocês descobrem que o chão está subindo. Podem ver uma escarpa rochosa elevando-se acima das árvores à sua frente. Finalmente, vocês saem das árvores e vêem uma parede de pedras impossível de ser escalada. Diretamente à sua frente há um rosto esculpido na rocha. Não é um rosto humano — tais feições malignas e inchadas só podem ser as de algum deus primitivo.

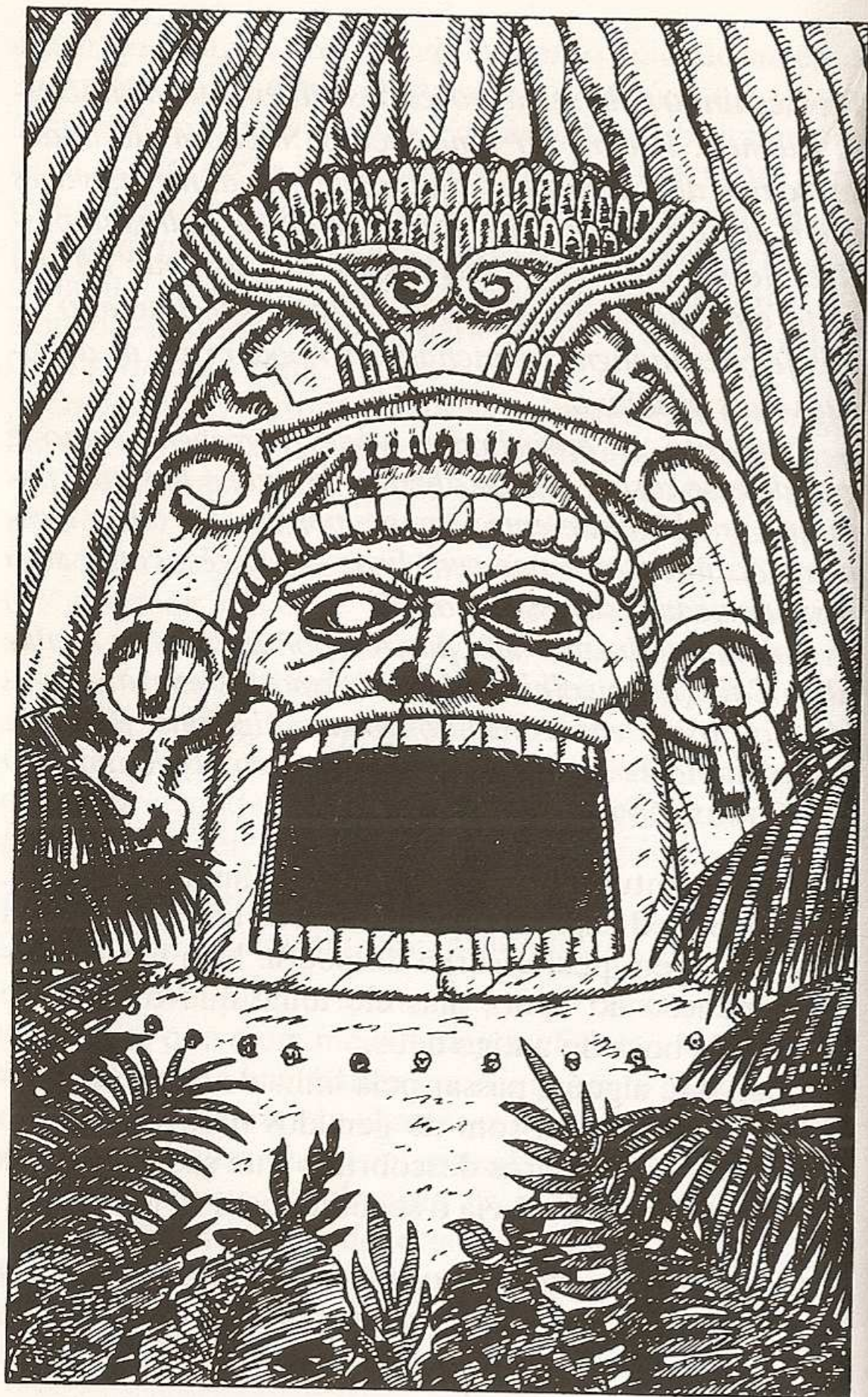
Enquanto se aproximam, vocês percebem como é grande esse rosto. A boca aberta é grande o bastante para que um Mamute entre e passe por ela. Os olhos também são imensos e parecem fixos em vocês, como se o rosto de pedra estivesse vivo.

Aproximando-se, vocês passam por uma divisa medonha. Cabeças encolhidas foram dispostas em um semicírculo tosco em volta do rosto. Algumas já estão completamente brancas — crânios ociosos brilhando ao sol. Outras são mais recentes.

Se os aventureiros pararem junto à linha de crânios, Waxley Speed explicará que de acordo com o mapa, há uma passagem pela escarpa de pedra. Não havia qualquer menção ao rosto, mas ele teme que o caminho passe pela boca do antigo deus.

Logo que alguém passar pela linha de cabeças encolhidas, é ouvido um som de gemidos baixos. Para seu horror, os aventureiros descobrirão que são as cabeças que estão gemendo. Leia o seguinte para os jogadores:

O gemido das cabeças torna-se mais alto e começa a elevar-lhe uma fumaça de dentro da boca do deus de



pedra. A sensação de que estão sendo observados é confirmada quando vêem que os olhos do rosto de pedra estão se movendo! As bolas dos olhos saem de suas órbitas e flutuam em sua direção.

Os ocupantes das órbitas oculares são OLHOS-FERRÕES, guardiães do rosto de pedra. Os aventureiros devem enfrentá-los. Cada um dos dois Olhos-Ferrão tem os seguintes atributos:

OLHO-FERRÃO

HABILIDADE 7

ENERGIA 2

Olhos-Ferrões parecem-se com imensas bolas de olhos cobertas por espinhos e flutuam acerca de um metro do chão. Cada oponente de um Olho-Ferrão deve *Testar a Sorte* ou ficar cativo por seu olhar hipnótico. As vítimas hipnotizadas serão impaladas em seus espinhos cheios de um veneno paralisante. A paralisia dura por vinte minutos.

As criaturas são muito frágeis e estão cheias de um líquido gosmento corrosivo. Quando sua ENERGIA for reduzida a zero ou menos, ela lançará um espinho que atingirá com o líquido o personagem que a estiver enfrentando, causando a perda de 2 pontos de ENERGIA.

A fumaça elevando-se da boca da caverna não é de origem sobrenatural. Ela vem de um fogo aceso pelo SHAMAN que vive dentro dela. O primeiro aventureiro a entrar na caverna se encontrará fitando uma imensa máscara tribal, usada pelo shaman dos caçadores de cabeça. Seus olhos brilharão, vermelhos, e o aventureiro se descobrirá compelido a virar-se e lutar com seu camarada mais próximo! O shaman só pode controlar um aventureiro por vez, então os outros têm uma chance de lidar com ele antes que seus amigos se matem entre si.

Se o shaman for vencido, os aventureiros podem tirar-lhe a máscara e as jóias grosseiras que ele usa. As jóias valem 5 moedas de ouro. A máscara necessita da magia primitiva do curandeiro para controlar um oponente, então os aventureiros não poderão usá-la para esse fim.

Na parte de trás da caverna, um túnel úmido prossegue para dentro da rocha. Os aventureiros precisarão de algum tipo de luz. Os únicos ocupantes do túnel são um bando de MORCEGOS COMUNS, que atacarão se forem perturbados pelos barulhentos aventureiros (se os aventureiros estiverem conversando depois que você lhes falou sobre o túnel, você também pode assumir que eles estão sendo barulhentos). Trate o bando de Morcegos como se fosse um oponente. Se sua ENERGIA for reduzida a zero, significa que o bando foi disperso.

BANDO DE MORCEGOS

HABILIDADE 4 ENERGIA 4

Nas paredes do túnel crescem alguns grandes cogumelos verdes que, se forem comidos, recuperarão de 1 a 6 pontos (1d6) de ENERGIA. O efeito acontece somente uma vez para cada jogador, não importa quantos cogumelos forem comidos. Os aventureiros podem recolher quantos cogumelos desejarem, mas uma vez que eles perdem sua potência cinco minutos depois de serem colhidos, serão de pouco uso em encontros posteriores.

O túnel abre-se finalmente do outro lado da escarpa. Diante deles os aventureiros verão ainda mais selva.

Vocês viajaram por algum tempo, e estão com calor e cansados. Quando chegam a uma clareira, Waxley sugere um descanso. Enquanto vocês se jogam no chão, ele anda lentamente até a planta no meio da clareira. Ela não tem galhos e parece solitária no espaço aberto.

Vocês descansam seus membros cansados por alguns minutos, caindo em uma semiconsciência devido ao calor e aos barulhos monótonos da selva.

De repente ouvê-se um berro. Vocês pulam, para ver uma gavinha envolver Waxley. Abre-se um buraco aos pés da planta e ele é jogado para dentro dele. Ouve-se um grito de desespero, abruptamente abafado quando o fosso se fecha.

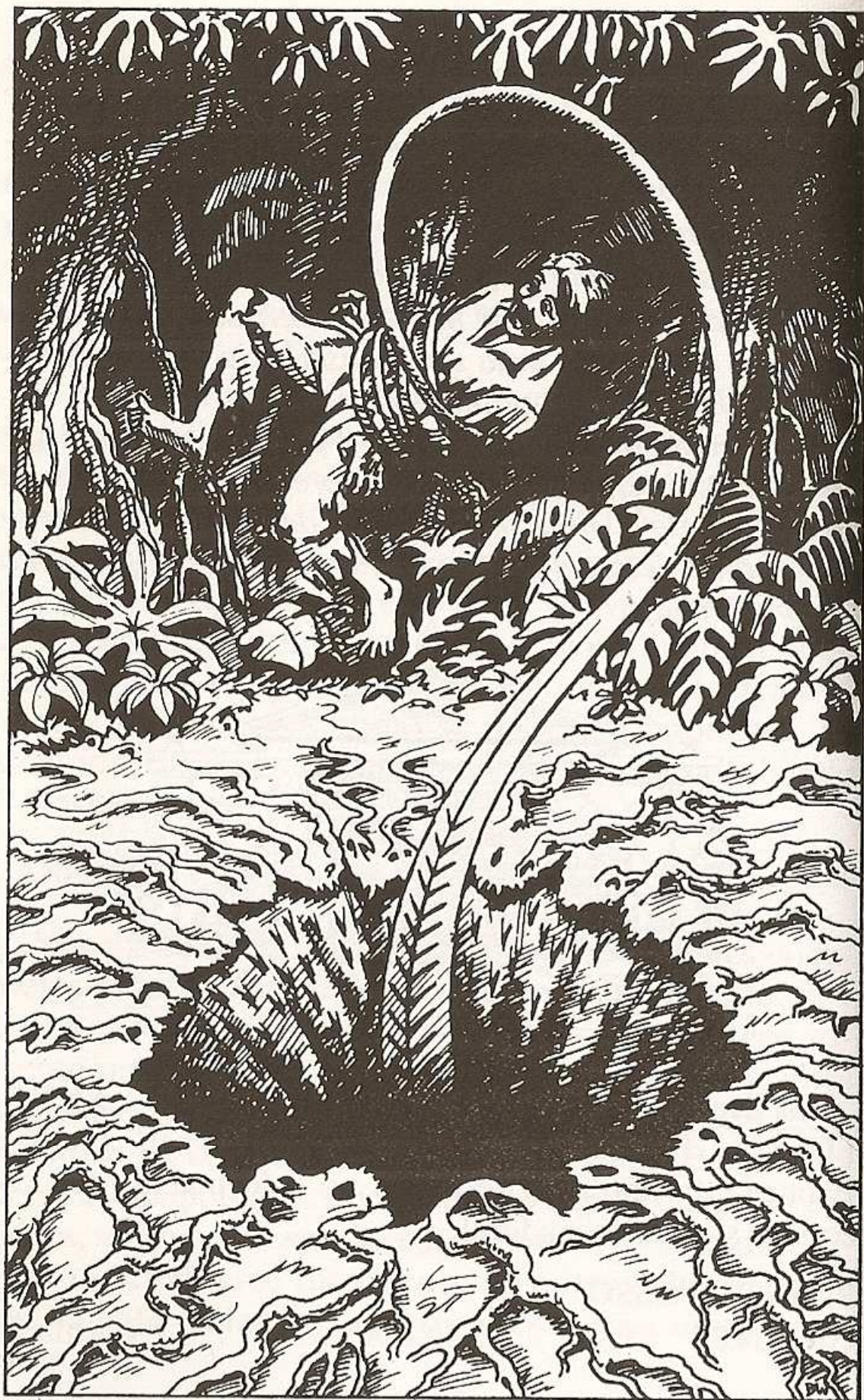


Os aventureiros devem salvar Waxley da PLANTA-FOSSO GIGANTE, se quiserem alcançar seu objetivo. Esta planta enterrou seu vaso no solo macio para esconder sua natureza letal.

PLANTA-FOSSO
GIGANTE

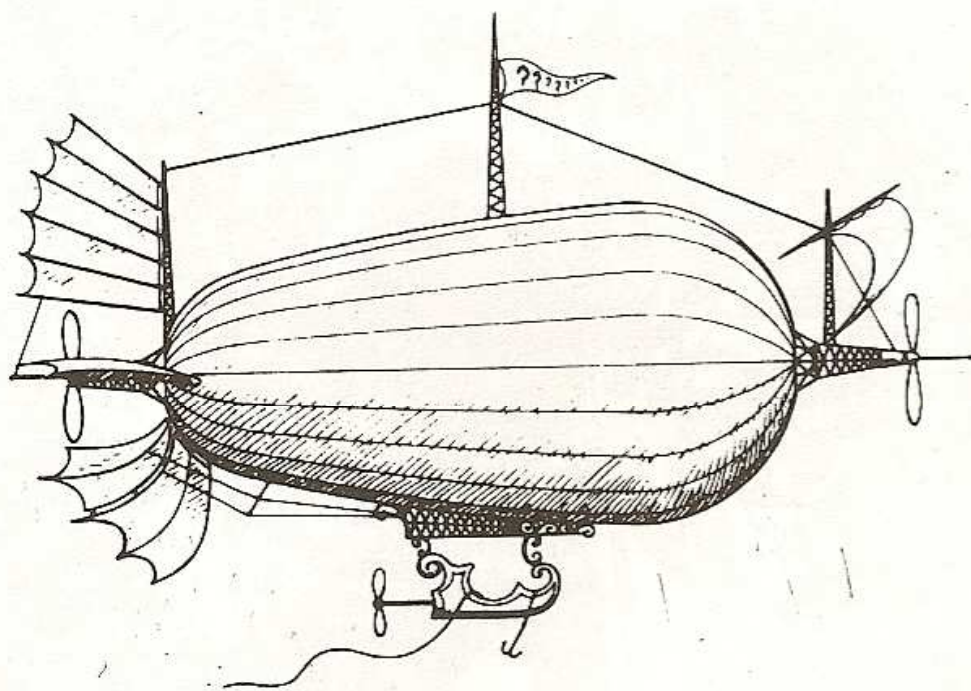
HABILIDADE 8

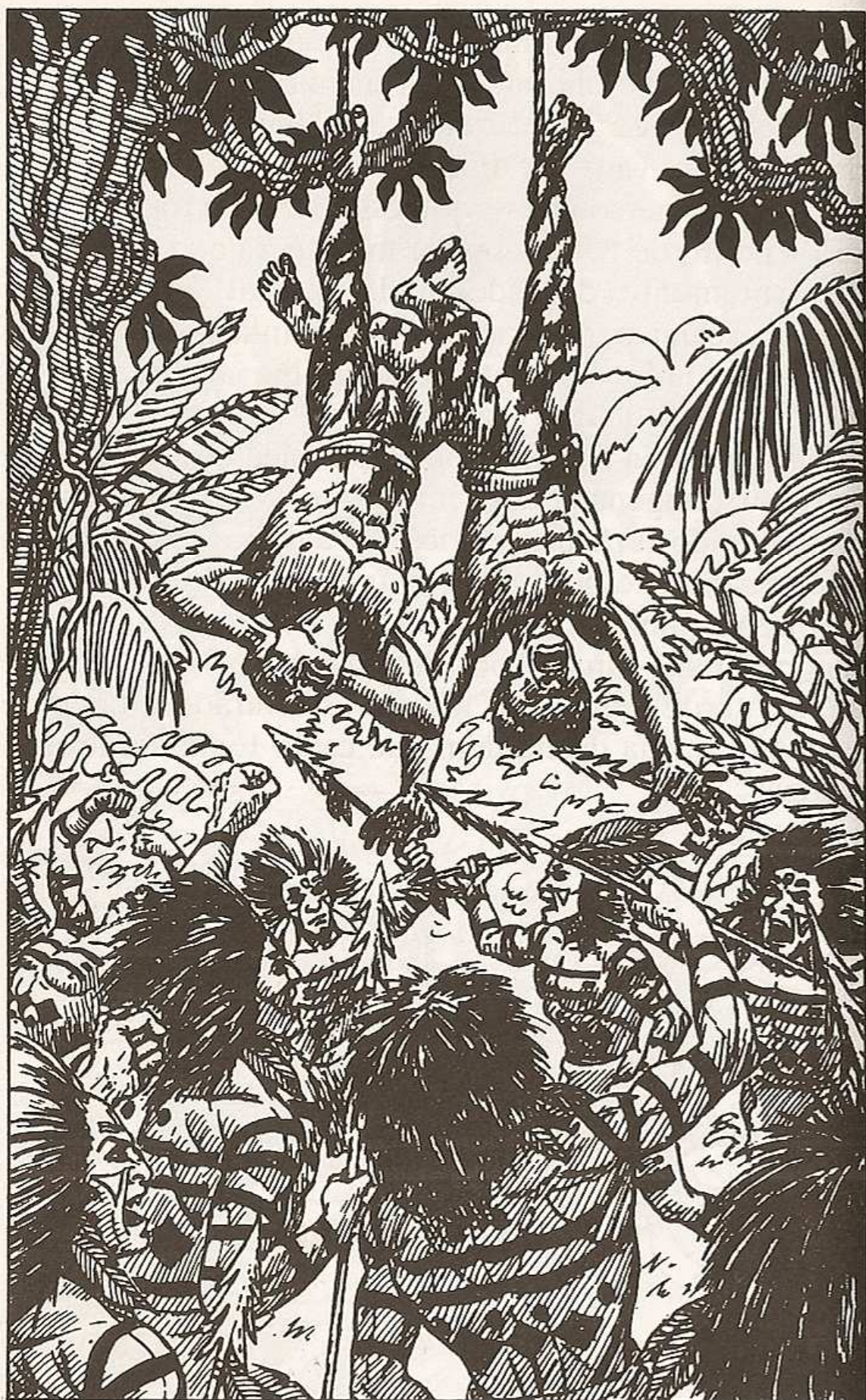
ENERGIA 7



Se a gavinha ganhar um ataque, ela envolverá o aventureiro. Se ela não for vencida na próxima Série de Ataque, esse aventureiro será lançado para dentro do fosso (o vaso da Planta-Fosso) para juntar-se a Waxley. Os personagens que estiverem no fosso perderão 1 ponto de ENERGIA por minuto, já que estão sendo lentamente digeridos pela planta! Eles podem tentar escalar para fora, mas os espinhos afiados existentes do lado de dentro causam-lhe a perda de 15 pontos de ENERGIA.

Se a gavinha for destruída, será fácil destruir o vaso e os personagens podem ser salvos. Waxley mal estará vivo quando for salvo e você deve deixar claro aos jogadores que ele precisa de alguma ajuda — cura mágica ou, no mínimo, uma unidade de Provisões — para recuperar sua força. Apesar de não perceberem, o fato até ser tarde demais, os jogadores estarão exatamente salvando a vida do homem que estão tentando levar à justiça!





Sua jornada continua e vocês começam a ouvir um som baixo de tambores à sua frente. Quando se aproximam, também percebem o som de canto. Deve estar acontecendo algum ritual nativo.

Diante deles um bando de CAÇADORES DE CABEÇAS capturou dois Pigmeus. Enquanto procuravam pelos Ovos de Yokka mágicos, os Pigmeus distraíram-se e foram descuidados, caindo assim em armadilhas de laço e agora estão pendendo de cabeça para baixo, suspensos em uma árvore por seus pequeninos pés. Os Caçadores de Cabeças os estão insultando e celebrando sua vitória sobre dois membros de sua tradicional tribo inimiga. Eles mais tarde planejam realizar um suculento banquete com os dois homenzinhos.

Os aventureiros poderão arrastar-se até bastante perto, se conseguirem fazê-lo silenciosamente (veja *RPG — Aventuras Fantásticas*, página 61). Eles verão doze nativos extremamente ferozes, dançando, cantando e de vez em quando cutucando os Pigmeus com suas lanças farpadas. Se os aventureiros encontraram o shaman, eles então notarão que esses Caçadores de Cabeças têm uma pintura de guerra muito semelhante à da máscara do shaman. Cada Caçador de Cabeças tem os seguintes atributos:

CAÇADOR DE CABEÇAS HABILIDADE 7 ENERGIA 6

Apesar de sua pintura de guerra amedrontadora, os Caçadores de Cabeças não são particularmente corajosos. Se metade deles for morta, então o restante fugirá.

Se alguém pensar rápido e atacá-los enquanto estiver usando a máscara tribal do shaman, eles porão os rabos entre as pernas e fugirão aos berros para dentro da selva!

Os aventureiros podem resolver libertar os pobres Pigmeus. Se o fizerem, os selvagenzinhos expressarão sua gratidão. Como forma de gratidão, eles oferecerão um presente — os três Ovos de Yokka que descobriram na base da árvore.

Ovos de Yokka são postos pelo misterioso pássaro Yokka, uma criatura fabulosamente rara e única nesta região. Na língua dos Pigmeus, “yokka” significa “sol” e diz-se que os pássaros voam do sol para a terra para porem seus ovos onde é frio. Verdade ou não, quem observa um Ovo de Yokka lembra-se mais de uma bola de fogo do que de um pássaro. Se um ovo se quebrar (por exemplo, ao ser jogado no chão), uma bola de fogo pulará de dentro dele e subirá como bala para o céu. Quem for pego pela rajada perderá de 1 a 6 (1d6) pontos de ENERGIA. Para jogar um Ovo de Yokka de modo certo, os personagens devem jogar contra sua HABILIDADE. Os Ovos são quentes ao toque, então os aventureiros podem resolver mantê-los com eles para assim se aquecerem nas noites frias do norte!



Mais uma vez as árvores se escasseiam e à sua frente encontra-se um pântano, uma grande extensão de pequenos buracos cobertos por lama, que endureceu e quebrou, parecendo fácil de ser atravessada. Vocês certamente andariam mais rápido por aqui. Como estão sob as sombras das árvores na beirada da selva, vocês notam que em uma árvore próxima, amarradas a um galho, encontram-se algumas folhas endurecidas, com cerca de um metro. Olhando mais de perto, vocês descobrem que elas são feitas de várias folhas de palmeira, que foram entrelaçadas umas nas outras.

A camada de lama é bastante fina e quebradiça. Sob ela há areia movediça! Quem tentar passar por aqui sem tomar as devidas precauções não irá muito longe antes que a superfície se quebre sob seus pés. Uma bolha de lama será expelida e o aventureiro afundará na areia movediça. Como a lama molhada cobre a superfície em volta do local quebrado, a área circundante ficará escorregadia, o que tornará o salvamento mais difícil. Qualquer pessoa que ficar imersa em areia movediça será dragada e desaparecerá completamente em cinco minutos. Seus camaradas devem salvá-lo neste tempo para evitar-lhe uma morte na lama. Para conseguirem isso, eles terão que usar cordas (ou, se não tiverem cordas, terão que usar os cipós da selva). Tudo que é necessário para que se consiga puxar alguém de dentro da areia movediça é que *um* aventureiro consiga ganhar contra sua HABILIDADE (menos pontos que sua HABILIDADE atual). Todos os aventureiros que

não estejam afundando podem fazer uma tentativa. Se todos falharem, eles podem fazer nova tentativa após três minutos.

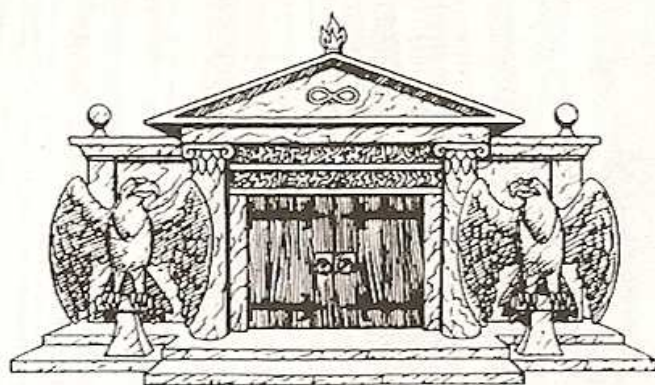
Pouco tempo depois que a lama se partir, o pântano começa a borbulhar, um gás de odor pútrido ergue-se no ar e as imagens de dois ESPÍRITOS DO PÂNTANO (cada um com HABILIDADE 7, ENERGIA 5) começam a tomar forma. Uma vez formadas, eles ficarão imóveis, gemendo sem parar. Um deles falará com os aventureiros em sua voz fantasmagórica, dizendo-lhes para entrarem nos domínios dos Espíritos do Pântano.

Se os aventureiros resolverem atravessar o charco, eles devem vencer os Espíritos do Pântano. Porém, se andarem para a lama, eles se arriscarão a serem sugados pela areia movediça. O único meio seguro de atravessar a lama é colocar os sapatos de pântano que estão pendurados nas árvores. Esses objetos úteis são usados pelos Caçadores de Cabeças para atravessar as camadas de lama seca sem as quebrar. Eles funcionam de modo muito semelhante aos sapatos de neve, pois distribuem o peso de quem os usa por uma área maior.

Se alguém tentar lutar enquanto estiver usando sapatos de pântano sofre uma penalidade de -1 ponto em HABILIDADE. Se forem jogados Ovos de Yokka nos Espíritos, então o gás altamente inflamável do pântano acenderá — obliterando os Espíritos, mas tornando o caminho em um intransponível campo de fogo.

Lembre-se, se os aventureiros resolverem tentar evitar passar pelo pântano, eles terão que enfrentar dois Encontros na Selva antes de alcançarem o próximo local.

Apesar de estar cansado, Waxley Speed começa a ficar excitado. Vocês estão se aproximando de seu objetivo! À sua frente um templo de mármore branco ergue-se sobre uma superfície rochosa. Quando vocês chegam mais perto, percebem que entrar no templo não será exatamente uma tarefa fácil. O santuário está encrustado sobre um pedestal alto de rocha, que lhes parece praticamente impossível de ser escalado, e um imenso abismo os separa da entrada. Em ambos os lados da entrada do santuário há duas ameaçadoras estátuas de pedra representando grandes pássaros de rapina.



Os aventureiros chegaram ao santuário onde está guardado o Pêndulo do Destino. Tudo o que eles têm de fazer agora é entrar. As estátuas dos pássaros são **GUARDIAES VOADORES**. Se alguém tentar escalar o pedestal, os Guardiães Voadores esperarão até que esse personagem já esteja bem alto na face da rocha, animar-se-ão e atacarão. Enfrentar os Guardiães enquanto se está subindo é impossível — qualquer um que for pego na face da rocha será lançado para sua morte!



A rota para se chegar ao santuário é através de uma estreita ponte invisível. Ela pode ser vista como um tênue tremor (como o efeito existente em um asfalto muito quente) por alguém que tenha a tatuagem da águia do Primeiro Ato ou quem tiver o tapa-olho do Ato Dois. Como alternativa, se os jogadores precisarem de algum tipo de pista, você pode dizer-lhes que vêem um pequeno pássaro no ar. A princípio isso não lhes parecerá incomum, mas eles então notarão que o pássaro não está batendo suas asas, mas parece estar apoiado nos pés.

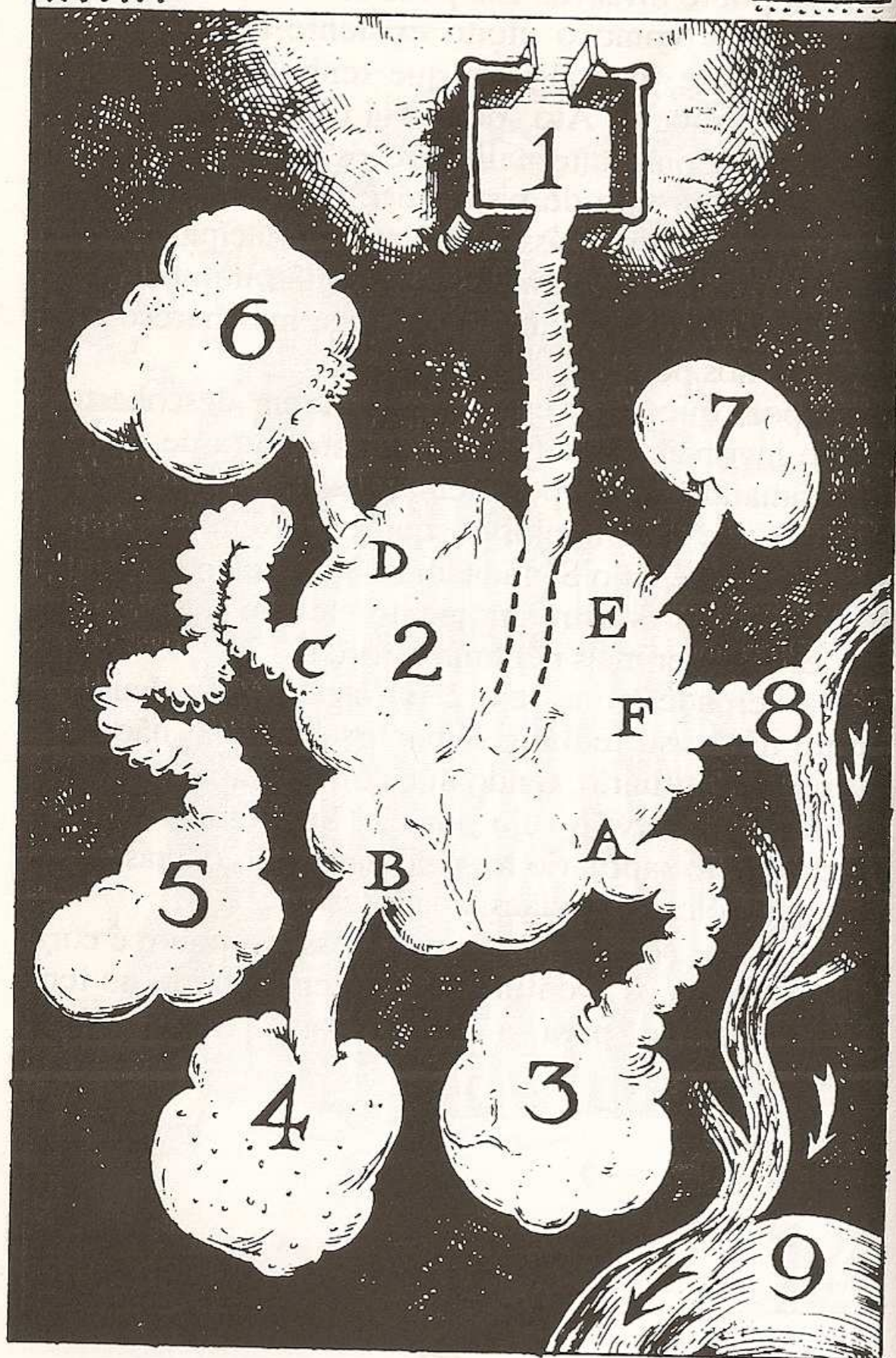
Depois que os aventureiros tiverem descoberto a ponte invisível, Waxley teatralmente cairá de joelhos. Proclamando estar por demais cansado para seguir adiante, ele lhes implorará que o deixem de guarda. Ele diz que se vir o Saqueador se aproximando, correrá para avisá-los. Mas no momento ele não está em condições de fazer mais nenhum esforço.

Na verdade, como ele é um agente dos deuses, a ponte não o sustentará. É por isso que ele não pode entrar no santuário, tendo que convencer os jogadores a fazerem o serviço sujo por ele. Sua última tentativa de chegar ao santuário foi pelo navio aéreo, mas foi rechaçado pelos Guardiães Voadores.

Tudo que se precisa para atravessar a ponte é coragem. Quando os aventureiros tiverem entrado no templo, vá direto para a Cena Dois: "Santuário do Destino".



O SANTUÁRIO



Cena Dois: Santuário do Destino

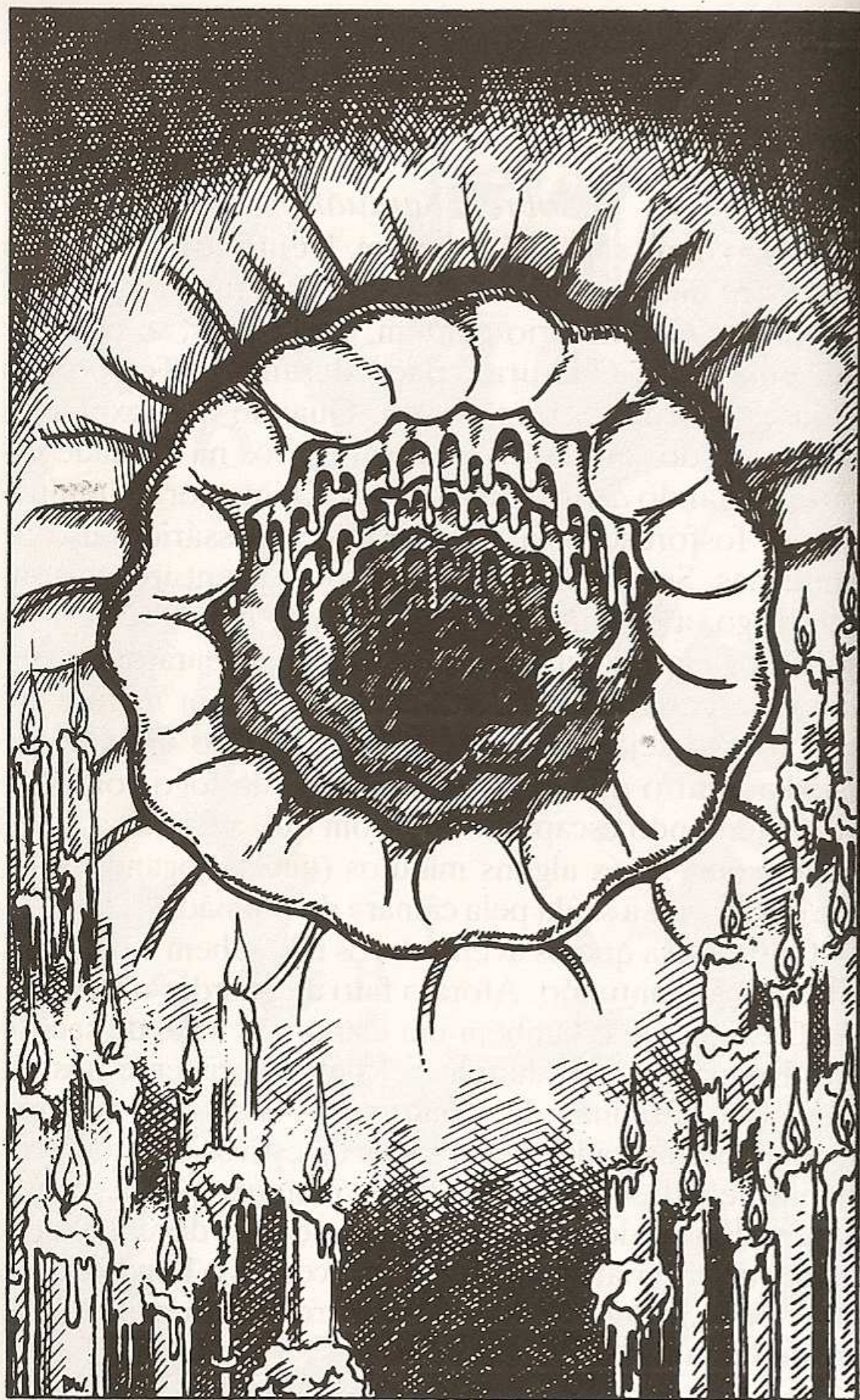
Tarefa: Sair do santuário com o Pêndulo do Destino!

Sobre o Santuário

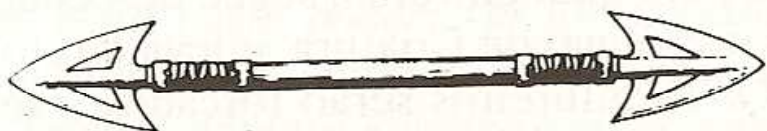
Este não é um santuário comum. Dentro do interior de mármore não há (como você deve esperar) um local de adoração. O santuário contém, ou melhor, se consiste em uma vasta Criatura, criada durante o Tempo dos Deuses (portanto, sem nome). Quando eles exploram o interior do santuário, os aventureiros na verdade estarão vagando *dentro* da Criatura. O interior é iluminado por fosforescência, então não é necessário o uso de lanternas. Se em algum momento os aventureiros usarem fogo, a criatura será agitada por convulsões. Eles serão jogados violentamente de um lado para outro, sofrendo a perda de 1 ponto de ENERGIA por minuto até que o fogo seja apagado. Se for quebrado um Ovo de Yokka dentro da Criatura, o pássaro de fogo voará em volta, tentando escapar, e fará com que a Criatura tenha convulsões. Após alguns minutos (decida jogando 1d6), ele descobrirá a saída pela câmara do pulmão.

Outra coisa que os aventureiros não sabem é o propósito real do santuário. Afora o fato de guardar o Pêndulo do Destino, ele é também um elaborado local de sacrifício. Enquanto caminharem pelo muco existente nos túneis das entranhas da Criatura, os aventureiros serão lentamente atacados pelos sucos digestivos e perderão 1 ponto de ENERGIA a cada trinta minutos que permanecerem dentro do santuário. Para escapar, devem chegar ao centro da criatura, no qual se encontra o Pêndulo.

A Cena se inicia com os aventureiros chegando à câmara de entrada, Local 1.



Vocês abrem as portas do santuário, grandes e castigadas pelo tempo, e entram. Descobrem-se em uma pequena câmara quadrada iluminada por centenas de velas. Junto às portas há uma pilha de várias centenas de velas apagadas. Na parede oposta vocês podem ver um grande círculo de algum tipo de couro negro elástico. Não há nada no aposento além disso, e nenhum outro som além do gemido fantasmagórico do vento lá fora.



Para poderem entrar na Criatura, os aventureiros devem forçá-la a abrir a boca (o círculo na parede oposta). Já que a criatura é grande, tentar a força bruta ou aferroadas não terão qualquer efeito; ela simplesmente não os notará. Eles devem invocar o GUARDIÃO DO CAMINHO. Os aventureiros devem acender uma vela para fazê-lo e você deve lhes dizer o seguinte:

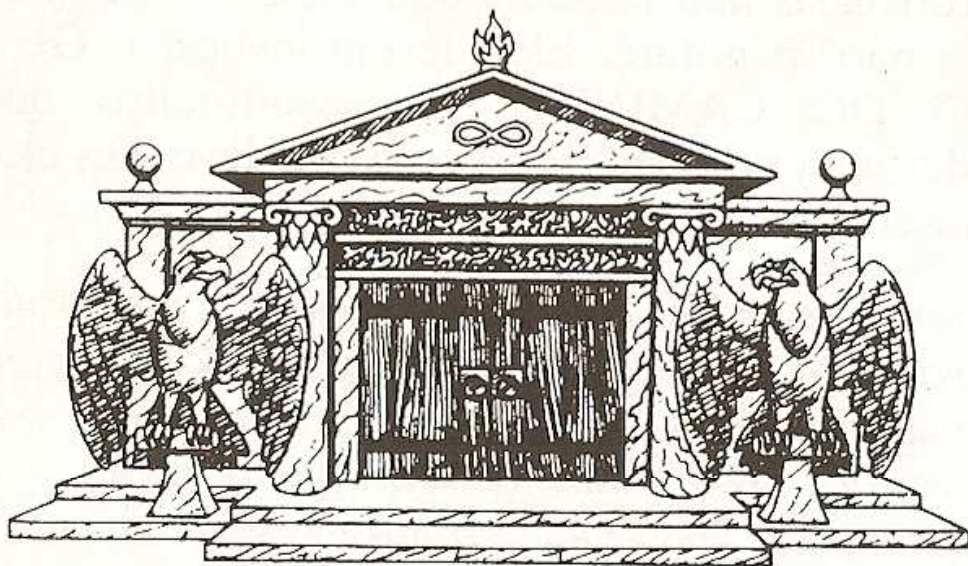
Quando acendem a vela, o ar começa a brilhar diante do círculo na parede. Luzes brilhantes coloridas aumentam diante de seus olhos, cegando-os temporariamente. Uma voz rica e confortante ecoa em sua mente:

“Saudações, viajantes. Agrada-me grandemente que em tais tempos ainda existam alguns preparados a fazer o sacrifício e juntar-se a nós. Não se prolonguem, pois seu destino os aguarda.”

*Sua visão retorna e podem ver que o círculo está pul-
sando em um ritmo de abrir e fechar. Vocês conseguem
visualizar um túnel mais além, que brilha com uma tê-
nue luminescência verde.*

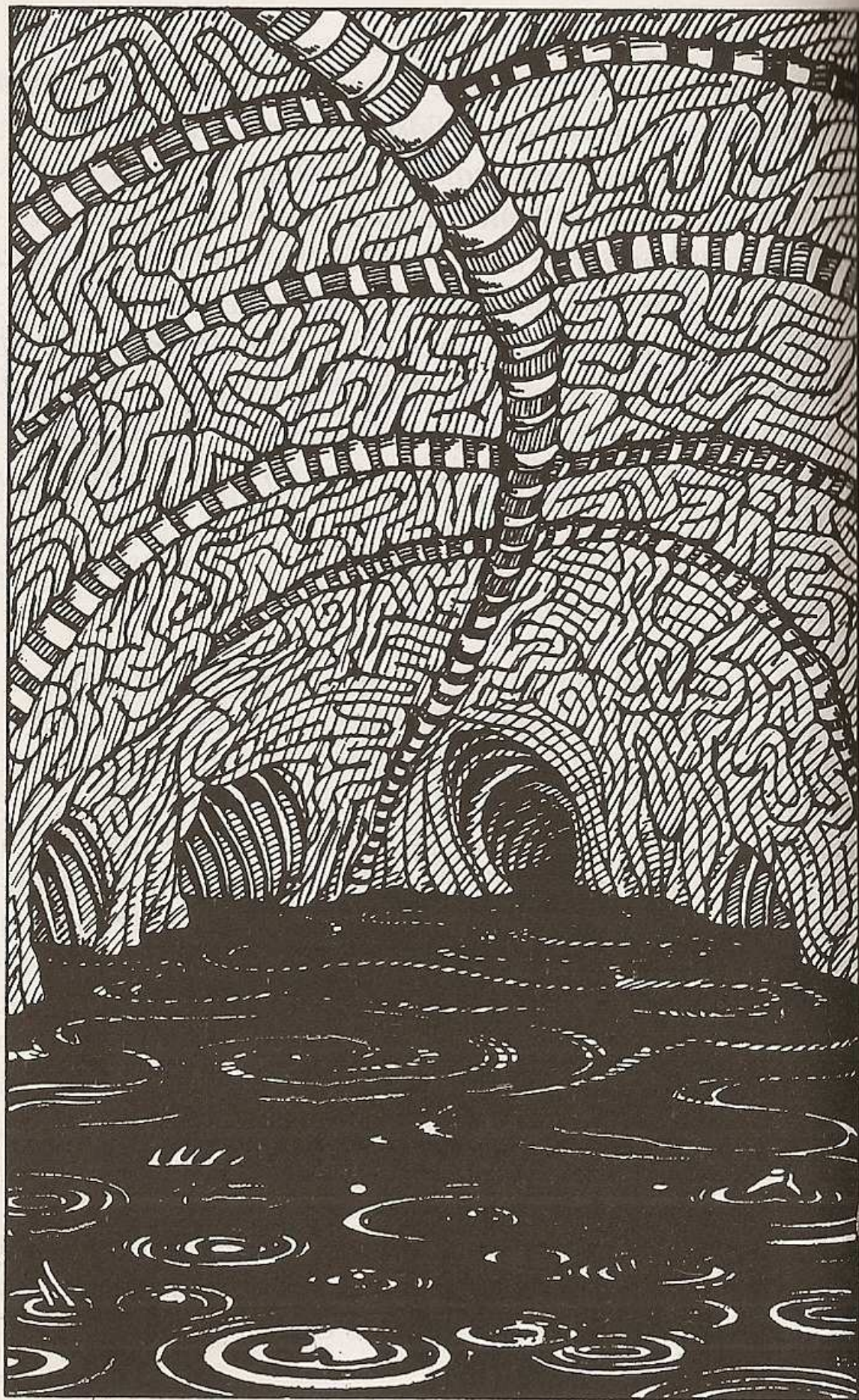
Para continuarem, os aventureiros devem dominar suas reações e passar pelo orifício agitado. Quando ele se abre, eles poderão ver o brilho fosforescente lá de dentro, e devem perceber que não precisarão de levar nenhuma vela. Depois que todos tiverem passado, a boca se fechará atrás deles.

O túnel pelo qual entraram segue descendo. É a tra-
quéia, ou o esôfago da Criatura, e leva direto até o es-
tômago. Os aventureiros serão forçados a seguir pelo
túnel pois ele se contrai atrás deles.



Após uma curta jornada ao longo da traquéia visguenta e carnuda, vocês são expelidos em uma câmara maior. Por sorte sua aterrissagem é amaciada pelo líquido esquisito que cobre o chão. Assim como o túnel, esta câmara é iluminada pela luminescência das paredes. Ela tem uma forma de abóboda, apesar de estar se alterando continuamente. As paredes tremem levemente e se abrem ocasionalmente dutos no teto e chove mais líquido sobre vocês. Seus pés estão submersos no muco e olhando em volta vocês podem ver formas cobertas por muco e parcialmente submersas. Há vários dutos que levam para fora da câmara e pode-se ouvir sons tênues e estranhos emanando deles.

Afogados no muco desta câmara há vários esqueletos de sacrifícios antigos. A maior parte do equipamento deles foi corroída, mas quem estiver examinando (veja *RPG — Aventuras Fantásticas*, página 58) entre os ossos e o lodo encontrará uma espada embainhada, que está estranhamente imaculada. A espada é mágica e o nome "Timakron" está escrito em runas de lâmina. Se este nome for proferido antes do início de um combate, ele aumentará uma pequena fração da velocidade de seu possuidor. Quando ele estiver lutando, apesar de mover-se normalmente, notará que seu oponente está se movendo mais lentamente e terá sua HABILIDADE aumentada em 3 pontos durante o combate. A espada era originalmente pertencente a um guerreiro sagrado, que a usava contra as raças do mal. Por causa disso, ela *nunca* machucará humanos, mas usará seu poder para evitar o recebimento de um golpe.



Há seis saídas desta câmara, afora o túnel no teto pelo qual caíram os aventureiros. Como todas as passagens dentro da Criatura, elas são circulares e pequenas, como uma camada de lodo cobrindo o chão. Quando os aventureiros examinarem cada saída, você deve descrever os sons apropriados e dar-lhes qualquer descrição que considerar necessário.

Saída A: Ela leva para a câmara do pulmão. Você deve inspirar e expirar bem lentamente e por entredentes para descrever o som vindo da passagem. Diga aos jogadores que há uma forte correnteza desta saída.

Saída B: Esta leva para a câmara de digestão de ferro. Diga aos jogadores que a passagem é calma mas se eles prestarem bastante atenção, ouvirão o som ocasional de chapinhar.

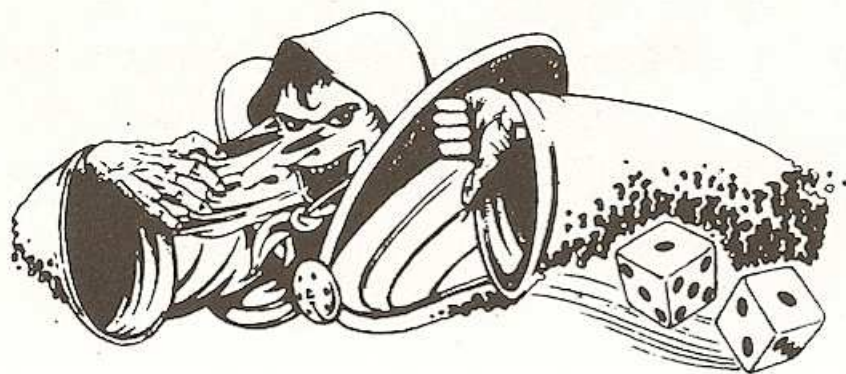
Saída C: Ela leva para a câmara do Mucalítico. Há um monstruoso bufar vindo daí, junto com muito barulho de passos na lama e agitação.

Saída D: Esta leva para a câmara triturante. Uma pancada retumbante e oca percorre a passagem.

Saída E: Ela leva para a câmara do Wrapper. Ouve-se um leve som, como o de um bater de asas de couro.

Saída F: Esta leva para o canal de sangue, que vem a ser conectado com o coração. O bater lento do coração da Criatura pode ser ouvido da passagem.

Antes dos aventureiros saírem desta câmara, eles encontrarão o OBSERVADOR. Cada jogador deve tentar contra sua HABILIDADE. Quem for bem-sucedido verá um pequeno globo dourado flutuar para fora de uma mochila (jogue um dado para determinar de quem é a mochila). Se não, eles simplesmente a perceberão flutuando no ar próximo a eles. Tentativas de capturar ou atacar o Observador fracassarão; ele se move tão rápido que até mesmo Timakron não pode acertá-lo. Eles os seguirão para qualquer lugar que forem do santuário. O Observador é um dos aparelhos do Saqueador de Charadas, e é o único meio dele poder ver o que acontece dentro do santuário. Em seu disfarce de Waxley Speed, ele escondeu o globo na mochila de um dos aventureiros antes que cruzassem a ponte invisível. Custa-lhe muito, em termos de energia, manter o voo e a velocidade do globo, mas pode usá-lo para ajudar seus peões desavisados em alguma emergência calamitosa. Se você considerar que os aventureiros estão em perigo mortal, o Observador poderá fornecer-lhes ajuda — mas apenas uma vez. Dentro do globo existe um Gênio. Dentro do santuário seus poderes são limitados, mas ele pode trazer *um* personagem de volta à vida ou distrair um inimigo pelo tempo necessário para os aventureiros fugirem.

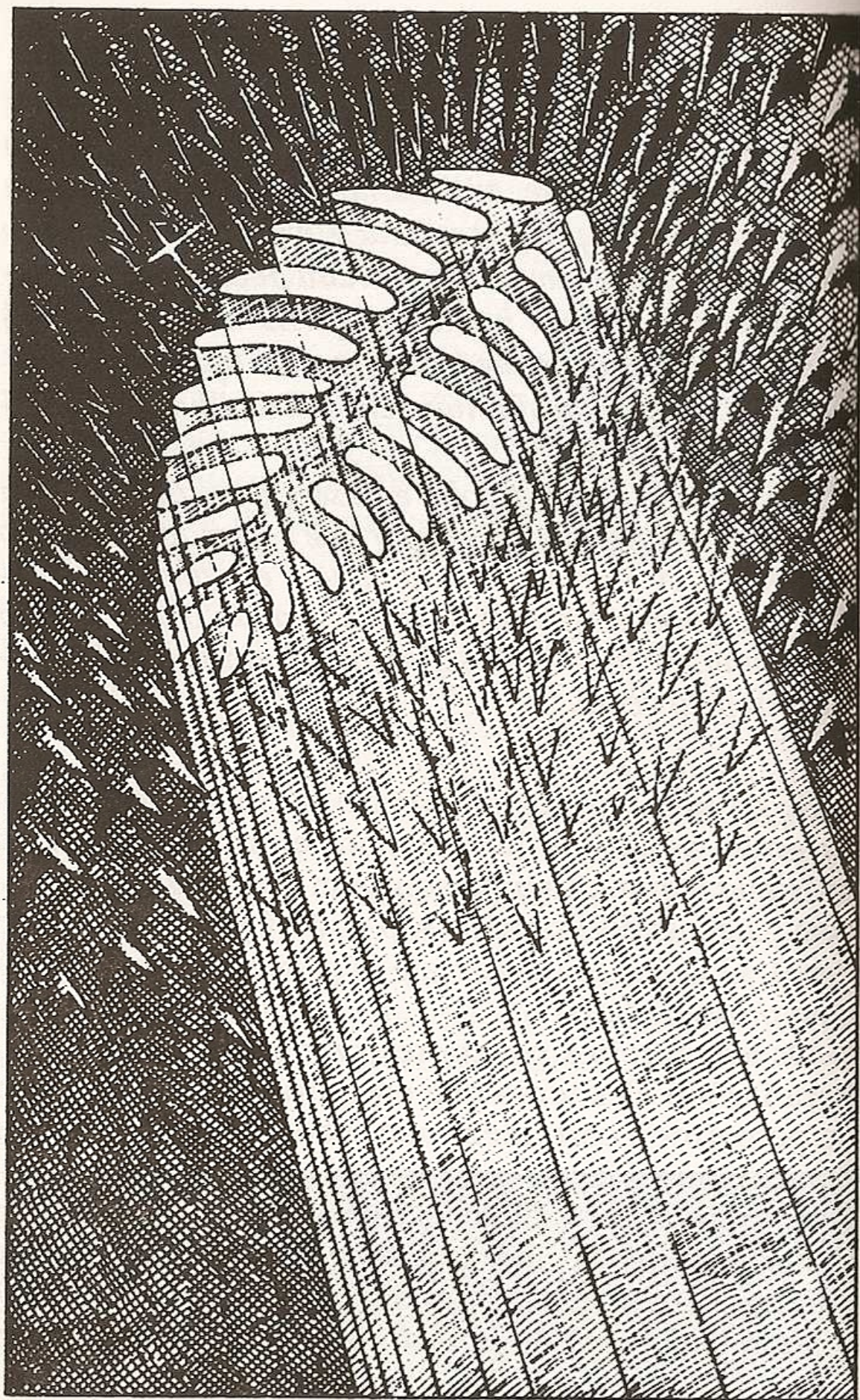


Conforme vocês prosseguem pelo túnel, a correnteza se torna mais forte. Vocês sentem com regularidade serem puxados para a frente, então empurrados para trás pela força do vento. Após uma curta e difícil caminhada, o túnel se abre em uma grande câmara abobadada. No alto acima de vocês, a luz do sol passa através de uma grade. Em volta da grade há um grande número de estalactites, o que a transformam em um teto bastante espinhento.

O chão da câmara sobe e desce, e vocês percebem que o vento é produzido pelo ar que é sugado e expelido pela grade. A correnteza para cima é extremamente poderosa e vocês se sentem puxados quando o ar é sugado para cima. Se vocês prosseguirem certamente serão carregados pelo vento.

Se os aventureiros olharem o teto da câmara mais de perto, verão o brilho de ouro entre as estalactites próximas à grade (um personagem que possua a tatuagem da águia do Primeiro Ato poderá ver um cálice de ouro). O cálice foi levado até lá pela correnteza e está bem preso no teto.

Os aventureiros podem resolver tentar recuperá-lo. Para fazê-lo eles terão que encontrar um meio seguro de percorrer a correnteza que sobe. Subir é fácil: tudo o que se tem a fazer é esperar até que a correnteza comece e andar até o meio da câmara. Eles então devem *Testar a Sorte*. Se tiverem sorte, conseguirão agarrar uma estalactite e poderão se segurar quando a correnteza vier para baixo. Se forem azarados, eles serão



jogados contra a ponta de uma estalactite. Eles conseguirão se segurar, mas se machucarão e sofrerão a perda de 3 pontos de ENERGIA.

Depois que estiver entre as estalactites, um aventureiro poderá chegar até o cálice. Só que ele não é exatamente o tesouro que parece ser — ele na verdade é uma SENTINELA. Assim que for tocado, ele se transformará em um letal guerreiro de ouro. Ele cairá no chão (perdendo 2 pontos de ENERGIA no processo) e atacará os outros aventureiros. Seus atributos, depois de aterrissar no chão, são os seguintes:

SENTINELA DE
METAL

HABILIDADE 12

ENERGIA 10

A Sentinela não pode ser ferida por armas não-mágicas, *a menos que* seu oponente esteja em contato direto com algum objeto de ouro (segurando uma moeda de ouro, por exemplo).

Uma vez vencida, a Sentinela se transmutará novamente na forma do cálice de ouro (que vale 20 moedas de ouro).

Um aventureiro nas estalactites deve afastar-se da coluna de ar para conseguir descer: se ele esperar até a próxima correnteza para baixo e então descer, ele cairá no chão de modo bastante gentil, flutuando devido à correnteza que sobe, mais fraca nos cantos do aposento. Você deve usar seu próprio julgamento e bom senso para decidir o grau de sucesso de outros métodos usados para descer.

A câmara tem vinte metros de altura. A grade do teto é muito estreita para que um aventureiro consiga se esgueirar por ela e está muito bem fixada para que possa ser removida.

Esta câmara está suspeitamente calma. Seu chão é coberto por duros cabelos púrpura, que saem de poros, como cabelos em uma pele dura. Eles ondulam gentilmente ao sabor da brisa suave.

A câmara de digestão de ferro dissolve a maior parte do ferro que se acumula nas estranhas da criatura. Os cabelos seguram o que estiver carregando o ferro, para que então os COMEDORES DE FERRO caiam do teto e comecem seu trabalho de digestão dos itens. Mais tarde isso será passado para a corrente sangüínea da Criatura a fim de nutri-la.

Se os aventureiros entrarem na câmara, eles serão pegos pelo Cabelo Púrpura.

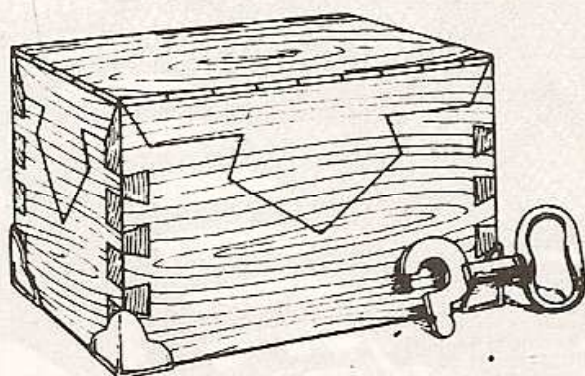
CABELO PÚRPURA	HABILIDADE 7	ENERGIA 0
	(veja abaixo)	

Jogue uma Série de Ataques. Se o cabelo ganhar, então o aventureiro foi pego e um Comedor de Ferro cairá sobre ele. Se o aventureiro ganhar, ele conseguiu se livrar da "grama" e pode escapar. Um aventureiro só precisa vencer uma Série de Ataques para conseguir se libertar.

Quando um Comedor de Ferro (HABILIDADE 5, ENERGIA 0 [Veja abaixo]) cair sobre um aventureiro, ele começará a se alimentar de sua armadura de metal. A cada vez que ele vencer uma Série de Ataques, ele digerirá outro item e o aventureiro perderá 1 ponto de HABILIDADE. Se o aventureiro vencer uma Série de Ataques, ele então conseguiu jogar o Comedor de Ferro no chão, e ele será levado para longe pelos cabelos.

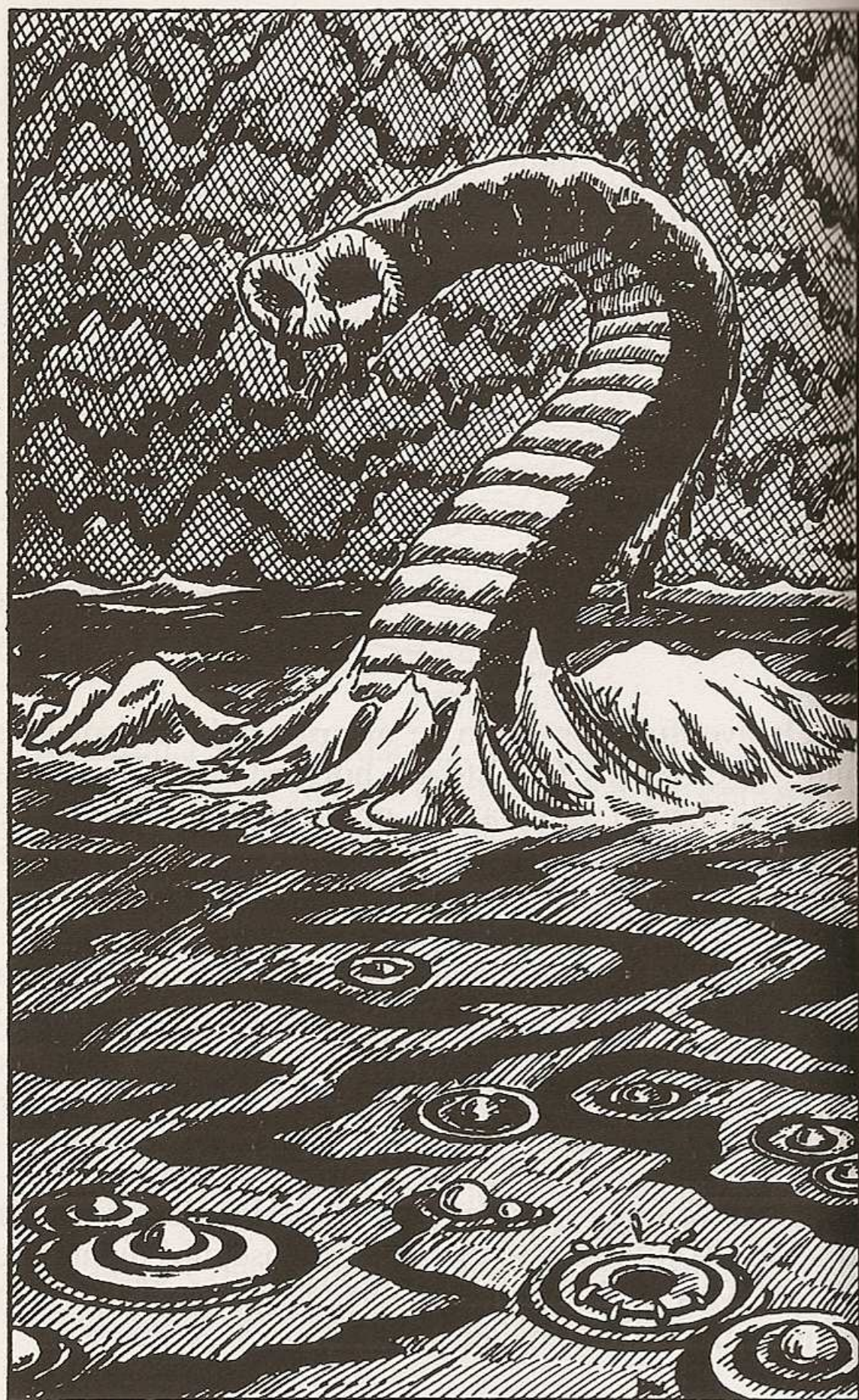
Há doze Comedores de Ferro no teto, mas eles só cairão no chão se sua presa estiver bem segura.

Esta passagem é extremamente estreita e ainda mais nojenta que a câmara na qual acabavam de chafurdar. Ela continua por muitos metros, virando e volteando, e ficando cada vez pior conforme vocês prosseguem. Ela também começa a descer. Fica cada vez mais difícil continuar em pé devido ao limo que cresce em volta. O fedor é abominável.



Os aventureiros estão se aproximando do covil de um MUCOLÍTICO. Este ser horrendo vive como um parasita dentro da Criatura, revolvendo-se no muco e nos produtos residuais do enorme trajeto digestivo. Ele ajuda à criatura, uma vez que reduz tudo o que entra nesta câmara em uma massa muito mais facilmente digerível!

Conforme se aproximam cada vez mais da câmara do Mucolítico, os aventureiros serão assaltados pelo seu fedor. Se prosseguirem, o fedor venenoso lhes causará a perda de 2 pontos de ENERGIA. Eles também terão que lutar contra a viscosa descida até a câmara. Cada aventureiro tolo o bastante para tentar prosseguir deve jogar dois dados. Se o resultado for menor que sua HABILIDADE, ele então conseguiu manter-se de pé. Mas se falhar, ele escorregará e deslizará pelo túnel, caindo bem em cima do colo do Mucolítico.

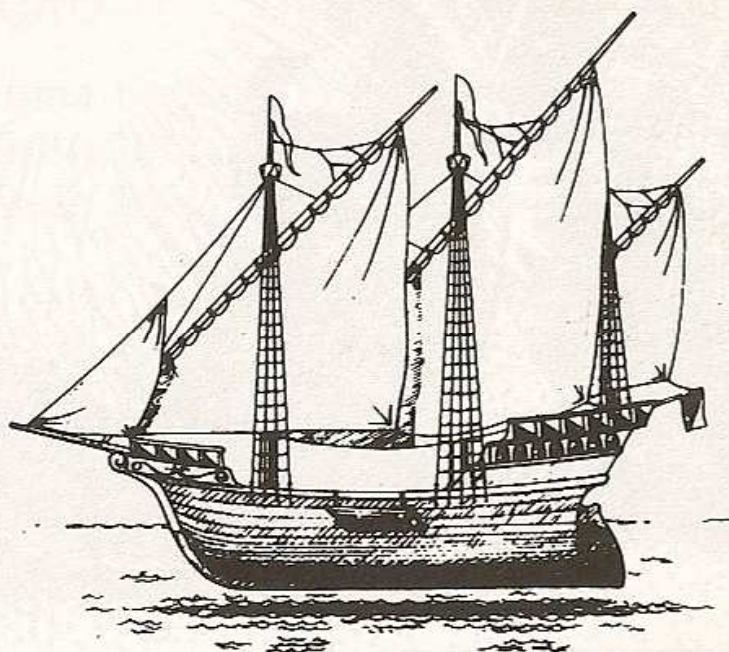


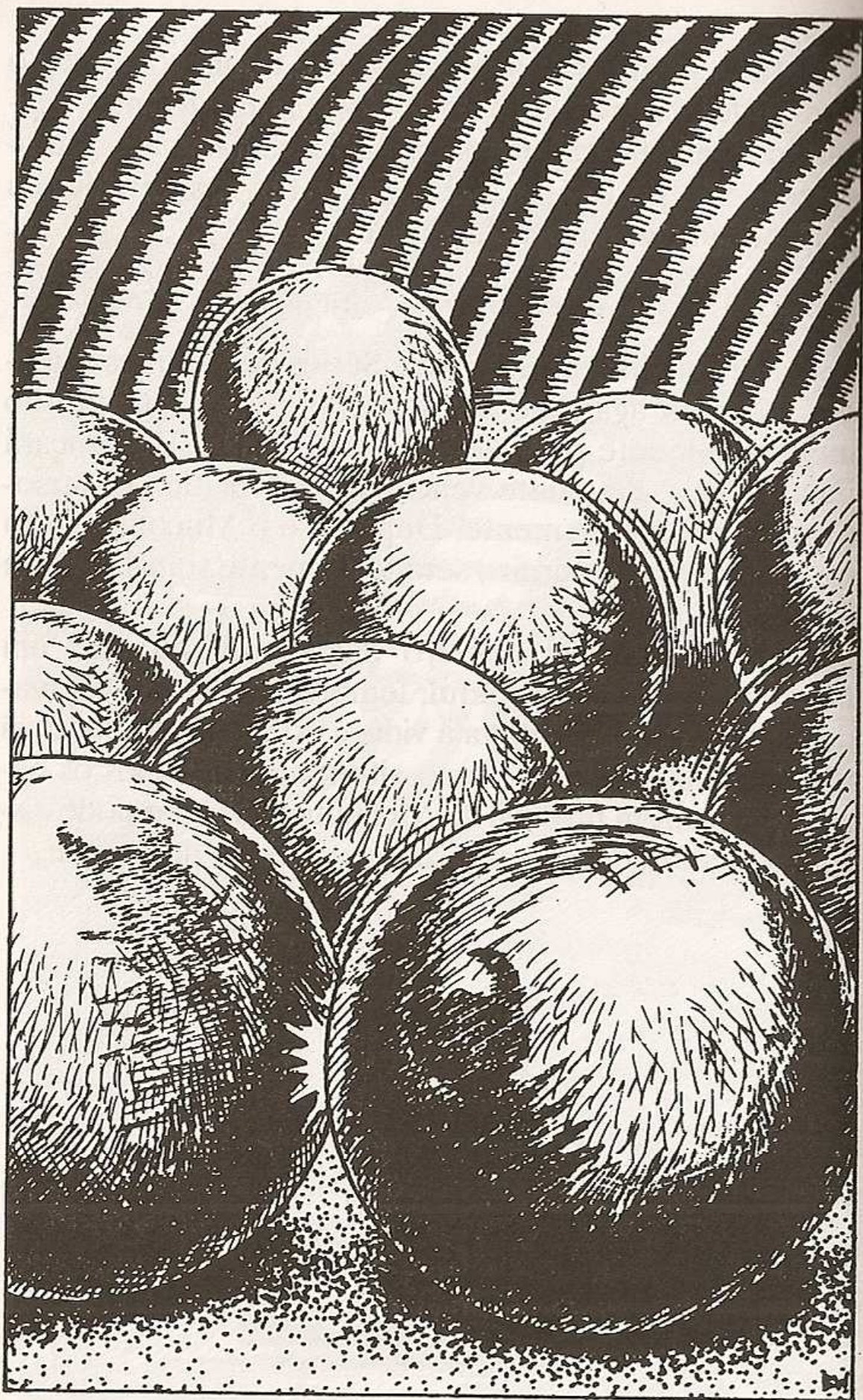
Esta pequena câmara está cheia de muco. Tudo o que pode ser visto deste ser é sua longa tromba, elevando-se acima de uma pilha de limo, mais parecendo-se com um periscópio. Se alguém for bastante idiota para entrar em seu covil, ele atacará.

MUCOLÍTICO HABILIDADE 8 ENERGIA 9 ATAQUES 2

Se o Mucolítico vencer três Séries de Ataques seguidas, ele terá agarrado seu oponente, que será jogado inexoravelmente para dentro de sua boca. Ele lançará uma fumaça altamente venenosa, que matará o personagem instantaneamente. Depois, se o Mucolítico não for morto, o aventureiro será lentamente transformado em limo!

Não há nenhum tesouro neste aposento. Se um aventureiro for morto aqui, lembre-se que o Observador pode trazê-lo de volta à vida, caso seu único poder já não tenha sido usado. Como alternativa, se todos os heróis terminarem no covil do Mucolítico, o globo pode distrair a criatura e dar-lhes assim uma chance de escapar.





Um pequeno túnel leva até uma câmara cavernosa, cheia de grandes bolas semitransparentes. Elas estão rolando e batendo umas nas outras. Como não há nada nem ninguém nesta câmara, elas devem estar de algum modo movendo-se sozinhas. Vocês não podem descobrir o que existe dentro delas, apesar de, não importa o que seja, deve estar correndo furiosamente para que as bolas possam rolar com tal violência. No chão da câmara há uma grossa camada de destroços em pó — obviamente destruídos pelo rolar incessante destas bolas curiosas.

Existem quinze bolas na câmara triturante. Dentro de cada uma delas há uma CENTOPÉIA-BOLA. Estas criaturas grandes aparentadas com as centopéias comuns constróem resistentes casulos esféricos de fibra para nelas viver. Elas só podem movê-las quando estão lá dentro correndo muito rápido. Qualquer um que entrar na câmara será cercado por 1-6 (1d6) Bolas de Trituração.

BOLAS DE

TRITURAÇÃO

HABILIDADE 4

ENERGIA 3

Quando uma Bola de Trituração for reduzida a zero ponto de ENERGIA, ela será quebrada em duas metades, permitindo assim que a Centopéia-Bola saia e ataque.

CENTOPÉIA-BOLA

HABILIDADE 7

ENERGIA 4

Os casulos quebrados podem ser bastante úteis como botes improvisados para navegar a corrente sanguínea da Criatura (Local 8). Uma pessoa pode se acomodar em cada metade.

Conforme vocês avançam pelo túnel, o barulho à sua frente pára. Vocês logo emergem em uma câmara gotejante. A luminescência da parede é mais fraca aqui e há dificuldade de discernir o que existe no local. Vocês vêem ossos espalhados no chão e o bruxuleio ocasional.

O local tem um teto bastante alto. Aderido ao alto da parede sobre a entrada encontra-se um WRAPPER, um ser grande e coriáceo, como um cobertor com presas e garras. Certifique-se de saber que aventureiro é o primeiro a entrar no local. Ele deve *Testar a Sorte*. Se tiver sorte, o Wrapper mergulhará sobre ele, mas fracassará em conseguir agarrá-lo. Ele então se esconderá na escuridão da câmara e voltará a encarapitar-se no alto. Se o aventureiro for azarado, ele será pego, perderá 2 pontos de ENERGIA e será envolto em suas asas. O aventureiro envolto achará muito difícil acertar o Wrapper, então sua HABILIDADE estará reduzida em 3 pontos durante este combate. Os outros aventureiros podem tentar atacar o Wrapper, mas eles arriscarão acertar seu companheiro. Se *perderem* alguma Série de Ataque, eles lhe causarão a perda de 1 ponto de ENERGIA!

WRAPPER

HABILIDADE 12

ENERGIA 9

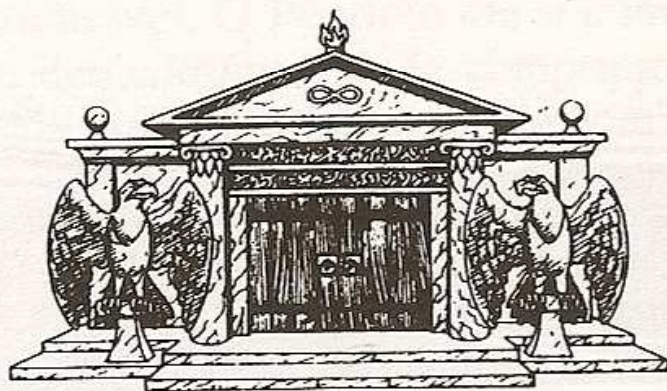
Se o Wrapper fracassar em seu primeiro ataque, voltará a encarapitar-se no alto até que o grupo *saia* da câmara. Dará um bote silencioso sobre o último personagem a sair, que deve *Testar a Sorte*, exatamente como o primeiro.

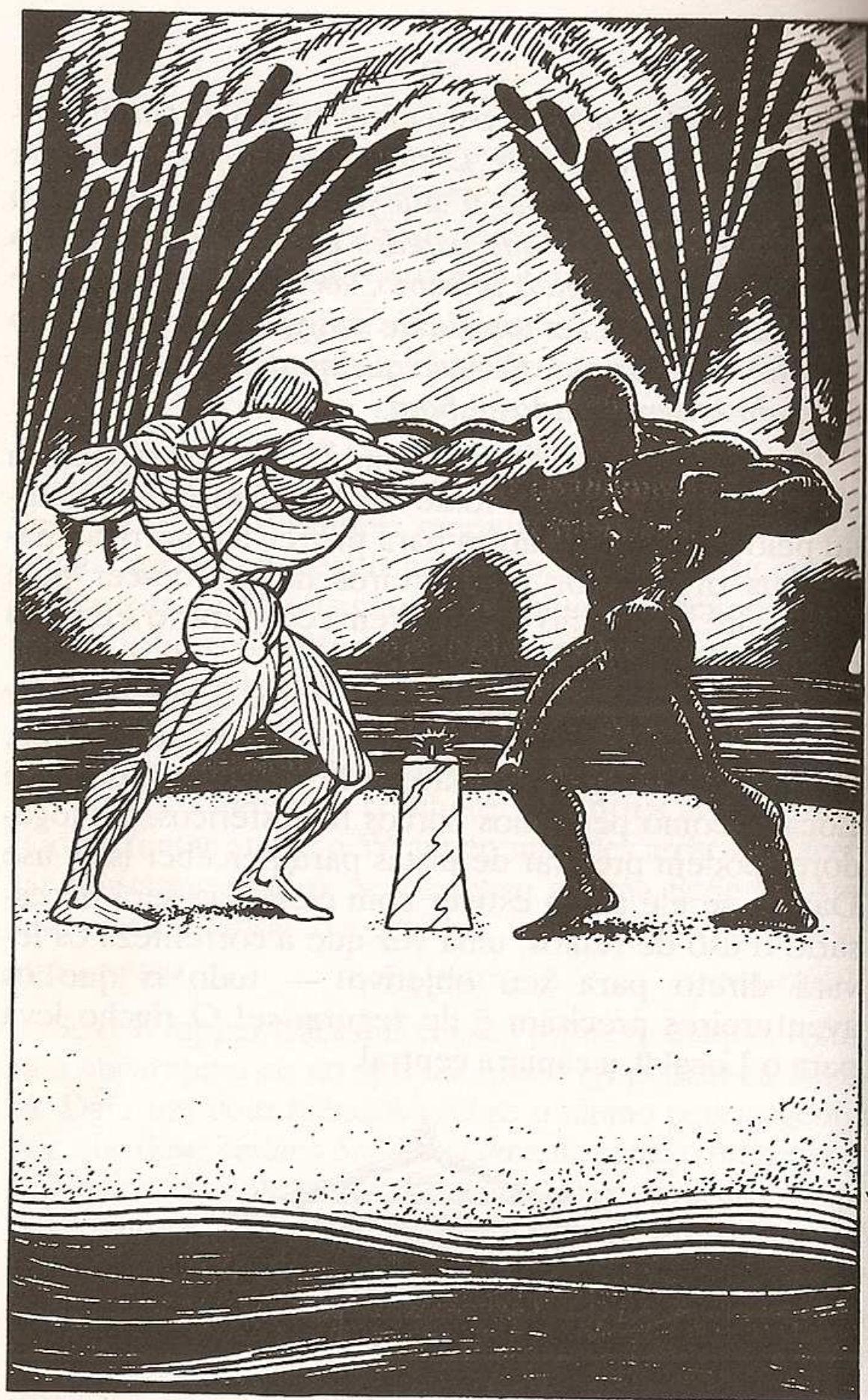
Vários esqueletos encontram-se no covil do Wrapper. Alguns deles têm tesouro. Os aventureiros que examinarem a câmara recolherão 3-18 moedas de ouro (jogue três vezes o dado — 3d6) e 1-6 jóias (1d6), cada uma delas valendo 10 moedas de outro.

Conforme vocês descem pelo túnel, o som de batidas começa a ficar mais alto. O túnel logo se abre e vocês vêem um rápido riacho à sua frente. Sob a luz muito sombria que emana das paredes ele lhes parece muito escuro. Chegando mais próximo, vocês percebem que ele é vermelho. Deve ser um rio de sangue! Ele corre como uma torrente furiosa. É óbvio que qualquer um que tentar nadá-lo será levado embora.

Os aventureiros encontraram a corrente sangüínea da Criatura. É como se fosse um rio subterrâneo, fluindo pelo corpo da Criatura para prover-lhe nutrição para seus órgãos. Os aventureiros devem descer pelo riacho até o coração se quiserem recuperar o Pêndulo do Destino e fugir do santuário.

A corrente do riacho é muito forte e quem tentar nadá-lo será rapidamente dragado e morrerá afogado. O único meio seguro de navegá-lo é usar os casulos do Local 6 como pequenos barcos hemisféricos. Os jogadores podem precisar de pistas para perceber isso: use Dappa, se ele ainda estiver com eles. Não será necessário o uso de remos, uma vez que a correnteza os levará direto para seu objetivo — tudo o que os aventureiros precisam é de segurar-se! O riacho leva para o Local 9, a câmara central.





Vocês são levados pela correnteza, aproximando-se perigosamente das paredes conforme percorrem as curvas do túnel. De vez em quando um novo braço de rio se junta ao rio principal e vocês se agarram a seus barquinhos tentando se manter vivos nessas águas turbulentas. Pelo bruxuleio avermelhado do riacho vocês podem ver estalactites pendendo bem baixo sobre o rio, como presas de um Dragão. Vocês mal conseguem evitar essas pontas mortais.

Após uma jornada de pesadelo, o riacho deságua em uma grande caverna. O som cascadeante é ensurdecedor e o lago de sangue gira como um gigantesco redemoinho. Em seu centro existe uma pequena ilha. No centro dela há um pedestal com duas imensas figuras imóveis lutando acima dele.

A correnteza levará os aventureiros cada vez para mais próximo da ilha. Quando se aproximarem, eles poderão ver as figuras de modo mais claro. Eles são idênticos em todos os aspectos, a não ser em sua cor — um é negro, o outro branco. São bastante musculosos, com punhos em forma de marretas. Suas cabeças não têm rosto nem feições. Sob eles, no pedestal, encontra-se a fonte da batida constante que preenche a câmara. O coração da Criatura é mantido pelo Pêndulo do Destino, que está encarcerado em um pequeno tubo de vidro inquebrável. O Pêndulo em si é muito pequeno (cerca de dez centímetros de comprimento), ainda assim ele oscila muito lentamente. Ele continuará a oscilar não importa o que se faça com ele.

Os aventureiros poderão acostar seus botes improvisados na ilha e se aproximarem do pedestal. Quando o

fizerem, eles perceberão poderosas emanções vindas das duas figuras. A negra irradia uma influência maligna que é puro Mal, enviando arrepios que descem pelas espinhas dos aventureiros, enquanto a branca contrapõe essa sensação com uma aura de Bondade. Se alguém tocar o pedestal ou o Pêndulo, as duas figuras tomarão vida e começarão a combater uma à outra, ignorando completamente os aventureiros. Logo ficará bastante óbvio que os dois são páreo duro um para o outro. Cada golpe é retribuído com igual força e nenhum dos dois parece ser capaz de conseguir alguma vantagem.

Se os aventureiros intervierem no combate da menor maneira que seja, talvez ficando do lado da figura do Bem, então o equilíbrio será perturbado. Dentro de poucos segundos, essa figura conseguirá transformar seu oponente em milhares de lascas.

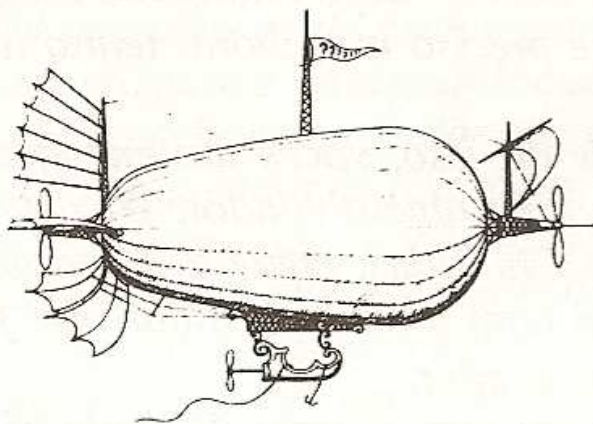
As figuras são o ÍCONE DO BEM e o ÍCONE DO MAL, personificações puras de suas essências. Depois que um deles for vencido, o Ícone remanescente se voltará para os aventureiros e falará. Não importa qual dos dois permaneça, eles falarão exatamente a mesma coisa:

“Eu sou o Ícone do Bem (Mal). Devo combater tudo o que for maculado e impuro. Há Mal (Bem) em vocês — posso sentir sua presença. Vocês devem ser purificados.”

Se for o Ícone branco que sobreviver, ignore as palavras em parênteses. Se for o Ícone negro que sobreviver, use as palavras que estão dentro dos parênteses.

O Ícone então atacará.

Se um aventureiro remover o Pêndulo do pedestal, o bater constante cessará. O redemoinho de sangue começará a ficar mais lento e finalmente parará. Os aventureiros poderão escapar do interior da Criatura bastante facilmente. O sangue drenará do lago e dos canais em poucos minutos e eles poderão encontrar o caminho até o túnel e subir o duto até a câmara do estômago. As paredes carnudas dele estarão meio caídas e o canal pelo qual entraram pode ser facilmente alcançado. No topo, a boca da Criatura estará pendendo aberta e os aventureiros irão se arrastar até a câmara de entrada. Todas as velas estarão apagadas. Você agora deve prosseguir para o Término da Cena.



Término da Cena

Os aventureiros conseguirão escapar com sucesso do Santuário do Destino com o Pêndulo do Destino. No entanto, uma pequena surpresa ainda os aguarda. Leia o texto abaixo em voz alta:

Vocês saem do templo e cruzam a ponte invisível. Conseguiram! O ar fresco jamais foi tão doce e vocês

inspiram profundamente para conseguirem se livrar do fedor horrível das imensas entranhas da Criatura.

Com entusiasmo, notam que Waxley Speed ainda os aguarda. Mas ele parece um pouco mudado. Não está mais usando as vestimentas rasgadas e sim mantos flutuantes. Ele os saúda:

“Saudações, aventureiros. Vejo que trouxeram minha pequena jóia. Ela será bastante útil. Sabem, o Bem e o Mal jamais serão os mesmos novamente.”

Enquanto ele fala, o globo dourado que os seguiu pelo santuário explode à sua frente. Vê-se um clarão e no momento seguinte o Pêndulo foi arrancado de vocês e está pendendo do globo. A esfera dourada flutua até o homem que vocês conheciam como Waxley Speed.

“Muito obrigado”, continua ele. “Vocês todos trabalharam muito bem — devo realmente congratular vocês. Mas temo que preciso ir embora: tenho um navio voador a pegar!”

Quando ele diz isso, vocês são engolfados pela sombra de um enorme objeto voador. Waxley, ou melhor, o Saqueador de Charadas, ergue a órbita dourada acima de sua cabeça com ambas as mãos. Ele flutua no ar e entra no navio voador.

Vocês conseguiram escapar do santuário, mas parece que a vitória pertence a seu inimigo!

Este é o fim do Terceiro Ato, “O Pêndulo do Destino”. O Saqueador de Charadas escapou com o artefato para seu covil. O Quarto Ato, “O Reino da Entropia”, conta o que ele pretende fazer com o Pêndulo.

QUARTO ATO O REINO DA ENTROPIA

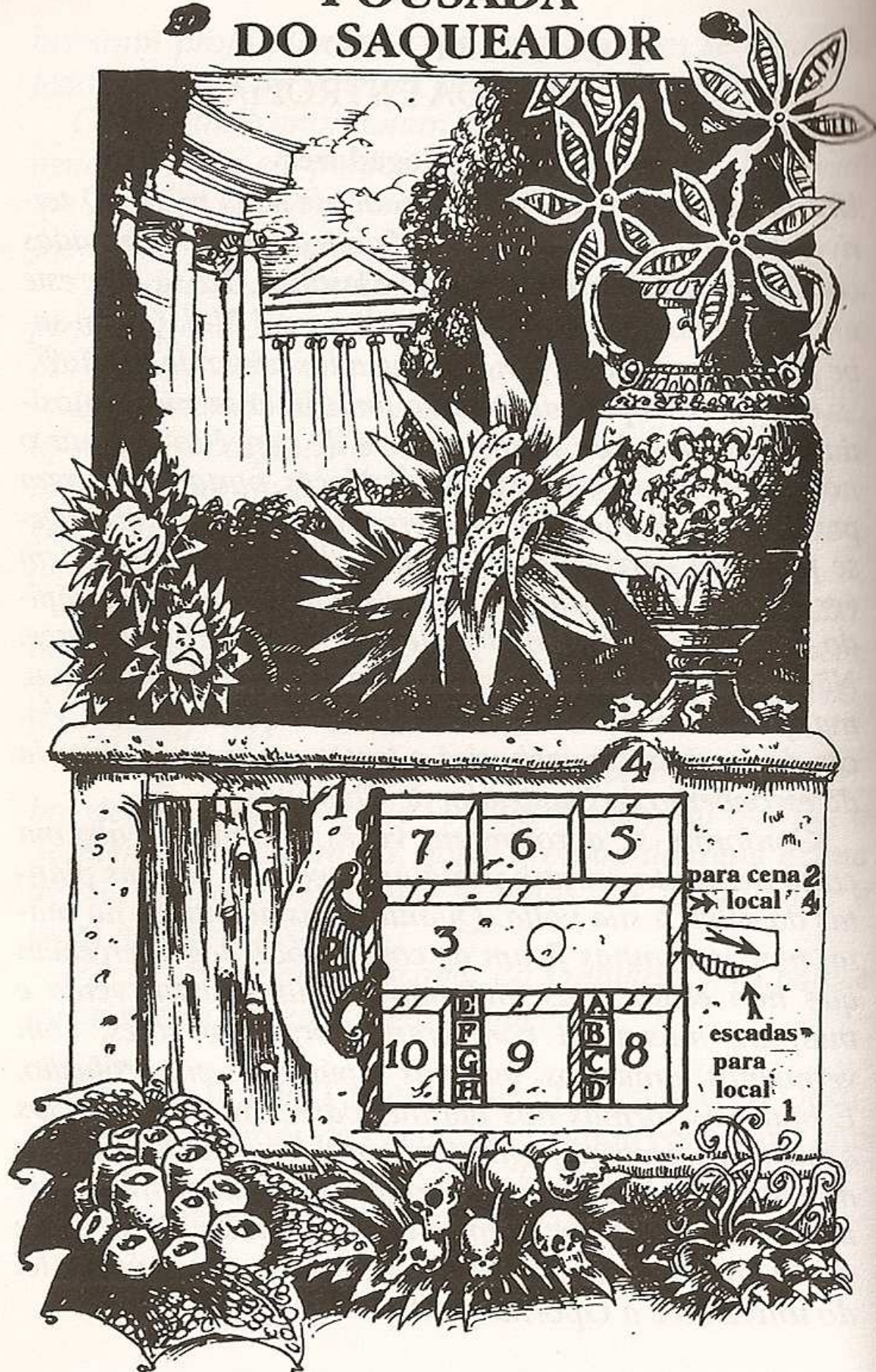
Parte dos Jogadores

Um poderoso artefato foi roubado de suas mãos! O terrível vilão conhecido como Saqueador de Charadas conseguiu obter o Pêndulo do Destino. Diz-se que este antigo objeto tem poder sobre o Bem e o Mal. Quem sabe para que perverso fim o Saqueador pretende usá-lo?

O vilão escapou através de uma imensa monstruosidade voadora. Sua única chance de vencê-lo é seguir o navio e alcançá-lo em seu covil. Vocês, portanto, correm para dentro da mata que os cerca. O navio voador dirige-se para um terreno rochoso mais alto, que vocês podem ver à sua frente. Para sua sorte ele não está viajando rápido demais e vocês ainda podem vê-lo quando ele desce. Não é possível descobrir onde exatamente ele aterrissou, mas foi bastante próximo a uma grande queda d'água. Vocês devem ir até a cachoeira e tentar encontrar a entrada do esconderijo do Saqueador de Charadas.

Conforme se aproximam, vocês notam que alguma coisa de muito estranha está acontecendo com as plantas da selva à sua volta. Quanto mais adentram na mata, mais estranhas ficam as cores. Vocês logo percebem que não estão mais andando por uma mata verde e marrom, mas uma com grande orgia de cores, com vermelhos, amarelos, laranjas e púrpuras em profusão. E mais, as formas das plantas parecem mudadas. Os arbustos e árvores familiares parecem estar completamente disformes — suas formas aparentemente determinadas através de simples Oportunidade. Parece que vocês entraram em reino de entropia, onde a única lei do universo é a Oportunidade.

POUSADA DO SAQUEADOR



Parte do Mestre de Jogos

O Ato começa com os aventureiros seguindo seu inimigo até seu esconderijo secreto. Eles se perdem no campo do Acaso, que marca-lhe os domínios, e encontraram seus efeitos na forma de um caótico arranjo de plantas. Eles então descobrem que a queda d'água que haviam avistado a distância encontra-se à sua frente. Percebem que ela é o único meio de subir e após observarem um grupo dos servos do Saqueador, jogam-se na água e são levados cachoeira acima e ao longo do rio. O rio os joga aos pés de uma escada com degraus de mármore. Finalmente encontraram a entrada para o covil do Saqueador de Charadas. Explorando os aposentos mais adiante, os aventureiros descobrirão que na fortaleza do Saqueador da Sorte e do Acaso governaram e muitas coisas impossíveis podem acontecer. Eles devem encontrar seu caminho através das armadilhas das câmaras exteriores para chegar ao laboratório e santuário interno e subterrâneo do Saqueador.

Finalmente, os heróis encontrarão o vilão enquanto ele se prepara para usar o Pêndulo do Destino. Seu plano é alterar as crenças dos povos e criaturas em toda a Allansia. De repente, não será assim tão fácil definir quem é bom e quem é mau, já que muitas coisas terão mudado. Isso levará a muitas mortes e tornará impossível para as Forças do Bem e do Mal saberem o quanto são poderosas. Na confusão, o Acaso dominará. Haverá um novo equilíbrio entre o Bem e o Mal e os Deuses Trapaceiros da Sorte e do Acaso governarão.

O Ato como um todo acontece nos domínios do Saqueador. Os aventureiros começarão o "cenário" quando chegaram à cachoeira. Você portanto deve ir para o Local 1.



Cena Um: A Pousada do Saqueador

Tarefa: Conseguir acesso ao santuário interno do Saqueador

1

Vocês finalmente chegam à queda d'água e descobrem um caminho até uma saliência bem próxima à torrente. Vocês logo percebem que existe alguma coisa muito errada. Sua atenção fica presa ao ver um pequeno pedaço de madeira ser pego pelas turbulentas águas brancas. Ele está sendo levado para cima! A lei da gravidade foi revertida para esta cachoeira, já que a água está saindo da piscina abaixo e fluindo em direção à parte superior do penhasco. Quando observam a queda mais de perto, vocês notam que existe uma outra saliência da pedra no lado oposto da cachoeira. Pode-se ver um certo número de figuras embaçadas, cada uma delas carregando um grande saco bem cheio. Eles parecem ser de cores diferentes e há algo estranhamente insubstancial sobre eles. Para sua surpresa, eles pulam da saliência e flutuam pela cachoeira na direção de seu início e desaparecem.



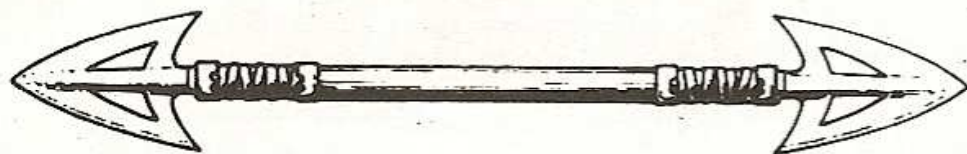
Os aventureiros encontraram um grupo dos REPLICANTES do Saqueador voltando de uma missão de limpeza. Eles os encontrarão depois e descobrirão o

segredo de sua origem. Enquanto isso, devem encarar o problema de alcançar o covil do Saqueador. Não há qualquer sinal do navio aéreo do vilão, mas ele desceu em algum lugar pouco além da queda d'água. Os penhascos de ambos os lados são pontiagudos e de difícil escalagem. Você deve deixar bem claro aos jogadores que é bem pouco provável que seus personagens consigam chegar vivos ao topo.

Os Replicantes lhes mostraram o único meio seguro de subir e os aventureiros terão que juntar coragem suficiente para segui-los.

Se eles se jogarem da saliência, cada jogador deve jogar quatro dados (4d6) contra seus pontos de ENERGIA. Se obtiverem um resultado menor, então estão bem. Se obtiverem um resultado maior ou igual à sua ENERGIA, eles engoliram um pouco de água enquanto se debatiam, perdendo 1 ponto de ENERGIA. Eles deveriam ter mantido a boca fechada!

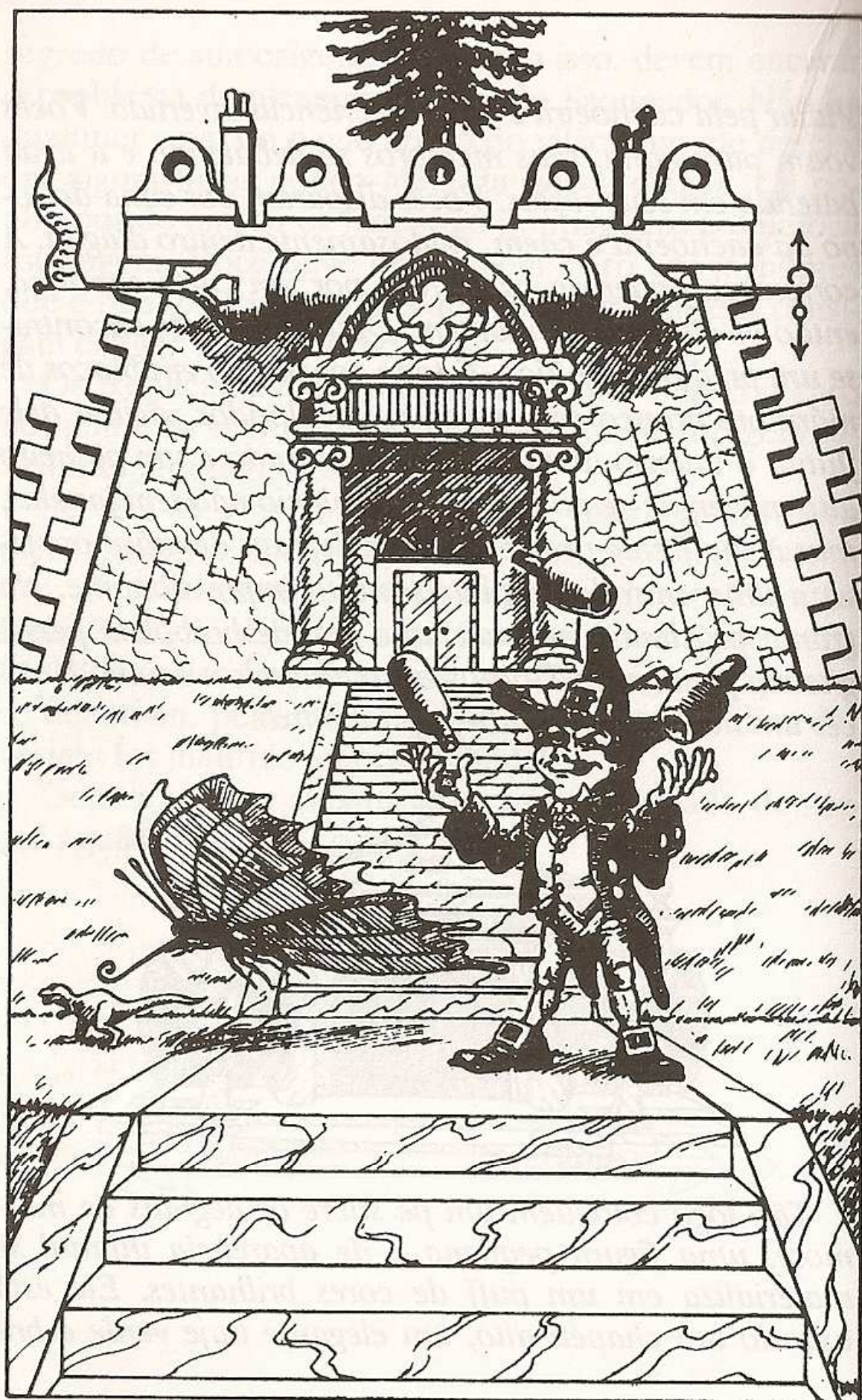
Depois que os aventureiros tiverem pulado dentro das águas vá para o Local 2.



Viajar pela cachoeira é uma experiência divertida. Vocês voam para cima, seus membros se debatendo e a água batendo em seus rostos. Vocês disparam por cima do topo da cachoeira e caem ruidosamente dentro d'água. A correnteza poderosa os carrega por um curto caminho, então os deságua na margem. Diante de vocês encontra-se um prédio magnífico. É todo construído em blocos de mármore branco com veios multicoloridos. Acima dele flutua o imenso navio voador, amarrado a um pinheiro alto que ergue-se do telhado. O palácio não tem janelas, mas à sua frente uma escada de degraus de mármore leva a uma entrada de pilares muito impressionante. Na grama próxima à entrada uma grande borboleta persegue um pequenino Tiranossauro amarelo e acima de vocês um melro voa de cabeça para baixo.



Tão logo coloquem um pé sobre os degraus de mármore, uma figura pequena e de aparência infantil se materializa em um puff de cores brilhantes. Ele está usando um chapéu alto, um elegante traje verde e bri-



lhantes sapatos com fivelas grandes. Ele os ignora e concentra-se em jogar para o alto três finas garrafas de vidro verde.

A figura malabarista é Finnegan O'Dinnegam, um LEPRECHAUN. Ele está brincando com três garrafas de GÊNIOS roubadas. Se os aventureiros se aproximarem ainda mais subindo os degraus, ele lhes dirá que está responsável por guardar a entrada contra intrusos. Mas diz que está entediado de ficar jogando com as garrafas e quer fazer uma pausa. Se alguém do grupo tomar-lhe o lugar por um tempinho, ele verá o que poderá fazer para deixá-los entrar.

Se um dos aventureiros concordar em assumir, Finnegan jogará as garrafas em sua direção e correrá escada acima e entrará pela porta. O aventureiro que concordou em jogar as garras deve primeiro pegá-las. Isto requer jogar dois dados contra sua HABILIDADE. Ele então começa a equilibrá-las. A princípio ele deve jogar novamente dois dados contra sua HABILIDADE para ser bem-sucedido. Porém, conforme ele continua jogando-as como um malabarista, as garrafas começam a ficar cada vez mais pesadas e ele deve jogar mais duas vezes contra sua HABILIDADE. Se ele for bem-sucedido em todas essas quatro vezes em que jogou contra sua HABILIDADE, Finnegan retornará, dar-lhe-á os parabéns pela destreza, pegará as garrafas de volta e apontará para as portas que agora encontraram-se abertas. Se no entanto o aventureiro falhar em pelo menos *uma* tentativa, ele terá deixado uma das garrafas cair no chão. Nesse caso você deve ler-lhes o seguinte:

A garrafa cai no chão e quebra. Uma densa nuvem de gás púrpura forma-se acima do vidro quebrado e surge a

imagem de um Gênio. Ele parece balançar sem equilíbrio, como se estivesse enjoado, e dirige-se a vocês em uma voz retumbante, apesar de insegura: "Para que lado foi aquele velhaco do Finnegan? Digam-me agora ou os transformarei em medusas!"

Se os aventureiros apontarem para as portas, o Gênio furioso correrá por elas (deixando-as abertas atrás dele). Se eles se recusarem a dizer ao Gênio para onde foi Finnegan, ele os ameaçará em transformá-los em medusas marinhas; se continuarem recusando em dizer-lhe, ele certamente cumprirá sua ameaça!

Se os aventureiros recusarem a oferta de Finnegan ou se eles na realidade não jogarem as garrafas, ele não abrirá as portas e descobrirão que é muito difícil entrar no prédio. As imensas portas não podem ser forçadas e não há outro modo de entrar. Se esperarem uns dez minutos sem tomar qualquer outra atitude, as portas então se abrirão e surgirá um bizarro grupo de REPLICANTES. Esses servos peculiares do Saqueador têm formas, tamanhos e cores diferentes, mas foram todos criados no laboratório de seu mestre. Cada um deles parece ser um esqueleto preso dentro de gelatina. Cada Replicante tem os seguintes atributos:

REPLICANTES

HABILIDADE 6

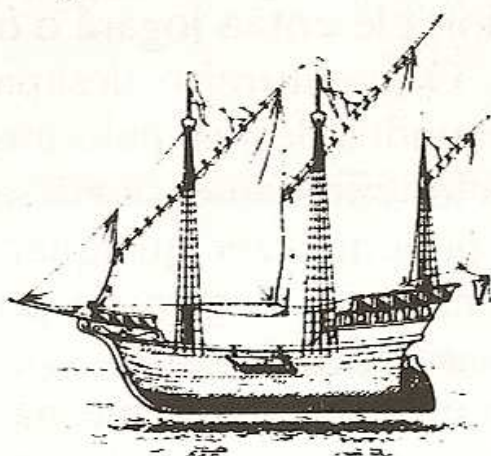
ENERGIA 4

Se os aventureiros vencerem os Replicantes, serão capazes de esgueirarem-se pelas portas.

Passando pelas enormes portas vocês descobrem que estão em um longo salão. Ele é acarpetado com grama muito bem aparada e no centro encontra-se um pitoresco poço dos desejos. Há três portas cobertas pela hera em cada uma das paredes à esquerda e à direita e uma porta diretamente na direção oposta.

Se os aventureiros encontrarem o grupo de Replicantes do lado de fora, então ignore a próxima seção; se não, leia o texto abaixo para os jogadores:

Ao lado da porta oposta, cinco criaturas coloridas estão atarefadas, jogando o conteúdo de vários sacos dentro de um buraco na parede. Quando entram, eles se viram e olham para vocês, que vêem com repulsa que eles são montes de gelatina amontoada na forma humana, dentro da qual pode-se ver claramente a forma de um esqueleto. Eles movem-se pesada e ameaçadoramente em sua direção.

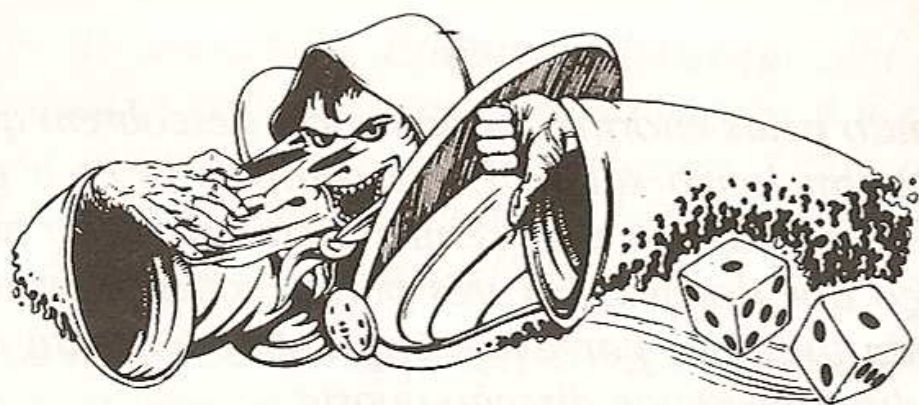


Se os aventureiros não encontraram os Replicantes do lado de fora, terão que enfrentá-los aqui dentro. Cada um dos cinco Replicantes tem os seguintes atributos:

REPLICANTES

HABILIDADE 6

ENERGIA 4



Se já brigaram com os Replicantes, podem começar a examinar o conteúdo do salão imediatamente. O poço no centro aparentemente não tem fim. Se alguma coisa for jogada dentro dele, ela rapidamente ficará fora da visão. Quinze segundos depois um buraco se materializará no teto, o objeto cairá dele e o buraco desaparecerá. O objeto baterá na cabeça de qualquer um que estiver observando o buraco do poço. Se o objeto for bastante duro (como uma moeda), ele lhe causará a perda de um ponto de ENERGIA. Se for um objeto ainda maior, ele então jogará o observador para dentro do poço. O aventureiro desaparecerá, apenas reaparecendo segundos depois pelo misterioso buraco do teto. Ele cairá indefinidamente até ser salvo.

Os jogadores podem fazer qualquer pedido depois de jogarem alguma coisa dentro do poço. Seja o que for, eles não o conseguirão!

A luz do salão é fornecida (como na maior parte de toda a construção) por um teto brilhante.

As seis portas ao longo das duas paredes têm maçanetas e podem ser abertas com facilidade. A porta da parede mais distante é grande e metálica, não tem nenhuma maçaneta mas em seu centro há um grande olho. Sob ele há uma mensagem mal escrita: "Vá

embora, estou ocupado.” O olho examinará todos que se aproximarem da porta. Ele a abrirá somente se vir o rosto do Saqueador de Charadas (ou suas cópias — um dos Saqueadores empalhados dos últimos locais estará bom!). Se não a porta gemerá: “Você não é meu mestre, você não vai passar por aqui!”

Ao lado da porta há uma janelinha com uma inscrição “Ossos”. A janelinha abre-se facilmente, revelando um rampa que desce pela escuridão. É aqui que os Replicantes depositam os ossos que coletam para o Saqueador fazer mais seres da sua espécie. Um jogador pode escorregar pela rampa se desejar, mas perderá um ponto de ENERGIA pela aterrissagem dolorosa sobre a pilha de ossos. Leia então a descrição do Local 4 da Cena Dois para eles (página 219). Os jogadores não poderão deixar esta câmara pela porta, pois ela está barrada pelo lado de fora: eles terão que escalar a pista até voltarem ao salão.



A cada vez que os aventureiros voltarem para o salão, correm o risco de encontrar um de seus moradores. Jogue um dado contra a Tabela de Encontros no Salão. E mais, a cada vez que retornarem, o sinal na porta será diferente. Você deve resolver o que dizer, mas seguindo a linha do: “Cai fora, estou trabalhando”; “Eu já disse pra ir embora”; “Estou avisando — me deixa em paz!”

Tabela de Encontros no Salão

Jogue um dado e consulte a tabela. Os encontros 4, 5 e 6 só podem ser realizados uma vez cada. Se ele já tiver ocorrido e você tirar o mesmo número no dado, subtraia três do resultado obtido. Por exemplo, depois que os personagens encontrarem, Finnegan, se você tirar 4 ele contará como se fosse 1 e os aventureiros não terão nenhum encontro.

<i>Dados</i>	<i>Encontros</i>
1	Sem encontros.
2	Um grupo de 1-6 (1d6) Replicantes (cada um com HABILIDADE 6, ENERGIA 4) entra no salão. Jogue um dado. Se o resultado for <i>par</i> , eles entrarão pelas portas principais, cada um deles carregando um saco de ossos para depositar na pista de ossos. Se o resultado for <i>ímpar</i> , eles sairão da porta-olho, fechando-a atrás deles.
3	A porta do outro lado do salão onde se encontram os aventureiros se abrirá. o Saqueador de Charadas colocará sua cabeça para fora, porá o dedão no nariz, lhes mostrará a língua ruidosamente e voltará para dentro do aposento, batendo a porta atrás dele. Na realidade isto é um feitiço repetitivo de Ilusão que o Saqueador lançou uma vez como brincadeira.
4	Finnegan, o Leprechaun, surgirá do nada. Sua reação aos aventureiros dependerá se eles jogaram ou não as garrafas. Se uma delas tiver se quebrado, ele jogará insultos na pessoa que



a quebrou e mostrará os machucados que o Gênio lhe faz. Ele dirá ao personagem: "Você é todo dedões", e desaparecerá. O aventureiros então descobrirá que todos seus dedos foram transformados em dedões! Sua HABILIDADE será reduzida em 2 pontos até que acabe a maldição (meia hora).

Se o personagem jogou as garrafas e não quebrou nenhuma, Finnegan lhe dará um trevo de cinco folhas, que aumentará 4 pontos na SORTE do personagem enquanto ele o tiver.

Se os personagens ignorarem Finnegan, ele passará flutuando por eles, com o nariz empinado no ar, jogando indiferentemente três garrafas com uma das mãos. Ele desaparecerá e poucos segundos depois haverá um som de algo se quebrando, logo seguido por gritos de dor.

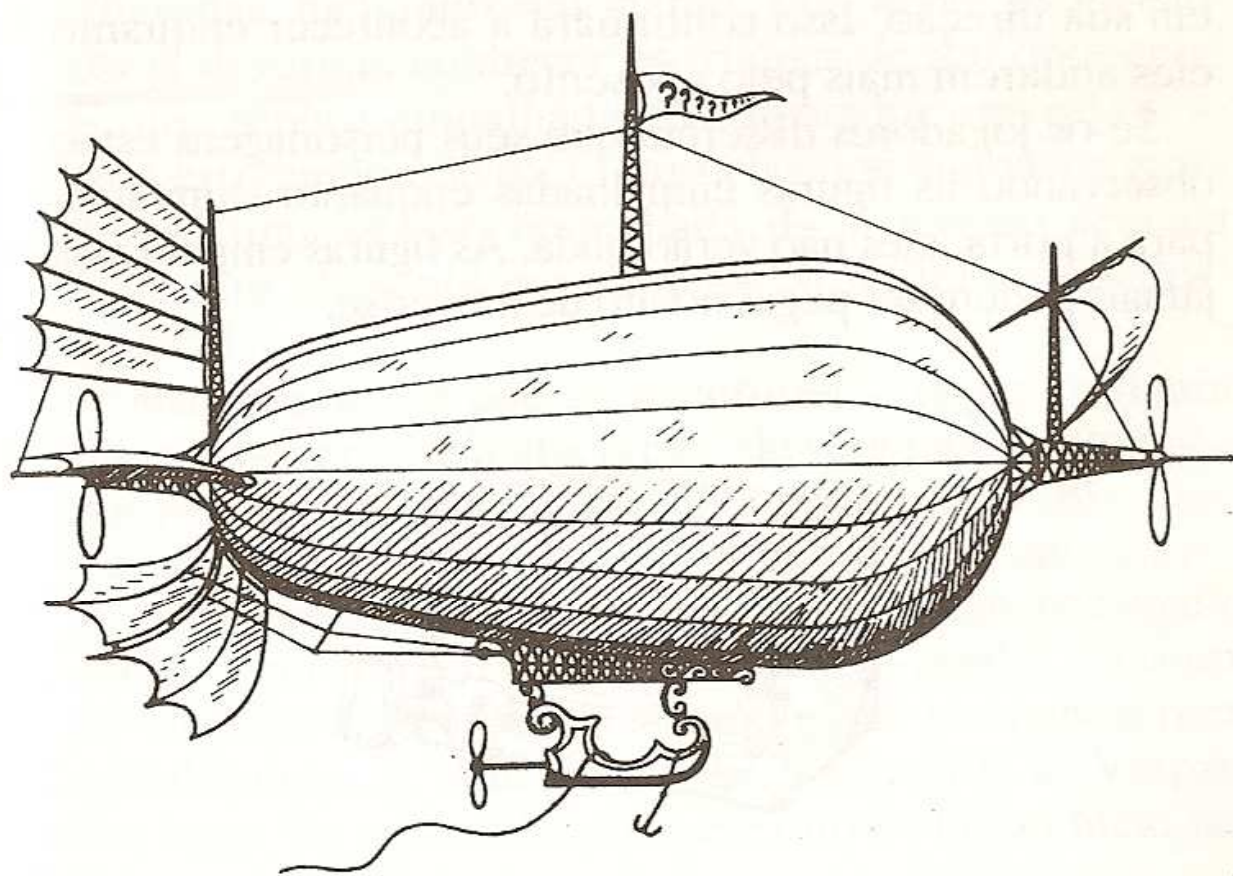
5 Quando os aventureiros entrarem no salão, verão uma das criaturas mais revoltantes em que jamais puseram os olhos sentada na beira do poço. Não há palavras que possam fazer justiça a sua aparência medonha, mas suas asas coriáceas, as imensas mandíbulas baba-das, seu couro escamosamente repulsivo e volumosa figura reduziriam o mais durão dos matadores em uma massa de geléia trêmula.

Se os jogadores permanecerem no salão em vez de se acovardarem em voltar para o aposento do qual acabaram de sair, ele se virará e os fitará. Se eles pensaram que sua visão lateral era ruim, ao vê-lo por inteiro perceberão como é apavorante! É um TREMLOW, talvez a criatura de aparência mais medonha de toda a Allansia — mas é também a mais covarde (é por isso que tão poucos são vistos!). Ao ver os aventureiros, ele guinchará de horror, jogará os braços distendidos para cima e correrá para a porta, lamuriando-se de modo a quase se ter pena. Os aventureiros não conseguirão pegá-lo antes que ele fuja para um esconderijo mais seguro.

Os aventureiros notarão um zumbido quando entrarem novamente no salão. Um homenzinho velho está arrastando os pés para cima e para baixo do salão, segurando uma LIBÉLULA GIGANTE (HABILIDADE 8, ENERGIA 4) por uma correia. A libélula flutua a poucos centímetros do chão e parece estar aparando a grama com as mandíbulas. O velho geme enquanto caminha, sem notar os aventureiros e então olha para cima, atônito. Quando faz isso, a Libélula puxa a correia de suas mãos. Ela voa duas vezes em volta do salão a uma velocidade enlouquecida antes de mergulhar para atacar os aventureiros. O velho fugirá do salão.

Logo antes dos aventureiros abrirem a porta deste “aposento”, você deve jogar um dado e somar 4 ao resultado: o aposento com esse número é o real, em que eles entrarão quando a porta for aberta. Essa é uma porta transportadora. Depois que fecharem a porta atrás deles os aventureiros não poderão voltar a entrar no Local 5. Se disserem que alguém está mantendo a porta aberta, então será possível voltarem para a Sala dos Aventureiros Empalhados. É perfeitamente possível que a porta os transporte novamente para o local 5 — se for este o caso, eles poderão olhar em volta e ver-me entrando!

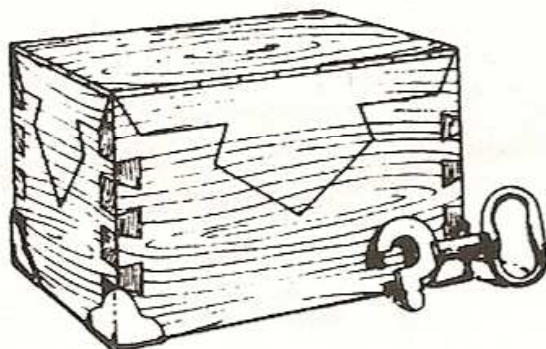
Você deve jogar o dado para um novo local a cada vez que a porta de transporte for aberta.



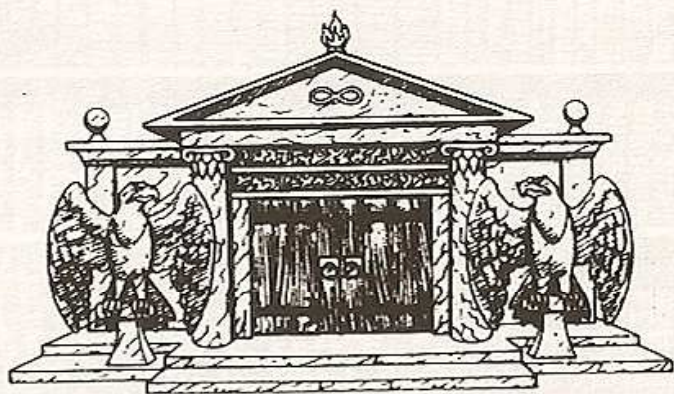
Dentro há um longo aposento. Suas paredes, tetos e chão são tábuas de madeira nua. Um grupo de pessoas imóveis encontram-se próximo a vocês, fitando a parede oposta, na qual há uma porta. Eles lhes parecem estranhamente familiares, mas vocês não conseguem ver-lhes os rostos.

Os ocupantes deste aposento são réplicas empalhadas dos aventureiros! Eles encontram-se juntos em um pequeno grupo, congelados no ato de andar pelo aposento. Não importa o que os aventureiros lhes façam, eles não tomarão vida. Se eles resolverem atravessar o aposento até a porta mais distante, sentirão uma certa urgência em dar uma olhada no meio do caminho. Não verão qualquer movimento, mas suas duplicatas empalhadas terão se movido vários metros em sua direção. Isso continuará a acontecer enquanto eles andarem mais pelo aposento.

Se os jogadores disserem que seus personagens estão observando as figuras empalhadas enquanto caminham para a porta, eles não verão nada. As figuras empalhadas jamais podem ser pegas no ato de mover-se.

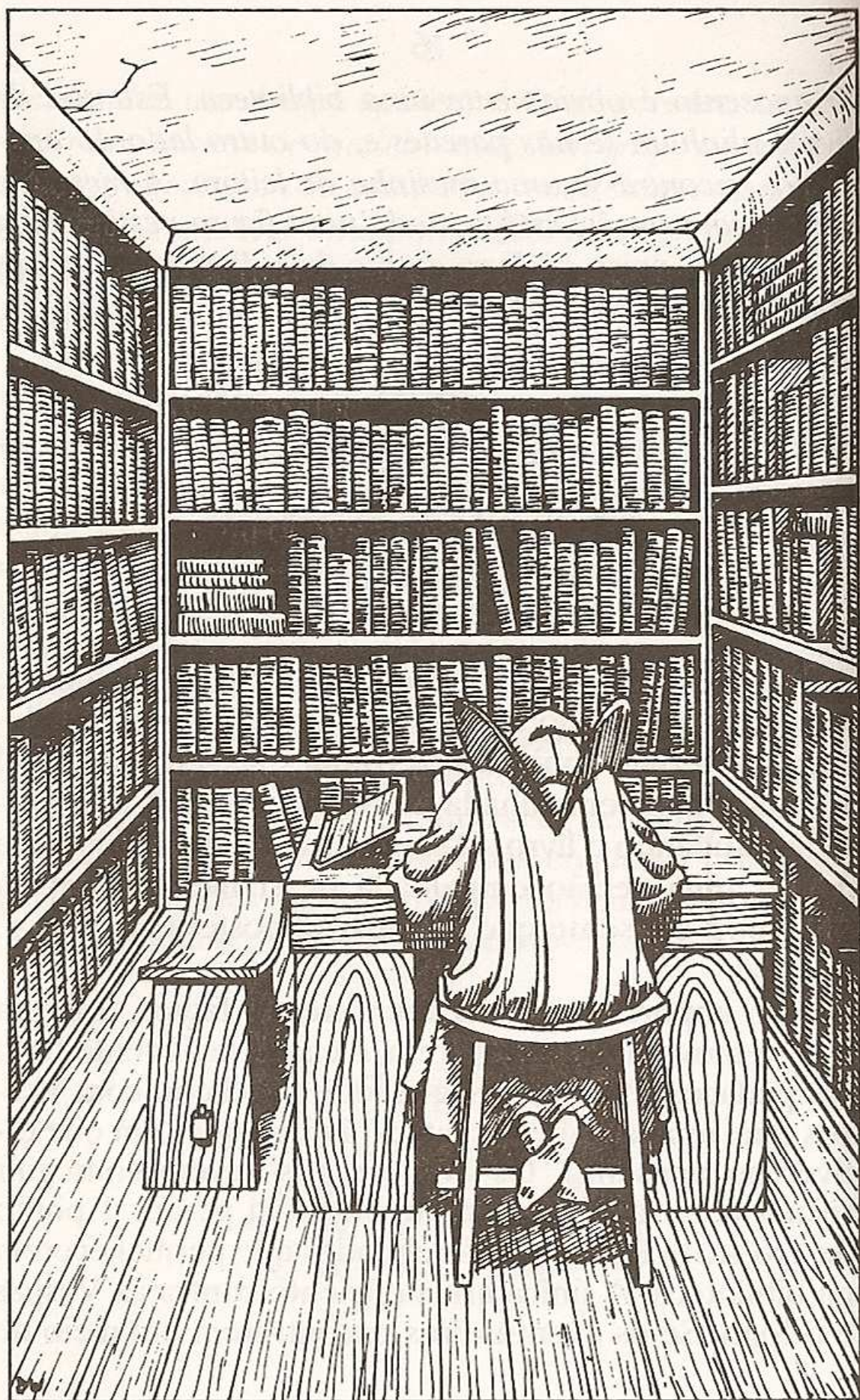


O aposento é obviamente uma biblioteca. Estantes de livros alinham-se nas paredes e, do outro lado do aposento, encontra-se uma mesinha de leitura. À mesa, de costas para vocês, está sentada uma figura vestida com um manto, preso ao livro diante dele. Parece que vocês encurralaram sua vítima!



A figura à mesa é exatamente como o Saqueador de Charadas, incluindo seu manto. Mas agora os jogadores já deveriam conhecer os truques de seu oponente! É uma réplica empalhada do Saqueador que está sentada estudando o livro. O caprichoso maquinador gosta de ter uma versão empalhada de si mesmo sentada aqui, pois ele sente que dá uma “atmosfera simpática” ao local.

Não importa o que os aventureiros façam, a figura não se moverá. Se a atacarem, ele será facilmente feito em pedaços. Porém, o Saqueador a recheou com Vespas que, quando libertas, atacarão qualquer um que estiver no aposento. Os aventureiros devem conseguir recuar com rapidez a fim de evitarem perder 1 ponto de ENERGIA a cada trinta segundos que permanecerem na biblioteca. A única arma eficiente contra as Vespas é o fogo. Se os aventureiros encontrarem um meio de



atacá-las com fogo, você então deve tratar o enxame todo como uma única criatura a ser enfrentada:

ENXAME DE VESPAS HABILIDADE 6 ENERGIA 4

O livro que está sendo examinado pelo Saqueador empalhado é inteiramente feito de páginas em branco. Se os aventureiros examinarem qualquer outro livro do aposento, descobrirão que todos são feitos de páginas em branco, mas também descobrirão a razão para isso — os livros são falantes! Assim que um livro for aberto, ele começará a falar. Ele descreverá seu assunto ou lhes contará uma estória. O livro continuará a falar até ser fechado ou alguém gritar “PARE!” para ele. Se um livro fechado for aberto ele sempre recomeçará do início. Se um aventureiro gritar “COMECE!” para um livro que foi parado, ele continuará de onde parou.

A coleção de livros do Saqueador é bastante variada, com uma boa seleção de histórias, fábulas e lendas folclóricas. Um dos primeiros livros que os aventureiros encontrarão é intitulado *Ensine a Si Mesmo Como Conjurar um Demônio*, de Jaiphrai Ah'cha. Logo que for aberto ele começará a explicar o ritual para conjurar-se um DEMÔNIO DE FOGO. Se os aventureiros permitirem que ele continue até o fim, o ritual será completado e o Demônio será conjurado. Ele atacará imediatamente.

DEMÔNIO

DE FOGO HABILIDADE 10 ENERGIA 10 ATAQUES 3

O Demônio de Fogo soltará golfadas de fogo por suas narinas ignáceas. Ela acertará jogando-se um dado e obtendo 1-4, causando a perda de 2 pontos extras de ENERGIA, não importa se ele ganhou ou perdeu na Série de Ataques. Se o Demônio de Fogo for morto, será engolfado em seu próprio fogo e desaparecerá.



Vocês encontraram a sala de jantar do Saqueador de Charadas. Uma mesa longa e impressionante estende-se pelo comprimento do aposento, posta com um banquete succulento. Convidados alinham-se à mesa, apesar de em vez de estarem sentados em cadeiras, eles parecem estar flutuando em imensas garrafas. À cabeceira final da mesa, senta-se o Saqueador de Charadas. Ele os fita, taciturno.

A sala de jantar do Saqueador reflete seu senso de humor macabro. Seus convidados são antigos inimigos a quem preservou em grandes jarras de laboratório. A figura à cabeceira da mesa não é o Saqueador em pessoa, mas sim uma de suas duplicatas empalhadas. Ele não falará, mas foi animada, de modo que poderá lutar. Se os aventureiros perturbarem o banquete (a comida é excelente, por sinal), ele se levantará, desembainhará uma cimitarra denteada e atacará. Não importa o que aconteça, ele sempre manterá a expressão taciturna em seu rosto.

SAQUEADOR DE CHARADAS EMPALHADO

HABILIDADE 8

ENERGIA 6

Quando o Saqueador empalhado for aberto (quando sua ENERGIA for reduzida a zero), seu conteúdo se espalhará. Ele está cheio de uma pasta densa, que se expandirá ao contato com o ar, parecida com uma massa de pão que incha. Depois de expandir-se, ela ficará sólida. Qualquer um que permanecer no aposento será pego pela pasta grudenta quando ela se expandir. Eles devem ser puxados por amigos (duas pessoas devem jogar com sucesso contra suas HABILIDADES), se não eles ficarão grudados quando ela se solidificar.



Este aposento é extremamente suntuoso. Fantásticas tapeçarias pendem das paredes, o chão é ricamente acarpetado e sofás exóticos estão cobertos com almofadas. Em um deles está recostada uma figura familiar usando um manto. O Saqueador de Charadas parece estar relaxando, desatento para sua presença. Na parede à sua esquerda há um local para garrafas, do qual pode-se ouvir batidas leves e tênues.

Esta é a sala-de-estar do Saqueador, onde ele vem para relaxar de sua vida agitada como agente dos deuses. Assim como na biblioteca, ele também mantém aqui uma réplica empalhada de si mesmo para dar um ar amigável ao local. Ela não é animada, mas está recheada com pequenas penas macias. Quem atacar a figura reclinada a abrirá com extrema facilidade, mas será então engolfado por uma massa volteante de penas. Os aventureiros devem *Testar sua Sorte*. Se forem azarados, eles então começarão a espirrar sem controle nos próximos dez minutos, perdendo 1 ponto de ENERGIA e lutando com -2 pontos de HABILIDADE.

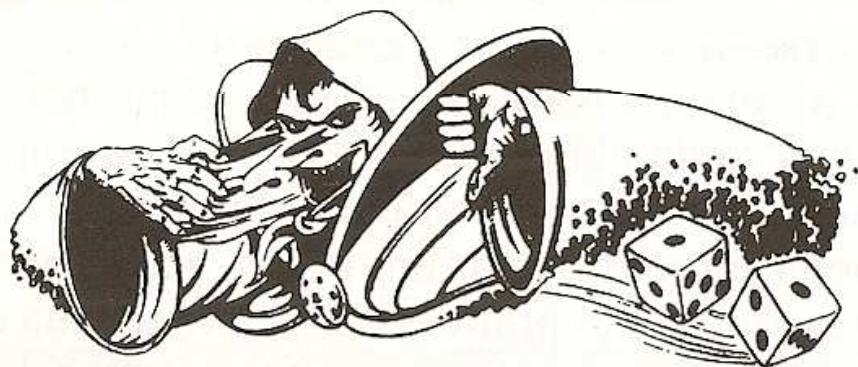
À primeira vista, o engradado parece ser a coleção de vinhos do Saqueador. Na verdade apenas duas das garrafas contêm vinho. As outras funcionam como masmorras do vilão! O som de batidas é causado por um dos prisioneiros. Se os aventureiros examinarem a garrafa, verão uma pequenina figura de mulher lá dentro. Tirar a rolha libera a mulher. Uma nuvem de gás se formará e ela se esgueirará para fora da garrafa. Ela é pequena e escura, com um brilho malicioso nos olhos. Suas roupas são práticas e ela carrega uma espada

curta. Ela se apresenta aos aventureiros como Baba Lai e lhes agradece profusamente por salvá-la. Ela explica que é a líder de um bando de aventureiros que saiu para encontrar o mundo de armadilhas do Saqueador de Charadas. Infelizmente, eles foram pegos por um Gênio, que os aprisionou em garrafas. Ela implora aos aventureiros que liberem seus seis companheiros desarrolhando as outras garrafas.

No entanto, se eles libertarem seus companheiros, descobrirão que Baba Lai não estava sendo inteiramente honesta. Na verdade, ela e seus amigos foram pegos roubando pelo Gênio do Saqueador. Eles se aventuram por todo dinheiro e tesouro em que podem pôr as mãos — e isso inclui o dos aventureiros! Depois que todos estiverem libertos, eles atacarão.

	HABILIDADE	ENERGIA
BABA LAI	8	15
ASSASSINO	6	12

O bando de ladrões não lutará até a morte. Se três deles forem mortos ou se a própria Baba Lai for vencida, o grupo remanescente fugirá.



Vocês entraram em um longo salão coberto por um padrão xadrez de branco e preto. Saindo do salão há oito pequenas portas, como armários. Cada uma delas tem alguma coisa escrita.

As portas deste salão levam para os Armários do Saqueador. Cada um deles contém uma charada escrita na porta, que descreve seu conteúdo. Os aventureiros podem descobrir os conteúdos solucionando as charadas ou abrindo os armários. Mas, como os aventureiros logo descobrirão, é muito mais arriscado abrir as portas sem ter nenhuma idéia do que há dentro delas.

Há oito armários, quatro em cada uma das paredes do salão. Na parede da esquerda estão os armários de A a D, enquanto os de E a H estão na parede da direita. Quando os aventureiros abrirem cada porta, você deve ler-lhes a charada que corresponde a ela para que possam copiá-la.

Armário A

*Em um canto da parede
Fico à espera de minha presa.
Sem punhos ou armas
Estico minhas redes à minha volta;
E minha mesa está quase vazia.*

Dentro do armário tem uma **ARANHA GIGANTE**. Ela atacará qualquer pessoa que abrir o armário.

ARANHA GIGANTE

**HABILIDADE 7
ATAQUES 2**

ENERGIA 8

Armário B

*Eu o vi onde jamais esteve
E onde jamais estará;
Ainda assim você neste mesmo lugar
Será visto por mim.*

O aventureiro que abrir a porta do armário verá sua própria imagem refletida em um espelho.

Armário C

*Pernas longas, pés tortos,
Olhos vidrados, nariz esquisito.*

O armário contém um SAPO GIGANTE (HABILIDADE 5, ENERGIA 7). Se sua porta for aberta, ele pulará para fora, impulsionado por suas poderosas pernas curvas. Ele não lutará, a menos que seja atacado, mas pulará com bastante violência pelo aposento. Sempre que os aventureiros estiverem em um aposento onde há um Sapo solto, devem dizer que estão de olho nele. Se não o fizerem, então um deles (jogue um dado para descobrir qual deles) será jogado no chão. Se os aventureiros entrarem em combate enquanto o Sapo estiver livre, ele fará alguém cair em outra Série de Ataque. Qualquer um que for jogado no chão levará o tempo de duração de uma Série de Ataque para levantar-se, durante o qual não poderá lutar — ficando com a guarda aberta para seu oponente, que o acertará se ninguém vier ajudá-lo.

Armário D

O que tem mil pernas e não pode andar?

Dentro deste armário há quinhentos pares de *shorts*. Quem abrir a porta ficará enterrado sob uma imensa pilha de tecido!

Armário E

*Tenho uma pequena casa na qual vivo sozinho,
Sem portas, e sem janelas,
E se quiser sair tenho que quebrar a parede.*

O armário contém um único Ovo de Yokka (veja página 146 para maiores detalhes), colocado sobre uma almofada de veludo.

Armário F

*Quem o tem, não o diz;
Quem o pega, não sabe;
Quem sabe não o quer.*

Dentro do armário há uma grande pilha de moedas de ouro. Existem 300 moedas aí dentro, então ele seria um grande montante, mas na realidade as moedas são falsificadas, feitas de uma liga barata com uma fina camada de ouro por cima. Um aventureiro que examinar as moedas com cuidado e raspar uma delas, removerá a camada e descobrirá a verdade. Se os aventureiros resolverem levar o “tesouro”, eles terão que deixar outros itens para trás, já que 300 moedas de ouro pesam muito, você deve usar seu julgamento para decidir se o que carregam é pesado demais.

Armário G

*Assombro, toda pálida, as águas de pântanos pútridos;
A fortuna me fez com nome de sangue,
Pois grandes goles de sangue vermelho são meu sustento.
Não tenho ossos, ou pés ou braços,
Ainda assim mordo com força os homens desafortunados,
E com lábios cheios de vida é que realizo a conquista.*

Logo que esta porta for aberta, ocorrerá uma inundação de água corrente, encharcando completamente o aventureiro que a abriu. E o que é pior: na água encontram-se cinco grandes SANGUESSUGAS, que se grudarão no aventureiro que abriu a porta e começarão a sugar-lhe o sangue. Se elas não forem removidas, ele perderá 1 ponto de ENERGIA por minuto devido aos efeitos causados pelas Sanguessugas. Removê-las, porém, é um negócio asqueroso. Arrancar uma Sanguessuga causa um ferimento no aventureiro — causando-lhe a perda de 2 pontos de ENERGIA. Ou seja, arrancar as cinco sanguessugas significam a perda de 10 pontos de ENERGIA ao desafortunado personagem.

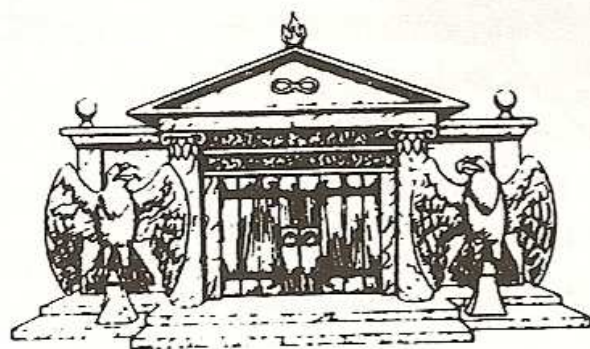
O meio mais seguro de se remover uma Sanguessuga é queimá-las para forçá-las a soltarem sua vítima. Se os aventureiros puderem encontrar algum meio de aproximar as Sanguessugas do fogo *sem* queimar o companheiro (por exemplo, usando o pavio de uma lanterna), tudo ficará bem. Se eles tentarem alguma coisa menos sutil, como queimar uma Sanguessuga com uma tocha em chama, o aventureiro perderá 1 ponto de ENERGIA a cada vez que tirarem uma Sanguessuga.

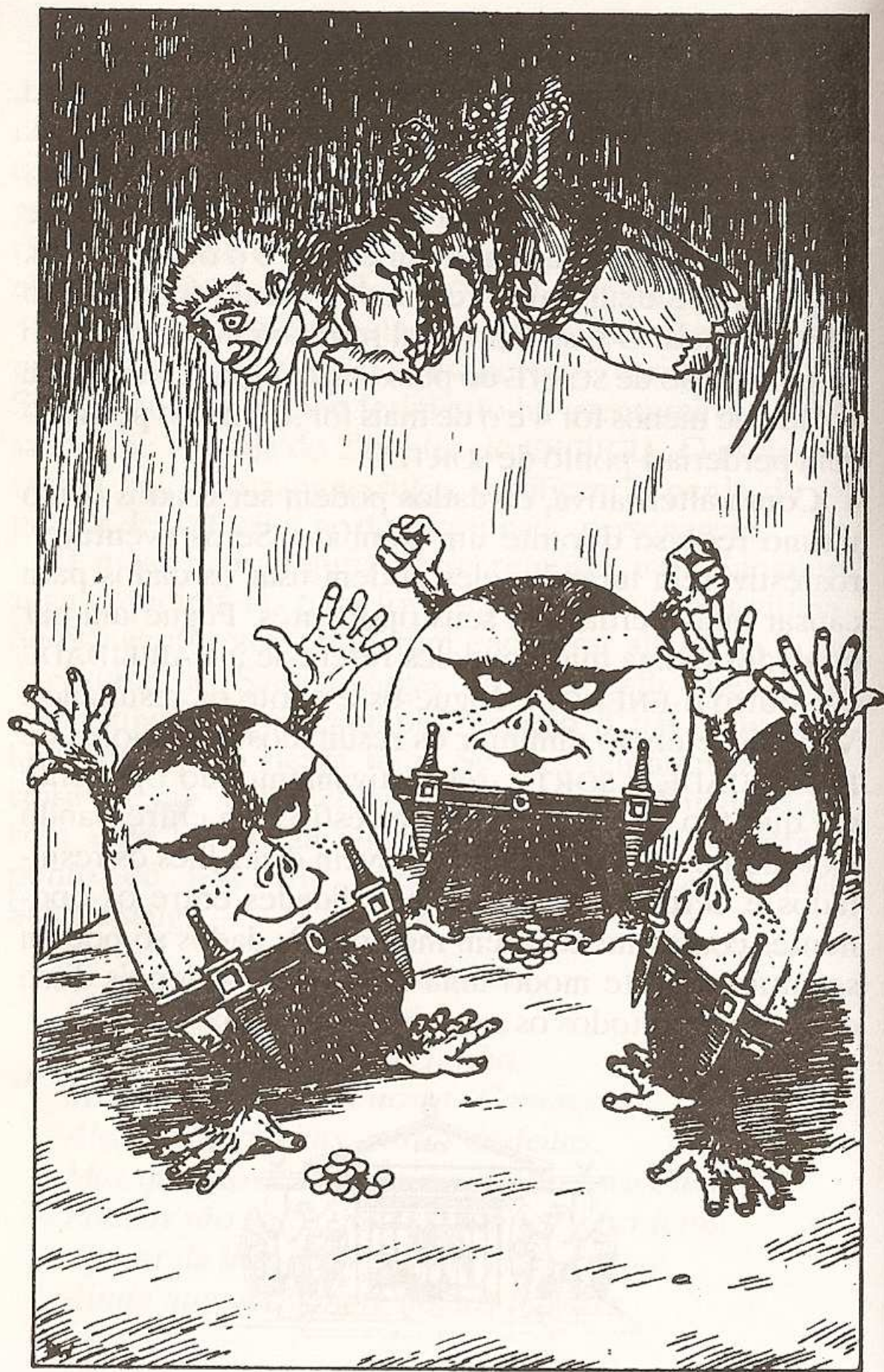
Armário H

*Somos dois irmãozinhos,
Árbitros da Perda e do Ganho.
Muitos correm para nossas Contagens,
Algumas são feitas, outras desfeitas.
Mas, quando os Homens encontram a seu Custo,
Poucos são feitos, mas os Números perdidos.
Apesar de lhes fazer truques para sempre,
Ainda querem sempre nossos Favores.*

Sobre uma almofada de cetim dentro do armário encontram-se dois pequenos dados de marfim. Eles são os Dados de Logaan, e são poderosos itens mágicos. Sempre que um personagem não estiver em combate, ele pode dizer que vai jogar o Dado de Logaan. Pegue um par de dados e diga que um é mais e o outro menos. Jogue os dois e subtraia o resultado do dado de menos do dado de mais. O resultado final resultará num acréscimo na pontuação de SORTE do personagem (por exemplo, se o dado de menos for 4 e o de mais for 3, então o personagem perderia 1 ponto de SORTE).

Como alternativa, os dados podem ser usados como último recurso durante um combate. Se os aventureiros estiverem lutando, eles podem usar os dados para causar mais perdas em seus oponentes. Pegue um par de dados e diga que um deles refere-se à HABILIDADE e o outro à ENERGIA. Jogue-os e anote os resultados. Você deve então diminuir os resultados dos valores de HABILIDADE e SORTE, respectivamente, do oponente em questão. Se os aventureiros estiverem enfrentando mais de um oponente, vocês devem dizer-lhes os resultados e deixá-los dividir as penalidades entre os oponentes conforme acharem melhor. Os dados só podem ser usados deste modo uma única vez — depois disso eles perderão todos os seus poderes mágicos.





Uma estranha visão enche-lhes os olhos quando entram neste aposento. Três estranhas criaturas com a forma de um disco parecem estar torturando um pobre homem. Eles ataram-lhe os pés e as mãos e, enquanto observam, dois deles jogam-no ao ar. O outro grita "Cabeças!" quando eles o jogam. O homem aterrissa dolorosamente sobre os joelhos e as duas criaturas que o jogaram soltam um risada. Algumas moedas de ouro estão espalhadas pelo chão e vocês notam que há duas pilhas de ouro e prata. As criaturas então notam sua presença. Eles fecham a cara e esperam em expectativa.

As criaturas redondas são WHEELIES. Os aventureiros interromperam-lhe seu jogo de apostas. Se os aventureiros se aproximarem de um modo amigável, eles explicarão o jogo e os deixarão jogar um pouco.

O jogo é bastante simples. Primeiro são feitas apostas. Então duas Wheelies jogam o prisioneiro preso para o alto e a terceira Wheelies grita "Cabeças" ou "Pés". Dependendo de que parte do corpo do prisioneiro aterrissar, a aposta é ganha ou perdida — o ganhador leva tudo.

Se os aventureiros concordarem em jogar, as Wheelies jogarão contra eles. Todas as três jogarão o prisioneiro para cima e os aventureiros devem escolher entre "Cabeças" ou "Pés". Um dos aventureiros deveria ser nomeado como porta-voz, que fará a escolha. Os jogadores devem decidir quem fará isso. Jogue então algumas rodadas. O jogo pode continuar enquanto os dois lados tiverem dinheiro com que apostar e os

aventureiros quiserem participar. Jogue cada uma das rodadas como a seguir:

1. Resolva quanto dinheiro será apostado nesta rodada. O dinheiro deve estar à mostra: os aventureiros não podem apostar um dinheiro que não possuem. As Wheelies pagarão para ver se puderem fazê-lo, se não apostarão tanto quanto possuem.
2. As Wheelies então jogarão o prisioneiro para o alto. O porta-voz dos aventureiros dirá "Cabeças" ou "Pés".
3. Jogue um dado. Se o resultado for 1-3, o prisioneiro aterrissou de cabeça, com os braços ou com qualquer parte superior do corpo (que contam como "Cabeças"); se o resultado for 4-6, ele aterrissou sobre as pernas ou com qualquer parte inferior do corpo (que contam como "Pés").
4. Se os aventureiros acertaram, eles então ganharam a aposta e ficam com tudo. Se eles erraram, então perderam a aposta e o dinheiro vai todo para as Wheelies. Volte para 1 e recomece.

As Wheelies têm 57 moedas de ouro e 64 de prata com as quais apostar (10 moedas de prata = 1 moeda de ouro).

Se os aventureiros não se mostrarem interessados no jogo, fizeram uma desfeita para as Wheelies ou quiserem resgatar o prisioneiro, terão que enfrentá-las. Antes de iniciar-se o combate, as Wheelies terão uma chance de girar pelo aposento, cada uma delas jogando

uma de suas facas sobre os aventureiros. Elas acertam em 1-3 na jogada de um dado, causando a perda de 2 pontos de ENERGIA. Cada uma das três Wheelies tem os seguintes atributos:

WHEELIE

HABILIDADE 7

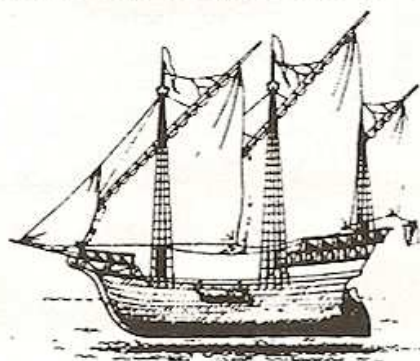
ENERGIA 6

Infelizmente, o prisioneiro ficou louco com tal tratamento. Ele não pode fazer mais nada a não ser balbuciar números e não mostrará nenhuma gratidão se for salvo e liberto. Ele afundará num canto, falando sozinho, e se recusará a sair dali.

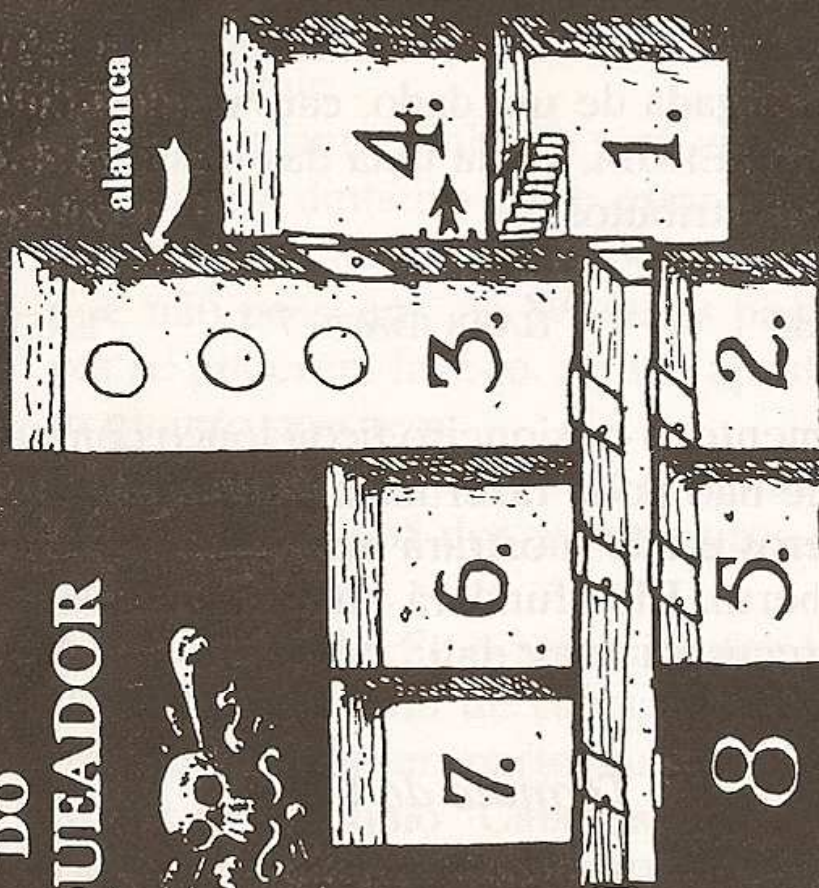
Término da Cena

A Cena termina quando os aventureiros encontrarem um meio de passar pela porta-olho. Tudo o que devem fazer é certificar-se que o olho veja o rosto do Saqueador. Há três Saqueadores empalhados nesta Cena e, desses três, dois deles podem ser facilmente tirados de seus aposentos e mostrados ao olho. Como alternativa, se um dos aventureiros for mago, uma ilusão do Saqueador também servirá.

Quando os aventureiros passarem pela porta-olho, eles verão um lance de escada à sua frente. Elas descem até o laboratório do Saqueador. Você agora deve prosseguir para o Local 1 da Cena final, "No Laboratório".



O LABORATORIO DO SAQUEADOR



Cena Dois: no Laboratório

Tarefas: Vencer o Saqueador! Escapar do Laboratório.

1

Vocês descem lentamente pela escada, notando que a luz mudou de cor. O teto agora está brilhando com um sombrio tom de azul. Chegando ao final, vocês descobrem que estão em um pequeno aposento vazio. Há uma porta na parede oposta. Vocês podem ouvir tenuamente um estranho barulho retumbante, mas não podem precisar exatamente de onde está vindo.

Este aposento é a entrada do laboratório do Saqueador. Ele está completamente vazio. A porta está destrancada. Se os jogadores a abrirem, verão um corredor seguindo em um brilho azulado. Há portas em ambos os lados do corredor, que levam a vários aposentos nos quais o Saqueador realiza suas experiências. A cada cinco minutos, um Replicante sairá da primeira porta à direita (Aposento 3) e seguirá o corredor até o último aposento, onde entrará. Se os aventureiros estiverem no corredor, terão que enfrentar o Replicante.

REPLICANTE

HABILIDADE 6

ENERGIA 4

Quando atacado, o Replicante tentará *Fugir* (veja *RPG — Aventuras Fantásticas*, página 53). Você deve perceber para que ponta do corredor o Replicante conseguirá escapar. Se alcançar a Sala de Produção (Aposento 3) ele retornará com cinco dos oito Replicantes deste aposento. Se alcançar o Santuário do Saqueador (Aposento 9), ele então voltará com 2-12 (2d6) de seus companheiros.



Este aposento é revestido com madeira e possui prateleiras em todas as paredes, nas quais há estantes de tubos de ensaio. Estes tubos estão todos tampados e etiquetados e contêm pós de diferentes cores. Em um dos cantos do aposento há uma tina cheia d'água. Ao abrirem a porta, vocês criam um vento que joga um bolo de papéis sobre uma das estantes de tubos de ensaio. Um dos tubos com pó azul-gelo cai, rola gentilmente pela prateleira e então cai dentro da tina d'água. O vidro se quebra e um leve brilho de pó pipoca dentro da água. Ocorre um furioso borbulhar, que morre lentamente. Vocês então notam um par de olhos brilhantes observando-os por sobre a borda da tina d'água.

Este aposento contém um sortimento de CRIATURAS EM PÓ que o Saqueador mantém em estoque para ocasiões singulares que surgem em sua vida agitada. Ele refinou seu Misturador de Partículas (veja Aposento 6) a fim de reduzir várias criaturas a uma forma concentrada e em pó. Tudo de que necessitam é adicionar água, e eles reverterão à sua forma original. É claro que se não for usado todo o pó, a criatura não reverterá em seu tamanho total. Foi exatamente o que aconteceu com a criatura que está observando os aventureiros. É um DRAGÃO PRATEADO, ou melhor um Dragão Prateado em miniatura.

DRAGÃO PRATEADO EM MINIATURA

HABILIDADE 6 ENERGIA 8
ATAQUES 4

A cada três Séries de Ataque, o Dragão pode soltar um bafo de frio sobre um de seus oponentes. O alvo deve obter um número menor que sua HABILIDADE (jogando com dois dados), senão perderá um ponto de ENERGIA.

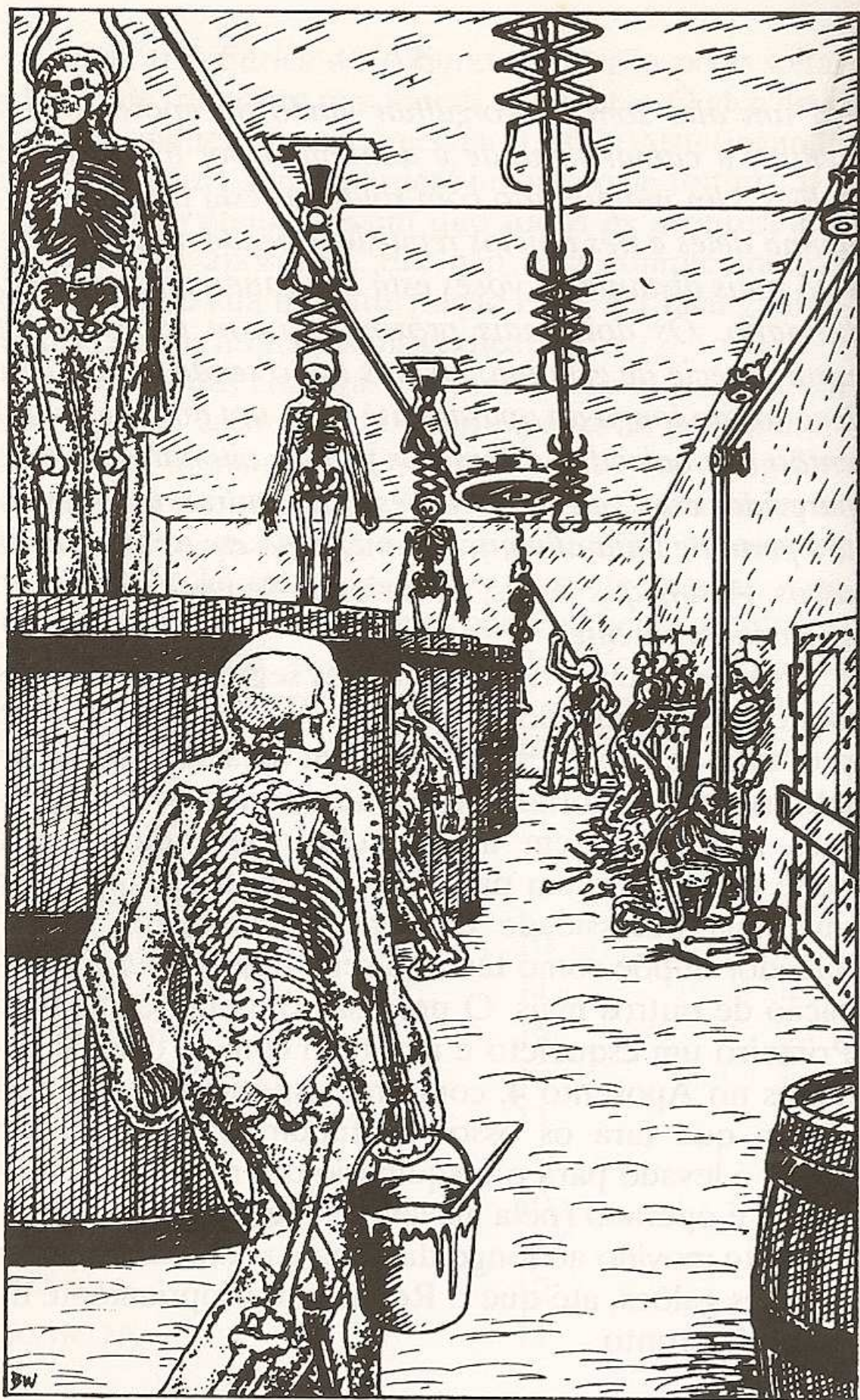
O Dragão atacará assim que todos os aventureiros entrarem no aposento. Ele não está completamente consciente de sua miniaturização e crê ser fácil ganhar de uns poucos humanos insignificantes.

A maioria das criaturas em pó é bastante comum. Há muitos gatos, cachorros, coelhos e pássaros, porém muitos poucos monstros. O Dragão Prateado era o orgulho da coleção do Saqueador. A lista abaixo dá uma seleção dos monstros pelos quais os aventureiros possam se interessar. Se levarem alguns dos tubos de animais, você deve decidir que criaturas eles contêm. Se os aventureiros usarem apenas parte de algum dos pós, a criatura resultante será pequena e você deve então reduzir-lhe a HABILIDADE e a ENERGIA conforme achar necessário.

	HABILIDADE	ENERGIA	ATAQUES
3 CROCODILOS	7	7	2
1 CACHORRO			
DA MORTE	9	10	1
2 GARKS	7	11	1
1 MAMUTE	10	16	2
1 MANTICORE	12	18	3
3 NANDIBEARS	9	11	2
1 ESCORPIÃO			
GIGANTE	10	10	2
4 SLYKK	6	5	1
1 WYRM	9	12	3
2 XOROA	10	11	1

Há um alto som de gorgulhar vindo do aposento. Lá dentro, a câmara grande é dominada por três imensos galões. Um maquinário com roldanas está preso ao teto acima deles e três objetos repulsivos pendem dele. O que está mais distante de vocês está segurando um esqueleto humano. Os dois mais próximos foram cobertos por uma espécie de gelatina. Os três estão sendo lentamente levados ao longo do aparato até cada um dos galões. Lá então são baixadas. Além dos galões, oito das criaturas parecidas com geléia que vocês já encontraram antes estão perto de uma alavanca, remexendo em uma pilha de ossos. Assim que os vê, aproximam-se em sua direção ameaçadoramente.

Os aventureiros descobriram os segredos dos Replicantes. O Saqueador de Charadas desenvolveu um processo de cobrir esqueletos com uma substância gelatinosa que os tornam fáceis de ser animados. A criatura resultante tem uma inteligência rudimentar e pode receber ordem para realizar tarefas simples sem que haja necessidade de supervisionamento. O Saqueador impõe como tarefa a seus Replicantes a fabricação de outros mais. O processo é bastante simples. Primeiro um esqueleto é montado com os ossos guardados no Aposento 4, com uma espécie de pasta gosmenta que fará os ossos se fundirem. O esqueleto então é levado para o maquinário das roldanas. Quando ele é operado (pela alavanca), o esqueleto será lentamente movido ao longo da linha e posto em cada um dos três galões, até que o Replicante propriamente dito esteja pronto.



Os Replicantes estão atualmente sendo produzidos a uma razão de um a cada cinco minutos. Você deve manter um registro do tempo em que os aventureiros entram no aposento. Se eles não interromperem a linha de produção, novos Replicantes serão produzidos.

Para interromper a linha de produção, a alavanca no outro extremo do aposento deve ser puxada na direção oposta. Mas existem oito Replicantes no meio do caminho! Cada um deles tem os seguintes atributos:

REPLICANTE

HABILIDADE 6

ENERGIA 4

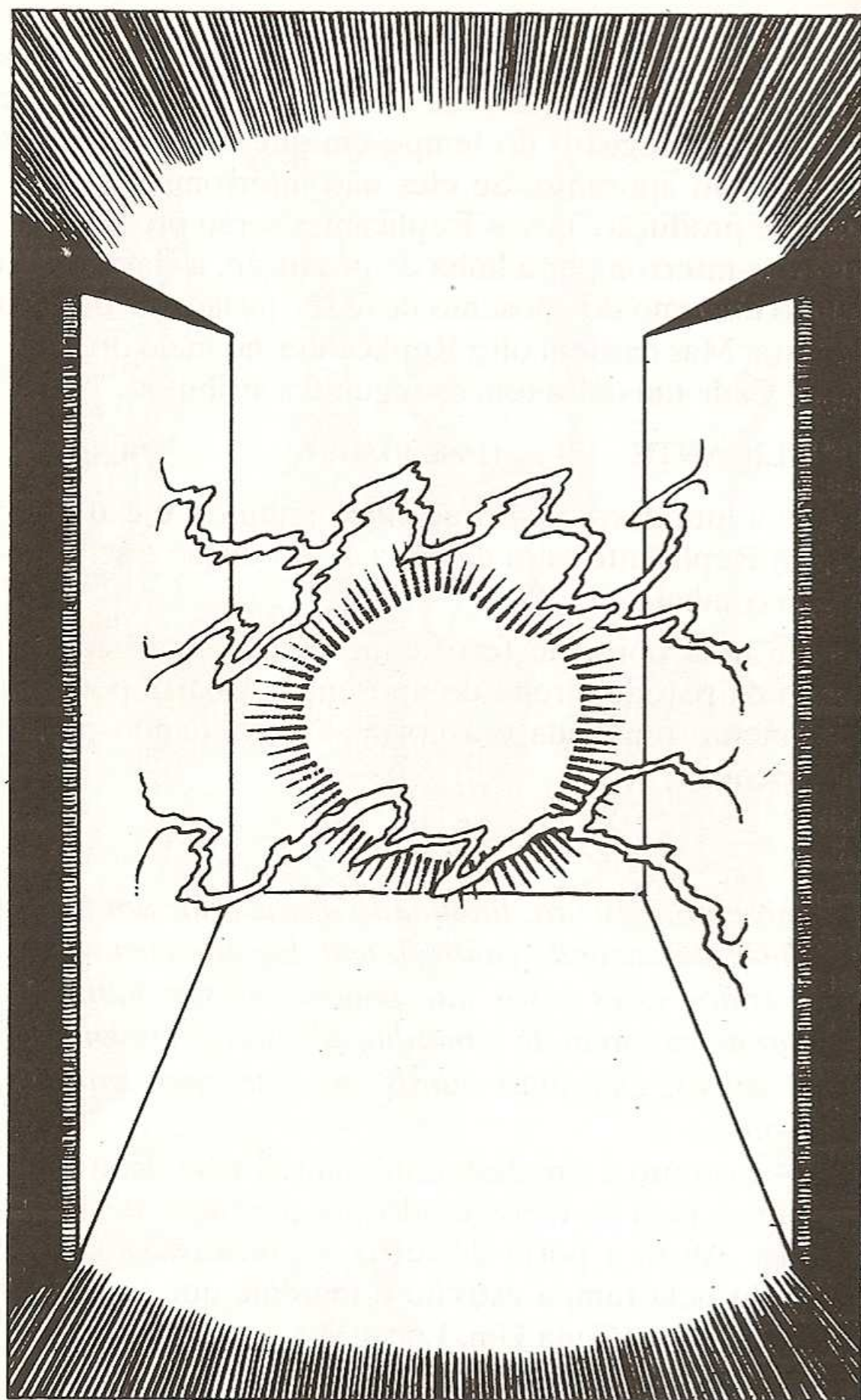
Se a luta durar mais que cinco minutos, é claro que outro Replicante sairá da linha de produção e se juntará ao combate.

Há uma porta de ferro com uma grande barra no meio da parede direita do aposento. A barra pode ser facilmente removida e a porta se abre, dando para o Aposento 4.

4

O aposento é escuro, iluminado apenas por um bruxuleante brilho azulado vindo do teto. Ele está cheio de ossos. Todos esses ossos que podem ver são humanos, apesar de variarem de tamanho. Alguns obviamente são de Pigmeus, enquanto outros são estranhamente mal formados.

O aposento é simplesmente uma câmara de armazenamento para os ossos usados na produção de Replicantes. Agora a porta de ferro, a única outra saída é subindo pela rampa estreita e íngreme que leva até o salão de cima (Cena Um, Local 3).



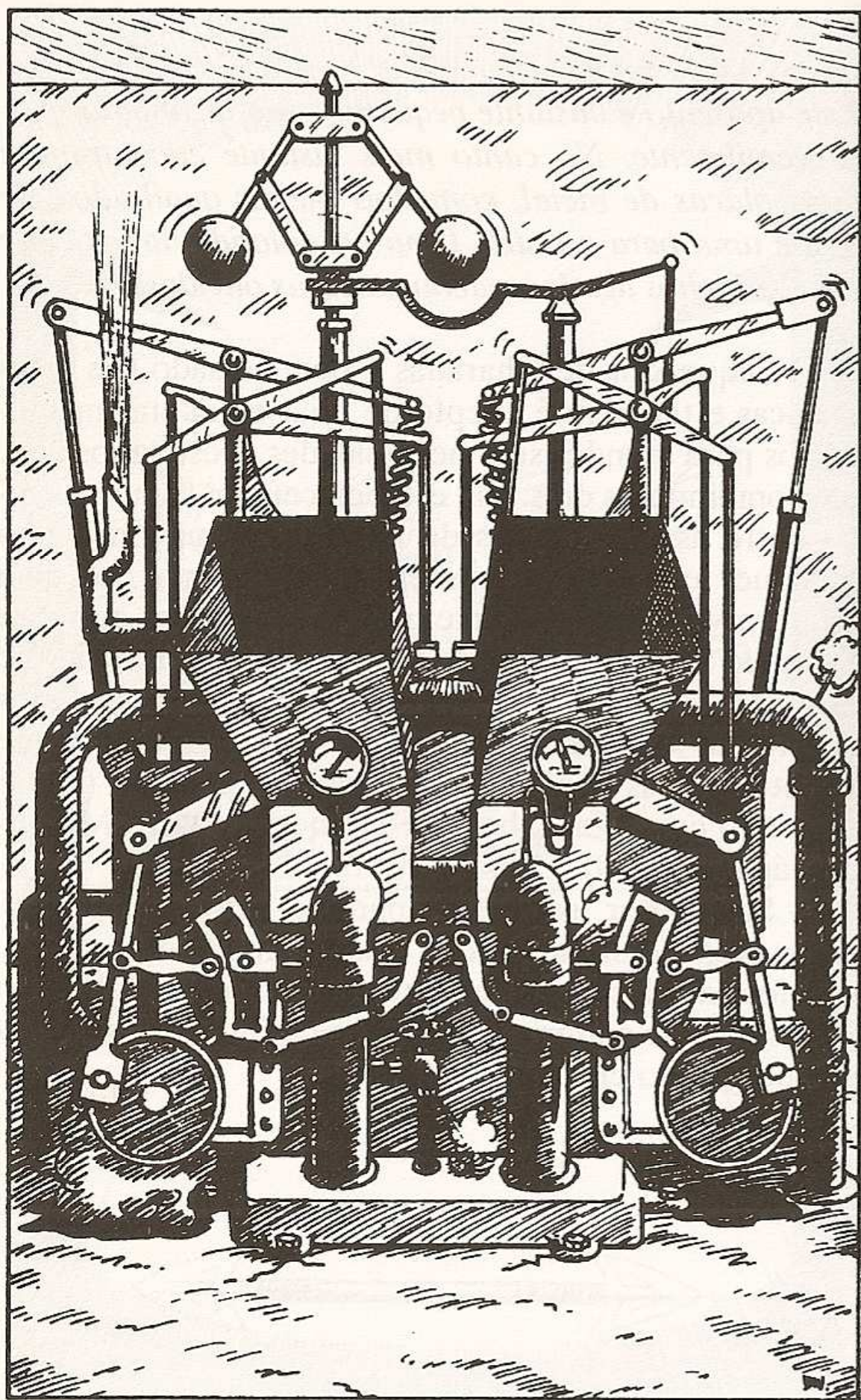
Este aposento é bastante pequeno e sua luz interior pulsa gentilmente. No canto mais distante encontram-se duas placas de metal, com dois metros quadrados, de frente uma para a outra. Uma luz colorida dança entre ela e guinchos agudos machucam seus ouvidos.

O Saqueador de Charadas é bem versado nas artes mágicas e também é adepto de criar e adaptar maquinários para atender suas necessidades. Neste aposento, ele combinou os dois. Ele estabeleceu um campo mágico entre as duas placas de metal. O campo não tem qualquer efeito sobre materiais inertes mas, se uma criatura viva passar no meio delas, começará a mutar. Sua pele mudará de cor, seus membros serão torcidos e esticados e seus cabelos cairão. Após poucos segundos dentro do campo, uma criatura perderá 1 ponto de ENERGIA, mas ganhará uma mutação peculiar (jogue um dado contra a Tabela de Homem-Lagarto Mutante, páginas 127-9).

O Saqueador usou este aparelho para criar os Homens-Lagarto mutantes que o serviram na selva.

Afora as placas de metal, o aposento está vazio, pois a presença de matéria em demasiado interferiria com o campo gerado entre as placas.





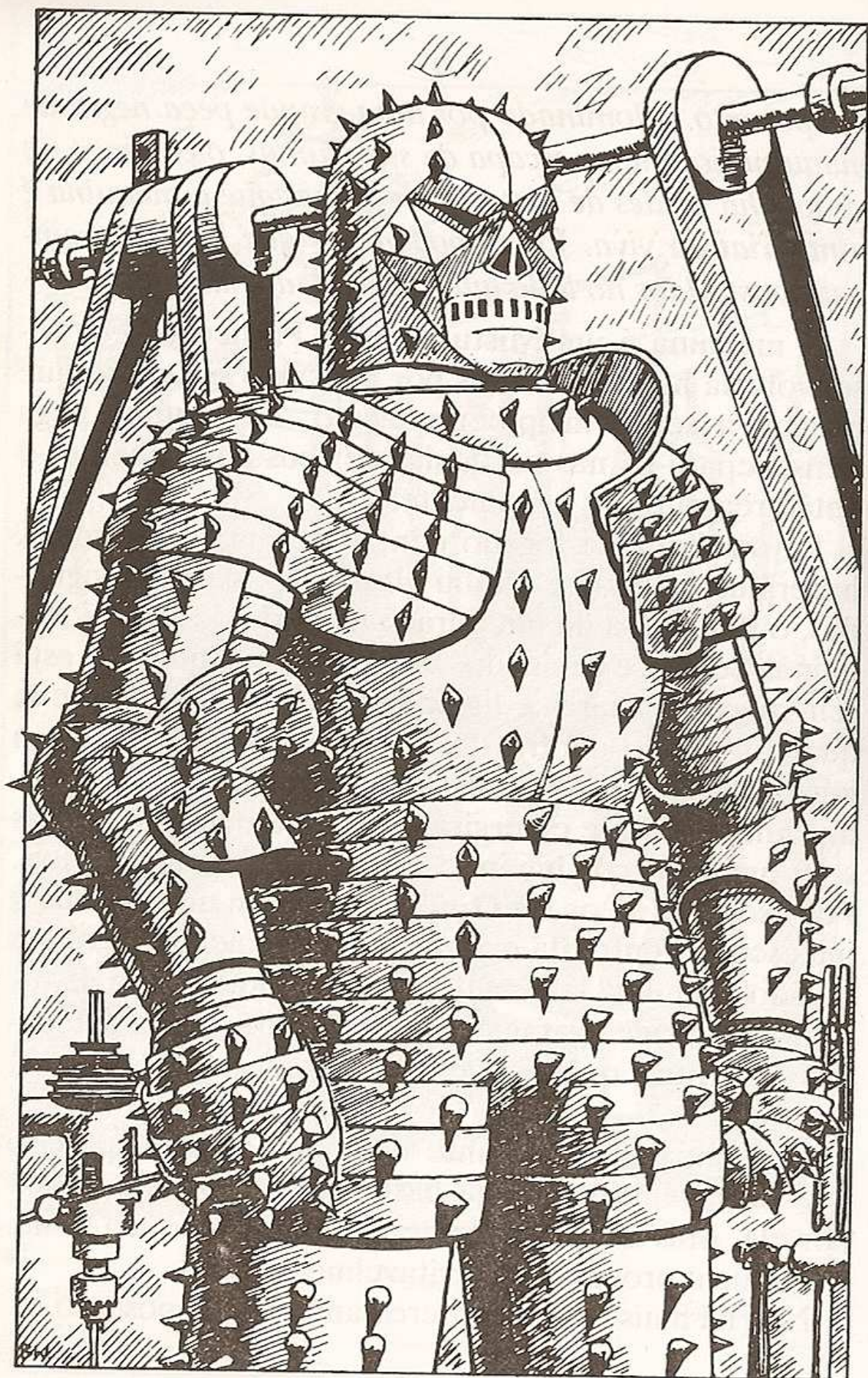
O aposento é dominado por uma grande peça negra de maquinário. Vapor escapa de suas juntas, óleo pinga no chão e há grades de metal. Parece-lhes que a máquina é uma criatura viva. Vocês podem ver que há duas rampas construídas no lado que está voltado para vocês.

A máquina é um Misturador de Partículas. Foi desenvolvida há muitos anos por um sábio estudioso que chegou a seu princípio por acaso. A máquina pega itens, separa-os nas partículas de seus componentes e então reagrupa-os novamente.

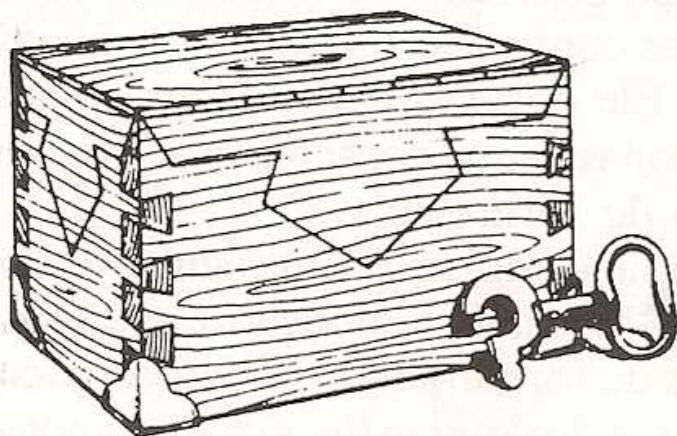
Se um item foi jogado dentro de uma das rampas, haverá um gemido e tilintar altos e, após alguns segundos, o item cairá de um buraco na parte de trás da máquina. Se for examinado, descobrir-se-á que ele está sem qualquer marca e ligeiramente mais limpo do que quando jogado dentro do aparelho. Porém, se forem jogados dois itens ao mesmo tempo, eles serão fundidos juntos. O que emergirá do buraco na parte de trás será um item combinando as características dos dois. Por exemplo, se os aventureiros jogarem uma espada e um escudo dentro da máquina, o que emergirá será um escudo com uma lâmina de espada protuberante. É você quem decide exatamente como ficarão as características dos itens que os aventureiros jogarem dentro da máquina.

As rampas são bastante estreitas, então é preciso que um aventureiro seja bastante magro para passar por ela. Mas isso seria desaconselhável e pouco sábio, visto que o processo é inevitavelmente fatal.

Não há mais nada de interessante neste aposento.

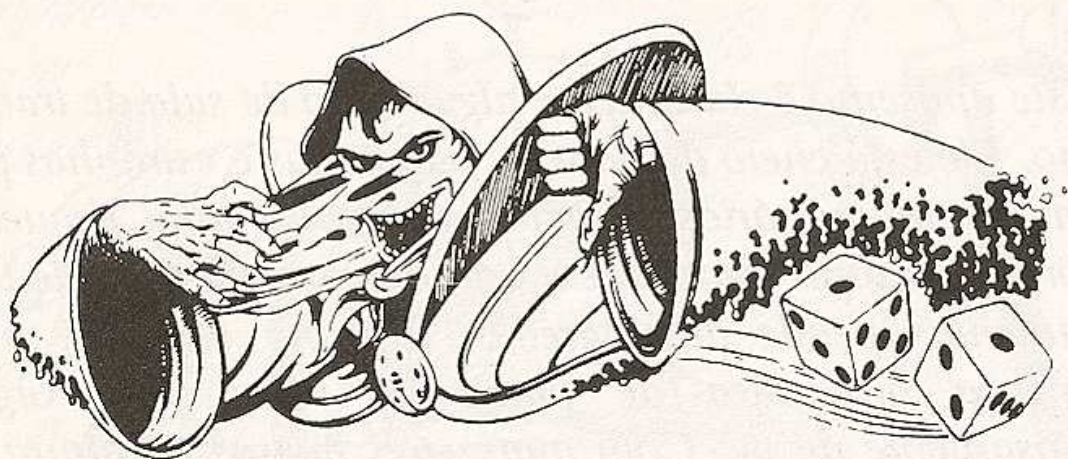


Este aposento é claramente algum tipo de sala de trabalho. Ele está cheio de bancos, banquetas e estranhas peças de maquinários. Em um canto há uma pequena forja com uma bigorna, enquanto uma variedade de ferramentas pende das paredes. Próximo a vocês uma imensa armadura de placa de metal está orgulhosamente de pé. Com quase três metros de altura, é coberta por pontas. Ela é obviamente o trabalho de um mestre forjador de armaduras, com nenhuma área vulnerável a ser atacada.



A maioria das peças de maquinários é de sobras de projetos fracassados ou fragmentos que o Saqueador pensou que poderiam ser úteis algum dia. Os aventureiros podem examiná-los à vontade, mas serão incapazes de fazer com que eles realizem qualquer coisa.

A armadura já é um outro problema. O Saqueador de Charadas sempre foi um pouco sensível quanto à sua fraqueza em lutas. Sua incrível sorte (que é derivada de seus deuses padroeiros) compensam por esse fato, mas ainda assim isso o irrita. Ele construiu portanto

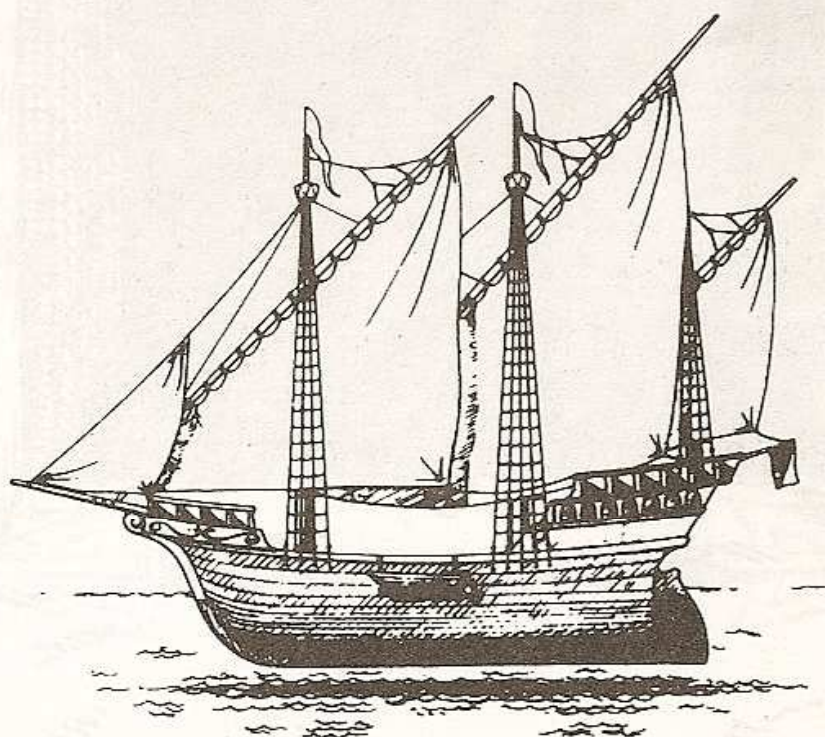


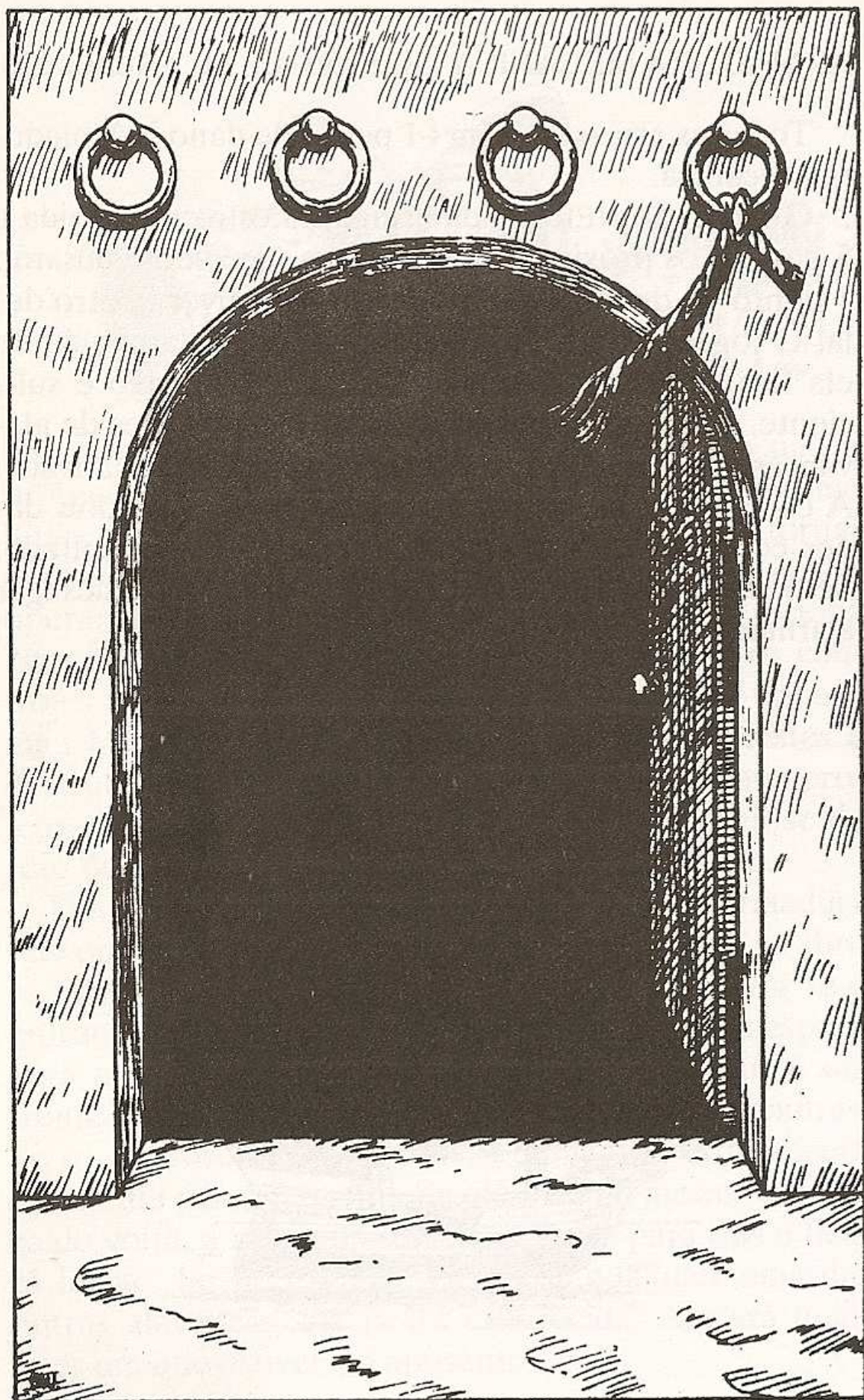
uma armadura que o tornaria invencível. Esta não o protegeria de ser ferido simplesmente, ela até mesmo lutaria por ele! Tudo o que teria a fazer para se tornar o mais temido guerreiro de Allansia seria entrar nela e operar-lhe os controles. Infelizmente, ela não funciona bem assim. Ele não conseguiu fazer com que os controles funcionassem a contento e a armadura tinha o mau hábito de tornar-se violenta durante os testes e destruir seu laboratório. Eventualmente um novo projeto chamou-lhe mais a atenção e ele esqueceu-se de seus desejos de tornar-se um poderoso guerreiro.

Um aventureiro que estiver examinando a armadura descobrirá uma portinhola na parte de trás. Ela se abrirá facilmente e um personagem poderá esgueirar-se e entrar na pequena câmara de controle. Ele terá espaço para mover os braços e verá algumas alavancas à sua frente. Uma delas é notavelmente maior que as outras. Se o aventureiro empurrá-la, a armadura estremecerá e dará um passo à frente. Se ele puxar a mesma alavanca de volta, a armadura dará um passo para trás e ficará inerte. Se no entanto ele tocar qualquer uma das outras alavancas, ela ficará enfurecida. Atacará qualquer um que estiver no aposento.

Todas as armas causam -1 ponto de dano à Armadura Mecânica.

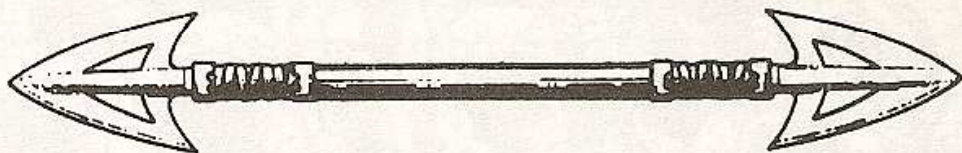
Quando a ENERGIA da armadura estiver reduzida a 5 pontos, os próximos ataques bem sucedidos causarão 1 ponto de dano ao aventureiro que estiver dentro dela! O jogador então pode procurar controlá-la quando ela ficar violenta. Puxar a alavanca maior não é suficiente. Ele terá que experimentar combinações de alavancas até que a armadura seja finalmente desativada. A cada Série de Ataque o jogador deve jogar dois dados contra sua HABILIDADE, somando 4 ao resultado. Se o resultado for menor, ele teve sucesso em desligar a armadura.





Acima da porta deste aposento há quatro anéis de bronze. Um deles ainda tem um pedaço de corda partida preso a ele. Quando vocês abrem a porta, não podem ver nada lá dentro a não ser escuridão. Não é apenas uma escuridão comum, mas a total ausência de qualquer tipo de luz.

Este é o Aposento do Vazio. É onde o Saqueador de Charadas joga seus inimigos mais problemáticos. Não há nada além de Vazio atrás desta porta. Qualquer um que a ultrapassar sem manter algum contato com o corredor (por exemplo, amarrando uma corda à sua volta que será segura por seus amigos do lado de fora do aposento ou amarrada em um dos anéis de bronze), ficará perdido para sempre no Nada que existe além da existência. Eles podem tentar encontrar algum dos outros prisioneiros eternos do Vazio, mas é pouco provável, uma vez que o Vazio é infinitamente grande. Já que ele está além da existência, não há nenhum meio de trazer de volta um personagem perdido no Vazio — até mesmo os deuses não têm poderes para intervir





A grande porta de ferro que leva a esta câmara tem uma pequena grade. Quando se aproximam da porta, podem ouvir o cântico lento e contínuo de vozes em massa vindas dali. Olhando pela grade, vocês vêem uma grande caverna rudimentarmente escavada. A luz bruxuleante de dezenas de tochas oscilantes ilumina a caverna. Cada uma delas é segura por uma criatura-geléia, que fixam intensamente a extremidade final da caverna. As tochas oscilam conforme o cântico, que por sua vez segue o pulsar vindo da plataforma existente no final da caverna.

Lá vocês podem ver o Saqueador de Charadas conduzindo um ritual bizarro. Atrás deles, chamas erguem-se de um rio de lava. Diante dele há um tranqüilo lago de águas claras. Em ambos os lados, imensas pilastras estriadas brilham com uma luz demoníaca.

Flutuando acima do lago de água, vocês podem ver o Pêndulo do Destino. Vem dele o terrível pulsar. Vocês sentem que o artefato está lutando contra forças que procuram destruí-lo. O Saqueador gesticula freneticamente para ele e o pulsar fica ainda mais alto. Seus corações parecem retumbar contra seus peitos no mesmo pulsar do Pêndulo.

Os aventureiros chegaram ao clímax do plano do Saqueador. O ritual é direcionado para destruir o Pêndulo e assim desfazer a ordem estabelecida entre o Bem e o Mal.

Os aventureiros descobrirão que é bastante fácil entrar na caverna sem serem vistos e não serão percebidos até que chamem a atenção sobre si mesmos ao tomarem qualquer atitude ou até depois de cinco mi-

nutos (se a linha de produção do Aposento 3 ainda estiver funcionando), quando um novo Replicante se juntará a seus companheiros.

Há 132 Replicantes na caverna, então os aventureiros precisam surgir com um plano melhor do que entrar em combate, se quiserem destruir a máquina vil. Existem várias possibilidades. Os jogadores podem pensar em algum plano engenhoso que possa interromper o ritual; se eles tentarem alguma coisa que não estiver exposta abaixo, você deve então usar seu próprio julgamento e bom senso para decidir se esse estratagemma funciona ou não. Tente certificar-se de que, não importa o que aconteça, deve ser tão dramático e excitante quanto possível: lembre-se, afinal, que este é o clímax da aventura. Encare toda a situação como um filme de aventura. Deve haver muitas explosões, muitas lutas e o sucesso do empreendimento deve ser obtido nos últimos segundos.

Os meios mais óbvios de interromper as máquinas do Saqueador envolvem jogar coisas sobre a multidão de Replicantes. Uma Criatura em Pó, jogada dentro do lago de água diante do Saqueador, voltaria à vida e o atacaria de surpresa. Um Ovo de Yokka jogado com sucesso sobre ele o distrairia. Se os Dados de Logaan forem jogados sobre ele, causariam uma poderosa erupção, já que o poder dos próprios Deuses da Sorte e do Acaso se voltariam contra seu servo.

Você deve usar seu próprio julgamento ao realizar esta cena final. Haverá muitos Replicantes a enfrentar, apesar de na confusão muito poucos deles serem capazes de se organizar para encontrar os aventureiros e atacá-los. É muito importante que os heróis mante-

nam o Saqueador de Charadas distraído — e a confusão reinando. Ele é um inimigo tão mortal que se lhe for permitido tempo para calcular a situação e realizar qualquer ação organizada, ele será capaz de vencer os aventureiros bem rapidamente. Uma vez capturados, eles não teriam nenhuma chance! O Saqueador de Charadas não tem nenhum valor definido para HABILIDADE, ENERGIA e ATAQUES. Ele não é um inimigo que possa ser enfrentado de maneira comum. É preferível que você use seu instinto dramático e julgamento como Mestre de Jogos para decidir o resultado.

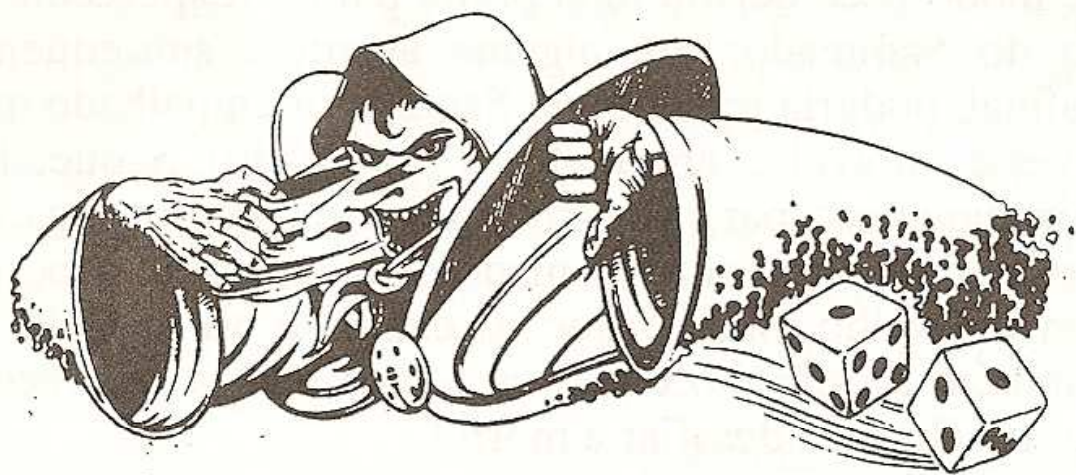
Uma vez que este é o combate final, você pode se sentir livre para amarrar um pouco as regras de modo a fazer as coisas funcionarem. Você também deve tentar se certificar de que ou o Saqueador de Charadas escape à destruição no último instante (talvez fugindo em seu navio aéreo), ou morre de tal modo que seu corpo não possa ser recuperado (cair no rio de lava seria o ideal — com uma última risada maníaca, é claro!). Desse modo você deixou uma ponta para o reaparecimento do Saqueador em alguma aventura subsequente (afinal, poderia ter sido um Saqueador empalhado que tivesse morrido, enquanto o verdadeiro Saqueador conseguia escapar). É surpreendente como os jogadores podem ficar entusiasmados em passarem a perna em um velho inimigo que os enganou no passado. E também é estranho como os velhos inimigos parecem ter o hábito de desafiar a morte!

Término da Estória

Você deve decidir terminar a estória no momento mais apropriado. Teria sentido terminar a aventura imedia-

tamente após os heróis vencerem o vilão. Fazê-los voltar todo o caminho após vencerem o Saqueador de Charadas provavelmente seria um anticlímax. Mas faria sentido varrer os últimos focos de resistência existentes e os aventureiros encarariam a possibilidade sombria de uma jornada pela selva de volta à civilização.

Se você jogou todo o livro, seus jogadores agora têm uma saga que podem relatar com orgulho. Você pode a partir de então desenvolver suas próprias aventuras, usando partes desta para ajudá-lo. Os aventureiros devem voltar para Allansia com as notícias sobre sua vitória. Quem sabe que aventuras eletrizantes os aguardam quando chegarem lá? Isso você é quem deve decidir... guiado, sem dúvida alguma, pela Sorte e pelo Acaso!





Impressão e Encadernação



"MARQUES-SARAIVA"
GRÁFICOS E EDITORES S.A.
Tels.: (021)273-9498 - 273-9447

Legendas Referentes ao Mapa da 2.^a Capa

ALLANSIA = ALLANSIA

The Southern Lands = As Terras do Sul

Rmon = Rmon

Shrire of Destin = Santuário do Destino

Reaver's Retreat = Refúgio do Saqueador

The Snakelands = Terra das Serpentes

Vymorna = Vymorna

R. Vymorn = Rio Vymorn

Swamplands of Silur Cha = Pântanos de Silur Cha

Silur Cha (Lizard Man City) = Silur Cha (Cidade dos Homens-Lagartos)

Gulf of Shamuz = Golfo de Shamuz

The Path of the Twice Shy = O Trajeto do Twice Shy

Plain of Bones = Planície dos Ossos

Mountains of Grief = Montanhas da Lamentação

Bay of Storms = Baía das Tormentas

Agra = Agra

Bei-han = Bei-han

The Glimmering Sea = O Mar Brilhante

Alkemis = Alkemis

Kallamehr = Kallamehr

KEY = LEGENDA

(Referentes ao Quadro do Lado Direito Superior)

city = cidade

hills = colinas

mountains = montanhas

plains = planícies

jungle = selva

swamp = pântano

journey through the jungle = jornada pela selva

route to the Reaver's Retreat = rota para o Refúgio do Saqueador

RPG - Quatro módulos

O SAQUEADOR DE CHARADAS

Quatro fantásticas aventuras para serem jogadas separadamente ou como parte de um épico!

O Saqueador de Charadas é o ilustre oponente da mais arriscada das aventuras. Sua mente é misteriosa — porém não existe dúvidas que ele planeja desencadear o caos sobre o mundo. Apesar dos perigos, ele precisa ser impedido!

Esse livro contém as instruções e cenários para que você, como mestre de jogo, crie aventuras para os seus amigos e, mande-os na mais perigosa e enigmática missão de todos os tempos — enfrentar o Saqueador de Charadas.

COLEÇÃO AVENTURAS FANTÁSTICAS
uma sensação no mundo inteiro!

*Ilustração de capa por
Peter Andrew Jones*

EDITORA



MARQUES SARAIVA

ISBN: 85-85238-45-3