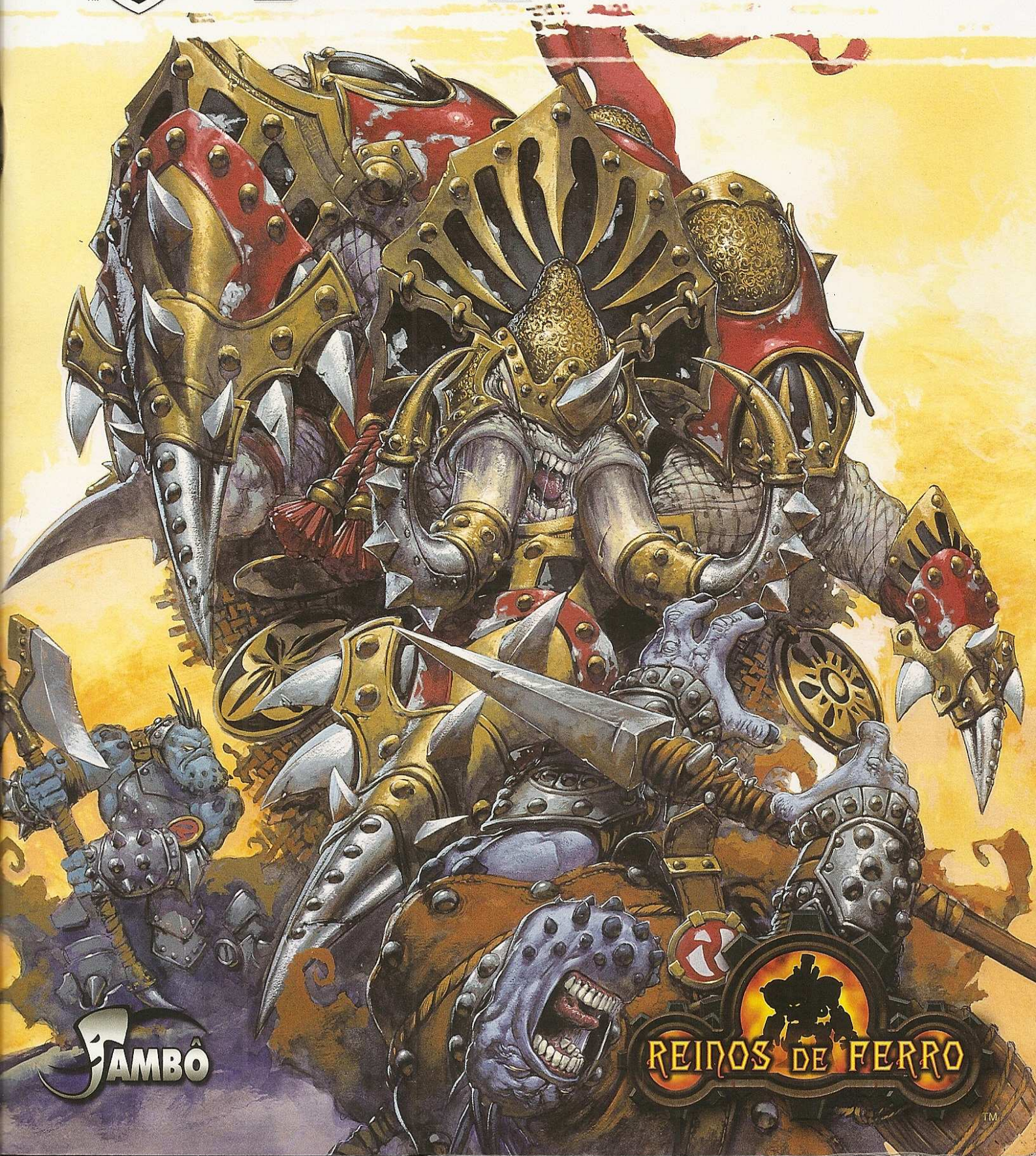


Privateer Press e Jambô Editora apresentam



SEM TRÉGUA

VOLUME
TRÊS



SEM TRÉGUA

VOLUME
TRÊS

◀◀ CRÉDITOS DA NO QUARTER MAGAZINE ▶▶

EDITORES-CHEFES

John Cadis (Vol. 1), Duncan Huffman (Vol. 2 a 6),
Nathan Letsinger (Vol. 7 em diante)

DIRETOR CRIATIVO

Matt Wilson

EDITORES

Christopher Bodan, Douglas Seacat e Bryan Cutler

ESCRITORES

Rob Baxter, Jason Dawson, Sean Fish,
Duncan Huffman, Luke Johnson, Nathan Letsinger,
Douglas Seacat e Wesley Schneider

COORDENADOR DO CONTEÚDO DE RPG

Nathan Letsinger

EDITOR DE REGRAS D20

Kevin Clark

CONTINUÍSTA

Jason Soles

DIRETOR DE ARTE

James Davis

ARTE DA CAPA

Brian Despain

ARTE INTERNA

Andrew Arconti, Matt Dixon, Chippy Dugan,
Scott Fischer, Adam Gillespie, John Gravato,
Brian Snoddy, Keith Thompson, Andrea Uderzo,
Chris Walton e Matt Wilson



Presidente: Sherry Yeary PhD • Diretor Criativo: Matt Wilson • Diretor de Projetos: Bryan Cutler • Chefe de Desenvolvimento: Jason Soles
Diretor de Arte: Kris Aubin • Gerente de Marketing: Nathan Letsinger • Gerente de Produção: Mark Christensen • Desenvolvimento: Rob Stoddard
13434 NE 16th St. Suite #120 • Bellevue, WA 98005
www.privateerpress.com • frontdesk@privateerpress.com

◀◀ CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA ▶▶

Copyright: Privateer Press, Inc.

Tradução: Leonel Caldela

Publicado em dezembro de 2008

ISBN: 978858913432-3

CIP – BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

H889s Huffman, Duncan
v.3 Sem Trégua: volume três / Duncan Huffman e Matt Wilson;
ilustrações de Jonathan Kirtz [et al]; tradução de Leonel Caldela;
revisão de Gustavo Brauner. -- Porto Alegre: Jambô, 2008.
64p. il.

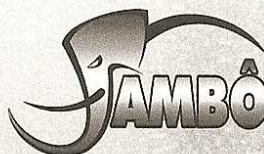
1. Jogos eletrônicos – RPG. I. Wilson, Matt. II. Caldela,
Leonel. III. Brauner, Gustavo. IV. Título.

CDU 794.681.31

Edição e Diagramação: Guilherme Dei Svaldi

Revisão: Gustavo Brauner

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/98. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro, sem autorização prévia, por escrito, da editora. Todos os direitos desta edição reservados à



Rua Sarmento Leite, 627 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel/Fax (51) 3012-2800

editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Conteúdo registrado © 2008 Privateer Press, Inc. O logo da Privateer Press, o logo dos Reinos de Ferro, os Reinos de Ferro e Fantasia Forjada em Metal são conteúdo registrado © e marcas comerciais registradas™ 2001-2008, Privateer Press, Inc. Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com pessoas, lugares, organizações ou eventos reais é mera coincidência. Nós fizemos este volume de *Sem Trégua* num intervalo do *Guia do Mundo*, para relaxar.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document é conteúdo registrado © 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson.

A Trilogia do Fogo das Bruxas, A Mais Longa das Noites, A Sombra do Exilado e A Legião das Almas Perdidas são conteúdo registrado © 2001 Privateer Press, Inc.; *Monstronomicon: Volume I – Criaturas dos Reinos de Ferro e Lock & Load: Iron Kingdoms Character Primers* são conteúdo registrado © 2002 Privateer Press, Inc.; *Guia de Personagens dos Reinos de Ferro* é conteúdo registrado © 2004, Privateer Press, Inc.; *No Quarter Magazine* é conteúdo registrado © 2005-2008 Privateer Press, Inc.

Baseado nas regras originais do jogo *Dungeons & Dragons*®, criadas por E. Gary Gygax e Dave Arneson, e nas regras da nova edição do jogo *Dungeons & Dragons*®, desenvolvidas por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

"d20 System" e o logo "d20 System" são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc. e são usadas de acordo com os termos da d20 System License versão 6.0. Uma cópia desta licença pode ser encontrada em www.wizards.com/d20.

Dungeons & Dragons e Wizards of the Coast são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc. e são usadas com permissão.

Todo o material descritivo deste livro é considerado Product Identity, sendo proibida sua reprodução sem a autorização da editora, e todo o material de regras é considerado Open Game Content, sendo livre sua utilização em quaisquer outros produtos que sigam a Open Game License. É considerado Product Identity: nomes próprios, personagens, histórias e lugares dos Reinos de Ferro. É considerado Open Game Content: estatísticas de jogo de criaturas, novas perícias, talentos, classes de prestígio, magias e equipamentos, e outros materiais derivados da SRD.

SUMÁRIO



SANGUE DE TROLL..... 4

Eles fazem mais do que ganhar bônus em Constituição.

MÁQUINAS DE GUERRA..... 12, 42

Os soldados dos Reinos de Ferro.

MÁQUINAS DE GUERRA..... 18, 54

Os gigantes-a-vapor dos Reinos de Ferro.

FORJA & FUNDIÇÃO..... 22

Venenos, granadas, armas mágicas, canhões!

OS ENCONTROS PENDRAKE..... 36

A busca pelo professor continua.

DESCOBRINDO OS ORGOOTH..... 58

Tesouros e masmorras orgoth, hmm...



INTRODUÇÃO

Gigantes-a-vapor. Professor Pendrake. Esses você já conhece. Trollóides. Esses você pensou conhecer. Orgoth. Desses você não sabe nada. O Volume 3 de *Sem Trégua* traz tudo isso, e muito mais.

Reinos de Ferro não é o mais premiado cenário de RPG da atualidade por acaso. Com um equilíbrio sem igual entre regras e ambientação, seus autores conseguiram um mundo em que não basta apenas escolher as perícias ou talentos certos — se não houver um complemento histórico de mesmas proporções, seu personagem é tão bom quanto uma pistola arcana descarregada. Immoren ocidental é mais do que itens mágicos ou classes de prestígio, é uma terra de raças, povos e culturas únicos. Quando dois magos-pistoleiros se encontram, se eles forem de nações diferentes, tenha certeza de uma coisa — eles não serão nem um pouco parecidos.

Immoren não deixa de crescer, evoluir, aumentar. Em regras e ambientação. *Sem Trégua* é parte importante deste processo. Cada edição traz mais opções de regras, sempre bem casadas com ambientação: armas, gigantes-a-vapor, monstros, unidades militares... Tudo isso descrito em seus aspectos mais pitorescos, e em seus detalhes mais completos. Abrir um livro ou suplemento de Reinos de Ferro não é apenas se informar sobre um cenário de RPG; é mergulhar em um mundo completo que está lá, esperando por você. Desvendar os mistérios, desafiar os perigos, enfrentar os desafios. Seja como mestre, seja como jogador, Immoren espera por você, pelo seus amigos, pelas suas aventuras!

Esta edição traz mais das aventuras e desventuras do Professor Pendrake e seus ajudantes. Você lembra onde eles estavam na última edição? Então vá conferir, e volte logo! Também temos mais sobre os gigantes-a-vapor, esses dínamos tão importantes para todas as nações soberanas de Immoren ocidental. Ou, pelo menos, para aquelas nações que desejam se tornar soberanas. Já pensou você e seus amigos como parte de uma unidade de gigantes? E, claro, há uma boa quantidade de novas armas e equipamentos, tanto mágicos quanto mekânicos — inclusive a espetacular pistola Tempestade de Fogo Radcliffe e o destruidor canhão de batalha ogrun.

Este volume de *Sem Trégua* também explora a cultura dos trollóides. Se você pensou que sabia alguma coisa sobre eles, bem, leia a matéria e pense de novo! Que tal uma aventura em que os personagens mergulham na cultura dessa curiosa raça? Ou que personagens trollóides entram em conflito com algum outro povo devido a essas mesmas diferenças? Idéias, idéias... Mas veja por si mesmo! E não esqueça os Orgoth. Fale baixo! Não, não esqueça deles! Jamais se esqueça deles. Não, eu não vou dizer o porquê. Vá ver por si mesmo. Só tente não segurar na barra da saia da mamãe depois.

Seja você um veterano, seja um marinheiro de primeira viagem, bem-vindo a mais esta edição de *Sem Trégua*. O que está esperando? Esta é a parte dos livros que ninguém lê! Vá direto para a aventura!

— Gustavo Brauner
Iluminado Vigilante (ex-remendão)



Sangue de Troll

Publicado originalmente na No Quarter Magazine Nº 3, em novembro de 2005.

Ballak golpeou com o formão, trabalhando a pedra bruta com mãos fortes, seus braços encordoados de músculos. Sua pele cinzenta estava úmida de suor, e reluzia ao sol. Tudo estava bem, e ele estreitou os olhos com satisfação, um sorriso cruzando seu rosto. As tatuagens ao redor de seus braços e o *quitari* xadrez que ele vestia marcavam-no como o chefe de um *kriel*, mas, durante o dia de trabalho, ele era igual a qualquer um dos seus, enquanto construíam o *kuar* da aldeia, a plataforma de pedra elevada que era o centro do povoado.

Parou para escutar os trollóides ao seu redor. As vozes suaves de mães chamando seus filhos, a risada áspera dos trabalhadores *shen*, enquanto arrastavam pedras aos seus devidos lugares e as ordens urradas do xamã que supervisionava os trolls recrutados da floresta. Os imensos trolls emitiam rugidos baixos no fundo de suas gargantas enquanto trabalhavam, cumprindo as ordens do xamã, movendo pedras enormes demais para os trollóides, colocando blocos de pedra trabalhada onde lhes era ordenado, com força gentil.

Os sons confortavam o chefe, pois ele sabia que eram apropriados. A força de seu povo fluía em seu sangue, e nos glifos entalhados nas pedras de *kriel* pelos gravadores, imbuídas com o poder da deusa. Logo, as pedras de *kriel* da aldeia estariam terminadas, e todo o *kriel* iria se reunir para entoar os cânticos rituais. O *kith* poderia se banquetear com a colheita recente e a caça do verão. O xamã lideraria as canções de celebração, preenchendo a noite com música e dança. O *kuar* da aldeia estaria completo, para que os anciões se reunissem, e os trollóides estariam prontos para o inverno vindouro.

Os sons plácidos e reconfortantes da aldeia foram soterrados pelos gritos das sentinelas que vigiavam das paredes de pedra. Os trabalhadores *shen* viraram-se para olhar, suas expressões duras, enquanto seus olhos acendiam-se com ânsia de provarem-se em batalha. Uma sentinela correu até o chefe e fez uma mesura, prestando seus respeitos apesar da urgência.

— Forasteiros foram avistados depois da orla, onde é proibido. Pelo menos duas dúzias de humanos, alguns a cavalo. Estão armados.

A serenidade de Ballak desfez-se em um instante. O mundo movia-se e mudava, e as lutas dos homens atropelavam o caminho do *kriel*, com frequência cada vez maior. Suas guerras tinham se espalhado para lugares proibidos. Irado pelas insistentes intrusões, Ballak liderara bando após bando de guerreiros para garantir que nada ameaçasse o isolamento e a segurança de seu povo.

— Nós avisamos. Às vezes, ações sangrentas são as únicas lições de que eles lembram. — Ballak voltou-se para os outros, que esperavam por perto. — Peguem seus machados. Quero cada guerreiro pronto para o ritual do sangramento. — Havia vários jovens *shen* que nunca tinham experimentado o combate, recém ingressos na maturidade. Era hora de testá-los.

Nas profundezas de seus pulmões, ele reuniu sua voz, e soltou um urro que estremeceu o chão. Seu brado ressoou por muitas batidas de coração, em um idioma mais antigo que os reinos dos homens. O urro grave era um aviso, uma crônica, um grito de guerra.

Assim que o brado cessou, os *shen* ergueram-se em silêncio, as mães reuniram seus filhos para levá-los a um abrigo. Machados e lanças estavam nas mãos fortes dos *shen* e dos parentes do *kith*, enquanto os escudos eram erguidos e as armaduras eram atadas a costas e pele cinza e ombros largos. Velhos rifles cheios de pólvora e balas eram desenrolados de couros oleados. O xamã reuniu seus talismãs e juntou-se a Ballak.

Enquanto os trollóides marchavam adentrando a floresta rude, o ódio fumegava nos pensamentos do chefe. Homens intrusos nas proximidades da aldeia de Ballak não encontravam um banquete ou boas-vindas. Quando os homens levavam suas guerras àquela aldeia solitária, encontravam apenas a morte.



Desde antes da civilização dos homens, os trollóides vivem em lugares como a Floresta dos Espinhos e os remotos brejos e vales de Ord e Cygnar. Mesmo atualmente, embora uma minoria de trollóides viva dentro das cidades dos humanos, a raça possui números incontáveis vivendo nos ermos, fora do alcance das regras dos deuses, nações e reis da humanidade. Nesses lugares, assim como nos Emaranhados, os trollóides travam guerra contra os bogrin, dizimando os pequenos como uma praga, enquanto tentam retomar terras que outrora pertenciam apenas aos trollóides. Desde os dias dos molgur, os trollóides são temidos e respeitados. Mas, como a humanidade sobrepuja os em termos de magia, civilização e números, o modo de vida trollóide está ameaçado.

aos chefes do kriel. A quantidade de território e o número de kith controlados por um chefe variam, dependendo do respeito que os chefes obtiveram em suas relações com cada ancião local. Certos grandes chefes ocasionalmente erguem-se para unir muitos kriels, embora essas afiliações raramente durem depois de suas mortes.

Em um kriel, o chefe é o líder comunitário que obteve esse posto por herança e respeito. Um chefe respeitado mantém-se tomando decisões sábias, sendo fiel e levando seu kriel à prosperidade. Os chefes são escolhidos pelos anciões dos vários kith de um kriel. A maioria é escolhida por um intelecto afiado, aptidão em combate e popularidade entre os vários kith do kriel. Em situações em que não haja um único trollóide capaz de reunir o apoio dos anciões, eles

O Modo dos Trollóides

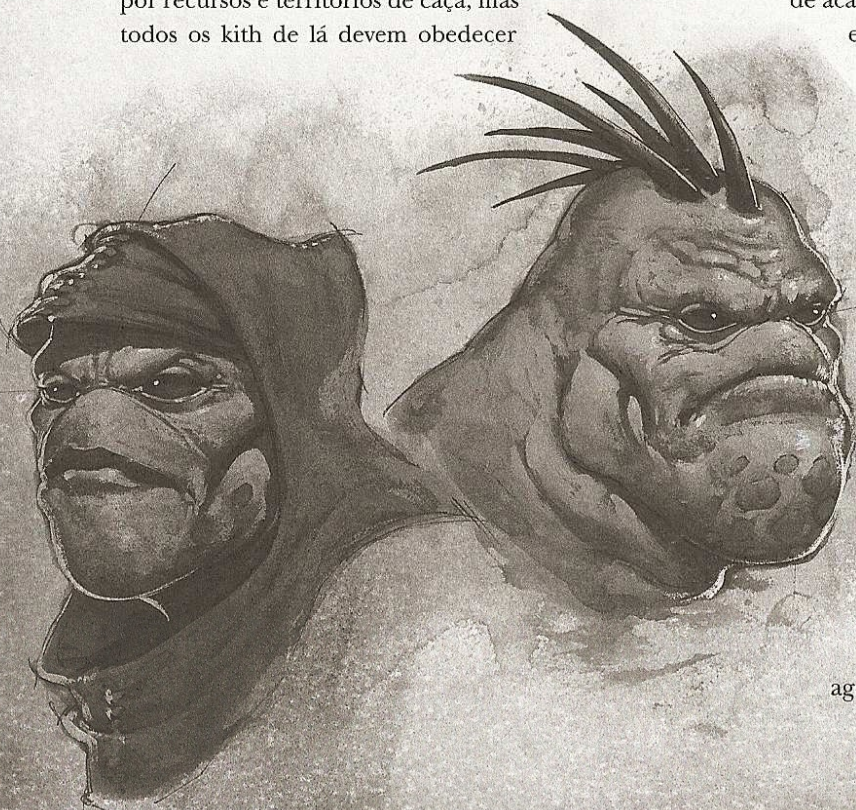
Os trollóides têm uma vida tribal e comunitária. Dos selvagens trollóides das Ilhas Scharde aos civilizados trollóides dos pântanos mais baixos da Floresta dos Espinhos, todos têm um sentimento comunitário. O conceito de kith unifica os indivíduos trollóides através das linhagens. Embora mantenha-os em comunidades unidas, é o conceito de kriel que vai além disso, e une as comunidades. A idéia de kriel traz um sentido de objetivos em comum e unidade, que tornam os trollóides indomáveis e orgulhosos.

“Kriel” é uma antiga palavra molgur, que pode ser traduzida livremente como “povo” ou “parentes”, e é o método pelo qual kith aliados ou mesmo rivais coexistem. Um kriel trollóide é o amálgama de muitos kith em uma área geográfica específica. Por exemplo, os vários kith da Floresta dos Espinhos podem competir uns contra os outros por recursos e territórios de caça, mas todos os kith de lá devem obedecer

governam por um conselho comum, mas espera-se que nomeiem um chefe na primeira oportunidade, assim que surgir um candidato adequado.

Outra posição de liderança importante dentro de um kith ou kriel é o xamã. Os xamãs trollóides são devotos de Dhunia, e são os guias espirituais de um kith. Embora todos os sacerdotes de Dhunia tentem tornar-se xamãs, este termo é normalmente reservado ao mais velho, mais poderoso ou mais sábio sacerdote de um kith. Da mesma forma, quando alguém fala sobre “o xamã” de um kriel, refere-se ao mais antigo dentre os que supervisionam os kith. Todos os xamãs compartilham de um objetivo em comum: a preservação do modo de vida equilibrado dos trollóides. Este equilíbrio inclui todos os aspectos da tradição da raça, como coletar comida, compartilhar lendas antigas, treinar os jovens, encorajar ritos de acasalamento, defender o território, fazer cumprir as leis e realizar cerimônias funerárias. Isto é reforçado por ritos animistas praticados em épocas específicas do ano, celebrando a colheita na época do Mannur, ou a época da caça, durante a estação de Orrem. Os xamãs também são as fontes de conhecimento da comunidade, guarnecendo a história e a cultura do kriel, seu bem-estar espiritual e a criação de novas leis e costumes.

Embora xamãs e chefes já tenham entrado em conflito no passado, normalmente um dos dois possui mais influência que o outro sobre um kriel. Já houve casos em que xamãs especialmente estimados tomaram o manto de chefes, embora a maior parte das comunidades prefira que esses papéis sejam distintos e separados. O orgulho dos líderes pode custar as vidas dos trollóides, e uma discussão entre um chefe e um xamã em público é considerada mau agouro. Para arbitrar essas disputas de poder, o Círculo



A DIÁSPORA TROLLÓIDE

Muitos anciões trollóides falam com reverência da ancestral unidade dos *molgur*, a última vez em que os trollóides estiveram unidos como um único povo. Milênios atrás, este império bárbaro incluía ogrun, raças goblins e hordas de homens. Embora “molgur” seja uma palavra temida pelos humanos, os trollóides que vivem nos ermos vêem o império como uma era dourada no passado distante. Como todos os molgur, esses trollóides cultuavam a Serpente Devoradora, e rejeitavam Dhunia. Eles acreditam que essa foi sua perdição. Os molgur foram destruídos no sul pelo grande rei-sacerdote menita humano, Golivant. Depois disso, fugiram para as Ilhas Scharde, para as profundezas da Muralha da Serpente e para o norte, rumo às florestas e montanhas. No norte, os resquícios dos molgur foram logo dizimados por outro grande rei-sacerdote menita, Khardovic, que chacinou aqueles que não se converteram a Menoth.

Desde aqueles dias, os trollóides voltaram-se cada vez mais a Dhunia, tornando-se mais civilizados, mas também separados em bolsões geográficos distintos. A despeito da distância entre eles, mantêm um forte espírito de parentesco, mais do que qualquer outra raça que acredite ter sido criada por Dhunia. Embora dados a lutas internas por recursos, juntam-se contra ameaças de fora, e falam dos laços de sangue que os unem. Este espírito ocasionalmente trouxe guerra aberta contra os reinos humanos dominantes, como durante as Guerras Trollóides de 242 a 247 e 262 a 267 D.R.

A recente explosão de guerra humana incentivou os xamãs a falar dessas lições de velhos laços de sangue. As muitas tribos da Floresta dos Espinhos começaram a encarar a realidade de uma nova diáspora, enquanto aldeias são destroçadas e kith desalojados por exércitos invasores. Os chefes estão se erguendo, com o poder de unir e liderar esses trollóides, lutando para assegurar a sobrevivência de sua cultura.

das Pedras entra em cena, supervisionando o conflito entre chefe e xamã, assegurando que a comunidade não sofra.

Os anciões dos kiths formam o Círculo das Pedras, um conselho que aponta o chefe e aprova as leis e costumes criados pelo xamã do kriel. Semelhante de muitas formas à cultura rhúlica, o Círculo das Pedras trollóide adere a costumes ancestrais de julgamento e equilíbrio, procurando evitar uma queda rumo ao caos total, mantendo a ordem. O Círculo das Pedras age como a vanguarda da ordem trollóide, procurando manter todos em igualdade, e unir os kith, quando é hora de defender as terras do kriel. Em grandes áreas de população trollóide concentrada, como a Floresta dos Espinhos ou os Emaranhados, esses conselhos podem unir vários kriels, e falar por todo o povo da região. Muitas vezes, é difícil fazer com que vários chefes e xamãs de kriel concordem, já que esses orgulhosos trollóides estão acostumados a serem obedecidos.

Linhagens Trollóides

No primeiro nível, os personagens jogadores trollóides podem escolher um talento de linhagem, em vez do talento normal a que têm direito. Estes talentos de linhagem representam os dons inatos que as linhagens individuais manifestam, além de fornecer um meio para os personagens trollóides estabelecerem sua diversidade. Um trollóide pode ter apenas um talento de linhagem, e pode escolhê-lo apenas no primeiro nível.

Kith dos Emaranhados (Linhagem)

Orgulhosos de suas tradições ancestrais e respeitados por sua cultura única, os trollóides dos Emaranhados possuem uma presença imponente, e uma afinidade surpreendente com os trolls.

Pré-requisitos: Carisma 13, apenas 1º nível.

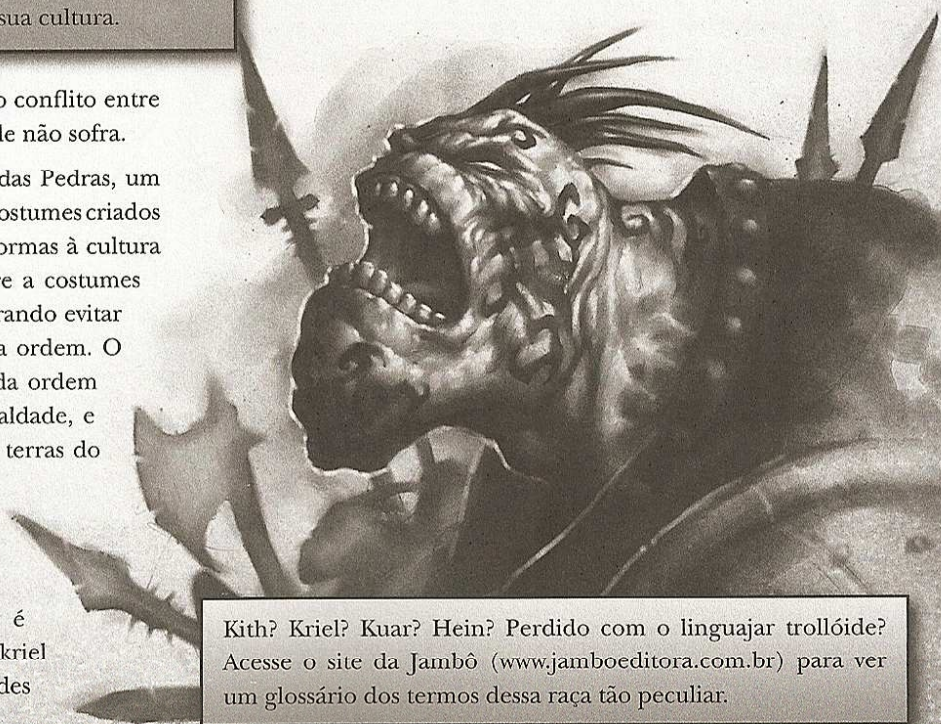
Benefício: um trollóide com esta linhagem recebe +1 de bônus em seu valor de Liderança para tomar um trollóide ou troll como parceiro. O trollóide recebe +4 de bônus racial em testes de Diplomacia e Sentir Motivação contra trollóides e trolls.

Kith dos Espinhos (Linhagem)

Os mais sábios dentre os trollóides da Floresta dos Espinhos são hábeis na arte da sobrevivência, e movem-se livremente na floresta.

Pré-requisitos: Sabedoria 13, apenas 1º nível.

Benefício: o trollóide recebe Sobrevivência como uma perícia de classe, e não considera vegetação rasteira como terreno difícil.



Kith? Kriel? Kuar? Hein? Perdido com o linguajar trollóide? Acesse o site da Jambô (www.jamboeditora.com.br) para ver um glossário dos termos dessa raça tão peculiar.

Kith da Serpente (Linhagem)

Implacáveis, impiedosos e livres de qualquer aliança com os homens, os selvagens trollóides das Montanhas da Muralha da Serpente são brutais e ferozes, e os maiores dentre eles possuem vontade indomável.

Pré-requisitos: Sabedoria 13, apenas 1º nível, tendência Caótica.

Benefício: o trollóide recebe a habilidade fúria uma vez por dia (ou um uso diário adicional, caso já tenha essa habilidade), e um número de pontos de vida adicionais igual ao seu nível atual. A classe favorecida do trollóide é bárbaro.

Kith da Cicatriz (Linhagem)

Vivendo entre os pinheiros e cedros da Floresta da Cicatriz, esses trollóides habitam uma terra de neve e gelo quase perpétuos. Os mais durões do kith da Floresta da Cicatriz acostumaram-se aos rigores do inverno inclemente e o frio entorpecente que vem levá-los a cada ano.

Pré-requisitos: Constituição 19, apenas 1º nível.

Benefício: o trollóide não sofre dano de contusão por exposição ao frio, e recebe +4 de bônus racial em testes de resistência contra magias e efeitos de frio.

Kith da Pedra Sangrenta (Linhagem)

Vivendo em condições de calor escaldante e poeira, os trollóides das Planícies da Pedra Sangrenta devem suportar a temperatura e os ventos cortantes. Eles se adaptaram ao longo dos anos, suportando condições implacáveis.

Pré-requisitos: Constituição 19, apenas 1º nível.

Benefício: o trollóide não sofre dano de contusão por exposição ao calor, e recebe +4 de bônus racial em testes de resistência contra magias e efeitos de fogo.

ADOÇÃO TROLLÓIDE

O raro ritual do *kulgat*, ou laço de sangue, marca um indivíduo como alinhado a um kriel ou kith específico. Até mesmo um não-trollóide que passe pelo *kulgat* (a mistura de sangue entre um trollóide e outro ser) pode ser reconhecido pelo cheiro ou gosto por qualquer trollóide. O modo como isso acontece há muito confunde alquimistas e estudiosos.

Como uma recompensa, o mestre podem permitir que personagens jogadores recebam a honra do *kulgat*, tornando-se membros de um kriel trollóide. Embora esta honra seja difícil de ser obtida, uma vez que alguém torne-se parte de uma tribo trollóide, a ligação dura pelo resto da vida. Os efeitos do *kulgat* persistem até a morte do personagem. Pessoas notáveis que já foram recompensadas com a adoção incluem o estimado Professor Pendrake e o Rei Leto de Cygnar.

Um PJ que tenha passado pelo *kulgat* tem uma atitude inicial amistosa com qualquer trollóide do mesmo kith ou kriel. Embora este benefício possa parecer pequeno, os trollóides podem ser aliados poderosos e, como o Professor Pendrake pode confirmar, também fazem festas de arromba.

Uma Aldeia Trollóide

Aldeias trollóides em geral são cercadas por uma muralha de pedra, com cinco a oito metros de altura. Aldeias pequenas consideram-se como um único kith, enquanto que aldeias maiores podem incluir vários kith, vivendo próximos uns dos outros. Aldeias em locais especialmente hostis lembram fortificações, com muralhas de pedra mais espessas e torres de vigia capazes de suportar um pequeno cerco.

Casas trollóides são circulares, com tetos em forma de domos, e semelhantes a torres, com paredes de terra ou pedra. As construções costumam ter dois ou três andares de altura, com uma escadaria em espiral que circunda as paredes interiores da estrutura. No térreo, em geral há uma área de alimentação e uma lareira para cozinhar e se aquecer. Os quartos ficam no segundo e terceiro andares. Os telhados das casas trollóides costumam ser feitos de palha, mas muitas vezes utilizam tábuas de madeira recurvadas, para que a chuva escorra. Seu desenho prende o calor durante o inverno e reflete a luz do sol durante o verão. Os prédios são bem construídos, e projetados tanto para conforto quanto para utilidade. Em muitos casos, as muralhas de uma aldeia trollóide incorporam as paredes traseiras das casas, usando a construção circular para maximizar sua força.

Uma habitação trollóide típica é bem iluminada, com aberturas estreitas posicionadas em intervalos freqüentes, para permitir que a luz do sol entre, mas maximizando a capacidade de defesa da estrutura. As janelas são cobertas com finas cortinas de couro, curtido quase até ser transparente.

As oficinas das aldeias trollóides também são estruturas semelhantes a domos, em geral com um único andar e um ou dois cômodos. As fundições trollóides costumam ser apenas uma forja com um teto, enquanto que outros tipos de oficinas são construídas para tecelagem, confecção de quitari ornados ou fabricação de armas e manufaturas variadas. Os trollóides costumam empregar um sistema de escambo, embora também vendam em troca de moeda, e muitas vezes sejam bastante astutos quanto ao preço de suas mercadorias.

No centro de uma aldeia trollóide está um kuar, ou plataforma de pedra, uma estrutura monolítica que serve como local de reunião da aldeia. Todos os duelos rituais são realizados no topo do kuar. Seu ponto elevado também é utilizado pelos anciões do kith ou chefes para supervisionar ou arbitrar disputas. O xamã reúne os jovens da comunidade na base do kuar para ensinar-lhes os anais do kith e do kriel. Os kuar são muitas vezes cercados de monumentos de pedra chamados de "pedras de kriel".

Pedras de kriel são ícones sagrados de façanhas heróicas e histórias que foram consideradas importantes o bastante para serem gravadas em pedra. Construídas em diversos tamanhos e formas, estas pedras servem como centro de preces e reverência, e são muitas vezes incorporadas no altar religioso da aldeia. Muitas são creditadas com poderes sobrenaturais, e os trollóides consideram-nas as áreas mais sagradas de uma aldeia.

Trollshen

Shen são trollóides machos, maduros mas ainda sem companheiras, em um período de transição, em que seu status social é incerto. Muitos são encorajados a deixar seu kith, na esperança de encontrar uma companheira. Caso contrário, devem encontrar um meio de se tornar úteis. Shen muitas vezes juntam-se como *trollshen* — cinco a vinte homens trollóides. Em aldeias maiores, trollshen são uma parte aceita da comunidade, fornecendo moradia comunal para seus membros e vendendo um serviço, como carpintaria ou alvenaria. Mas, em aldeias menores, os shen não têm permissão de permanecer, e recebem comida e água suficientes para ir embora e encontrar outra aldeia no kriel. Trollshen também podem surgir entre esses shen banidos, com o objetivo de assegurar proteção mútua nos ermos. Trollshen estabelecem-se em sua própria área, obtendo o respeito do kriel através da fundação de seu próprio kith, ou juntam-se a uma aldeia local, fornecendo trabalho em seu ofício escolhido e lutando pela proteção da aldeia quando necessário.

Alguns trollshen não têm sucesso em obter um espaço para si no kriel. Esses formam bandos fora-da-lei, e muitas vezes tornam-se trollóides *shenkriel*, o que pode ser traduzido como “perdidos e sem povo”. Trollóides sem alianças são mercenários ideais, e conhecidos por posturas rudes e várias habilidades. A maior parte dos trollshen é — por mérito ou treinamento — composta de excelentes guerreiros, do ponto de vista dos humanos, e sua cura rápida e durabilidade tornam-nos valiosos como soldados de aluguel.

Esses shen podem até mesmo viver entre os humanos durante anos, procurando ingressar em um kriel quando estiverem cansados do mundo dos homens. São recebidos de volta nas comunidades trollóides por seu valioso conhecimento das terras humanas. Mesmo assim, esses indivíduos também sofrem

de um desejo de viajar, que os força a voltar às terras dos homens e muitas vezes a uma morte prematura.

Alguns bandos trollóides formam “kriels nômades”, composto de trollshen, trollóides com companheiras e equivalentes nômades de xamãs e chefes. Sem um conselho de anciões, os trollóides estabelecidos vêem esses kriels itinerantes como bandos de escória ambulante.

Trollóides exilados também tornam-se membros dessas tribos com frequência. Esses trollóides são marcados por algum ato de traição ou vilania contra seu kriel ou kith. Muitas vezes, são recebidos nas comunidades de shenkriel, e até mesmo vêem que suas marcas são distintivos de prestígio e notoriedade, o que auxilia em seus acordos.

Trollshen crédulos devem ter cuidado com outros como eles nos ermos, pois podem se ver presos em sociedades como essas rapidamente, por coerção, uma forma de escravidão. Existem muitas razões pelas quais trollshen unem-se em busca de proteção, e esta é uma delas.

A CAMPANHA TROLLSHEN

Um trollshen pode ser um grupo de PJs trollóides, e uma campanha pode girar em torno da fundação de seu próprio kith. A formação de um kith exige obter terra, construir uma aldeia, entalhar uma pedra de kriel, desenhar um padrão de quitari e atrair companheiras. Ou, em vez disso, os PJs podem tentar ingressar em um kriel, recebendo uma tarefa específica, como caçar feras perigosas. O mestre também pode permitir parceiros trolls, ou até mesmo personagens jogadores trolls em uma campanha de alto nível. Com adversários como feras selvagens, druidas manipuladores, outros trollshen e as forças da humanidade à espreita, um mestre astuto pode facilmente conduzir uma campanha apenas com trollóides, ambientada nos ermos de Immoren ocidental, usando os temas dos shen como ganchos de aventuras.



Remédios Tóxicos Trollóides

A fisiologia trollóide é muito mais resistente que a humana, e a capacidade trollóide de ignorar os efeitos até mesmo dos mais potentes venenos concede a eles uma abordagem única ao uso de ervas e plantas medicinais. Os remédios tóxicos trollóides são nocivos ou até mesmo mortais a um humano, e seu uso em qualquer criatura sem a resistência a veneno de um trollóide é tolice. Plantas perigosas como verruga de afta, raiz de ravina, gengibre negro, hooaga e lótus do brejo são usadas em misturas fétidas de ungüentos, cozidos e poções que podem derrubar um homem, mas têm efeitos fantásticos sobre os trollóides. Mesmo assim, somente os mais resistentes trollóides usam os remédios tóxicos mais potentes, como língua-azul ou flagelo da cicatriz, e normalmente com um respeito quase religioso por seu poder.

Língua-azul Custo: 150 PO

A pungente mistura chamada "língua-azul" é um poderoso narcótico que pode deixar um homem alucinando por horas. Para os xamãs e feiticeiros trollóides, esta é uma poderosa ferramenta para focalizar sua vontade e vislumbrar as profundezas da mente.

Trollóides que consumirem língua-azul recebem 1d4 pontos de Carisma durante uma hora, e ficam com uma mancha azul característica na boca.

Língua-azul; Ingestão CD 18; dano inicial e secundário: 1d6 de Sabedoria; efeito

secundário: +1d4 Carisma por 1 hora (não cumulativo)/ não-trollóides sofrem alucinações por 1d3 horas (trate como se estivessem fascinados).

Flagelo da cicatriz

Custo: 200 PO

Este ungüento de cheiro vagamente doce é feito de gengibre negro e das raízes da verruga de afta, resultando em uma pasta que acelera o fluxo do sangue. Embora os trollóides não conheçam seus exatos efeitos clínicos, usam o flagelo da cicatriz para tratamento de ferimentos desde antes da era das Mil Cidades.

O flagelo da cicatriz depende do metabolismo trollóide, acelerando-o até o ponto em que os ferimentos do trollóide curam-se a uma taxa muito mais rápida que o normal, embora o corpo possa sofrer espasmos dolorosos e perda de consciência. O flagelo da cicatriz deve ser aplicado sobre um ferimento por alguém habilidoso, exigindo um teste de Cura (CD 15) para funcionar. Este remédio tóxico não concede efeitos benéficos para não-trollóides.

Flagelo da cicatriz; Contato CD 15; dano inicial: 1d10 de dano e inconsciência; dano secundário: inconsciência; efeito secundário: regeneração 1 por 5 minutos (total de 50 PV em 50 rodadas) até que todos os ferimentos sejam curados/não-trollóides sofrem 1d3+1 pontos de dano de Constituição por ferimentos internos.

Parceiros Trolls

De forma semelhante a um mekânico que pode levar um gigante-a-vapor para uma aventura, um trollóide pode levar um troll junto consigo. Os trollóides têm um laço com os trolls, devido a sua linhagem e também por causa da domesticação dos trolls em certas sociedades trollóides.

Existem tantas (ou mais) desvantagens em ter um companheiro troll quanto em manter um gigante-a-vapor. Tamanho, alimentação, os instintos naturais do próprio troll, assim como o fato de que eles são temidos e mortos à primeira vista em terras humanas civilizadas são fatores que devem ser levados em consideração. Por isso, parceiros trolls são melhores para aventuras nos ermos.

Se um personagem trollóide escolhe o talento Liderança, pode ter um troll comum ou um troll pigmeu (veja o *Monstronomicon*, páginas 188 a 197) como parceiro. Um troll pigmeu conta como um personagem de 3º nível (1 nível de humanoíde monstruoso, Ajuste de Nível +2), e um troll comum como um personagem de 11º nível (5 níveis de humanoíde monstruoso, Ajuste de Nível +6). Se o jogador quiser um troll parceiro de nível maior, o troll pode avançar de nível numa classe de personagem (guerreiro para trolls pigmeus; bárbaro para trolls comuns).

Famíliares Fedelhos

Feiticeiros trollóides podem escolher um fedelho como familiar, com o uso do talento Familiar Aprimorado. Fedelhos são as crias degeneradas dos trolls, formados



REMÉDIOS TÓXICOS NA CAMPANHA

Remédios tóxicos são venenos de contato ou ingestão, que têm um efeito secundário benéfico para aqueles com resistência a veneno. Um remédio tóxico sempre tem um poderoso efeito inicial — muitas vezes algum dano temporário em habilidade — e, como qualquer veneno, um efeito secundário. Mas, diferente de venenos, também tem um efeito secundário benéfico. Ambos os efeitos secundários ocorrem um minuto após o uso. Um teste de resistência de Fortitude é necessário para evitar os efeitos nocivos, mas não para receber o benefício.

Uma dose ativa de remédio tóxico é tão grande que não pode ser usada em combate, e até mesmo o tipo ingerido é fácil de ser detectado após um único e inofensivo gole. Uma dose equivale a pelo menos 350 g, e exige uma ação de rodada completa para ser aplicada. Remédios tóxicos são tratados como venenos para outros propósitos, incluindo os efeitos de magias. *Retardar envenenamento* suspende temporariamente os efeitos (negativos e positivos) de um remédio tóxico, enquanto que *neutralizar venenos* os anula.

quando uma parte decepada de um troll cresce e ganha vida. Embora a maioria dos fedelhos seja deformada ou desfigurada de alguma forma, eles têm algo que lembra um intelecto, e são familiares úteis para trollóides que busquem um companheiro apto e de fácil manutenção.

Um feiticeiro trollóide de nível 3 ou maior pode escolher um fedelho imaturo (veja o *Monstronomicon*, página 192) como familiar, com o uso do talento Familiar Aprimorado. A partir do 9º nível, pode escolher um fedelho maduro de tendência compatível.

Fedelhos imaturos podem fornecer diversos benefícios, determinados pelo membro decepado do qual vieram. Cada fedelho maduro tem uma característica única, dependendo da raça de troll da qual ele foi criado.

Um feiticeiro trollóide deve escolher a raça de fedelho que receberá como familiar quando escolhe o talento Familiar Aprimorado. Uma vez escolhido, o fedelho não muda, embora um fedelho imaturo possa se tornar maduro quando seu mestre alcançar o 9º nível.

Familiars Fedelhos (Imaturos)

Raça de fedelho	Deformidade	Benefício
Membroforte	Braços grandes demais	+3 de bônus em testes de Agarrar.
Pé-manco	Imensos pés aleijados	+1,5 m em seu deslocamento básico.
Dentuço	Mandíbula e presas desproporcionais	+3 de bônus em testes de Intimidação.
Olho-gordo	Olhos imensos	+9 m na visão do escuro.
Espinhudo	Grandes espinhos afiados	+1 de bônus de armadura natural.

Familiars Fedelhos (Maduros)

Raça de fedelho	Tendência	Habilidades do Fedelho
Fedelho de troll atroz	Caótico e Mau	+1 Força/4 níveis do mestre.
Fedelho de troll comum	Neutro	Usar Arma Comum (machado de batalha).
Fedelho de troll do inverno	Neutro	Bafo Gélido 1/dia; como o troll do inverno, mas causando 3d4 de dano de contusão.
Fedelho de troll do piche	Neutro	Imolar: ataques corpo-a-corpo causam +1d3 pontos de dano adicional de fogo.

Duelos Trollóides

Embora os trollóides engajem-se periodicamente em duelos físicos normais, eles desenvolveram uma tradição única de duelos mentais, a partir de seu ritual Tohmakk Mahkeiri, ou “Vislumbre da Mente” (veja *GPRF*, página 58). Esses duelos mentais, chamados Grohmat Mahkeiri, recebem respeito especial, e são utilizados para resolver disputas de posição ou até mesmo desavenças de liderança entre os membros de um kriel. Esses são desafios públicos, testemunhados pelo xamã do kith, pelo chefe do kriel ou por anciões de posição semelhante. Dependendo da estatura dos participantes, esses duelos podem reunir um grande público, o que irá ampliar a honra obtida pelo vitorioso, e denegrir o perdedor na mesma proporção.

Embora qualquer trollóide reconheça a diferença entre um Grohmat Mahkeiri e um Tohmaak Mahkeiri, não-trollóides raramente conseguem distinguir os dois. Antes do início do duelo, há um cumprimento ritual, com ambos os trollóides postando-se um contra o outro. Desavenças e termos são relatados neste momento. Se qualquer participante recuar durante este estágio, não há penalidade

social inerente, embora ele perca os termos do duelo.

Se o duelo iniciar, os trollóides pressionam suas cabeças uma contra a outra, e tentam dominar o oponente através de pura força de vontade. Esses duelos mentais podem ser extremamente perigosos e extenuantes, muitas vezes resultando em dias de fadiga mental e estupor. Na pior das hipóteses, um participante pode acabar em coma. Nos mais importantes duelos, como naqueles pela liderança de um kriel, considera-se desonrado pedir ou aceitar cura de clérigos para amenizar esse dano.

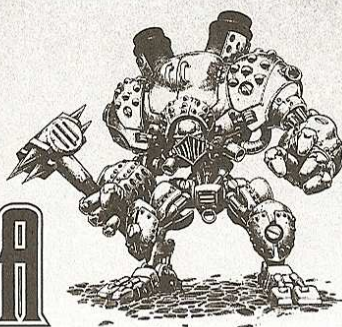
A batalha mental é resolvida através de testes resistidos (1d20 + nível de personagem + modificador de Carisma). O vencedor do teste causa 1d3 pontos de dano temporário em Sabedoria ao adversário.

Isto continua até que um dos participantes se renda e admita a derrota, ou seja reduzido a Sabedoria 0 e caia inconsciente. Caso ainda esteja consciente, o derrotado deve se prostrar perante o vencedor e aceitar quaisquer termos que tenham sido combinados durante o desafio.

Se um trollóide for pego trapaceando em um duelo (por exemplo, recebendo ajuda externa ou aumentando suas habilidades mentais artificialmente), sofre -2 de penalidade em todas as jogadas baseadas em Carisma no kriel onde o duelo ocorreu. Esta penalidade pode ser removida apenas caso ele vença dois duelos na mesma comunidade, sem trapacear.



MÁQUINAS DE GUERRA



Publicado originalmente
na No Quarter
Magazine N° 10, em
janeiro de 2007.

OS SOLDADOS DOS REINOS DE FERRO

CAMPEÕES TROLLÓIDES

Perdi tudo que tenho; meu kriel, minha esposa, meus filhos. Nos vales, perambulei, chafurdando no sangue de meus compatriotas. Então aqui me ponho, com meus machados a postos e minha armadura ajustada. Vocês fazem juramentos de raiva, mas eu não tenho nenhuma dentro de mim. Cairei sobre nossos inimigos, e não restará nada além de cinzas e sangue.

— Ganthar Caolho, kithkar



Os campeões implacáveis são heróis épicos entre os trollóides. Cada um desses infelizes guerreiros carrega as cicatrizes de uma tragédia pessoal, que assombra-os como um espectro. Eles não temem nada, e marcham para a batalha com uma resolução amarga de agarrar a vitória das mandíbulas da morte, ou sucumbir à sua libertação sombria. Reúnem-se sob juramentos de sangue, colocam de lado suas diferenças, esquecem feridas velhas, e concentram-se na tarefa exclusiva de destruir seus inimigos.

Unificados pelas ameaças contra sua raça, os campeões trollóides servem como sentinelas estóicas e vigias de um povo acuado. Embora os feiticeiros convoquem os estúpidos e fortes trolls para servi-los, estes guerreiros de reputação quase mítica atuam na frente de batalha para qualquer kith trollóide que necessite. Campeões formam uma muralha de carne endurecida, armadura e aço afiado, que se move com astúcia e determinação sem paralelos entre seu povo. Esses bandos de heróis são únicos, pois recrutam membros de qualquer kith ou kriel. Personificam o espírito marcial e a resistência dos trollóides, e caminham em uma estrada rumo à guerra, com determinação que beira o suicídio.

Há até pouco tempo, esses grupos de campeões reuniam-se para servir e proteger um chefe que embarcasse em alguma tarefa importante. Apenas uma ameaça tremenda ou o chamado de um grande chefe poderia unir tantos guerreiros temíveis. Em geral, apenas um único grupo de trollóides desta estatura existe em um único kriel, e luta junto a seu líder. Hoje em dia, nesta época terrível, os campeões tornaram-se a base dos bandos de guerra trollóides, e lutam batalhas sangrentas contra forças que ameaçam-nos com frequência demasiada, nos ermos.

Muitos desses guerreiros sofreram horivelmente, e carregam cicatrizes em seus corpos e mentes. Com os ventos da guerra soprando nas florestas de Immoren ocidental, existem muitos campeões que são os únicos sobreviventes de algum massacre, impotentes, sabendo que mesmo sua grande habilidade não pôde retardar o progresso de seus inimigos.

Guerreiros com o nível de habilidade e força de um campeão são extremamente raros, mesmo entre os trollóides, e poucos kith podem formar um bando como esse. Muitos consideram um kriel que faça fronteira com as terras dos homens afortunado se conseguir reunir guerreiros suficientes deste calibre para formar um grupo coeso. Com tantos kriel trollóides erodidos por conflitos, os campeões de diferentes grupos começaram a se unir sob um único líder. Cada bando tem um nome, que fala de sua reputação. Os Lâminas Vigilantes de Horthol, a Marcha Sangrenta de Mão-Soturna e o Punhal de Espinho-Vermelho são todos lendários por seus esforços nos arrabaldes das Planícies da Pedra Sangrenta e nas profundezas da Floresta dos Espinhos.

Estes guerreiros tomaram as tradições dos antigos conselhos de guerra e forjaram suas lealdades sob juramento de sangue ou kulgat. Seu vínculo de irmandade empresta a cada um deles a habilidade e perseverança para levar uma

batalha até o amargo fim. O kulgat serve como um pacto de lealdade que nunca morre, mesmo com o último suspiro de um trollóide. Os campeões escolhem seu líder entre os mais velhos e poderosos guerreiros do grupo, e chamam-no de *kithkar*, que significa “primogênito” no idioma molgur-trul. O kulgat serve como a pedra fundamental dos campeões, e o kithkar serve como a argamassa que liga os guerreiros.

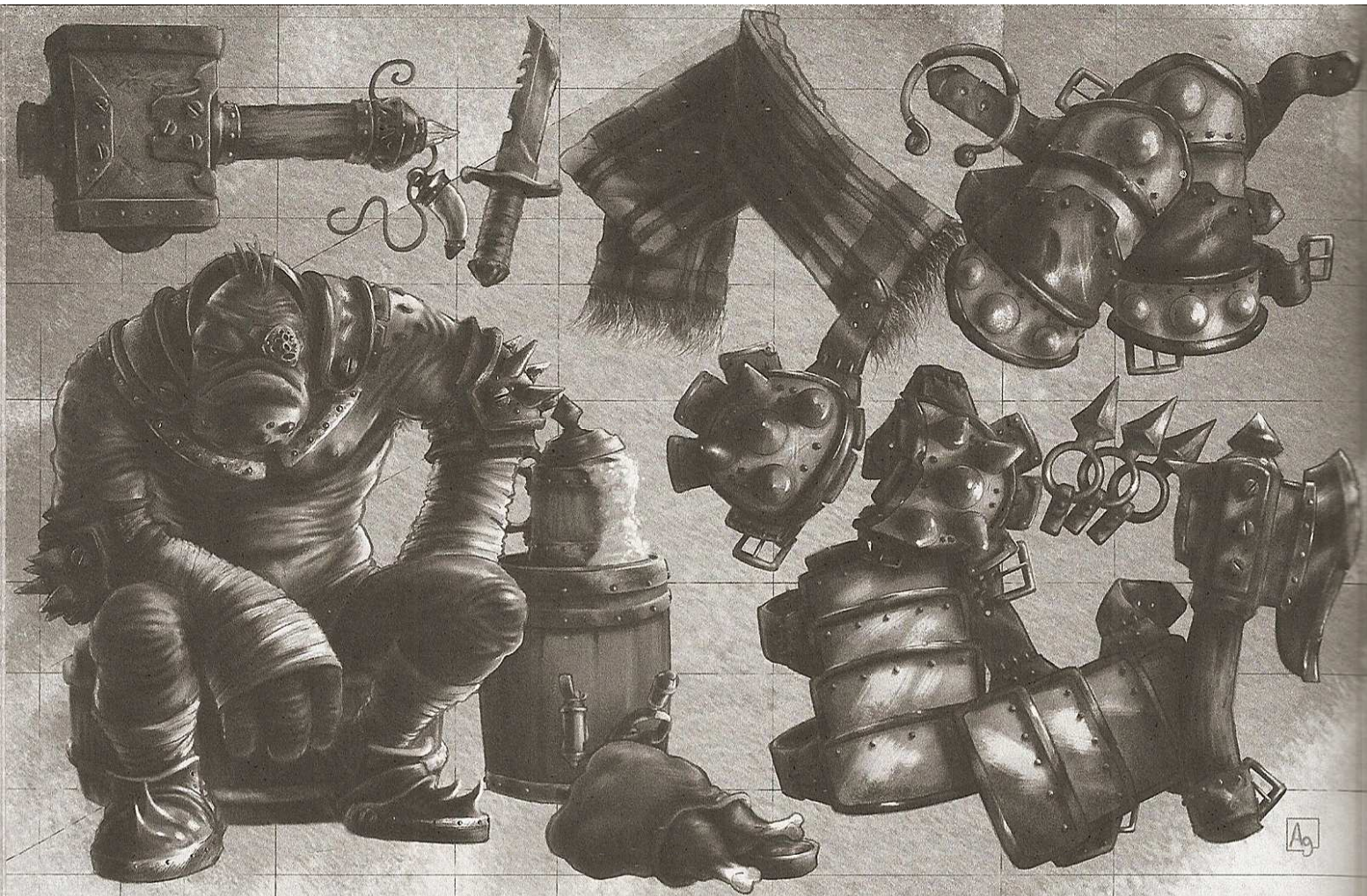
Embora seja figurativamente o líder do grupo, o verdadeiro significado de kithkar é mais semelhante a “irmão mais velho”. Este líder serve menos como uma função hierárquica e mais como uma voz que aconselha e guia os guerreiros. O kithkar é o mais habilidoso guerreiro do grupo e, pela natureza da habilidade e sabedoria necessárias, muitas vezes um respeitado chefe em seu próprio kriel. Ele assume a responsabilidade por cada um dos campeões que fazem o juramento do kulgat. Seus deveres e obrigações são complexos e às vezes difíceis, pois ele deve organizar seus irmãos em batalha, auxiliá-los e aconselhá-los, além de encorajar os necessitados em tempos de tristeza. Ele também julga a convicção de cada irmão, entrando no Tohmaak Mahkieri quando necessário. Se a fé de um campeão em seus camaradas vacilar, ele é forçado a confrontar os medos e motivos que podem fazê-lo escorregar de sua lealdade. É dever do kithkar assegurar que isso nunca aconteça.

Os trollóides passaram a depender mais desses bandos de campeões à medida que aumentou a pressão das criaturas sombrias e dos diabólicos invasores. Esses especialistas recebem grande liberdade de ação. Não é incomum que um grupo exija o auxílio de uma aldeia trollóide sem oferecer pagamento. Dezenas de guerreiros trollóides em busca de treinamento e serviço com esses veteranos muitas vezes juram seguir um chefe maior, como Madrak Couro-de-Ferro. Alguns bandos de campeões possuem pequenos exércitos de guerreiros aspirantes seguindo-os, na esperança de lutar ao seu lado nas gloriosas batalhas do futuro. Esses trollóides menos experientes buscam avidamente o conselho dos campeões em assuntos de lutas e táticas, ou simplesmente desejam ouvir histórias de suas façanhas. Campeões muitas vezes recebem ofertas de armas, comida e até mesmo dinheiro por seus serviços e por esse auxílio. Embora isso possa parecer trabalho mercenário, entre os trollóides esses bandos são presentes da própria Dhunia.

Nesta época de crise, os trollóides fizeram tremendas tentativas de organizar seus guerreiros e feiticeiros em um verdadeiro exército, e isto exige uma cadeia de comando. Orgulhosos chefes e anciões abriram mão de sua autoridade,

PADRÕES DE QUITARI

Padrões de quitari (*GPRF*, página 57) são especialmente significativos para os campeões trollóides que defendem os kriels. A maior parte dos grupos usa o mesmo padrão, mas em alguns casos os campeões reunidos de kriels dizimados ou dissolvidos podem vestir quitari diferentes. Veja o site da Jambô para alguns exemplos de padrões de quitari.



e agora cumprem as ordens de outros. Os campeões existem fora dessas incipientes estruturas de comando, e obedecem apenas àqueles que vêem como seus superiores.

Muitos campeões são eles mesmos chefes e únicos sobreviventes de batalhas devastadoras no caos da fuga da Floresta dos Espinhos. Esses grupos são raros, e muitas vezes contêm guerreiros cujas reputações superam até mesmo aquelas de alguns feiticeiros: Tassek Espinho Vermelho, que esmagou o crânio do Cavaleiro da Ruína Shaxraze; Beremen Espada-do-Brejo, que derrubou uma dúzia de ciclopes skorne com seus machados, Mordaz e Amargo; Ganthar Caolho, o único sobrevivente do cerco da Legião do Flagelo Eterno no kriel de Azuk Mata-Porco, e Horthol Fio-Robusto, o guardião e amigo de Madrak Couro-de-Ferro. Nomes lendários como esses são pronunciados com reverência, e creditados com habilidades míticas. Uma reunião de tais indivíduos sob o kulgat é um sinal de que os tempos são terríveis, e tolo é quem atrair a ira desses perigosos guerreiros.

O sangue sempre jorra por onde os campeões trollóides marcham. Servindo onde são necessários, convocados por conselhos de guerra, os campeões do povo trollóide não mais são o raro bando de heróis ancestrais que se juntava para um único grande propósito. Hoje em dia, formam a base das forças que repelem as ameaças que cercam seus kith e kriel. Implacáveis, sanguinolentos e brutais, esses guerreiros trilharam um caminho traiçoeiro, e deixaram um rastro de ruína e morte atrás de si.

CAMPEÃO TÍPICO

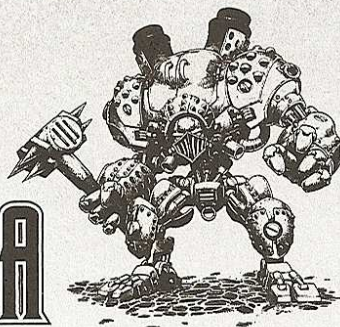
Campeão Trollóide: trollóide Bárbaro 7; ND 8; Humanóide Médio; DV 7d12+28; 73 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 16 (+5 armadura, +1 natural), toque 10, surpresa 16; Atq Base +7; Agr +11; corpo-a-corpo: *marreta* +1 +13 (3d4+7, dec. x3); Atq Ttl corpo-a-corpo: *marreta* +1 +13/+8 (3d4+7, dec. x3); QE cura rápida, duração, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, fúria 2/dia, redução de dano 1/—, resistência a veneno 4, sentir armadilhas +2, visão no escuro 18 m; Tend. N; TR Fort +9, Ref +2, Von +3; For 18, Des 11, Con 19, Int 9, Sab 12, Car 7.

Perícias e Talentos: Escalar +7, Intimidação +8, Natação +5, Saltar +7, Sobrevivência +6; Ataque Poderoso, Foco em Arma (machado grande), Trespasar.

Fúria: duas vezes por dia, o campeão trollóide pode entrar num estado de fúria, que dura 9 rodadas e altera suas estatísticas para as seguintes: 87 PV; CA 14, toque 8, surpresa 14; Agr +15; corpo-a-corpo: *marreta* +1 +15/+10 (3d4+10, dec. x3); TR Fort +11, Von +5; For 22, Con 23; Escalar +9, Natação +7, Saltar +9.

Equipamento: amuleto de armadura natural +1, marreta +1, peitoral de aço.

MÁQUINAS DE GUERRA



*Publicado originalmente
na No Quarter
Magazine Nº 5, em
março de 2006.*

OS SOLDADOS DOS REINOS DE FERRO

OS FAZEDORES DE VIÚVAS

O medo faz parte da vida de soldado. Mas, dentre tudo que a guerra pode trazer, não existe nada como o terror causado pelo ataque de um franco-atirador. Mesmo em meio à carnificina da batalha, ver um oficial, um camarada, um irmão derrubado sem aviso pode ser uma experiência devastadora. Os Fazedores de Viúvas de Khador são batedores e franco-atiradores de elite que conseguem eliminar oficiais inimigos sem serem vistos, e desabilitar imensos gigantes-de-guerra com igual facilidade. São algumas das mais odiadas e temidas armas no arsenal khadorano, um mito em sua própria terra, usados como exemplo de patriotismo, habilidade e dedicação.

Armas de caça de todo tipo são utilizadas nas forças armadas de Khador desde que o exército foi formado pelo Rei Marakos Taranovi, o Forjador de Juramentos, o primeiro monarca de Khador. Era comum que os soldados de tempos antigos trouxessem suas próprias armas de fogo. Os primeiros “franco-atiradores” eram simplesmente soldados bons de pontaria, usados para atormentar as fileiras do inimigo antes da batalha, e não tinham posto oficial.

O mais antigo “regimento de franco-atiradores” de que se tem notícia foi utilizado nas semanas logo antes da Primeira Guerra da Floresta dos Espinhos, de 510 a 511 D.R. Sob as ordens do Rei Vygor, o Komandant Zavis Kolov requisitou os melhores caçadores e fuzileiros de Khador. Em conjunto com um destacamento de mateiros kossitas, eles varreram o norte da Floresta dos Espinhos, dando cabo de todas as patrulhas cygnaranas, o que impediu que o inimigo descobrisse a imensa reunião de homens e gigantes na fronteira. Kolov dividiu os fuzileiros e kossitas em pequenas equipes, para melhor aproveitar sua pontaria e furtividade. Isto era inédito nas forças armadas de Khador, cujas táticas baseavam-se em sobrepujar o inimigo através da força bruta.

O sucesso do plano foi inegável. Os batedores e milicianos de Cygnar em Fellig ficaram tão perturbados que culpavam a própria Floresta dos Espinhos. Nenhum fuzileiro khadorano foi encontrado, e as preparações para a invasão transcorreram em segredo. A despeito da derrota na guerra, os “Fazedores de Viúvas de Kolov” foram uma das poucas coisas que funcionaram bem para Khador no conflito. Kolov utilizou o apelido pela primeira vez num discurso para as

tropas, logo após a guerra: “Não alcançamos nosso objetivo. Mas saibam que nosso inimigo não é vitorioso. Existem incontáveis viúvas em Cygnar, cujas lágrimas lembram os sulistas do custo de enfrentar o poderio de Khador. Orgulhem-se disso, meus fazedores de viúvas...”. O nome vem sendo usado desde então.

Este novo tipo de esquadrão furtivo encaixou-se perfeitamente com o “Novo Khador”, que lambia suas feridas e reconstruía seu exército. Quando um novo rei foi coroado, os líderes militares começaram a formular um plano para uma unidade duradoura, dedicada a eliminação de alvos à distância, furtividade e sobrevivência. Em 518 D.R, os Fazedores de Viúvas estavam formados e operacionais.

Recrutados de todos os postos e ramos das forças armadas, os atuais Fazedores de Viúvas são treinados em Volningrado, na Academia Kolov. Os oficiais recomendam soldados que demonstram talento excepcional para o tiro. Ser escolhido para essa divisão de elite é uma grande honra — apenas cento e cinquenta alunos ingressam a cada ano. Caso sejam aceitos, os recrutas passarão os doze meses seguintes num treinamento rigoroso, separados do resto do exército.

Não existe pompa ou cerimônia na Academia Kolov. Os recrutas são tratados igualmente, sem distinção de posto ou posição social anterior. O programa da academia concentra-se em transformar os recrutas não apenas em fuzileiros e mateiros habilidosos, mas também em soldados com dedicação à toda prova, dispostos a eliminar qualquer alvo, até mesmo outros khadoranos, caso recebam uma ordem.

Os recrutas são divididos em equipes de quatro homens, designados para um kapitan veterano, que serve como seu treinador até a formatura. As primeiras semanas são passadas em treinamento físico constante e doutrinação sobre táticas, construindo as fundações para o que está por vir. Desde aprender sobre a montagem de gigantes-de-guerra até seus pontos fracos, até rastrear kapitans pela neve, os recrutas obtêm as aptidões que permitem sua sobrevivência. Esta parte do treinamento começa a sedimentar a idéia de que eles são os melhores dentre os melhores, uma raça separada do resto das forças armadas de Khador.

Depois das primeiras semanas, os recrutas avançam para o treinamento mais direto a respeito de tiro e concentração. Os recrutas devem aprender a disparar com precisão sob todas

as condições. Os kapitans conduzem exercícios em variados tipos de clima, adicionando fumaça, barulho, falta de sono e até mesmo outros recrutas movendo-se na linha de tiro.

O começo do treinamento é incrementado por competições, com cada esquadrão tentando superar os outros nos exercícios. As disputas são incentivadas pelos kapitans, e os prêmios são rações extras, cartas de familiares e preciosas folgas. Os esquadrões que se destacam são recompensados; aqueles que falham sofrem.

A arma utilizada pelos modernos Fazedores de Viúvas é um rifle Visloviski customizado. As peças podem ser substituídas facilmente, para consertos rápidos em campo. A adição de um cano mais longo e uma luneta especial aumentam o alcance e precisão, em relação aos rifles de caça comuns. Os Fazedores de Viúvas podem fabricar sua própria munição em campo, e são capazes de criar diversos tipos de cargas para melhor se enquadrar a cada alvo e condição. Cada arma é customizada por seu dono, e é o objeto mais valioso que possui. Durante o treinamento, a penalidade por deixar cair a própria arma é a morte.

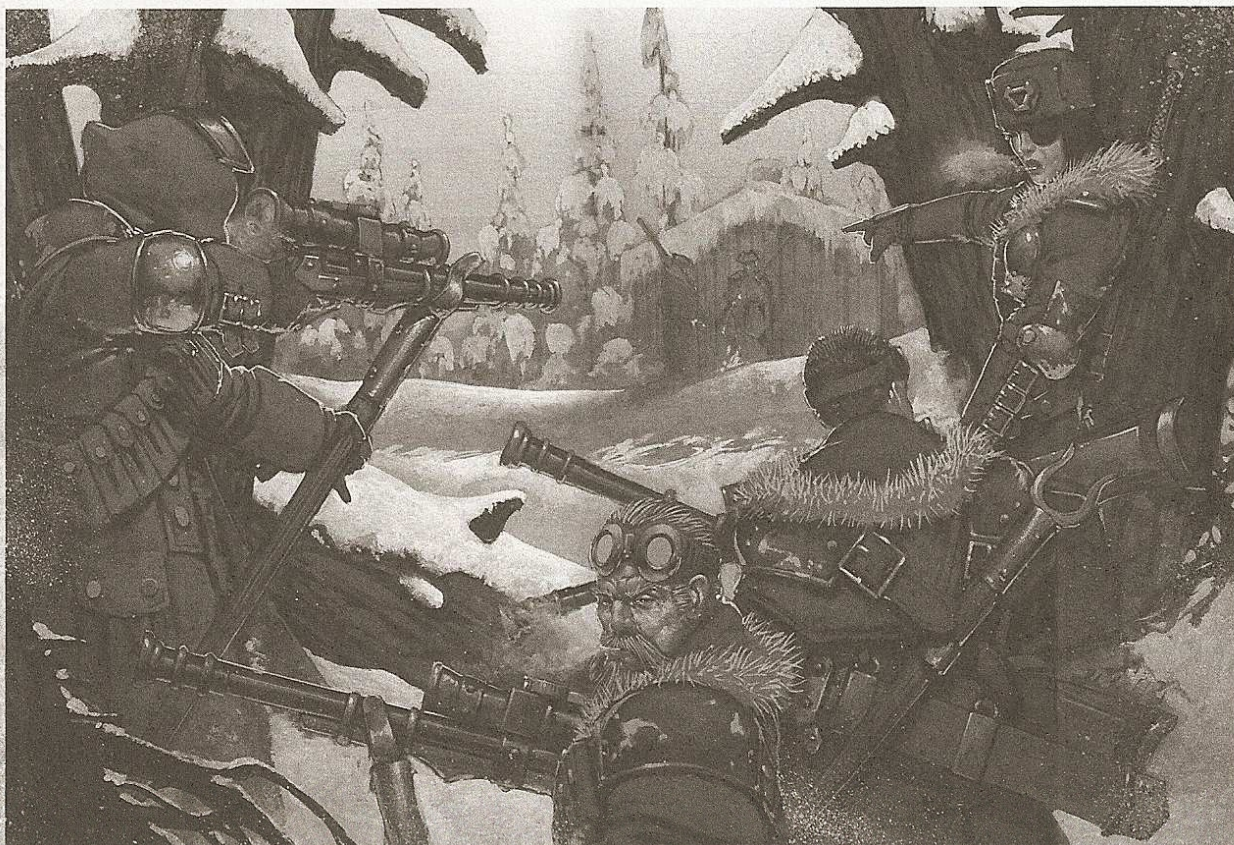
Além do treinamento de tiro, durante o curso são introduzidas as táticas para disparar contra um gigante-de-guerra. Gigantes fortemente blindados são muito resistentes a armas de fogo normais. Os Fazedores de Viúvas estudam para adquirir conhecimento sobre como funcionam e como são montados esses construtos, aprendendo a atacar sistemas específicos. Para que possa se formar, cada equipe deve desabilitar um gigante-de-guerra armado e operacional em carga, antes que chegue a ela. O sucesso é uma exigência, e

muitos recrutas perderam suas vidas devido a tiros imprecisos ou hesitação.

Enquanto a doutrinação continua e o treinamento de tiro fica mais intenso, os alunos são introduzidos a conceitos de furtividade, rastreamento e camuflagem. Enfatiza-se a habilidade não apenas de permanecer imóvel e imperceptível, mas também de reposicionar-se sem atrair atenção e cobrir os próprios rastros. Durante um exercício conhecido como "Lebre e Cão", os recrutas devem evitar dois dos argus treinados da academia, enquanto atravessam as instalações. A enfermaria está frequentemente cheia daqueles que não conseguem compreender as sutilezas da evasão.

No sexto mês de treinamento, começam os exercícios de campo. As equipes devem rastrear e capturar equipes competidoras nas florestas ao redor da academia. Embora não seja usada munição verdadeira, as equipes podem utilizar quaisquer meios não-letais que consigam imaginar, para capturar os concorrentes, e a criatividade é encorajada.

Na última semana, no coração do inverno khadorano, os alunos são levados a lugares remotos, e cada equipe é separada das outras. Seus casacos e botas são retirados, não recebem comida ou qualquer tipo de equipamento, e recebem a simples instrução de voltar à Academia Kolov. O que não sabem é que serão perseguidos pelos kapitans e por duas unidades de Fazedores de Viúvas veteranos, que tentarão impedir sua aproximação. Todas as habilidades de sobrevivência e condicionamento são testadas. As primeiras doze equipes a alcançarem os portões formam-se; as outras são dispensadas, voltando ao exército regular em desonra.



RIFLE FAZEDOR DE VIÚVAS

Esta arma lembra os rifles Vislovski disponíveis para venda. Possui um cano mais longo, o que aumenta seu alcance, mas também mais fino, e a coronha e os outros mecanismos usam materiais mais leves, o que reduz seu peso. A recarga exige uma ação padrão e um teste bem-sucedido de Ofícios (armas de fogo) contra CD 11. Essas armas têm qualidade obra-prima, e customizações de mira e de precisão (veja o *GPRF*, página 189). Os Fazedores de Viúvas têm um contrato de exclusividade para esses rifles — eles não são vendidos, mas o valor básico é de 1.300 PO.

Arma Exótica de Ataque à Distância	Custo	Dano (M)	Decisivo	Incremento de Distância	Peso	Tipo
Rifle Vislovski Customizado	1.300 PO	2d6+2	19-20/x3	57 metros	5,5 kg	Perfurante

Menos da metade dos alunos forma-se a cada ano. Na formatura, recebem seu posto, e são designados para um contingente de Fazedores de Viúvas em campo, ou para um kapitan recém-promovido. Embora esteja sujeita à hierarquia militar, a divisão responde ao Comando dos Fazedores de Viúvas, em Volningrado, cujo komandant reporta-se ao Alto Komando. Uma vez designados, os Fazedores de Viúvas segregam-se do resto das forças, mantendo alojamentos separados e fazendo as refeições entre os seus. Recebem seu equipamento diretamente de Volningrado, sempre que possível, o que permite um melhor padrão de suprimentos e rações. Em geral, acredita-se que os Fazedores de Viúvas fazem por merecer o que recebem.

Quando não existe conflito aberto, as unidades de Fazedores de Viúvas são utilizadas para reconhecimento, avaliando as defesas dos potenciais inimigos de Khador. Isso também envolve patrulhas ao longo das fronteiras, para interceptar espões e contrabandistas, auxiliando as forças de fronteira, em lugares onde não existem grandes números de tropas. Isso também pode se estender a missões clandestinas em nações estrangeiras.

Em épocas de engajamento mais ativo, as unidades de Fazedores de Viúvas são ligadas a divisões, para agir como batedores, atacar linhas de suprimentos inimigas e eliminar oficiais hostis tão cedo quanto possível. A maior parte dos generais envia Fazedores de Viúvas à frente do corpo principal, esperando para empregá-los quando o inimigo está distraído pelo conflito vindouro. Uma vez engajados, alguns tiros precisos a partir de posições ocultas podem destruir a cadeia de comando e fazer planos de batalha desmoronarem na hora. Então, o treinamento sobre destruição de gigantes-de-guerra pode aleijar um inimigo antes que a batalha comece. Em casos extremos, os Fazedores de Viúvas cobrem retiradas, detendo o avanço de perseguidores e impedindo que

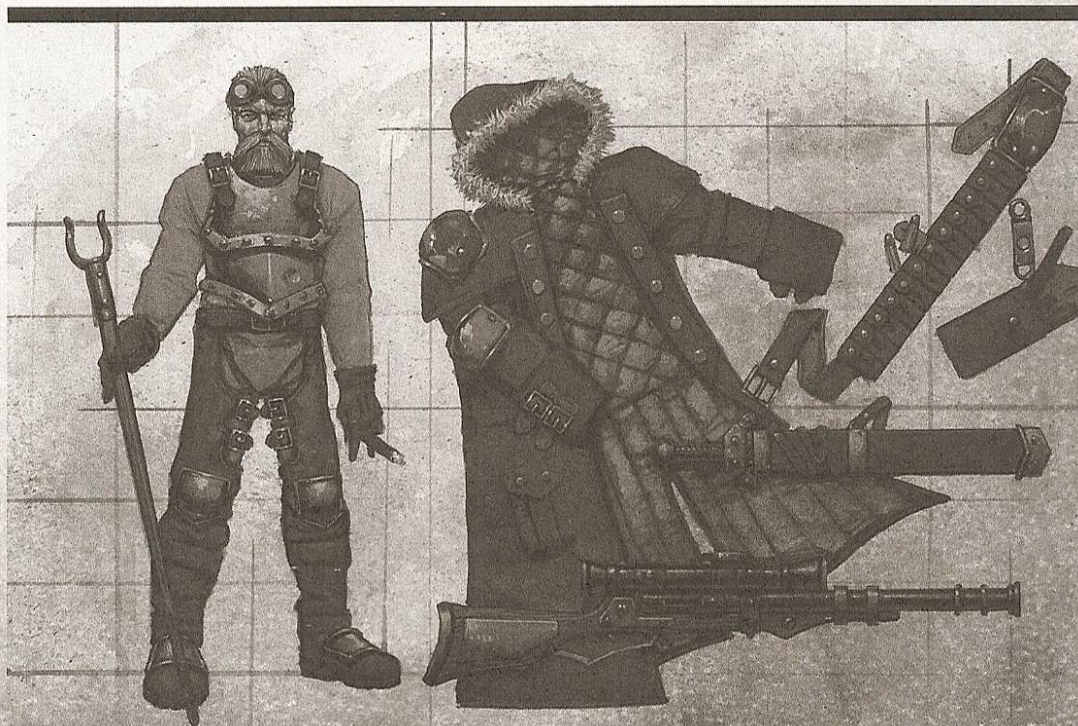
as tropas sejam capturadas.

Em 605 D.R., no início da invasão de Llael, os Fazedores de Viúvas receberam a ordem de manter oculto o avanço do exército principal. Llael possuía postos avançados e

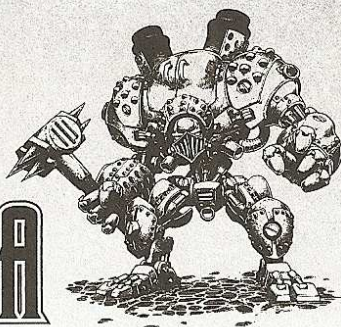
torres de sinalização ao longo da fronteira noroeste, de Muralha Vermelha a Merywyn, com o objetivo de alertar a capital e seus aliados cygnaranos sobre quaisquer forças hostis movendo-se pela região. Dentro das primeiras horas do conflito, os Fazedores de Viúvas haviam silenciado todos os postos avançados.

Ainda mais notáveis, durante a invasão de Llael, foram os esforços da Kapitan Natalya Naryski. Já uma das mais famosas entre os Fazedores de Viúvas, sua equipe de quatro homens cercou e imobilizou uma guarnição inteira, de vinte soldados, na Torre Elsinberg, durante quatro dias. Chegando antes do tempo, o fogo de seu esquadrão impediu que as notícias chegassem a Merywyn, e garantiu que a força principal pudesse atacar.

Os Fazedores de Viúvas continuam sendo uma parte integral das táticas militares de Khador, e é raro que ocorram operações sem seu apoio. Tiveram papel fundamental não apenas na ocupação de Llael, mas também nas batalhas subseqüentes na Floresta dos Espinhos. Recentemente, foram empregados nas florestas da fronteira, chegando até Corvis e Cabo Borne. O Alto Komando orgulha-se dos Fazedores de Viúvas, como uma ferramenta eficaz e impressionante de terror, assassinato e controle do campo de batalha.



MÁQUINAS DE GUERRA



*Publicado originalmente
na No Quarter
Magazine Nº 6, em
junho de 2006.*

OS GIGANTES-A-VAPOR DOS REINOS DE FERRO

O CENTURIÃO

Durante a maior parte de sua ilustre história militar, versatilidade e velocidade foram os conceitos fundamentais dos gigantes-de-guerra cygnaranos. No final do século VI, o aumento das hostilidades de fronteira com Khador trouxe consigo a necessidade de um gigante que não apenas fosse capaz de enfrentar os monstruosos Fanáticos dos inimigos ao norte, mas que também fosse projetado especificamente para explorar suas fraquezas. Inspirando-se no passado, quando os colossais erguiam-se sobre os campos de batalha, as maiores mentes militares de Cygnar decidiram que era hora de combater força com ainda mais força. Este desejo por uma vantagem tática combinou-se com certos fatores políticos, resultando no desenvolvimento do Centurião, um gigante-de-guerra capaz de neutralizar as investidas dos gigantes khadoranos, assim restando os ataques inimigos.

Em 590 D.R., a Rainha Ayn, de Khador, não deixou dúvidas sobre sua intenção de aumentar as hostilidades com Cygnar. Sua retórica tornava-se tão estridente que chegava sem dificuldade além de suas próprias fronteiras, a terras cygnaranas. Nessa época, Cygnar estava sob o brutal domínio do Rei Vinter Raelthorne IV. Os espiões que o rei enviou a Khador trouxeram relatórios sobre um esforço concentrado por parte da rainha, para acelerar o ritmo da produção bélica de seu reino, mais ainda que seu predecessor, o Lorde Regente Simonyev Blaustavya. Tanto a Rainha Ayn quanto seu mentor, o Lorde Regente, acreditavam com todas as forças na filosofia do avô da soberana, o Rei Ivad Vanar, que levava Khador a um futuro mais próspero e brilhante. Despertando um novo orgulho patriótico em seu povo, eles desejavam reacender a idéia de um Império ao norte na população.

A resposta do Rei Vinter a esta informação foi ordenar o desenvolvimento de um gigante-de-guerra que possuísse uma vantagem tática significativa contra os brutais gigantes khadoranos. A Coalizão dos Mekânicos Cygnaranos da Real Universidade de Cygnar, trabalhando em conjunto com o Armorial Cygnarano, foi contratada para criar o Centurião, após apresentar um conjunto de planos que combinavam força bruta com a mekânica avançada que sempre foi a marca de Cygnar. O Centurião teria um chassi incrivelmente resistente, com um magno-escudo melhorado mekanicamente, e uma lança de pistão hidráulica. A fabricação do gigante começou de fato em 591 D.R. Os primeiros anos foram

DADOS TÉCNICOS

Chassi: Centurião (gigante-de-guerra pesado).

Data Inicial de Serviço: 599 D.R.

Altura: 3,8 m.

Peso: 7,6 toneladas.

Velocidade Máxima: 14,5 km/h.

Espessura da Armadura: placas rebitadas de 5,5 centímetros de espessura.

Capacidade de Carga: 1.250 kg.

Carga Máxima: 4.160 kg.

Capacidade Ideal da Caldeira: 60 galões (aproximadamente 220 litros).

Capacidade de Combustível: 180 kg de carvão.

Consumo de Combustível: 5 horas de trabalho geral, 1 hora em combate.

Anotações do Projetista: "Quando recebemos a tarefa de criar um novo projeto de chassi, queríamos estar à altura do melhor que Khador tem a oferecer, sem sacrificar nossa superioridade mekânica. O magno-escudo é incomparável — vocês verão o Centurião na linha de frente muito depois que eu mesmo já houver partido".

— Lassiter Polk

Recomendações de Batalha: "Quando eles demonstraram o Centurião, só falavam de ficar preso em outro gigante, mas aquele campo de polaridade é o que torna o Centurião indispensável. Fazer um inimigo ficar paradinho, e investir quando você bem entender sempre me faz sorrir. A lança de pistão é só a cobertura do bolo. Cobertura doce, cremosa e deliciosa".

— Capitão E. Dominic Darius

O CENTURIÃO



O CENTURIÃO

Construto Grande (Gigante-a-Vapor, Mekânico)**Dados de Vida:** 22d10+30 (151 PV)**Iniciativa:** +0**Deslocamento:** 6 m (4 quadrados)**Classe de Armadura:** 26 (-1 tamanho, +13 natural, +4 escudo), toque 9, surpresa 26**Ataque Base/Agarrar:** +16/+31**Ataque:** corpo-a-corpo: lança de pistão +27 (3d8+11, dec. x3)**Ataque Total:** corpo-a-corpo: lança de pistão +27/+22/+17/+12 (3d8+11, dec. x3)**Espaço/Alcance:** 3 m/4,5 m**Ataques Especiais:** chave elétrica, sucesso decisivo sustentado**Qualidades Especiais:** campo de polaridade, características de construto, características de gigante-a-vapor, redução de dano 10/aço serric, visão na penumbra, visão no escuro 18 m**Testes de Resistência:** Fort +7, Ref +7, Von +7**Habilidades:** For 32, Des 10, Con -, Int 8, Sab 11, Car 1**Perícias:** -**Talentos:** -**Nível de Desafio:** 12**Tendência:** sempre Neutro

gastos na criação de um chassi que não apenas pudesse resistir a danos tremendos, mas também suportasse armas poderosas e intrincadas. Num primeiro momento, houve certa resistência, em especial por parte de conjuradores de guerra cygnaranos, que preocupavam-se com a construção de uma máquina pesada e lenta. Foi necessário muito esforço para manter a velocidade que sempre fora a marca registrada da manufatura de Cygnar, enquanto adicionava-se o tamanho exigido para suportar a força de outro gigante pesado. No final, decidiu-se que o tamanho e força necessários para contrabalançar o poderoso e sofisticado magno-escudo eram mais importantes.

O magno-escudo era, de início, regulado para produzir um poderoso campo de polaridade eletromagnética, na frente do Centurião. O campo era capaz de deter uma locomotiva a todo vapor. Isto foi fundamental ao projeto, já que iria atrapalhar a notória força das investidas dos gigantes khadoranos. Da mesma forma, a mekânica sofisticada permitiria que o campo de polaridade fosse revertido e estreitado, concedendo ao Centurião a capacidade de prender o braço ou cabeça de um gigante inimigo. A aplicação deste projeto mostrou-se delicada. O problema que os engenheiros enfrentavam era achar um modo de reverter o campo sem puxar outros objetos para o Centurião, prendendo-o ao chassi de outros gigantes. Foi necessária muita regulação fina e experimentos para que o campo de polaridade pudesse afetar apenas um único sistema de cabeça ou braço. Embora incrivelmente eficaz, o magno-escudo acabou pesando muito, o que restringiu sua aplicação apenas ao Centurião — o único chassi no arsenal cygnarano atual que pode suportá-lo.

Quando os protótipos para o chassi e o escudo estavam completos e o equilíbrio adequado foi atingido, a máquina estivera em desenvolvimento por quase sete anos. Durante esse tempo, os trabalhos na lança de pistão foram terminados separadamente. A lança foi construída com uma ponta afiada de aço temperado, capaz de penetrar quase qualquer armadura. Depois de um golpe bem-sucedido, um pistão no interior da lança é ativado, batendo com a ponta da arma repetidas vezes contra o alvo já danificado. É um sistema de ataque eficiente e letal, que funciona igualmente contra gigantes fortemente blindados e outros mais leves e ágeis, contra os quais é devastador.

O projeto e execução do Centurião juntaram-se para criar uma ameaça maior que a soma de suas partes individuais. Sua combinação particular de um chassi incrivelmente forte como fundação e armamentos sofisticados tornaram o Centurião uma máquina de combate letal. A junção de conceitos do passado e novas tecnologias mekânicas criou um gigante sem dúvida à altura de seus rivais khadoranos. Contudo, algum tempo se passou antes que todo o arsenal do Centurião fosse posto em uso eficiente.



De início, o Centurião era utilizado apenas por conjuradores de guerra cygnaranos acostumados a gigantes mais rápidos e móveis, com diversas formas de ataque à distância. Com certeza o Centurião não é capaz de se mover a pontos importantes com a mesma velocidade de outros gigantes de Cygnar. Mas, desde que seus flancos estejam protegidos, não existe gigante melhor para defender uma área ou como um centro forte num avanço devastador. À medida que mais e mais Centuriões foram surgindo nos campos de batalha, os conjuradores de Cygnar tornaram-se experientes no uso dessas feras como âncoras de seus exércitos ou para buscar a maior ameaça em uma força inimiga e prendê-la, forçando os oponentes a alterar drasticamente suas estratégias. Inspirado por uma combinação das capacidades dos inimigos, uma posição política agressiva e o golpe de genialidade que acompanha a invenção, o Centurião promete ser um implacável defensor de Cygnar pelas próximas décadas.

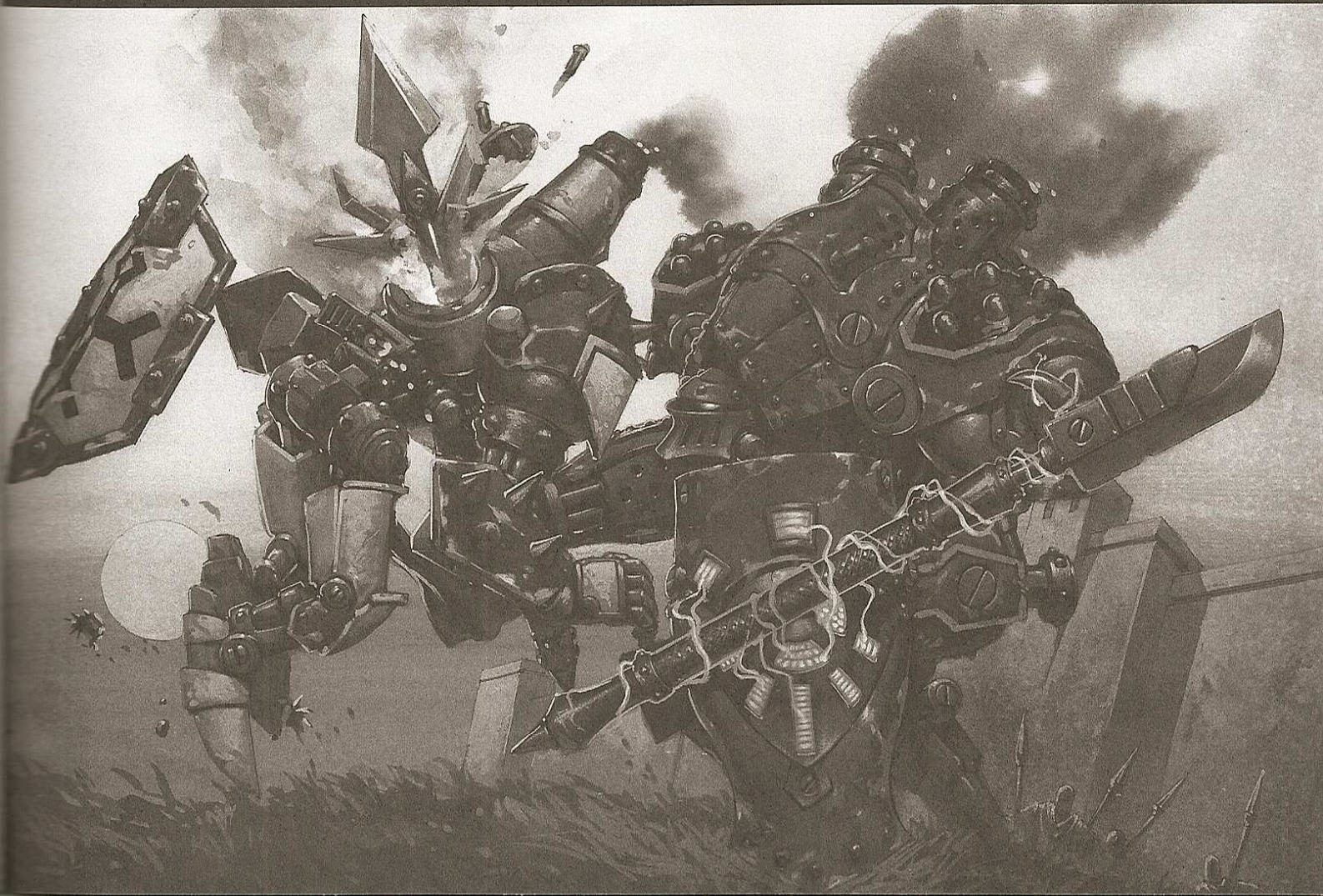
COMBATE

Ataque Sustentado Decisivo (Ext): caso o Centurião obtenha um sucesso decisivo num ataque com sua lança de pistão, quaisquer ataques subseqüentes contra o mesmo alvo são automaticamente bem-sucedidos, sem necessidade de uma jogada de ataque.

Campo de Polaridade (Sob): através do poder mekânico do magno-escudo, dentro de 18 m do Centurião, nenhum gigante-de-guerra, construído de metal ou outro adversário usando armadura metálica pode se aproximar do Centurião a uma velocidade maior que seu deslocamento normal. O Centurião não pode ser alvo de uma investida ou encontrão enquanto o magno-escudo estiver funcionando.

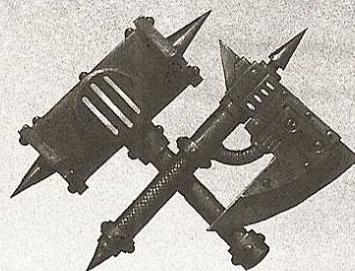
O magno-escudo funciona apenas quando acoplado ao chassi do Centurião; não pode ser removido e acoplado a outros gigantes-de-guerra sem a perda de suas habilidades.

Chave Elétrica (Sob): o Centurião pode usar o poderoso ímã mekânico em seu escudo para realizar um ataque de agarrar especial contra outro gigante-de-guerra ou construído de metal em combate corpo-a-corpo. Para esta manobra de agarrar, o Centurião tem Força efetiva 36 (bônus de agarrar +33). Isto não provoca um ataque de oportunidade, e não causa dano. Ao invés disso, o gigante-de-guerra inimigo não pode usar um de seus braços ou sua cabeça, conforme o Centurião escolher, até escapar da manobra. O Centurião não recebe bônus em CA pelo escudo enquanto estiver usando esta habilidade. O Centurião não pode atacar com sua lança de pistão na mesma rodada em que usa esta habilidade.



FORJA e FUNDIÇÃO

Publicado originalmente na No Quarter Magazine Nº 3,
em novembro de 2005.



ALQUIMIA DE COMBATE

Uma ciência nobre, estimada como método para produzir remédios, substâncias restauradoras e materiais tratados, a alquimia é um caminho respeitável nos Reinos de Ferro. Contudo, empregada por mercenários e aventureiros, é menos ciência nobre do que arma potente e grande equalizador. Algumas das mais perigosas aplicações da ciência alquímica não nascem da necessidade, mas emergem de um desejo de destruição e vingança.

Foram os alquimistas que criaram as primeiras armas de fogo, usando-as para equipar o Exército do Trovão contra os Orgoth. Ao longo dos séculos, mentes aguçadas continuaram a desenvolver novos e letais usos desses princípios, como granadas-relógio. Apenas recentemente essas armas tornaram-se disponíveis para uso individual. Hoje em dia, mercenários, rebeldes e renegados vêem as armas alquímicas como excelentes ferramentas para alcançar seus objetivos dentro e fora do campo de batalha.

O domínio da alquimia é a prova suprema de que conhecimento é poder.

GRANADAS

Granadas são reservatórios que permitem o uso de substâncias alquímicas perigosas em combate, e variam de frascos de vidro cheios de ácido a esferas de ferro com pólvoras explosivas. Existem dois tipos de granadas: de impacto e de detonação.

Granadas de impacto são projéteis de vidro ou metal, que se quebram quando atingem algo. São tratadas como projéteis de área, e arremessadas com um ataque de toque contra um alvo.

Granadas de detonação possuem um cronômetro com detonador. A granada é preparada e, depois de um tempo, explode, causando dano em uma área. Um teste de resistência de Reflexos (normalmente contra CD 16) pode ser feito para reduzir o dano à metade. Granadas de detonação exigem um teste de Ofícios (demolição) contra CD 6 para serem preparadas como uma ação padrão, e explodem de 1 a 3 rodadas depois de serem preparadas.



ALQUIMIA PARA TODOS

A ciência da alquimia é uma atividade prática e empírica nos Reinos de Ferro, empregada por boticários, cirurgiões, mercenários e aventureiros. Embora as substâncias alquímicas mais potentes exijam habilidade de conjuração, muitos outros preparados exigem apenas um conhecimento mundano da ciência – nos Reinos de Ferro, diversos itens alquímicos podem ser criados por personagens que não sejam conjuradores. Veja o *Guia de Personagens dos Reinos de Ferro* para uma lista desses itens.

A habilidade de produzir substâncias alquímicas não-mágicas como antitoxinas, remédios, ácidos e até mesmo venenos torna-se uma adição valiosa a um grupo durante aventuras que levem-nos para longe dos recursos da civilização, como jornadas marítimas ou explorações das Planícies da Pedra Sangrenta.

Os personagens não precisam gastar suas limitadas graduações em perícias para aprender alquimia. Qualquer um nos Reinos de Ferro com tempo, dinheiro e acesso a educação superior pode adquirir graduações no ofício. Se o mestre permitir, um personagem pode adquirir graduações em Ofícios (alquimia) freqüentando uma universidade que ofereça aulas dessa ciência. Regras para aprendizado em universidades serão apresentadas no *Guia do Mundo dos Reinos de Ferro*, a ser publicado pela Jambô.

Granadas de detonação exigem graduações em Ofícios (demolição) além de Ofícios (alquimia), e a fórmula para sua criação é muitas vezes um segredo militar ou científico. O mestre é encorajado a usar tais fórmulas como recompensas ou motivações para aventuras, em vez de permitir que os personagens simplesmente construam granadas com os ingredientes apropriados.

Em caso de erro, com qualquer tipo de granada, use as regras de projéteis de área para determinar onde a granada irá cair.

A seguir estão listados vários tipos de granadas. Além dessas, o mestre pode permitir que os personagens criem seus próprios coquetéis letais, a partir das várias substâncias alquímicas descritas no *GPRF*.

GRANADAS DE IMPACTO

Granadas ácidas: estas granadas de impacto utilizam substâncias cáusticas concentradas, contidas em frascos de vidro, que fazem carne e metal escorrerem como cera quente, e muitas vezes resultam em ferimentos horrendos e desfigurações.

Quando criar ou comprar uma granada ácida, escolha o tipo de ácido a ser utilizado, de acordo com a tabela a seguir.

Óleo cegante: uma granada de impacto perigosa, que cega suas vítimas, o óleo cegante é uma substância viscosa e negra, semelhante a cola, e contida em uma esfera leve de metal. O óleo seca rapidamente. Um acerto direto com um ataque de toque é necessário para que a substância tenha efeito. O óleo cegante não causa dano por dispersão.

Personagens atingidos ficam cegos por 1d4 rodadas. Personagens que estejam usando óculos de proteção podem removê-los para poder enxergar como uma ação de movimento. O óleo

cegante não é solúvel em água, e só pode ser removido com uma farta aplicação de álcool forte (como uísque) ou um solvente alquímico, como uma ação da rodada completa.

Nenhum (não-mágico); CD 25; NC –; Ofícios (alquimia) 6 graduações; Custo 60 PO.

GRANADAS DE DETONAÇÃO

Granada de concussão: esta granada de detonação utiliza “ar verdadeiro” – um gás conhecido por suas qualidades expansivas. Ar verdadeiro é capturado, liqüefeito através de um processo de tratamento e então resfriado e armazenado dentro da granada. Quando a bomba é detonada, o ar verdadeiro é aquecido e liberado. O resultado é uma grande explosão de vento que derruba todos dentro de seu raio de ação, ao mesmo tempo em que dispersa quaisquer gases tóxicos dentro de sua área de efeito.

Esta granada explode em uma área com 3 m de raio. Qualquer criatura ou objeto de tamanho Médio ou menor dentro da área deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Reflexos (CD 18) ou ficará caída.

Trate os efeitos secundários (extinguir tochas e velas, soprar gases, etc.) da explosão como se fosse uma magia *lufada de vento* com 3 m de raio.

Granadas ácidas

Nome	Custo ¹	Dano por Impacto Direto	Dano por Dispersão	CD para Criação ²
Padrão	10 PO	1d6	1	15
Aranha da cripta ³	45 PO	2d10	4	18
Bile de dragão	300 PO	1d6+2 x 2 rodadas	6	25
Limpa-ossos	8 PO	1d6 contra carne	1	15
Saliva de lemax ³	36 PO	2d4+2	3	18
Vitriolo (verde)	18 PO	1d6+1	1	18

¹ Granadas ácidas normalmente não estão à venda. Personagens que queiram comprá-las devem procurar alquimistas renegados dispostos a criá-las sob encomenda.

² Consulte o *GPRF*, páginas 303 e 304 para saber as graduações em Ofícios (alquimia) e o nível de conjurador necessários.

³ Ácidos naturais, utilizados por alquimistas gobbers como granadas.

Nenhum (não-mágico); CD 24; NC –; Ofícios (alquimia) 6 graduações, Ofícios (demolição) 4 graduações; Custo 50 PO.

Granada de fedor: esta granada de detonação é forjada numa esfera de ferro com fendas especiais, que permitem que esta granada de detonação libere um gás de cheiro terrível e nauseante a partir de seus lados expostos.

Ao detonar, a granada emite uma onda de névoa feita de um gás fétido, que tem um efeito fisicamente enervante sobre aqueles que o inalam. A nuvem tem 3 m de raio, e dura por 4 rodadas.

Qualquer criatura viva dentro da nuvem, ou que entre nela, deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Fortitude (CD 17), ou ficará nauseada. Esta condição dura enquanto a criatura ficar dentro da nuvem, e por 1d4+1 rodadas depois de deixá-la. Qualquer criatura que seja bem-sucedida no seu teste de resistência mas permaneça na nuvem deve continuar fazendo testes de resistência a cada rodada.

Nenhum (não-mágico); CD 25; NC –; Ofícios (alquimia) 6 graduações, Ofícios (demolição) 4 graduações; Custo 100 PO.

Granada de fumaça: esta granada de detonação contém um produto alquímico que produz nuvens grossas e espessas de fumaça acinzentada obscurecente, cobrindo um raio de 3 metros com um efeito similar ao da magia *névoa*, e dissipando-se naturalmente.

Nenhum (não-mágico); CD 24; NC –; Ofícios (alquimia) 6 graduações, Ofícios (demolição) 4 graduações; Custo 25 PO.

Granada de luz: esta granada de detonação possui um produto alquímico reagente ao calor que brilha com intensidade incrível quando o dispositivo de tempo é acionado, cegando qualquer um que esteja olhando diretamente para ela. Personagens dentro do raio de iluminação devem ser bem-sucedidos em testes de resistência de Reflexos para cobrir ou desviar os olhos (CD 16), ou ficarão ofuscados (–1 de penalidade nas jogadas de ataque e nos testes de Observar e Procurar) por um minuto.

Nenhum (não-mágico); CD 20; NC –; Ofícios (alquimia) 6 graduações, Ofícios (demolição) 4 graduações; Custo 25 PO.

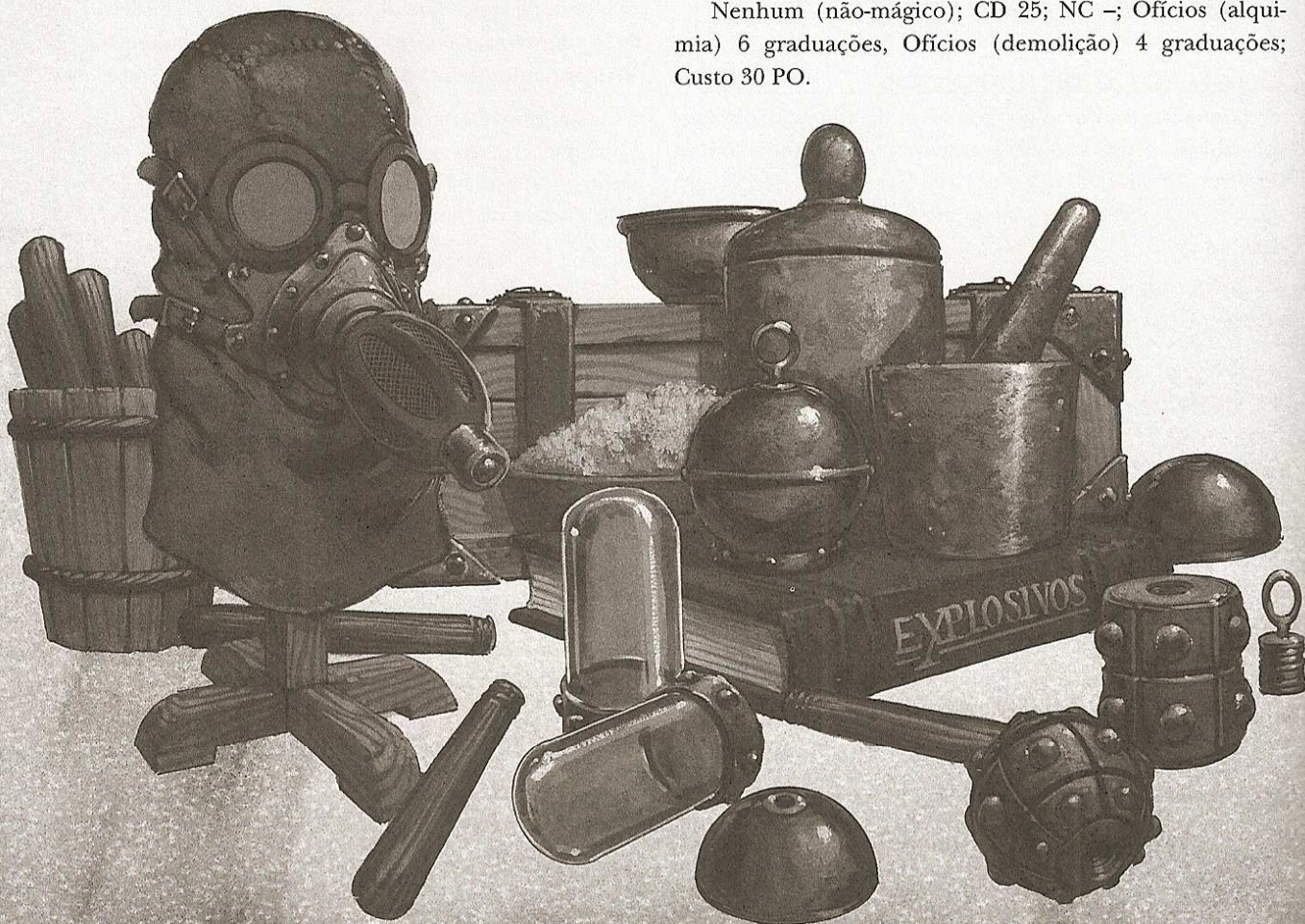
Granada explosiva: esta granada de detonação é preenchida com dois compartimentos de pólvoras explosivas. Criaturas dentro do raio de explosão podem fazer um teste de resistência de Reflexos (CD 16) para sofrer metade do dano.

Nenhum (não-mágico); CD 25; NC –; Ofícios (alquimia) 6 graduações, Ofícios (demolição) 4 graduações; Custo 50 PO.

Granada incendiária: esta granada de detonação é preenchida com fogo alquímico e, quando explode, espalha chamas em um raio de 3 metros. Criaturas dentro do raio de explosão podem fazer um teste de resistência de Reflexos (CD 16) para sofrer metade do dano.

Na rodada seguinte, todas as criaturas que estavam dentro do raio de explosão sofrem 1d10 pontos de dano de fogo adicional. Uma criatura pode usar uma ação de rodada completa para fazer um teste de resistência de Reflexos (CD 16) e extinguir as chamas antes de sofrer o dano adicional.

Nenhum (não-mágico); CD 25; NC –; Ofícios (alquimia) 6 graduações, Ofícios (demolição) 4 graduações; Custo 30 PO.



GRANADAS

Granadas de Impacto

Arma	Custo ¹	Dano por Impacto Direto	Dano por Dispersão	Incremento de Distância	Peso	Tipo
Ácido	veja o texto	veja o texto	veja o texto	3 m	1 kg	Ácido
Óleo cegante	60 PO	cegueira	–	3 m	1 kg	–

Granadas de Detonação

Arma	Custo ¹	Dano	Incremento de Distância	Raio de Explosão	CD de Reflexos	Peso	Tipo
Concussão	50 PO	veja o texto	3 m	3 m	18	0,5 kg	–
Explosiva	50 PO	2d10	3 m	3 m	16	1 kg	Perfuração
Fedor	100 PO	veja o texto	3 m	3 m	–	1 kg	–
Fumaça	25 PO	veja o texto	3 m	3 m	–	1 kg	–
Incendiária	30 PO	1d10	3 m	3 m	16	1 kg	Fogo
Luz	25 PO	veja o texto	3 m	3 m	16	1 kg	–

¹ Estas armas são de uso apenas militar, e não podem ser compradas normalmente.

EQUIPAMENTO DE COMBATE PARA ALQUIMISTAS

No campo de batalha, até mesmo alquimistas precisam estar preparados para a violência, inclusive para andar através de suas próprias névoas corrosivas e jatos cáusticos, como se tudo isso fosse pouco mais que uma chuvinha de primavera. A seguir há um exemplo do tipo de equipamento que os alquimistas usam em combate.

Barba do alquimista: a barba do alquimista fornece +10 de bônus em testes de resistência contra venenos inalados, gases e efeitos similares. Normalmente encontrada apenas no laboratório, esta máscara de gás também pode ser usada em combate.

Usar uma barba do alquimista apertada no rosto limita a fala do usuário, impossibilitando a conjuração de magias com componentes verbais e o uso de palavras de comando ou gatilhos mágicos não-mecânicos. Além disso, impede que o usuário beba poções. Os visores de vidro da máscara causam –2 de penalidade em testes de Observar. Vestir ou remover a barba do alquimista é uma ação de rodada completa.

Capa do alquimista: esta capa, feita para uso em combate, fornece proteção contra dano de dispersão por projéteis de área. A capa fornece resistência 1 contra ácido, fogo e frio.

Óculos fura-bruma: estes óculos tratados alquimicamente são construídos com lentes que permitem ao alquimista enxergar através da bruma mais espessa, como se fosse ar límpido.

Desde que o usuário possa enxergar, as lentes dos óculos irão efetivamente cancelar quaisquer chances de erro devido a camuflagem por condições enevoadas, para distâncias de até 30 metros.

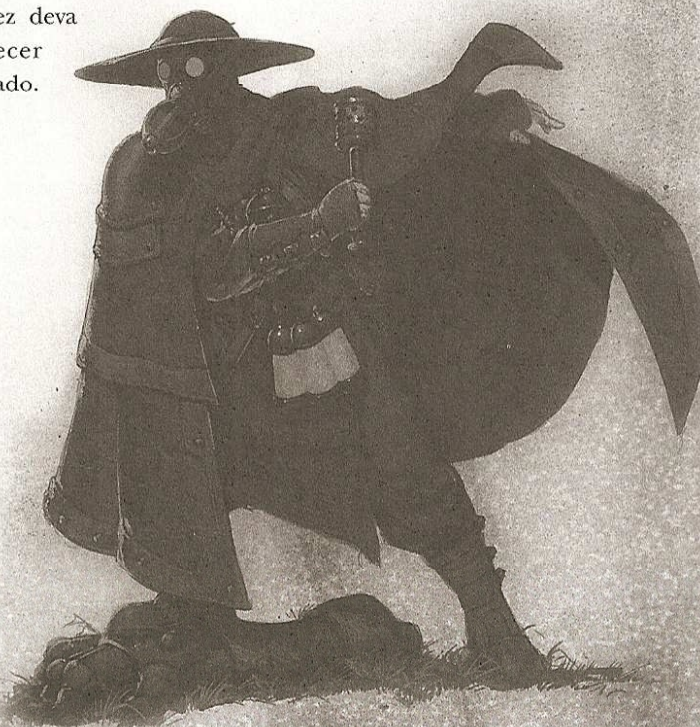
Transmutação (tênue); NC 3°; Criar Item Maravilhoso, Ofícios (alquimia) 8 graduações, Fura-Bruma (1 frasco); Preço 2.500 PO.

Item	Custo	Peso
Barba do alquimista	1 kg	125 PO
Capa do alquimista	1,5 kg	90 PO
Óculos fura-bruma	250 g	2.500 PO

GORMAN DI WULFE, ALQUIMISTA RENEGADO

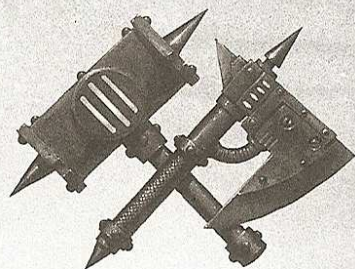
O alquimista rym conhecido simplesmente como “o Lobo” obteve uma reputação por sua loucura destrutiva e sua disposição a vender seus serviços a qualquer comprador.

Como o alquimista de combate por excelência, ele criou diversas granadas especiais para destruir ou atrapalhar seus inimigos — nenhuma das quais é conhecida por outros praticantes da arte. Embora tenha sido um membro da Ordem do Crisol Dourado, guarda seus segredos com avareza, e recusa-se a colaborar com seus colegas. Se há ordem na loucura de Gorman, ela está enterrada nas equações de sua mente — um labirinto que talvez deva permanecer inexplorado.



FORJA E FUNDIÇÃO

Publicado originalmente na No Quarter Magazine Nº 5,
em março de 2006.



Existe um aspecto pouco discutido da arte dos alquimistas — é sombrio e insidioso, mas importante tanto historicamente quanto na era moderna. Em laboratórios escondidos sob as ruas das cidades, boticários trabalham em frascos fumegantes e tubos borbulhantes, para criar drogas e venenos. Nunca faltam clientes.

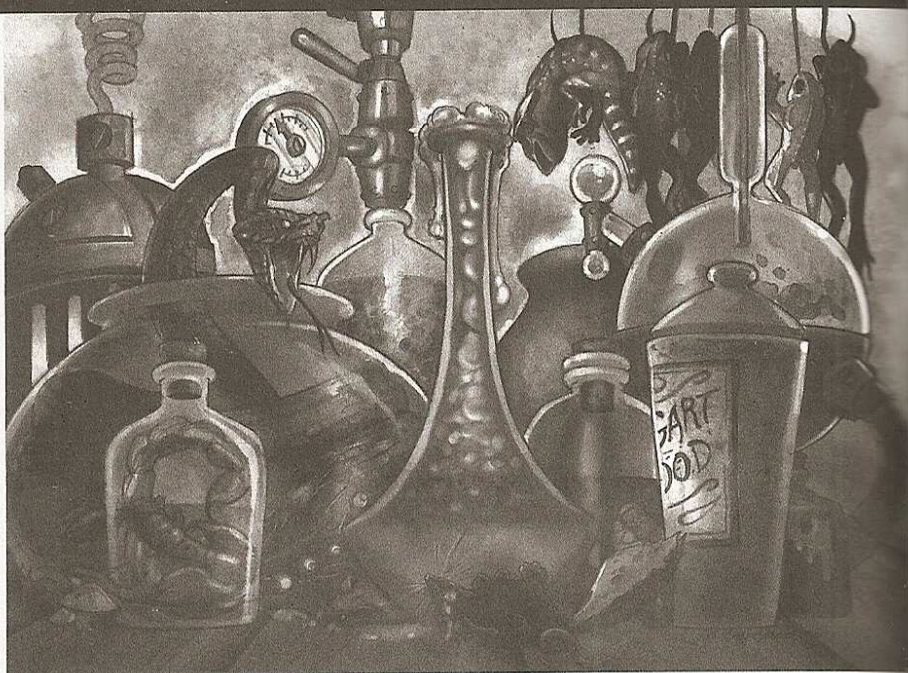
ALQUIMIA ILÍCITA

UMA INTRODUÇÃO AOS VENENOS E DROGAS NOS REINOS DE FERRO

Embora muitos reagentes alquímicos úteis possam ser tóxicos, alguns são manufacturados com o único propósito de matar ou atormentar os vivos. A criação dessas substâncias muitas vezes é vista como imoral. De fato, a maior parte das nações civilizadas e das religiões proíbe a criação ou posse de venenos alquímicos puramente tóxicos. Contudo, nem sempre existe clareza sobre o que caracteriza um “veneno”, e certas substâncias venenosas podem ter outros usos, criando uma área ambígua na lei, que os alquimistas podem explorar. A despeito dessas restrições, as nações de Khador, Ord e especialmente Cryx dependem de ferramentas como essas para seus espões. Agentes secretos da coroa de Ord recebem de seus contatos os venenos de que precisam para assassinar inimigos perigosos. Agentes de Cryx envenenam oficiais e burocratas potencialmente irritantes na noite anterior a um grande ataque. Os espões da rainha Vanar estão sempre ansiosos por trocar ouro por soro da verdade, em nome de sua causa.

Por outro lado, embora venenos sejam perigosos, nas mãos certas podem ser utilizados como armas em causas válidas e morais. Muitos alquimistas são patriotas, trabalhando pelos agentes de seu país. Contudo, fazer isso raramente paga todas as contas. Assim, eles ficam felizes em fornecer alguns produtos para aventureiros ou mercenários.

A despeito do fato de que um indivíduo astuto possa localizar vendedores em qualquer cidade que possua um boticário, poucos aventureiros ou mercenários empregam



venenos regularmente. O uso ou mesmo posse de venenos alquímicos ilegais muitas vezes rende prisão em Cygnar, execução pública em Khador e tortura no Protetorado — portar essas substâncias é um risco.

Algumas criações alquímicas, embora muito semelhantes a venenos — como gás de choro, pó dolorido e pó de tonteira (GPRF, páginas 307 a 310) — não são ilegais, e podem ser encontradas no arsenal do aventureiro moderno. Aqueles que procuram venenos ilegais e potentes podem encontrá-los nos mercados negros de Cinco Dedos, inclusive com os alquimistas de moralidade flexível no Beco do Crisol, na Ilha dos Jogadores. Os preços dessas substâncias variam muito, e podem incluir um extra devido ao risco para o vendedor.

UMA BREVE HISTÓRIA DOS VENENOS E DROGAS EM IMMOREN OCIDENTAL

O lado negro da alquimia faz parte das maquinações políticas e operações clandestinas há milhares de anos. Ao longo da história, venenos e drogas deixaram de ser apenas métodos valiosos para extração de informações militares, disponíveis apenas para poucos privilegiados ou agentes do governo. Sua manufatura e distribuição tornou-se muito mais fácil. O que já foi o domínio exclusivo de especialistas empregados por generais tornou-se uma ciência ao alcance de qualquer estudante universitário.

A ERA DAS MIL CIDADES (1930 A.R. — 600 D.R.)

Embora o mais antigo livro sobre alquimia conhecido apareça em 1100 A.R., de autoria de Voldu Grova, é certo que os assassinos utilizavam venenos ao longo da era das Mil Cidades. De fato, essa época foi o auge dessas substâncias, que nunca mais seriam tão largamente utilizadas.

Foi uma época de conflito, de batalhas brutais e poderosos senhores da guerra. Tão poderosos que matá-los por métodos convencionais — um machado de cavalaria na cabeça, no meio do campo de batalha — era uma temeridade. Em vez disso, nações e tribos rivais voltaram-se ao assassinato como meio de fornecer mortes convenientes para seus inimigos, e os assassinos utilizavam veneno em larga escala.

Para os envenenadores da era das Mil Cidades, um problema crucial era o fato de suas pretensas vítimas serem muitas vezes senhores da guerra ricos e robustos. Tinham excelente vigor, vários provadores de comida e paranóia suficiente para torná-los alvos difíceis. Os assassinos criaram muitos métodos para sobrepujar o problema. Talvez o mais eficiente tenha sido o pó do cadáver adormecido, ainda utilizado por organizações como a Irmandade da Costa Quebrada. Feito dos esporos secos e moídos de plantas nativas do sul, o veneno é utilizado em um tubo de papel. O assassino sopra o tubo, e o pó forma uma nuvem. O assassino esgueirava-se no forte da vítima à noite, e soprava o veneno em seu rosto. Como a vítima passava a noite inteira respirando o pó, mesmo sua constituição física não era suficiente para salvá-lo. Sua concubina — se tivesse a sorte de estar dormindo virada para o outro lado — acordava para encontrar um cadáver ao seu lado, o que deu o nome ao veneno.

A ERA DA OCUPAÇÃO ORGOTH (600 A.R. — 202 D.R.)

Como todas as outras ciências, a fabricação de venenos e drogas estagnou-se durante a invasão Orgoth. Fragmentos de textos recuperados de ruínas Orgoth — em geral diários mantidos por alquimistas de Immoren — sugerem que os invasores trouxeram seus próprios venenos consigo.

Alquimistas modernos não sabem nada sobre essas substâncias, mas os relatos antigos falam de efeitos como agonia e desfiguramento.

A alquimia viu seus principais avanços no final desta era, quando a Rebelião alcançou seu auge. Neste ponto, quase todos os alquimistas eram membros do Crisol Dourado, e desenvolveram pólvoras explosivas, mekânica primitiva e ácidos úteis. Esses alquimistas, guiados pela doutrina de Morrow, não procuravam criar novos venenos, exceto para buscar antídotos aos venenos do inimigo. A invenção alquímica e mekânica também levou a diversas substâncias industriais úteis, que também são tóxicas aos tecidos vivos, um fato explorado por alguns envenenadores.

ÉPOCA MODERNA (202 D.R. — PRESENTE)

Quando os Tratados de Corvis foram assinados, os recém-formados Reinos de Ferro criaram punições especiais e muitas vezes severas para assassinatos através de veneno, com o objetivo de impedir seu uso na ascensão política, mas o treinamento alquímico que pode produzir essas venenos é comum. Como resultado, o conhecimento da criação de substâncias ilícitas é secreto, mas espalhado. Aventureiros que conheçam os lugares certos podem obter venenos com mais facilidade do que jamais antes. E, com treinamento apropriado, podem usá-los com eficácia.

EXEMPLOS DE VENENOS E DROGAS

Um veneno tem um efeito debilitante e, muitas vezes, doloroso, enquanto que uma droga tem um uso mais especializado, e em geral um tempo de atuação mais lento. Uma injeção que poderia matar ou aleijar alguém é um veneno, enquanto que uma que force alguém a dizer a verdade ou esquecer certas memórias é uma droga.

Soro dos Lordes Cinzentos: uma fórmula secreta dos alquimistas dos Lordes Cinzentos, esta droga às vezes é empregada em Khador para auxiliar em interrogatórios, especialmente nos casos em que métodos arcanos mais potentes são indesejáveis. Alguns juízes não aprovam os métodos arcanos para forçar confissões, e acreditam que esta solução alquímica fornece resultados mais confiáveis. Esta substância sutil diminui a capacidade da vítima de organizar seus pensamentos, e torna-a mais suscetível à intimidação.

Esta droga pode ser ingerida ou injetada, e surte efeito após uma hora, quando então a vítima precisa ser bem-sucedida em um teste de resistência de Fortitude (CD 22). Uma falha causa -10 de penalidade em testes de Blefar, e -4 de penalidade em testes de resistência contra medo durante 1d4 horas. Doses múltiplas não são cumulativas, mas uma nova dose pode ser administrada no máximo uma vez por hora em um alvo que se mostre resistente, exigindo um novo

VENENOS E DROGAS

Nome	Tempo ¹	Tipo	Dano Inicial	Dano Secundário	Custo
Pára-coração	Instantâneo	Ferimento CD 17	2d6 Con	2d6 Con	3.100 PO
Piche negro	1 hora	Ingestão CD 13	0	Inconsciência por 2d4 horas	50 PO
Pó do cadáver adormecido	1 hora	Inalação CD 20	1 Con ²	3d6 Con	2.200 PO
Soro dos Lordes Cinzentos	1 hora	Ingestão CD 22	-10 em Blefar e -4 em testes de resistência contra medo	0	100 PO

¹O tempo que deve passar antes que o dano inicial afete a vítima.

²Dano permanente.

teste de resistência. Aqueles sob o efeito dessa substância ficam tontos, e em geral apresentam fala arrastada, de modo semelhante aos efeitos do álcool.

Encantamento tênue; CD 20; NC 3°; Ofícios (alquimia) 6 graduações, talento Lorde Cinzento; Preço 100 PO.

Piche Negro: se você quer encontrar qualquer variedade de drogas e venenos, Cinco Dedos é o lugar certo. Os piratas e espões de Cinco Dedos são conhecidos por misturar piche negro na bebida. A substância é destilada de vários xaropes de plantas, e ainda é utilizada como um anestésico primitivo por cirurgiões mercenários. Alguns canecos de cerveja com piche negro deixam um freguês no chão, permitindo que os piratas levem-no para bordo, a fim de interrogá-lo, vendê-lo a escravistas ougrun negros ou simplesmente exigir resgate de sua família. Este abuso é conhecido como “pretear” o indivíduo. O piche negro recebe este nome porque deixa a urina da pessoa negra e acre por vários dias.

A vítima deve ingerir o piche negro. Uma hora após a ingestão, faz um teste de resistência de Fortitude (CD 13, +2 para cada dose de piche negro consumida na última hora). Uma falha indica que a vítima cai num sono sem sonhos por

2d4 horas. A única forma de acordá-la é através de dano, e mesmo assim é necessário um teste de resistência de Vontade (CD 20, -1 por ponto de dano causado).

Nenhum (não-mágico); CD 20; NC -; Preço 50 PO.

Pára-coração: este é um dos venenos mais letais nos Reinos de Ferro. Em 739 A.R., depois de várias tentativas falhas de assassinar o corrupto Mikhail Ordonna, o renomado assassino khadorano Nikolai “o Aranha” Andrevich matou seu fabricante de venenos, frustrado, e dedicou-se a criar seu próprio veneno. Entrou no laboratório do alquimista e misturou diversos venenos menores — alguns naturais, alguns artificiais. Desconfiando dos materiais do alquimista, assim como de sua habilidade, Andrevich adicionou um toque de fluido de limpeza, do armário da empregada. O resultado foi um líquido espesso, negro, com um brilho oleoso acinzentado.

Entusiasmado, Andrevich voltou ao forte de Mikhail Ordonna, desta vez com sua lâmina especial, cheia do novo veneno. Ordonna ficara astuto, e seus guardas capturaram Andrevich. O assassino foi jogado nas masmorras, e Ordonna usou a adaga de Andrevich para executar outro prisioneiro. O veneno trabalhou rápido; o coração do homem enfraqueceu e parou, e ele foi dado como morto dentro de um minuto. Impressionado, Ordonna ofereceu perdão a Andrevich, em troca de um juramento de fidelidade. O assassino concordou e, pelas duas décadas seguintes, ajudou Ordonna a se tornar um dos mais temidos senhores dos cavalos daquela era. Hoje em dia, a fórmula de sua criação — envolvendo muitos venenos menores raros e de difícil fabricação — é um segredo bem guardado, conhecido por poucos alquimistas. A única antitoxina eficiente contra o pára-coração é derivada do tatzylvorme (*GPRF*, página 306).

Nenhum (não-mágico); CD 26; NC -; Preço 3.100 PO.

ARMAS ENVENENADAS

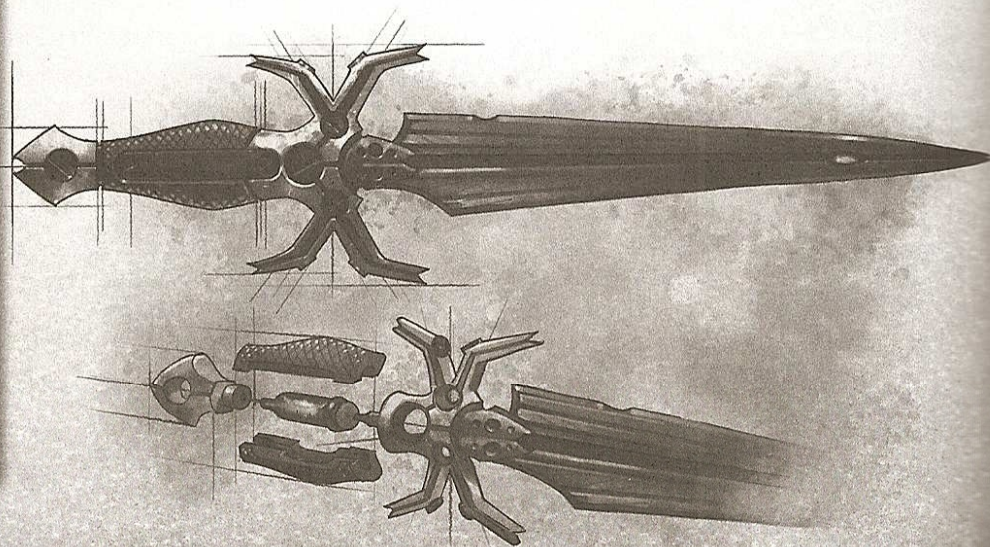
Alguns assassinos treinam para maximizar os venenos (de contato ou ferimento) utilizados em armas. Em geral, não é possível aplicar venenos em munição de armas de fogo, já que a substância não suporta o disparo.

USAR ARMA ENVENENADA

Seus golpes precisos aumentam o efeito do veneno em sua vítima.

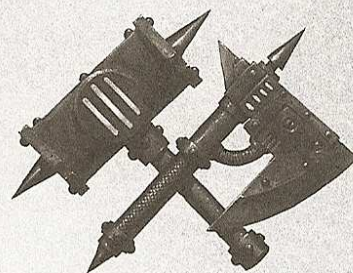
Pré-requisitos: Ofícios (alquimia) 4 graduações, bônus base de ataque +2.

Benefício: quando usa veneno com uma arma, você não corre risco de envenenar-se acidentalmente. Além disso, quando ataca com uma arma envenenada na qual você possua Foco em Arma, você adiciona +2 à CD para resistir ao veneno.



FORJA e FUNDIÇÃO

Publicado originalmente na No Quarter Magazine Nº 8,
em setembro de 2006.



Sob as ruas sanguinolentas de Boca do Lixo, abrem-se feridas profanas, cavidades podres numa terra dilacerada, cada uma emanando calor infernal e gritos de sofrimento. Lá, sobre os ossos dos escravos e em metais maculados pela corrupção acima, os ogrun negros liberam suas terríveis imaginações. Entre esses sádicos, um mestre cruel supera todos os outros. Em uma bigorna de crânios, em meio a fagulhas que berram como almas torturadas, Vurrak Forjatumba, o temido Artífice da Carne, dá forma à pura miséria. Embora esteja disposto a moldar aço sangrento para qualquer um que possa pagar o preço, a maestria perversa do Artífice da Carne já foi empregada por ninguém menos que a lich-de-ferro e mestra necrotécnica Mortenebra, como parte de seus planos para espalhar a vontade sombria de sua raça.

A FORJA DO OGRUN NEGRO

Aqui estão apresentadas quatro das mais infames obras de Vurrak Forjatumba. Embora algumas lendas do Mar dos Lamentos, como o Alto Capitão Velter Waernuk, utilizem as criações de Forjatumba, qualquer alma ousada ou tola o suficiente para pagar com sua carne ao artífice sádico pode comprar suas profanidades de aço no Cabo Negro, em Boca do Lixo. Contudo, as armas a seguir são o epitome da genialidade do ogrun negro. Nas mãos de vilões perdidos no tempo ou livres para espalhar sua maldade por Immoren ocidental, essas criações profanas podem aparecer em qualquer lugar que o mestre desejar, para escurecer os ânimos e semear o pavor.

A EXTERMINADORA DO FERRO

Encomendada por um grupo de cultistas da Devoradora escondido perto da passagem da Cabeça do Diabo, esta lâmina foi paga com 30 g da carne de cada um dos membros do culto. Contudo, Vurrak Forjatumba não tem paciência para cultos idiotas. As runas ogrun que recobrem a superfície da *Exterminadora do Ferro* são, na verdade, uma série de maldições ogrun, entremeadas com ícones profanos dedicados ao Lorde Toruk, de quem a lâmina extrai seu poder corruptor.

Os cultistas empregaram esta arma maligna em ataques a caravanas de Orvin e a garimpeiros de Ceryl. Recentemente, os cultistas foram derrotados por bandoleiros a cavalo na região, e o paradeiro da espada é desconhecido.

A *Exterminadora do Ferro* é uma espada larga Grande +2, maculada pela loucura do aço sangrento. Devido a seu tamanho, causa 3d6 pontos de dano. Normalmente, uma criatura Média não pode usar uma arma de duas mãos de tamanho Grande, mas as maldições entremeadas nesta lâmina emprestam a seu usuário a força necessária para erguê-la. Contudo, personagens Médios ainda sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque com ela.

A *Exterminadora do Ferro* possui uma qualidade corrosiva que enferruja qualquer coisa que ela toque. Ao atingir um alvo usando armadura de metal não-mágica, a espada torna a armadura quebradiça e esburacada, imediatamente destruindo 1d4 pontos de Classe de Armadura fornecidos (até um máximo igual à proteção que a armadura oferece). Caso a CA da armadura seja igualada ou superada, ela é destruída. Caso a *Exterminadora do Ferro* seja utilizada numa manobra separar bem-sucedida contra uma arma de metal não-mágica, em vez de causar dano a seu alvo, a espada destrói a arma imediatamente. Armas e armaduras mágicas não são afetadas. Por fim, ela causa 3d6 pontos de dano adicional contra criaturas construídas total ou parcialmente com metal (como gigantes-a-vapor e mecaniservos).

O uso da *Exterminadora do Ferro* tem um preço. Ao utilizar seu poder de ferrugem com sucesso de qualquer modo, o usuário deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude contra CD 14, ou todo metal que ele carrega irá se corroer (como descrito acima). Armadura metálica

perde sua CA, armas metálicas são destruídas, itens metálicos — incluindo moedas — viram pó. Este efeito de ferrugem é mais poderoso do que aquele que a lâmina causa ao atacar e, se o usuário falhar em seu teste de resistência de Fortitude por 5 ou mais, até mesmo itens mágicos são afetados.

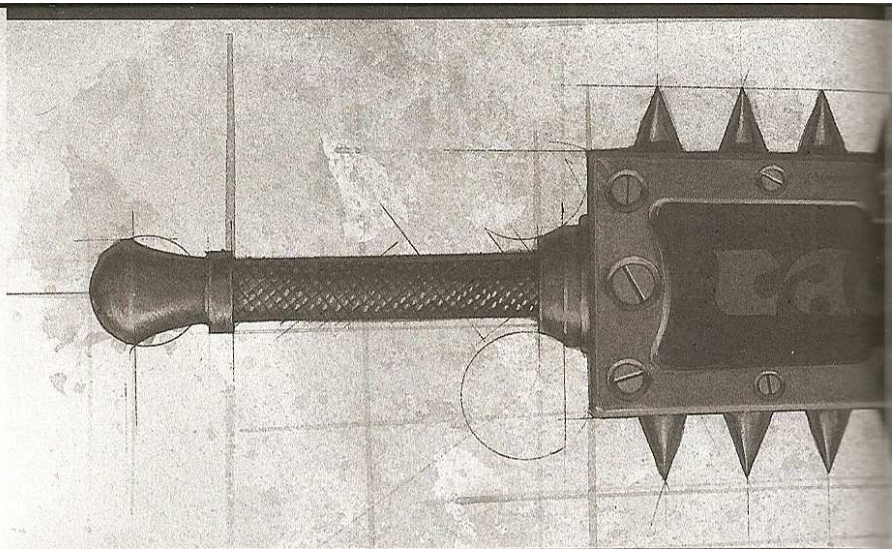
Transmutação forte.

Preço: 24.130 PO.

O PUNHO DE CHARKEL

Tomos de conhecimento escritos em sangue afirmam que o necromante Charkel teve importância vital na criação das primeiras abominações conhecidas hoje em dia como mecaniservos. Tendo sido um homem no passado, o necromante, dono de uma engenhosidade sombria, realizou pessoalmente as operações e encantamentos excruciantes para recriar-se como um necrotécnico. Com maestria tanto sobre a magia quanto sobre a necrotecnologia, Charkel supervisionou os experimentos assassinos de diversos amálgamas de carne morta e metal em brasa, enviando suas legiões inomináveis contra os vilarejos da costa de Cygnar. O necrotécnico insano acabou sendo capturado e imolado, numa cerimônia conduzida por uma dúzia de sacerdotes de Morrow. Mesmo assim, um resquício do açougueiro sobreviveu — sua mão distorcida. Levado de volta a Cryx por um acólito, o membro decepado foi selado numa carapaça de necrotita, e imbuído com magia negra, para que pudesse mais uma vez cumprir a vontade do lorde lich.

O *Punho de Charkel* é uma *maça pesada do toque espectral* +3. Contudo, o maior perigo da arma é o pedaço de pedra negra agarrado por sua grossa garra de metal — um fragmento de necrotita imbuído com magia. Um usuário com acesso a uma fonte de chamas pode gastar uma ação padrão para incendiar a necrotita, fazendo-a arder com chamas verdes doentias que emanam iluminação sombria a até 18 m. Enquanto aceso, o *Punho de Charkel* apresenta algumas propriedades adicionais. Em primeiro lugar, aqueles atingidos pela maça flamejante sofrem 2d6 pontos de dano adicional de energia negativa.



Em segundo lugar, enquanto a arma arde, a necrotita preenche uma área de 9 m ao redor do usuário com um tênue gás tóxico verde. Todos os mortos-vivos dentro desta área recebem +4 de resistência a expulsão (o que se acumula com qualquer resistência a expulsão que a criatura já possua). Para os vivos, este vapor é um veneno mortal. Criaturas vivas que entrem na área preenchida com o gás (incluindo o usuário) devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Fortitude contra CD 15, ou sofrem envenenamento por necrotita (dano inicial e secundário 1d4 Con). Aqueles que falham em seu teste de resistência contra o dano secundário do veneno sofrem o dano secundário mais uma vez, um minuto depois, e a cada minuto, até que sejam bem-sucedidos no teste de resistência ou morram. Qualquer criatura que seja bem-sucedida no teste de resistência contra os danos inicial e secundário torna-se imune a este veneno por 24 horas.

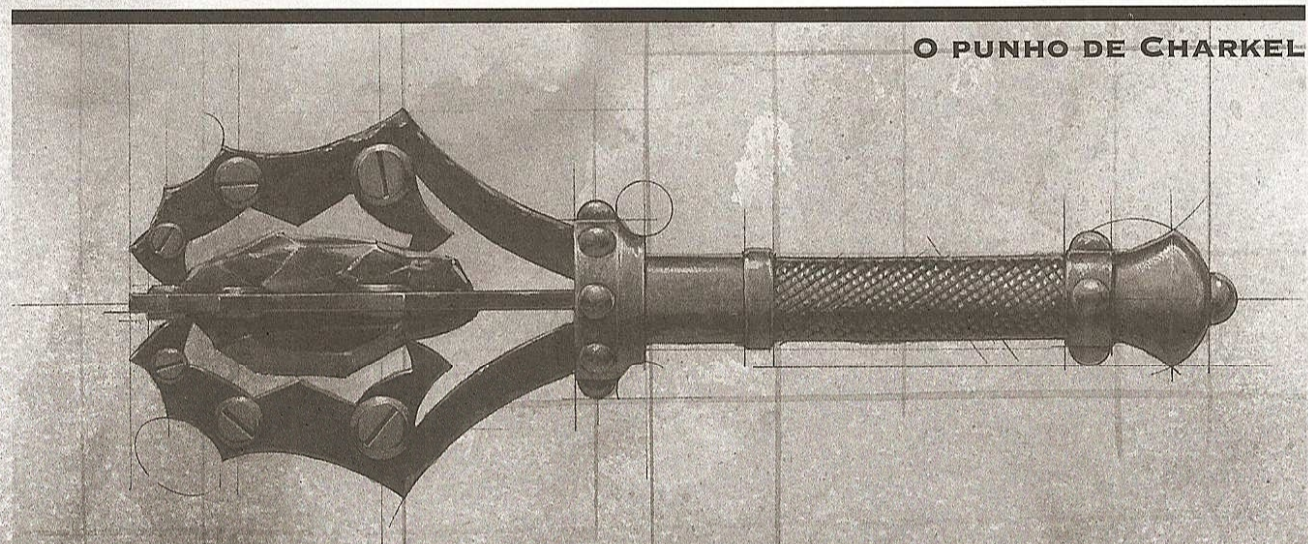
O *Punho de Charkel* pode ser aceso uma vez por dia, e queima por 10 minutos. Depois disso, a necrotita apaga, e não pode mais ser incendiada por 24 horas.

Necromancia forte.

Preço: 120.468 PO.

AZORRAGUE E ESCORBUTO

Nem todos podem pagar o preço que o Artífice da Carne cobra por suas armas. Assim, quando o pirata



O PUNHO DE CHARKEL

Se um personagem utilizar tanto *Azorrague* quanto *Escorbuto* ao mesmo tempo, ambas as lâminas funcionam como *machetes anárquicos e profanos +2*. Além disso, o usuário é tratado como se possuísse o talento *Combater com Duas Armas*, enquanto ambas forem empunhadas.

Azorrague e *Escorbuto* carregam duas maldições — uma criada intencionalmente pelo cruel artífice, outra que se manifestou depois que atingiram o continente. A primeira torna o usuário insanamente possessivo em relação a ambas as armas, mesmo que possua apenas uma delas. Ao segurar qualquer um dos machetes, o usuário

não pode separar-se voluntariamente da arma, a menos que seja bem-sucedido em um teste de resistência de Vontade contra CD 20. Caso a arma seja tomada ou perdida, seu dono sofre -2 de penalidade em todos os testes de perícias, testes de habilidade e testes de resistência, até que ela seja recuperada, ou ele seja bem-sucedido em um teste de resistência de Vontade contra CD 20. Qualquer um destes testes de resistência pode ser feito apenas uma vez por dia. Uma falha significa que o usuário não consegue separar-se da arma. Parte desta maldição também torna seu dono obcecado por encontrar a outra lâmina, fazendo com que se preocupe constantemente com localizá-la e tomá-la.

A segunda maldição é, na verdade, o espírito do primeiro usuário, Jaxx Arpão-de-Osso. Na morte, o capitão pirata busca vingança contra seus assassinos, e todos que tocam suas lâminas. Assim, persegue seus machetes incansavelmente, trazendo mortes dolorosas para os usuários das lâminas e os navios que os abrigam.

Evocação forte.

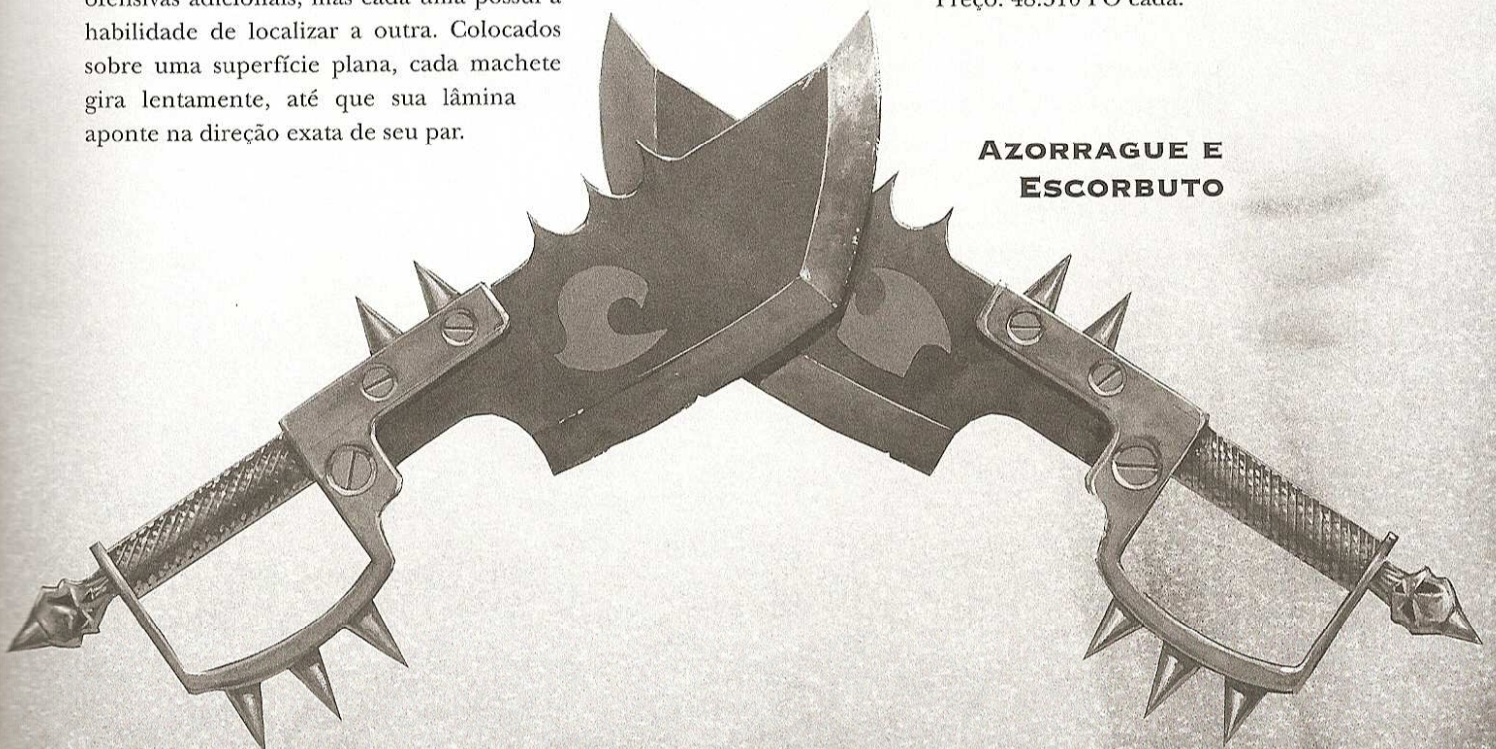
Preço: 48.310 PO cada.

A EXTERMINADORA DO FERRO

aleijado Capitão Jaxx Arpão-de-Osso fugiu de Boca do Lixo e da Lâmina Negra com um par de machetes ogrun roubados, Vurrak Forjatumba rogou uma maldição severa sobre o covarde. Outrora um abutre dos mares, atacando os mercadores mais fracos e vivendo com medo da bandeira de qualquer marinha, Arpão-de-Osso viu seus pensamentos transformados em sanguinolência, depois de tomar para si *Azorrague* e *Escorbuto*. Depois de várias abordagens ousadas — e, segundo os boatos, o massacre sem sentido de vários navios civis — Arpão-de-Osso e sua tripulação aportaram em Cinco Dedos, para saciar apetites menos belicosos. Bêbado e beligerante, o capitão separou-se permanentemente de suas preciosas lâminas quando um jogo de Dados Piratas acabou mal, e seu cadáver esburacado foi deixado num beco lamacento. Até onde se sabe, dois de seus assassinos, piratas em navios separados, dividiram as lâminas entre si antes de levantar âncora.

Separados, esses machetes gêmeos são armas mágicas simples. *Azorrague* é um *machete profano +1*, e *Escorbuto* é um *machete anárquico +1* (veja as estatísticas do machete na página 32). Separadas, as lâminas não têm qualidades ofensivas adicionais, mas cada uma possui a habilidade de localizar a outra. Colocados sobre uma superfície plana, cada machete gira lentamente, até que sua lâmina aponte na direção exata de seu par.

AZORRAGUE E ESCORBUTO



Arma Comum	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Incremento de Distância	Peso	Tipo
<i>Arma Leve — Corpo-a-Corpo</i>							
Machete	10 PO	1d4	1d6	x3	—	1,5 kg	Cortante

APNEPHIX

Vários meses atrás, a cidade de Carre Dova, em Ord, tremeu sob a sombra de um assassino serial sem rosto, que parecia atacar pessoas fortes e com disposição marcial. Cada vítima — mercenários, lutadores de rua, aventureiros — jazia esmagada, como se fosse espremida por alguma força poderosa. Dúzias de suspeitos foram acusados — em sua maioria, trollóides —, e diversos foram enforcados para aplacar a população aterrorizada. A última vítima, um soldado da fortuna vindo de Elsinberg, foi descoberta esmigalhada entre as voltas de uma corrente de aparência maligna, presa entre uma âncora farpada e uma gaiola de ferro em formato de caveira. Os investigadores descobriram a arma enrolada em volta do cadáver indefeso com tanta força que, em alguns pontos, a carne mal podia ser separada dos aros da corrente. Logo após a arma ser confiscada como evidência, perdeu-se misteriosamente. O culpado por trás dos assassinatos permanece à solta.

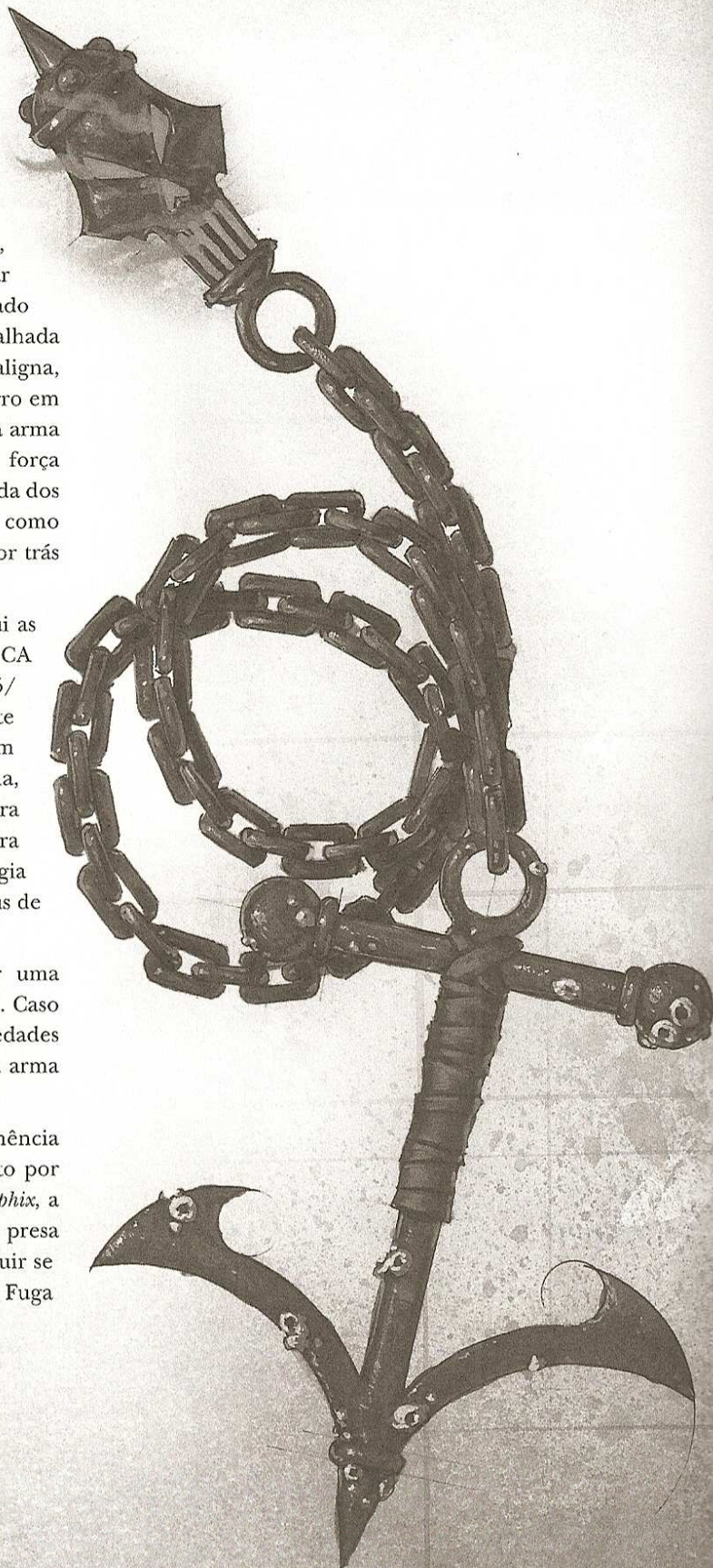
Apnephix é uma *corrente com cravos* +2, que possui as mesmas habilidades de uma *corda da constrição* (com CA 22, 30 pontos de vida, dureza 10 e redução de dano 5/corte). Contudo, esta corrente mortal tem um apetite insaciável por matança, gerado pela ecto-jaula em formato de crânio. Pelo menos uma vez por semana, *Apnephix* precisa ser usada para matar uma criatura inteligente viva. Ao fazer isso, a arma cruel captura a alma da vítima, usando-a para aumentar sua magia sinistra por uma hora (durante esse período, o bônus de melhoria da arma aumenta para +4).

Caso *Apnephix* passe uma semana sem matar uma criatura inteligente, perde +1 de bônus de melhoria. Caso passe duas semanas, perde todas as suas propriedades mágicas. Esses poderes são restaurados assim que a arma tome a vida de um ser inteligente.

A corrente não deseja entrar em estado de dormência e, caso passe cinco dias sem matar, procura sustento por si só. Assim que uma criatura inteligente toca *Apnephix*, a corrente ganha vida e prende a criatura. A vítima presa sofre 2d4+2 pontos de dano por rodada, até conseguir se libertar, o que exige um teste de Força ou Arte da Fuga (ambos contra CD 20).

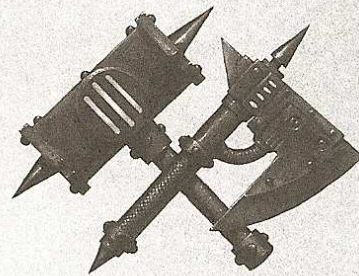
Transmutação forte.

Preço: 32.990 PO.



FORJA e FUNDIÇÃO

Publicado originalmente na No Quarter Magazine Nº 9,
em novembro de 2006.



Nos campos de batalha e nos becos escuros de Immoren ocidental, soldados e espões carregam armas inovadoras e inusitadas, para obter vantagem em seus conflitos sangrentos.

ARMAS DE FOGO EXÓTICAS E INCOMUNS

Aqui trazemos duas armas mencionadas originalmente no *Guia de Personagens dos Reinos de Ferro*, mas detalhadas pela primeira vez agora: a inovadora (mas subestimada) pistola Tempestade de Fogo Radliffe e o famoso canhão de batalha ogrun. Para fabricantes de armas como Radliffe, os aventureiros muitas vezes são excelentes cobaias para protótipos como a Tempestade de Fogo — dispostos a arriscar a pele para obter a mais ligeira vantagem. Em nome de um impacto muito maior, um grupo de aventureiros pode investir no incômodo canhão de batalha, que certamente deixará uma marca até mesmo nos maiores inimigos.

TEMPESTADE DE FOGO RADLIFFE

Burke Radliffe (caspiano Esp 12) amealhou mais de uma fortuna nos últimos anos. Possui diversos contratos lucrativos com armas de fogo, expandiu sua outrora pequena oficina caspiana para um prédio maior, contratou capatazes e uma horda de aprendizes, e mantém suas forjas acesas dia e noite. Tornou-se um nome respeitado no mundo das armas de fogo customizadas, e é conhecido tanto pela pistola quadrangular quanto pelo rifle de tiro duplo Radliffe.

Depois de algum tempo examinando o trabalho de seus concorrentes, como a armeria Armas Mecânicas, Radliffe decidiu, em 602 D.R., superar suas obras anteriores. Depois de desmontar e inspecionar um rifle longo de repetição do exército cygnarano, que adquiriu para o propósito expresso de examinar sua roda de munição, Radliffe viu-se inspirado a criar uma pistola com um cilindro rotativo, que poderia disparar tiros repetidos antes de ser recarregada.

As tentativas de Radliffe de replicar a roda em uma pistola mostraram-se caras e trabalhosas. O armeiro gastou uma pequena fortuna ao longo de dois anos de trabalho e projetos. Ele acredita que o experimento inteiro foi, em última análise, uma extravagância inútil, e não espera recuperar o dinheiro gasto no desenvolvimento do

protótipo. Uma das primeiras inovações do projeto foi a adoção de cápsulas de latão, semelhantes àsquelas utilizadas pelo exército de Cygnar em seus rifles contínuos e outras armas de posição fixa. Radliffe precisava de cápsulas de latão construídas num tamanho muito menor, o que tornava sua fabricação cara demais. Os custos da munição tornaram-se proibitivos, e convenceram Radliffe de que a arma não teria aplicação comercial. Ele foi ainda mais desencorajado quando o exército de Cygnar rejeitou sua proposta, por considerar a pistola muito intrincada e delicada em relação a seu custo.

Burke Radliffe batizou sua amarga realização de Tempestade de Fogo Radliffe. Tentou atrair compradores depois de completar o projeto, mas encontrou pouco interesse fora de um punhado de colecionadores especialistas. Acabou desistindo da pistola, e prosseguiu para projetos mais simples e rentáveis. Aqueles que tiveram chance de manusear a Tempestade de Fogo consideram essa decisão uma tragédia, e vêem a arma como, possivelmente, uma das melhores pistolas já fabricadas.

Radliffe criou exatamente três dessas armas refinadas, incluindo o protótipo original. Ele não planeja fabricar mais, a menos que receba uma encomenda, e seja pago com o equivalente ao resgate de um rei. Nobres cygnaranos com interesse em armas de fogo incomuns, que provavelmente nunca vão usá-las em combate, compraram dois exemplares. Lassiter Polk, mestre mekânico do Armorial Cygnarano, comprou o protótipo, e afirmou que é uma obra-prima de forma e funcionalidade. O fato dessa pistola ter sido descartada mostra que o público comprador nem sempre aprecia a qualidade, e que nem toda grande invenção é reconhecida em sua própria época.

Cada Tempestade de Fogo é uma pistola militar obra-prima, que concede +1 de bônus em jogadas de ataque. A Tempestade de Fogo possui um cilindro encaixado, que se solta para carregar até cinco cartuchos de latão. Quando o



TEMPESTADE DE FOGO RADLIFFE

cilindro se fecha e trava, a pistola pode girá-lo para disparar de novo, com um puxão na agulha de fecho, na traseira da arma. Isto faz o cilindro rodar e alinhar-se com o próximo cartucho, e é uma ação livre. Depois de disparar todos os cinco tiros, uma ação de rodada completa e um teste de Ofícios (armas de fogo) contra CD 12 são necessários para soltar o cilindro, esvaziar as cápsulas gastas, limpar o cano e carregar cartuchos novos. Isto assume que os cartuchos de latão estejam acessíveis em um cinturão ou bandoleira.

Cartuchos de latão incluem uma cápsula de latão (ao custo de 18 a 20 PO cada) e munição normal de seda para pistolas militares (ao custo de 8 a 10 PO). Isto eleva o custo de cada cartucho de latão até 26 a 30 PO. Apenas a Armeria Radliffe, em Caspia, consegue fabricar cápsulas medidas com precisão para a Tempestade de Fogo. Um mestre armeiro com pelo menos 12 graduações em Ofícios (fabricação de armas de fogo) e as ferramentas e materiais apropriados pode replicá-las a partir de uma amostra. Contudo, cápsulas de latão imprecisas ou feitas sem experiência têm 35% de chance de apresentarem defeitos. Isto prende a agulha de disparo na cápsula, sem disparar a carga, arruína o cartucho e exige uma ação de rodada completa para soltar a agulha.

Cápsulas de latão podem ser consertadas e utilizadas de novo com um teste de Ofícios (fabricação de armas de fogo) contra CD 25. Isto demora 1 minuto. Um kit de manutenção de armas de fogo permite escolher 20 neste teste, o que significa que você pode consertar 3 cápsulas por hora. Cápsulas de latão vazias e consertadas podem ser transformadas em cartuchos inserindo-se munição de seda padrão para pistolas militares, e utilizando-se uma gota de cera quente para manter a munição no lugar. Preparar um cartucho de latão com materiais à mão (cápsula de latão vazia, munição de seda para pistolas militares e uma vela acesa) exige uma ação de movimento, mas a cera demora um minuto para endurecer.

CANHÃO DE BATALHA OGRUN

Os anões de Rhul há muito apreciam a força e vigor de seus compatriotas ogrun, e encontram muitos usos peculiares para seu tamanho na batalha. Grupos mistos de combatentes ogrun e anões não são incomuns entre os vários clãs de Ghord, Ulgar e Forte Horgen. Além de preferir armas de haste, os ogrun de Rhul demonstraram grande aptidão para a metalurgia, com habilidade especial na fabricação de canhões de grande qualidade. Artífices anões e ogrun desenvolveram um canhão portátil, que em suas mãos serve como um rifle de tamanho exagerado seguro por um humano, e causa tremendo dano em um alcance impressionante.

Esses canhões de batalha são tão grandes e desajeitados que apenas uma criatura do tamanho de um ogrun poderia utilizá-los. Exigem equipamentos feitos sob medida para ambas as mãos, para serem operados e mirados com sucesso. O mecanismo de disparo utiliza uma poderosa agulha movida por uma mola, não muito diferente daquela usada por armas de fogo menores, para perfurar os grandes pacotes de pólvora explosiva. A carga de munição é muito maior que o normal, e quase tão densamente concentrada quanto um canhão pequeno, como aqueles empregados no convés de um navio. Contudo, o canhão de batalha é consideravelmente mais complexo, e inclui uma abertura para recarga, que um ogrun pode manusear confortavelmente sem remover o equipamento das mãos.

Poucos desses canhões de batalha já surgiram fora de Rhul, embora alguns mercenários ogrun tenham levado-os ao campo de batalha. Em cidades humanas, essas armas sempre atraem atenção hostil das autoridades, que muitas vezes apreendem-nas como “arma não-apropriada para defesa pessoal” ou “arma de guerra confiscada para que não seja usada contra o público”.

Armas Exóticas	Custo	Dano (M)	Dano (G)	Decisivo	Incremento de Distância	Peso	Tipo
<i>Armas de Ataque à Distância</i>							
Tempestade de Fogo Radliffe	6.000 PO*	2d6	—	19-20/x3	21 m	3,5 kg	Perfurante
Canhão de batalha ogrun	1.500 PO	—	veja o texto	veja o texto	veja o texto	100 kg	veja o texto

Os ogrun atualmente usam três tipos de munição: uma bala de ferro sólido, uma carga explosiva, semelhante a uma granada, e uma caixa de metralha, cheia de pequenas esferas. As balas sólidas são empregadas com mais frequência contra alvos blindados como gigantes-de-guerra. As cargas explosivas são usadas contra estruturas e fortificações. A caixa de metralha pode dizimar formações de tropas e infantaria. Esses canhões pesam 100 quilos, e são extremamente desajeitados. Simplesmente ser capaz de erguer um deles não basta para mirar com ele, ou para compensar seu tremendo coice.

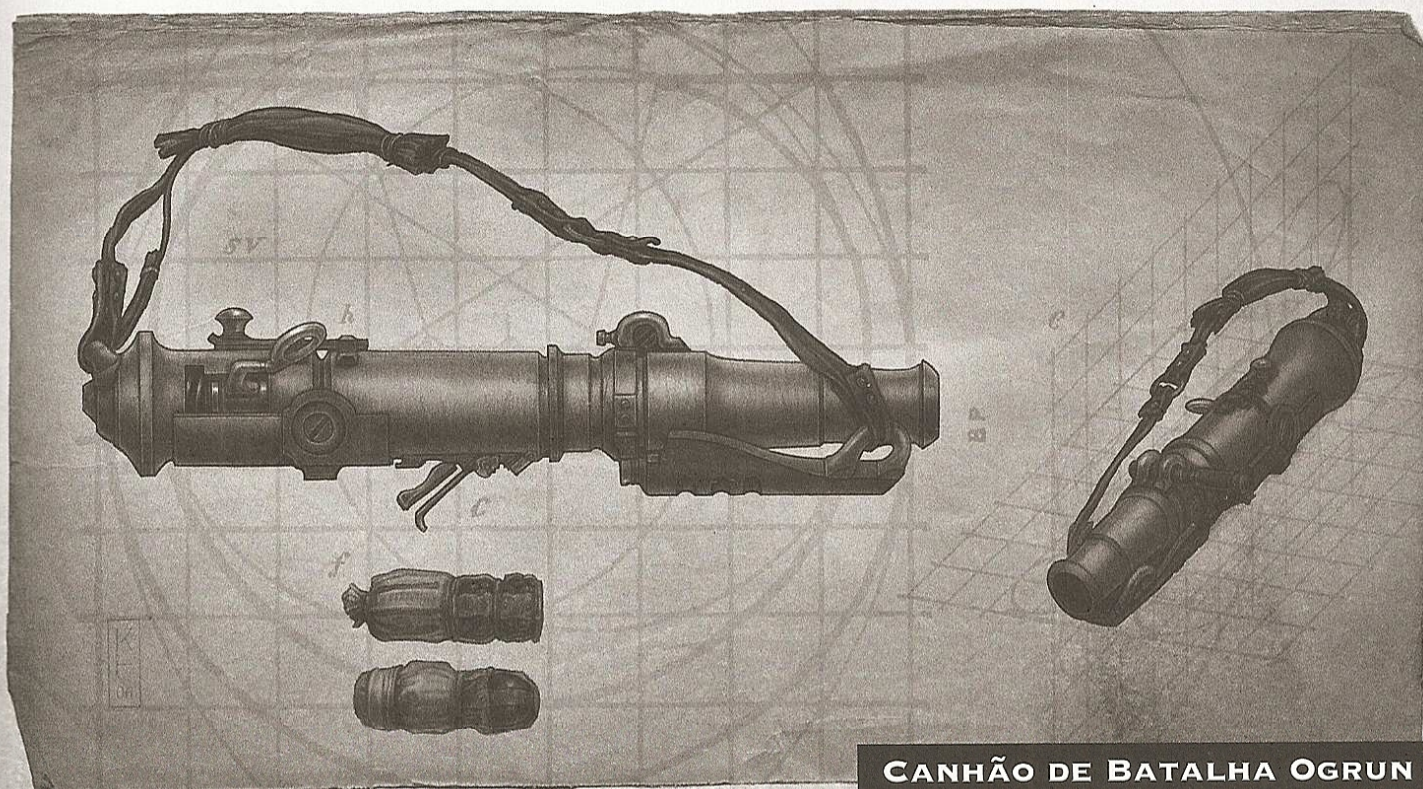
Esta ferramenta de artilharia exige um usuário Grande, com um valor mínimo de Força igual a 19, e um equipamento especial para carregar e utilizar a arma em batalha. O custo de dispará-la repetidamente é proibitivo, e a munição grande e pesada torna difícil levar mais de um punhado de recargas. São necessárias duas rodadas completas e um teste de Ofícios (canhoneiro) contra CD 14 para recarregar. Um assistente pode ajudar o usuário na recarga. Uma ação de auxílio bem-sucedida reduz o tempo de recarga para uma rodada completa. Qualquer um que recarregue o canhão de batalha não pode realizar mais nenhuma ação, nem mesmo um passo de ajuste, durante o tempo de recarga.

Bala sólida: utilizada contra oponentes com blindagem pesada, ou para perfurar fileiras densas de inimigos. Incremento de distância: 42 m; dano: 3d10; decisivo: 19-20/x3;

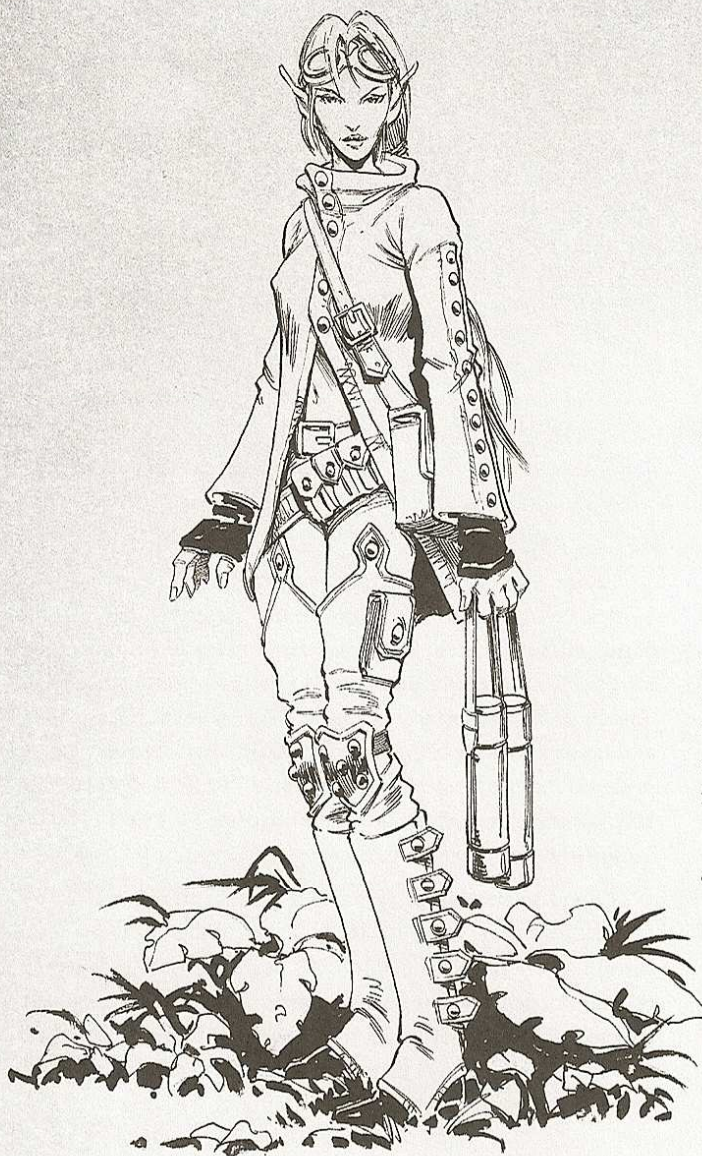
tipo: perfuração. Se você acertar, pode fazer um segundo ataque, com -10 de penalidade, contra um alvo a até 3 m e diretamente atrás do alvo original, que causa 2d10 pontos de dano. Se você acertar esse segundo ataque, pode fazer um terceiro ataque, com -20 de penalidade, contra um alvo a até 3 m e diretamente atrás do segundo alvo, que causa 1d10 pontos de dano. Custo: 30 PO; peso: 3 kg por tiro. Balas anti-gigante de aço serric temperado custam 200 PO e pesam 2 quilos, e estão disponíveis apenas através das forças armadas de Rhul.

Carga explosiva: utilizada contra fortificações e oponentes entrincheirados. Incremento de distância: 21 m; dano: 4d10; decisivo: 19-20/x3; tipo: metade do dano por perfuração e metade por fogo. O tiro também causa 2d10 pontos de dano, metade por perfuração e metade por fogo, a todas as criaturas num raio de 3 m do alvo. Essas criaturas podem fazer um teste de resistência de Reflexos contra CD 16 para reduzir o dano à metade. Custo: 90 PO. Peso: 2,5 quilos por tiro.

Caixa de metralha: carga anti-pessoal usada contra infantaria. Alcance: cone de 18 m. Todos as criaturas no cone sofrem 4d10 pontos de dano de perfuração. Um teste de resistência de Reflexos bem-sucedido (CD igual ao resultado da sua jogada de ataque) reduz o dano à metade. Custo: 50 PO. Peso: 2 quilos por tiro.



CANHÃO DE BATALHA OGRUN



FANTASMAS DO PASSADO

Bom professor,

Da mesma forma que alguns animais nascem aleijados, vim a descobrir que alguns humanos nascem corajosos. Posso imaginar que o senhor possui essa distinção duvidosa, e não é minha intenção ofender, pois uma centena de vezes observei sua tenacidade, temperada por sabedoria e decisão. Mas a intrepidez de que falo é personificada por alguém que — há até pouco tempo — recusava-se a ser mandado embora, o único sobrevivente da minha excursão à Mata Reluzente: Alton Halstead.

Já havia admitido minha intenção de voltar a minha terra natal e, depois de enviar meu único aluno sobrevivente com minha mensagem anterior, despedi-me dos implacáveis trollóides da Mata Reluzente. Contudo, menos de meio dia depois de minha partida, encontrei meu aluno-tornado-mensageiro seguindo-me como um tolo, atraído por idéias de aventura. A discussão que se seguiu mostrou-se inútil,

OS ENCONTROS PENDRAKE

Publicado originalmente na No Quarter Magazine Nº 8, em setembro de 2006.

assim como minhas garantias de morte na forma de flechas assim que ele adentrasse a terra de meu povo. Então, vi-me na companhia de um admirador iludido, que escutava cada uma de minhas palavras com atenção, enquanto ao mesmo tempo ignorava o significado mais básico de cada uma delas.

Assim como os humanos podem reconhecer uma cidade específica por sua arquitetura, naquela manhã o som familiar do vento, o farfalhar das árvores e o sabor do ar indicaram nossa entrada em Ios. Atravessando uma elevação coberta de árvores, chegamos a uma depressão rasa, um córrego letárgico enveredando-se por uma ravina repleta de videiras. Mais uma vez, tentei dissuadir Halstead de sua decisão provavelmente suicida de me seguir — em vão. Já havia descido metade do caminho quando notei o aspecto murcho e mortiço da vegetação ao meu redor.

Parei e virei para Halstead, descendo aos trancos, e enxerguei uma aparição negra e soturna atrás. Minha mandíbula pendeu durante um momento, Halstead deu um sorrisinho e pareceu dizer um gracejo, quando a coisa espectral flutuou por sobre ele, como uma maré noturna. Seu corpo convulsionou, como se atingido por uma descarga elétrica, agitando-se como uma marionete. Num instante, voltou a si, mas seus olhos não pertenciam a ele mesmo — mortos e sem fundo. Curvada em prontidão, meio preparada para fugir, certifiquei-me do peso de minhas adagas sob meu casaco.

Quando Halstead falou em seguida, o som foi estranho e antinatural, sua boca movendo-se em contorções desajeitadas e deliberadas. Mais estranho ainda, suas palavras pertenciam ao idioma *iosano*.

— Forasteiros são proibidos, jovem — Halstead chiou, numa voz que ressoava em minha mente tanto quanto em meus ouvidos.

Em meu idioma nativo, tentei descobrir o que podia sobre a condição do aprendiz de estudioso:

— Foi você que me seguiu. Lembra?

Halstead soltou uma risada terrível, um sibilar entrecortado, como o som produzido por algo que há muito esquecera como usar funções corporais.

— Ah, segui-la. Não existe nada além de morte aqui — gemeu a coisa que não era Halstead.

— O que é você? — arrisquei, uma memória fria de boatos sombrios erguendo-se em minha mente.

— Sou uma lembrança de pecado. Algo repellido. — Suas palavras tornaram-se lamentosas. — Não ouve os gritos de todos os órfãos? Não vê o fogo em seus olhos? Eles estão ao meu redor. Para sempre!

Então, eu soube o que era a coisa, e senti pena de meu companheiro. Era um espírito negro do passado de meu povo, um antigo sacerdote iosano, que perdera a fé e enlouquecera em traição. São conhecidos como os dilacerados.

Sou religiosa como qualquer elfo, mas não uma santa guerreira. Naquele momento, minha piedade e meu medo eram um só.

— Conheço o seu tipo, espectro. Solte o garoto e vá embora.

— Ir embora! — a coisa riu. — Ir aonde? Para a vazia Lyoss? Não há nada lá, mesmo se eu pudesse ultrapassar a barreira! — Gritando, ele sacou uma faca da cintura de Halstead, com a própria mão do aprendiz. — Mas você foi embora. Foi ao mundo desses animais? — Enquanto falava, deslizava a parte chata da lâmina pelo rosto de Alton, em ameaça. — Leve-me para lá.

— Por quê? — perguntei, sem muita vontade de fazer acordos com os amaldiçoados. Em resposta, a coisa girou a lâmina com um chiado úmido, e correu seu fio pelo lado do rosto do garoto indefeso, antes que eu pudesse gritar: — Muito bem! Vou levá-lo!

A única resposta, um sor-riso encharcado de sangue, foi uma visão terrível.

Levei o dilacerado para uma pequena clareira sem nenhum sinal ou marcação, mas que eu sabia estar na fronteira de minha terra natal. A coisa sussurrava enquanto prosseguia, algo que parecia uma prece, repetida e incoerente, sem uma gota do comprometimento da fé. Parei quando ouvi a coisa engasgar, cambaleando para trás como se estivesse queimando.

— Este é o portal — ele murmurou, mais para si mesmo do que para mim. Concentrando-se em mim, a poucos passos de alguma barreira que só ele podia notar, fez sua exigência: — Permita que eu passe. Liberte-me para o reino dos selvagens, e devolverei seu animal.

Como ficara evidente pelo pedido do dilacerado, lembrei-me de que essas criaturas não podem ultrapassar certas barreiras sem um convite, especialmente as barreiras de nossa terra natal. Ele uivou para mim:

— Liberte-me! Perdoo minhas transgressões! Fale por seu povo, e silencie o clamor de uma era antiga!

Algo dentro de mim sentiu náusea. Mais do que o nojo instintivo que sentia por uma criatura tão antinatural, aquele pedido pareceu-me heresia, como uma traição a meus ancestrais, cuja justiça amaldiçoara o dilacerado.

Hesitei, e a coisa deu um passo ameaçador em minha direção, mas de novo foi repellido. O rosto de Alton contorceu-se de dor. Controlando minha repugnância, senti que não podia permitir que aquela aberração tomasse outra vida — mesmo a vida de um tolo inconseqüente — apenas por meu pavor confuso.

— Atravesse, então — disse, de repente, um gosto amargo surgindo em minha boca. — Esteja absolvido de todos os seus crimes, e não perturbe mais esta terra.

Imediatamente, um som como os soluços de uma dúzia de almas atormentadas preencheu meus ouvidos, mas o choro sobrenatural foi soterrado por riso maligno. A coisa traiçoeira veio, liberta, sua faca reluzindo na mão que não era sua, seu rosto coberto do sangue seco de Alton Halstead.

— Fique com seu animal amestrado, exilada — o dilacerado provocou, brandindo a faca de Halstead como um selvagem. — Fique com este sangue desprezível em sua consciência, pelo resto de seus dias patéticos!

Sua existência o atormenta.



Saquei minhas próprias adagas, querendo apenas me defender. Percebi sua intenção tarde demais; o espírito traiçoeiro jogou-se em minhas lâminas, enterrando uma até o cabo no estômago de Halstead. Seu rosto, próximo ao meu, respingou-me com um engasgo de sangue, um olhar de vitória cruel brilhando em seus olhos capturados.

Horrorizada, gritei:

— Maldito seja, em nome de *Scyrah*!

Não sei quanto poder nossas divindades ainda possuem sobre essas almas condenadas, mas, pela segunda vez, vi a fisionomia de Halstead contorcer-se, como se atingida por um relâmpago. Uma estranha batalha, entre a luz viva e uma opacidade mortiça, rugiu em seus olhos, e então o corpo do garoto amoleceu, e ele deslizou ao chão.

A presença fantasmagórica emergiu do jovem caído, como fumaça de uma oferenda queimada. Tinha a aparência de um sacerdote trajado em vestimentas espectrais, as órbitas rasas de seus olhos e uma boca uivante mal visíveis. Um pesado amuleto pendia de seu pescoço etéreo, marcado com o símbolo de Ayisla, Suserana dos Caídos.

— Fique com seu animal — cuspiu a aparição. — Esta alma é fraca demais para me levar à Savana, mas encontrarei outra, que me sirva melhor.

Deixando um rastro de gritos ecoantes, que pareciam vir de muito longe, o dilacerado foi embora, para as profundezas da Mata Reluzente, mesclando-se com as sombras das árvores ancestrais.

Perdoe-me, professor, pois não sei o horror que liberei sobre as terras de seu povo.

Tratei de Halstead, fazendo-lhe curativos tão bem quanto pude. Considero uma bênção seus ferimentos serem menos graves do que eu imaginava. Agora estamos descansando, não muito longe do lugar onde o dilacerado desapareceu. Espero sinceramente que este encontro convença Alton a voltar para terras mais civilizadas, junto com minhas cartas. Meus pensamentos voltam-se para Ios, sem hesitação, na esperança de que isto não tenha sido um augúrio sobre a recepção que encontrarei. Uma vez que esteja lá, bom professor, entrarei em contato, assim que puder.

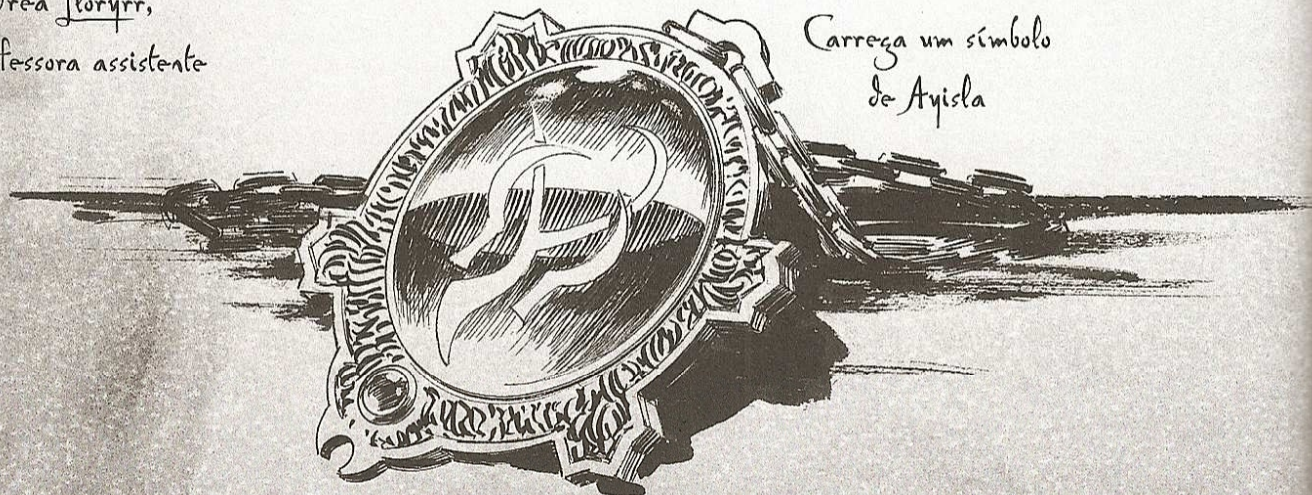
Edrea Jlorrr,
professora assistente

DILACERADO

Morto-Vivo Médio (Incorpóreo)

Dados de Vida:	17d12 (110 PV)
Iniciativa:	+14
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	25 (+10 Des, +5 deflexão), toque 25, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+8/-
Ataque:	corpo-a-corpo: toque incorpóreo +18 (1d8 mais 1d6 de Sabedoria)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: toque incorpóreo +18/+13 (1d8 mais 1d6 de Sabedoria)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	dano de Sabedoria, ligação espiritual
Qualidades Especiais:	fatalidade fútil, habilidades similares a magia, rejeitado, telepatia 30m
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +15, Von +16
Habilidades:	For -, Des 30, Con -, Int 17, Sab 22, Car 21
Perícias:	Blefar +25, Conhecimento (arcano) +10, Conhecimento (história) +23, Conhecimento (religião) +23, Esconder-se +22, Identificar Magia +16, Intimidação +19, Observar +20, Ouvir +20, Sentir Motivação +15
Talentos:	Arma Natural Aprimorado (toque incorpóreo), Ataque em Movimento, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobi- lidade, Reflexos de Combate
Nível de Desafio:	13
Tendência:	sempre Caótico e Mau
Progressão:	18-28 DV (Médio)

*Carrega um símbolo
de Ayisla*



Uma criatura envolta nos farrapos negros e fantasmagóricos de mantos sacerdotais emerge da escuridão, sua cabeça agitando-se, sua boca escancarada, como se estivesse em agonia. A forma sombriamente eclesiástica da coisa torna-se indistinta à medida que se aproxima do chão, tornando-se uma massa disforme de membros convulsionando e rostos élficos torturados, que parecem acorrentá-la à terra.

Dilacerados são os espíritos torturados e enlouquecidos de sacerdotes élficos que sofreram e morreram durante o Dilaceramento. Nessa época, a conexão entre as divindades da Divina Corte — exceto por Scyrrah e Nyssor — e seus fiéis foi cortada. Muitos dos mais devotos iosanos, seus espíritos massacrados por uma perda fundamental — e alguns dizem, por gritos de agonia divina — perderam a razão, e cometeram atrocidades contra seu apavorado povo.

Essas aparições insanas são ligadas ao mundo por seus crimes, cada pecado manifestando-se como o espírito de uma vítima, prendendo os ex-clérigos. Eles carregam seus antigos símbolos sagrados, como marcas dolorosas — por exemplo, o amuleto de Ayisla, representando o portal das almas na Savana. São incapazes de desfazer-se desses objetos. Os dilacerados procuram mortais de alma pura, para serem possuídos, esperando forçar suas mortes, para que possam seguir suas almas até o limiar do além-vida. Isto é uma ilusão, já que as mortes que provocam nunca levam-nos mais para perto da liberdade.

COMBATE

Esses espíritos exilados acreditam que, se habitarem um corpo enquanto este morrer, podem ancorar-se à alma e encontrar descanso eterno. Acreditam que suas chances são melhores se seguirem a alma de um não-elfo, dado o destino incerto de seu próprio povo.

Dano de Sabedoria (Sob): criaturas vivas atingidas pelo toque incorpóreo de um dilacerado devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Fortitude contra CD 23, ou sofrem 1d6 pontos de dano temporário de Sabedoria. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Fatalidade Fútil (Sob): caso o corpo que o dilacerado estiver habitando seja morto (reduzido a -10 pontos de vida) por outras criaturas, uma onda de dreno de energia afeta a área ao redor, enquanto o espírito tenta invadir Urcaen, matando plantas e sugando vida. Todas as criaturas dentro de 4,5 m do corpo devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Fortitude contra CD 23, ou sofrem 1d6 pontos de dano de Constituição. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. Depois disso, o dilacerado é expulso da criatura que possuiu, para o quadrado onde o corpo estava. Por 1d4 rodadas depois de ser expulso de uma criatura, o dilacerado fica zozzo, e perde sua resistência a expulsão.

Ligação Espiritual (Ext): uma vez por rodada, um dilacerado pode mesclar seu corpo com uma criatura viva.

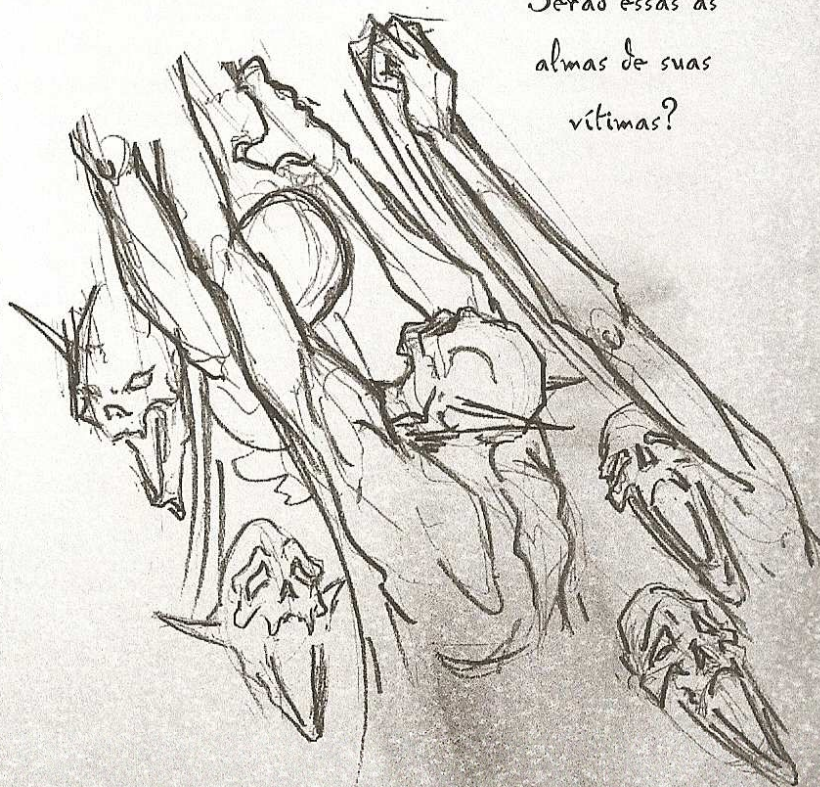
Esta habilidade é semelhante à magia *recipiente arcano*, mas não exige um receptáculo. Para usar esta habilidade, o dilacerado deve tentar se mover para o espaço de seu alvo. Isto provoca ataques de oportunidade. O alvo pode resistir com um teste de resistência de Vontade contra CD 23. Uma criatura que consiga resistir torna-se imune à ligação espiritual do mesmo dilacerado por 24 horas, e o dilacerado não consegue entrar em seu espaço. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. Elfos recebem +4 de bônus em testes de resistência de Vontade para resistir a esta habilidade.

Em caso de falha no teste de resistência, o dilacerado possui o alvo. A cada rodada, durante os primeiros 30 segundos (5 rodadas) de possessão, o alvo pode realizar testes de resistência de Vontade adicionais, para expulsá-lo. Caso não haja sucesso num teste de resistência durante este período, o dilacerado possui o alvo durante o resto do dia. A cada dia posterior, o alvo pode tentar outro teste de resistência, para recuperar o controle de seu corpo.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *desespero, escuridão profunda, maldição menor, sugestão*; 1/dia — *desespero esmagador*. Nível de Conjurador: 16°. As CDs dos testes de resistência são baseadas em Carisma.

Rejeitado: os dilacerados não podem ultrapassar qualquer fronteira ou limiar sem um convite ou permissão. Isto inclui a fronteira nacional de Ios, ou uma porta. Caso um dilacerado que esteja possuindo um corpo seja forçado de alguma forma a ultrapassar uma fronteira, é imediatamente expulso do corpo, e fica zozzo por 1d4 rodadas.

Serão essas as
almas de suas
vítimas?



OS ENCONTROS PENDRAKE

Publicado originalmente na No Quarter Magazine Nº 9, em novembro de 2006.

O VELHO E O DESERTO

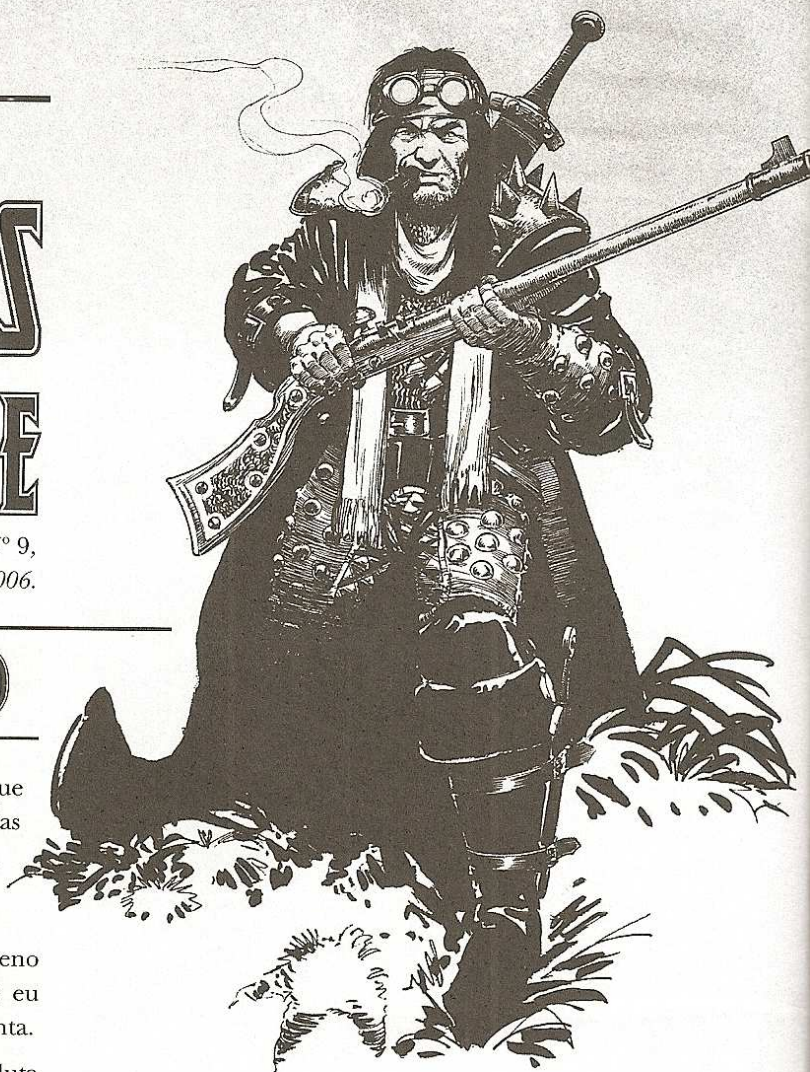
Tamanha era a persistência do idriano que poderíamos estar perseguindo um caçador das dunas, através das areias cozidas pelo sol. A memória de Quimut sobre o caminho que havia tomado quando vira o velho pela última vez era impressionante. Dali, seguimos a trilha para um pequeno acampamento fortificado skorne, mais a leste do que eu jamais estivera nos ermos das Planícies da Pedra Sangrenta.

As defesas exteriores mostravam sinais de uma luta recente — estava claro que eles haviam repellido um ataque troll havia pouco tempo. Uma imensa estátua skorne feita de basalto vigiava como uma testemunha bizarra as carcaças de muitos trolls e trollóides, o chão ensopado de sangue ainda novo. Vasculhando um pouco, descobrimos que restavam apenas uma dúzia de skorne, e um titã. Eu poderia ter cuidado de tudo sozinho, mas Quimut insistiu que tomássemos todas as precauções, pois os captores de Pendrake poderiam matá-lo ao avistar-nos.

Quimut esgueirou-se pelo perímetro escuro como um lobo-do-crepúsculo, cortando as gargantas dos guardas enquanto eu fazia mira cuidadosa com meu rifle, visando a imensa fera. Nada que respira consegue sobreviver à velha Jenny. O primeiro tiro fez a coisa dar um pulo, berrando e correndo em minha direção. Fiquei firme e disparei mais duas vezes, antes que ele desabasse a centímetros da minha bota. Os skorne correram em desordem para fora de suas tendas, mas Quimut e eu demos um fim rápido a eles.

Pendrake não estava lá — se estivera antes, havia sido levado mais para o fundo do território skorne, fora de nosso alcance.

Assim que chegamos a essa conclusão, começou o pandemônio. Mais rápida que uma víbora tatzylvorme, a estátua de basalto, até agora imóvel, atacou-nos com sua arma. Meus reflexos felinos salvaram tanto eu quanto



Quimut. Puxei-o para baixo, e impedi que sua cabeça rolasse na areia. Movido por alguma força sobrenatural, o guardião de pedra estocou de novo e de novo, enquanto fugíamos pelo acampamento.

Um aguaceiro súbito despencou das nuvens acima — essas tempestades repentinas são comuns no leste das Planícies. Praguejei enquanto lutava pelo acampamento, com a estátua em meus calcanhares. Carreguei Jenny com munição ensopada, sabendo que era improvável que disparasse. O idriano levou-nos a uma ravina, enquanto o guardião aproximava-se com a velocidade de um búfalo raevhano. Quando Quimut jogou seu arpéu para o penhasco acima, achei que o tolo enlouquecera. Então, ouvi o som. Um rugido, como uma muralha de água, preencheu a ravina, e uma inundação súbita nos engolfou.

Agarrando a corda, conseguimos permanecer firmes, enquanto o guardião foi levado pela correnteza. Foi a última vez que enxergamos aquela diabrura skorne. Voltamos ao acampamento para investigar, e então descobri uma carta endereçada ao Coronel Eli Bocker, da Guarnição de Corvis, na letra do velho. Lendo-a, pareceu-me que o Professor virara a casaca, juntando-se ao maldito Vinter Rhaelthorne [veja *Sem Trégua Volume Um*]. Quimut recusou-se a acreditar em qualquer traição. Discutimos por horas a respeito da missiva. O idriano queria rasgá-la, mas recusei-me a destruir

nossa única pista. Depois de palavras raivosas, seguimos em separado — Quimut para as Terras Tempestuosas, como o idiota teimoso que é, enquanto eu levei a carta para oeste.

Refletindo com mais calma, vejo que Pendrake provavelmente foi forçado a escrever aquela coisa vergonhosa. Não consigo imaginar o velho juntando-se aos skorne. Esperava encontrar uma daquelas traças de livros que Pendrake usa como assistentes na Universidade de Corvis, mas não encontrei sinal deles. Não tive escolha exceto levar a carta ao exército — tenho certeza de que eles vão lê-la à baixa luz. Vendo a devoção de Quimut em relação a Pendrake, sinto-me inquieto. Não tenho por hábito interferir, mas iria me sentir melhor caso pudesse encontrar alguém louco o bastante para seguir ao leste, atrás do velho. Mas nem todas as histórias têm um fim. Às vezes, não há resposta aos mistérios. Talvez seja uma boa hora para procurar os velhos Turgol e Grissel, e ver se aqueles mercenários trollóides não precisam de um homem que saiba disparar um rifle. Qualquer um disposto a procurar Pendrake e Quimut deveria me pagar uma bebida.



GUARDIÃO ANCESTRAL

Construto Grande (Ancestral)

Dados de Vida:	9d10+30 (79 PV)
Iniciativa:	+4
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	24 (-1 tamanho, +15 natural), toque 9, surpresa 24
Ataque Base/Agarrar:	+6/+17
Ataque:	corpo-a-corpo: <i>glaive</i> +1+14 (2d8+13, dec. x3) ou pancada +12 (1d6+7)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: <i>glaive</i> +1+14/+9 (2d8+13, dec. x3) ou 2 pancadas +12 (1d6+7)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m (4,5 m com <i>glaive</i> +1)
Ataques Especiais:	golpe de retaliação
Qualidades Especiais:	cólera ancestral, coletar espíritos, movido por espíritos, redução de dano 5/esmagamento
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +3, Von +5
Habilidades:	For 24, Des 11, Con -, Int 15, Sab 14, Car 16
Perícias:	Blefar +7, Conhecimento (história) +10, Furtividade +4, Intimidar +7, Observar +12, Ouvir +12, Sentir Motivação +10
Talentos:	Ataque Poderoso, Desarmar Aprimorado, Especialização em Arma (<i>glaive</i>) ^B , Especialização em Combate, Foco em Arma (<i>glaive</i>) ^B , Iniciativa Aprimorada
Nível de Desafio:	8
Tendência:	geralmente Leal e Mau
Progressão:	10-18 DV (Grande), 19-27 DV (Enorme)

COMBATE

Guardiões ancestrais coletam as almas de skorne moribundos, e usam a força espiritual resultante como combustível para seus poderes. Um guardião em geral tem 18 pontos de espírito quando encontrado.

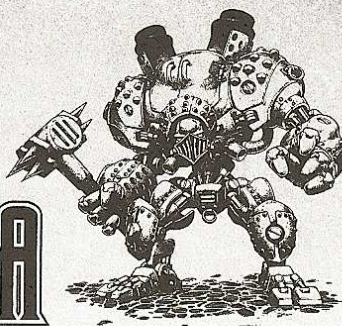
Cólera Ancestral (Sob): o guardião ancestral pode usar as seguintes habilidades similares a magia, gastando um número de pontos de espírito (mencionado entre parênteses): *escuridão* (4), *infligir ferimentos moderados* (4), *maldição menor* (2), *mesclar-se às rochas* (6) e *silêncio* (4).

Coletar Espíritos (Sob): qualquer skorne que morra a até 18 m de um guardião ancestral tem sua alma drenada pelo construto. Isto adiciona um número de pontos de espírito igual aos DV do skorne morto, até um máximo de quatro vezes os DV do guardião ancestral. O gasto desses pontos não destrói as almas, mas deixa-as temporariamente exaustas, e os pontos gastos retornam à taxa de 1 por dia.

Golpe de Retaliação (Sob): guardiões ancestrais são criaturas de vingança. Recebem +2 de bônus em jogadas de ataque e dano contra criaturas que atingiram-nos na rodada anterior. Gastando um ponto de espírito, o bônus aumenta para +4. Mesmo se um guardião ancestral não tiver pontos de espírito, pode fazer um ataque contra a criatura que atacou-o na rodada anterior (veja Movido por Espíritos).

Movido por Espíritos (Sob): um guardião ancestral deve gastar um ponto de espírito para fazer um ataque, a menos que use Golpe de Retaliação. Um guardião ancestral não pode se mover mais rápido que deslocamento normal sem gastar um ponto de espírito. Pode gastar 1 ponto de espírito para se mover ao dobro de seu deslocamento, e 2 pontos para se mover ao triplo de seu deslocamento, por um minuto.

MÁQUINAS DE GUERRA



*Publicado originalmente
na No Quarter
Magazine Nº 4, em
janeiro de 2006.*

OS SOLDADOS DOS REINOS DE FERRO

A TRIPULAÇÃO DO MORTUÁRIO

Muito antes de Toruk espalhar sua sombra imortal sobre o arquipélago, o lugar já era habitado por assassinos e saqueadores, descendentes dos forda-lei banidos do continente. Os mais notórios desses bandos serviam ao rei pirata Threnodax, governante do domínio de Brejo Negro, na extremidade norte de Scharde. Seu capitão mais habilidoso era Rengrave, cuja tripulação sanguinolenta conquistou grande reputação por massacres, rapinagem e ondas de terror sádico contra os vilarejos da costa dos reinos de Thuria, Tordor, Caspia, Ramarck e até mesmo Kos.

Esse implacável capitão selou seu destino ao capturar um grande navio fúnebre, enviado ao Negro no ano 1005 A.R. Esses luxuosos navios partiam como uma última demonstração de respeito aos nobres da costa de Tordor. Levavam apenas o cadáver do nobre, oferendas dos enlutados e um único capitão vivo — o porta-estandarte do nobre, que jurava acompanhar seu senhor na pós-vida. Esse era o mais sagrado ritual daquele povo, transmitido a partir de um antigo ritual menita, e mais tarde adaptado para Morrow, incluindo preces ao Ascendido Doleth, o patrono dos marinheiros.

Interferir com um navio fúnebre era um sacrilégio impensável. Isto não deteve o maligno Capitão Rengrave,

NADA SOBREVIVE AOS GRUPOS DE ABORDAGEM DO MORTUÁRIO.



quando ouviu o som da corneta e avistou a embarcação fúnebre singrando as ondas, solitária. Era o maior e mais poderoso navio já construído em Tordor, uma grande nave de quatro mastros, boa demais para ser desperdiçada nas profundezas. Fraco de fome e sede, o leal capitão mal pôde erguer sua arma em defesa, quando o pirata perfurou seu coração. Amaldiçoou o assassino com suas últimas palavras, recebendo nada em troca, exceto um riso de escárnio.

Os piratas pularam a bordo, saquearam as riquezas do nobre falecido e comemoraram com uma paródia de velório. Amarraram os cadáveres sobre a proa, para servir como mórbidas carrancas. O Capitão Rengrave retornou a Brejo Negro, e entregou o robusto navio ao Rei Threnodax, que declarou-o a nau-capitânia de sua frota, nomeando-o *Mortuário*, por sua cor escura e suas origens funéreas. O *Mortuário* levou morte e ruína a todos que navegaram contra ele, esquivando-se de frotas maiores para voltar com pilhagem ao Rei Threnodax.

O domínio dos reis piratas terminou quando uma grande forma alada sobrevoou a Ilha da Rocha Negra, passando pelo canal estreito e desvanecendo-se entre as montanhas escarpadas e inexploradas que compõem a espinha escura da grande ilha. Muitos habitantes das comunidades ao redor, cada uma o domínio de um lorde bandido, testemunharam a sombra dessa chegada. Pela primeira vez em uma década, os reis piratas convocaram uma reunião, para discutir o avistamento. Os reis desprezavam-se mutuamente, invejosos das fortunas uns dos outros e deleitando-se com a miséria de seus pares. Como o mais influente rei pirata, Threnodax foi o anfitrião do conselho, em sua fortaleza portuária, que protegia as docas de Brejo Negro. Os reis não conseguiam chegar a um consenso sobre um plano de ação, ou mesmo sobre o que significava a chegada do dragão.

Um emissário, sua forma agigantada oculta por um capuz, chegou ao conselho. Este pode ter sido um descendente dos antigos refugiados molgur que haviam se estabelecido nas Ilhas Scharde, dispostos a suportar as agruras das montanhas selvagens. Proclamou-se servo de Toruk, o lorde dragão, que reclamava aquela ilha como seu novo domínio. Os piratas tinham uma escolha: curvar-se a Toruk ou enfrentar a aniquilação.

Os reis nunca haviam enfrentado um adversário que não pudessem dominar, e responderam matando o emissário, e disparando seu cadáver de uma catapulta, em direção às montanhas. Moorcraig e Threnodax eram os mais explícitos em seu desdém pelas exigências do dragão, e tentaram reunir os outros reis para uma demonstração de força. Consideravam-se poderosos demais para que uma única criatura pudesse ameaçá-los, e conclamaram uma caçada, para encontrar o dragão e pôr-lhe um fim.

Enquanto essas discussões rugiam, Toruk não ficou parado. Observou a morte de seu emissário e lançou-se aos céus, voando acima das nuvens e rastreando o caminho de um único grande navio, já atracando próximo a um vilarejo

infeliz a sul de Forte Pendente. Claramente, o dragão observara os reis piratas, e conhecia suas forças. Não foi por acaso que escolheu pousar à frente do *Mortuário*, permitindo que a tripulação visse-o em toda a sua glória. Mesmo sendo piratas sem igual, todos estremeeceram ante o dragão. Até mesmo o grande capitão manteve-se apenas segurando-se ao timão com uma rigidez cadavérica. O sangue fugiu de seu rosto quando o dragão falou:

— Ofereço imortalidade em meu serviço. Reneguem seu rei, ou devorarei suas almas.

O Capitão Rengrave pronunciou as palavras, renegando Threnodax e oferecendo-se a Toruk. Seus oficiais eram presos com juramentos a ele, e a tripulação, por sua vez, era jurada aos oficiais — o pacto estava feito. Seus rostos retorceram-se em pavor surpreso quando Toruk soprou sobre eles. O inferno de chamas verdes rolou pelo ar como uma coisa viva, banhando o navio num batismo de nafta profana. O dragão soprava e a tripulação inspirava — o navio e todos a bordo foram consumidos, obliterados e recriados. Sob o coro de trezentos gritos agonizantes, o navio transformou-se em brasas, acesas pelo fogo insaciável que ainda queima. As velas e cordames foram para sempre recobertos com fogo verde vivo.

O capitão entoou um cântico que ainda se ouve no vento maligno quando seu navio se aproxima:

— Glorioso Pai-Dragão, mestre de todos nós, tormento eterno, morte rejeitada!

Tendo se tornado um verdadeiro navio fúnebre, a embarcação voltou a Brejo Negro, seus movimentos independentes do vento, já que o sopro de Toruk empurrava-a. Algum estranho encantamento disfarçou sua natureza, e o navio prosseguiu sem obstáculos pelas outras embarcações e torres de sentinelas, direto para as docas sob a fortaleza, onde os reis piratas debatiam.

As naus-capitânicas dominavam o porto — todas, exceto aquela pertencente a Moorcraig, que ficara entediado das discussões e voltado a seu castelo na noite anterior. A pilhagem de um navio chamado *Promessa de Thuria* estava guardada nos porões de Moorcraig, e o rei pirata estava ansioso por contar suas riquezas. Apenas ele, dentre todos os reis, deixou de testemunhar o *Mortuário*, quando mostrou sua aparência de pesadelo, fogo verde ardendo em cada mastro, enquanto centenas de atormentados emergiam de seus conveses, sedentos por massacre. Foi assim que a própria nau-capitânia do Rei Threnodax tornou-se a ferramenta de sua destruição. A fortaleza em Brejo Negro era defendida por três mil guerreiros, todos piratas ou bandidos veteranos, escolhidos a dedo pelos reis. Mesmo assim, enquanto os defensores retalhavam cada atormentado, os inimigos reapareciam momentos mais tarde, ao lado de um dos oficiais a quem haviam jurado suas almas. O capitão incentivava-os, seus olhos ardendo com o fogo de Toruk. Os treze reis piratas foram os únicos a sobreviver, testemunhando o banquete de cadáveres, suficiente para engordar dez mil abutres.

Toruk pousou na fortaleza e transformou-a em cascalho, preservando apenas a torre dos reis. Eles se curvaram ao dragão e submeteram-se à Sua vontade — todos exceto Threnodax, teimoso até o fim. Por sua temeridade, Toruk consumiu o rei esquecido, e manteve sua alma em tormento eterno, como um troféu. Os doze reis ergueram-se como Lordes Liches, enviados para erguer um império para seu mestre. Poucos lembram-se de que os primeiros servos de Toruk foram o capitão e a tripulação do *Mortuário*.

Enquanto o navio persistir, a tripulação perdura. A destruição de um oficial garante um tempo de alívio, já que a tripulação deve aguardar até que seus superiores tenham retornado para espalhar sua mácula pelo mundo. O grande capitão morto-vivo nunca conheceu a verdadeira derrota, e

toda a tripulação está presa a ele, assim como ele e o navio estão presos a Toruk.

Por dezesseis séculos o grande navio fúnebre conhecido como *Mortuário* navega a serviço de Toruk. Periodicamente, a tripulação captura homens valorosos de navios dos vivos, arrastando-os para o capitão, e fazendo-lhes a mesma oferta que o dragão lhes fez. Batizados nas chamas de Toruk, aqueles que aceitam recebem o direito de juntar-se à tripulação de atormentados. O navio é, hoje em dia, apenas um dos vários tripulados pelos horrendos marinheiros — Toruk recompensou outros com sua bênção de fogo eterno. Mas o primeiro foi o *Mortuário*, outrora a nau-capitânia do arrogante Rei Threnodax, que recusou-se a se curvar ao Pai de Todos os Dragões.

ATORMENTADOS

Atormentados são mortos-vivos tenazes, que erguem-se daqueles assassinados em agonia horrível, mas presos por juramentos, paixões ou objetivos incompletos, o que permite que suas almas ignorem o chamado de Urcaen. Atormentados são presos a uma pessoa, lugar ou coisa específicos — o locus. Sua essência é ligada à integridade do locus. Atormentados parecem cadáveres animados apodrecidos, com roupas, equipamentos e armas.

Quando o corpo físico de um atormentado é destruído, transforma-se em pó, e a criatura adquire uma forma espiritual, invisível e incorpórea. Seu grande objetivo então é retornar ao locus — uma vez que esteja perto, pode se recriar, recuperando seu corpo físico e seu equipamento.

O comportamento de um atormentado lembra o modo como era em vida, adaptado para sua nova tendência (se for o caso). Tem vontade própria completa, embora seja compelido a voltar de tempos em tempos para seu locus. A única maneira de destruir permanentemente um atormentado é destruir o locus, ou sua forma incorpórea.

É possível que um atormentado tenha outro atormentado, com mais dados de vida, como seu locus. Por exemplo, marujos atormentados podem ser ancorados a um contramestre atormentado, que é ancorado a um capitão atormentado, que é ancorado a um navio.

CRIANDO UM ATORMENTADO

“Atormentado” é um modelo adquirido, que pode ser aplicado a qualquer humanóide ou humanóide monstruoso. A criatura (daqui por diante denominada “criatura-base”) precisa ter Carisma igual ou maior que 6.

Tipo: muda para morto-vivo.

Dados de Vida: todos os Dados de Vida atuais e futuros mudam para d12.

Classe de Armadura: +4 de bônus de armadura natural.

Qualidades Especiais: a criatura-base adquire as qualidades especiais listadas abaixo.

Forma Espiritual (Sob): quando reduzido a 0 pontos de vida, o atormentado transforma-se em sua forma espiritual. Na forma espiritual o atormentado recupera todos os seus pontos de vida, fica invisível e incorpóreo, e adquire deslocamento de vôo de 6 m e capacidade de manobra perfeita. Caso esteja a 4,5 m ou menos de seu locus, o atormentado irá recriar sua forma corpórea, com pontos de vida totais e equipamento vinculado, como uma ação de rodada completa. Equipamento vinculado inclui todos os itens que o atormentado possuía quando tornou-se um atormentado. A forma espiritual sempre se move diretamente para o locus, realizando ações de movimento total, e não pode realizar ataques. Enquanto o locus existir, a forma espiritual tentará retornar para ele, a despeito de quanto demore. Caso o locus seja destruído ou morto, ou se a forma espiritual for reduzida a 0 pontos de vida, o atormentado é permanentemente morto. Magias como *revelar almas* (GPRF) permitem que o conjurador enxergue uma forma espiritual.

Resistência a Expulsão (Ext): atormentados têm +4 de resistência a expulsão.

Habilidades: +2 de Força e +2 de Destreza. Atormentados não têm valor de Constituição.

Nível de Desafio: +2.

Tesouro: quaisquer itens que o atormentado tenha adquirido além de seu equipamento vinculado. Todos os itens vinculados transformam-se em pó quando o atormentado transforma-se em sua forma espiritual.

Tendência: muda para Má, mas permanece a mesma da criatura-base, em relação a Leal ou Caótico.

MUNIÇÃO DE NECROTITA

As pistolas utilizadas pelos atormentados do *Mortuário* e de navios similares a serviço de Toruk disparam cargas feitas de pedaços endurecidos de necrotita, que corroem carne viva. Essas balas causam 1 ponto de dano adicional por energia negativa contra todos os alvos.

A TRIPULAÇÃO DO MORTUÁRIO

Marujo: Scharde Atormentado Combatente 3; ND 4; Morto-Vivo Médio (Humanóide Avançado); DV 3d12+3; 22 PV; Inic. +6; Desl. 9 m; CA 19 (+2 Des, +2 armadura, +1 escudo, +4 natural), toque 12, surpresa 17; Atq Base +3; Agr +5; corpo-a-corpo: sabre +6 (1d6+2, dec. 18-20); QE características de morto-vivo, forma espiritual, resistência a expulsão +4; Tend. CM; TR Fort +3, Ref +3, Von +0; For 15, Des 14, Con –, Int 10, Sab 9, Car 8.

Perícias e Talentos:* Equilíbrio +4, Escalar +4, Natação +5, Profissão (marinheiro) +2; Foco em Arma (sabre), Iniciativa Aprimorada, Vitalidade.

*Os bônus de perícias acima levam em conta os modificadores raciais dos Scharde (ver *GPRF*) e a penalidade de armadura.

Equipamento: broquel, couro, sabre.

Contramestre: Scharde Atormentado Guerreiro 4/Ladino 3; ND 9; Morto-Vivo Médio (Humanóide Avançado); DV 7d12+7; 52 PV; Inic. +7; Desl. 9 m; CA 23 (+3 Des, +5 armadura, +1 escudo, +4 natural); Atq Base +6; Agr +10;

corpo-a-corpo: *sabre* +1 +12 (1d6+7, dec. 18-20); ou à distância: *pistola militar* +1 +10 (2d6+1 mais 1 de energia negativa, dec. 19-20/x3); Atq Ttl corpo-a-corpo: sabre +1 +12/+7 (1d6+7, dec. 19-20); ou à distância pistola militar +1 +10 (2d6+1 mais 1 de energia negativa, dec. 19-20/x3); AE ataque furtivo +2d6; QE características de morto-vivo, encontrar armadilhas, evasão, forma espiritual, redução de dano 5/contusão, resistência a expulsão +4, sentir armadilhas +1; Tend. CM; TR Fort +5, Ref +7, Von +1; For 18, Des 16, Con –, Int 13, Sab 9, Car 8.

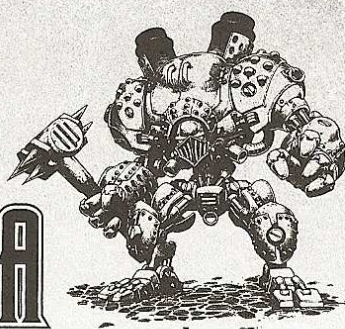
Perícias e Talentos: Blefar +11, Equilíbrio +13, Escalar +9, Intimidação +6, Natação +11, Ofícios (armas de fogo) +7, Profissão (marinheiro) +9, Saltar +11; Especialização em Arma (sabre), Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (sabre), Iniciativa Aprimorada, Usar Arma Exótica (armas de fogo), Vitalidade.

Equipamento: broquel obra-prima, couro batido obra-prima, *pistola militar* +1, munição de necrotita, *sabre* +1, sobretudo blindado obra-prima.

OS TRIPULANTES DO MORTUÁRIO UTILIZAM DIVERSOS TIPOS DE CUTELOS E SABRES, ENQUANTO QUE SUAS PISTOLAS DISPARAM MUNIÇÃO DE NECROTITA, QUE RESSECA E CORRÓI A CARNE.



MÁQUINAS DE GUERRA



*Publicado originalmente
na No Quarter
Magazine N° 6, em
julho de 2006.*

OS SOLDADOS DOS REINOS DE FERRO

PRETORIANOS

A crueldade da vida é um fato aceito entre os skorne; a sobrevivência está inexoravelmente ligada à habilidade de combate e à vontade de matar sem hesitação. As terras além das Planícies da Pedra Sangrenta nunca foram gentis, mesmo séculos depois do desastre ecológico que abriu o Abismo e gerou as Terras Tempestuosas. Os skorne aprenderam a se adaptar, e refinaram sua cultura, moldando guerreiros singulares que não esperam quaisquer confortos na vida, exceto os que puderem arrancar das mãos de seus inimigos. No coração dos exércitos skorne, compondo o grosso das tropas de cada casa, estão os Pretorianos, reconhecíveis por seu estilo de luta com duas lâminas, aperfeiçoado ao máximo por um treinamento rigoroso.

A cultura skorne é baseada em castas. Embora aqueles dotados de habilidade excepcional possam, às vezes, ascender por seus próprios méritos, a maioria conhece seu futuro desde a adolescência. A despeito da posição social de sua casa, os jovens devem aprender a lutar para defender seus compatriotas e suportar o ambiente e seus perigosos predadores. Alguns, nas regiões exteriores, podem se tornar excepcionais rastreadores, treinadores de feras e especialistas em combate em terreno difícil, mas seu dever sempre será guiar seus superiores, pois são considerados uma casta menor de guerreiros.

Entre as grandes casas, especialmente aquelas reunidas perto da capital Halaak, os jovens de ambos os sexos aspiram a se tornar Pretorianos. Mesmo aqueles vindos de casas mais pobres podem almejar este posto,

TESTES DOS ASPIRANTES



esperando provar-se e serem adotados por uma grande casa, elevando seu destino. Os Pretorianos têm um lugar especial na sociedade skorne — algum tempo de serviço entre suas fileiras, ou entre os Catafractários, é exigido para as mais altas posições de liderança na sociedade skorne. A maioria dos líderes de casas, incluindo a grande Arquidomina Makeda, treinou como Pretorianos.

Aqueles nascidos nas grandes casas devem passar pelos testes excruciantes necessários para ingressar nas fileiras. Casas menores e mais pobres nem sempre têm os recursos para manter uma guarda fixa de Pretorianos, e assim seus jovens devem buscar elevar sua posição social requisitando permissão de uma grande casa para realizar os testes. A casa deve reunir fundos e mercadorias suficientes para equipar um ou vários de seus melhores jovens, gastando recursos consideráveis. Esta é uma jogada política, onde uma casa menor espera que seus campeões sejam adotados por uma maior, assim reforçando os laços entre as duas e aumentando suas fortunas.

Há milênios, os Testes dos Aspirante a Pretorianos são realizados anualmente. Este é um período de duas semanas, aguardado com ansiedade pelos skorne, especialmente em Halaak. Nas culturas ocidentais, esta seria uma desculpa para festividades, mas entre os skorne é uma época de reverência e solenidade quase sagradas, quando todas as disputas são postas de lado. As grandes casas atraem muitos forasteiros para assistir às lutas, pois cada uma conduz seus próprios testes. Um aspirante deve cumprir várias qualificações importantes para ter direito ao teste, incluindo o uso das vestimentas cerimoniais apropriadas. Contudo, o mais crucial é que traga sua Lâmina do Aspirante.

Cada aspirante deve levar uma espada de qualidade excepcional aos testes — a lâmina representa a responsabilidade confiada a ele por seus compatriotas e ancestrais. Para aqueles das grandes casas, isso não é difícil, já que essas lâminas são herdadas de gerações anteriores. Mas, para as casas mais pobres, que não possuem Pretorianos, isto exige um grande esforço e custo, já que a lâmina deve ser forjada segundo especificações precisas. Os serviços dos melhores armeiros entre os skorne — tanto escravos habilidosos quanto aqueles nascidos nas castas de trabalhadores — são muito requisitados nos meses anteriores aos Testes. Apenas aqueles precavidos ou com bons contatos podem contratar os maiores artesãos. Outros devem se contentar com aqueles de habilidade incerta, confiando o destino de sua casa a uma lâmina sem linhagem.

Os portadores de lâminas de qualidade insuficiente são rejeitados, e devem adotar um caminho diferente, ou voltar a seus antigos clãs como guerreiros de uma casta menor — em geral Hestátios, a mais baixa posição ainda reconhecida como membro da casta guerreira. Alguns, com habilidades aparentes em outras armas “menores”,

podem ser escolhidos para outros postos, como Venatores, treinados nos rifles Carniceiros.

Os Testes são conduzidos em um grande pátio aberto no centro do complexo de uma grande casa — uma série de batalhas julgadas por guerreiros veteranos da casa, incluindo Pretorianos. Os aspirantes lutam com as lâminas que trouxeram e, embora os combates não sejam até a morte, ferimentos, ocasionalmente fatais, são comuns. Alguns dos aspirantes preferem a morte à falha. Os que são derrotados perdem suas lâminas e são rejeitados. Os vitoriosos agora portam duas lâminas, cada uma de qualidade excepcional, que usam durante o treinamento. Ainda não se espera que os aspirantes sejam verdadeiros espadachins, mas devem demonstrar forte aptidão, resistência, instinto, atenção ao ambiente e coragem.

Aqueles que falham em qualquer aspecto são retirados dos Testes, depois que sua lâmina é tomada pelo vitorioso. Uma marca espiral é queimada em sua mão direita, e eles são jogados às ruas. A maior parte das casas aceita esses skorne de volta a suas fileiras como Hestátios, cumprindo papéis menos cruciais de combate e apoio, enquanto outras relegam-nos a tarefas menores de trabalho e manufatura. Mesmo entre os Hestátios, aqueles que foram marcados têm uma lembrança constante de sua falha, e são muitas vezes chamados de “Lokshi”, um termo usado para qualquer um que tenta e falha em ascender além de sua casta, seja por incompetência, ferimento ou deficiência. Até mesmo antigos herdeiros de casas passam por essa desonra, e são banidos permanentemente dos postos de tirano ou dominar. Esses indivíduos em geral tomam suas próprias vidas, ao invés de suportar a vergonha.

Aqueles que são bem-sucedidos recebem as boas-vindas à casa. Os forasteiros são adotados provisoriamente, e fazem juramentos de fidelidade. Aqueles que são mortos, aleijados ou envergonham-se perdem suas lâminas; dentre esses, os que não optam pelo suicídio são marcados e juntam-se aos que falharam nos Testes iniciais.

Progredir ao segundo ano de treinamento exige outra fase de combates rituais, chamada de Testes do Segundo Ano. Diferentes dos Testes dos Aspirantes, essas lutas são testemunhadas apenas pelos Pretorianos da casa. Os quirurgiões ficam de prontidão, para minimizar as perdas, embora alguns alunos sejam aleijados para sempre, e não possam mais continuar. Essas lutas não servem apenas para aceitar os vencedores, mas também para assegurar que todos que prossigam sejam muito habilidosos e dignos da honra. Todos aqueles que lutem com coragem e maestria excepcionais são aceitos, enquanto aqueles que não usam todo o seu potencial ou que são aleijados por ferimentos são rejeitados.

Durante o longo processo de treinamento, esses skorne são considerados guerreiros de sua casa, e devem lutar em quaisquer batalhas que surjam, arriscando suas vidas por seus pares. Alguns desses costumes mudaram



seguem o hoksune devem sempre escolher o caminho difícil, aprendendo a desconfiar do lado com menor resistência. O domínio do código exige toda uma vida, mas enfatiza a liberação de instintos predatórios e a repressão da dúvida, a habilidade de seguir ordens instantaneamente e de conduzir treinamentos até que as manobras certas estejam entranhadas nos músculos e tendões.

Junto com a internalização desta filosofia de combate, os Pretorianos são treinados para reconhecer pontos fracos na defesa de um inimigo, quer seja um espadachim de armadura ou uma fera bestial.

Casas maiores importam criaturas perigosas da periferia do império, e colocam-nas contra os Pretorianos, para assegurar que eles possam manter a disciplina quando enfrentam ameaças inesperadas.

Há três posturas básicas que todos os Pretorianos devem dominar. A primeira é descrita como “duas lâminas baixas”. Com essa postura, o guerreiro se aproxima com suas espadas na altura da cintura, em uma posição curvada, pronto para atacar ou defender-se, enfatizando estocadas e cortes laterais. Esta é a primeira postura aprendida, e a mais confiável para os Pretorianos, quando atacam em linha. A postura favorita dos Pretorianos mais velhos, que sobreviveram a várias batalhas, é “uma lâmina alta”, uma posição defensiva com uma espada recuada e inclinada sobre a cabeça, enquanto o guerreiro se aproxima com a outra espada, para atacar. Esta é a postura mais estável para aparar um golpe, permitindo que o skorne responda a ameaças que vêm em sua direção, mas é muitas vezes descartada por jovens em busca de

glória. A última postura, a de domínio mais difícil sem ferimento, é “duas lâminas altas”, que enfatiza uma ofensiva forte, já que o Pretoriano ataca com uma série implacável de golpes semelhantes a chicotes com cada mão. Este estilo exige espaço considerável, e raramente é praticado em formação. Todos os Pretorianos devem aprender as bases da cada postura, mas concentram-se em uma delas à medida que ganham experiência em campo; apenas raros mestres demonstram igual habilidade em todas as três.

Minas de ferro são um recurso altamente valorizado entre os skorne, sendo relativamente poucas, distantes umas das outras. Embora o processo de forjar aço seja

desde a ascensão do Conquistador, Vinter Raelthorne, que unificou as casas como um único império e diminuiu a quantidade de disputas internas.

O segundo ano de treinamento concentra-se nas disciplinas mais profundas dos Pretorianos, em especial o código de combate hoksune e a maestria do estilo de luta com duas lâminas. O código hoksune enfatiza a honra aos ancestrais através do derramamento de sangue, e a maravilha da morte em combate. Descreve como um skorne pode se transformar em uma arma tão afiada quanto sua lâmina, através de disciplina e adversidades. Aqueles que

bastante conhecido pelos skorne, o metal é geralmente reservado às lâminas. Espadas são manufaturadas usando folhas dobradas de aço muito fino, um processo conhecido pelos melhores artesãos, alguns dos quais são tecnicamente escravos, mas tidos como os maiores tesouros vivos de suas casas. A armadura usada pelos Pretorianos é, na maior parte das vezes, construída com bronze reforçado, usando uma técnica ancestral que produz um metal leve e pouco mais fraco que o aço. Com muitas placas sobrepostas, esta armadura fornece excelente proteção sem diminuir a mobilidade. Cada Pretoriano aprende a suportar a luta no inclemente calor do sol, e a levar sua resistência além dos limites normais.

Cada armadura possui espinhos e chifres endurecidos em fogo, fornecendo proteção adicional e servindo como armas improvisadas, caso o Pretoriano seja desarmado ou sobrepujado e agarrado. Grandes espinhos costumam ser adicionados aos ombros e elmo, para que o Pretoriano possa chocar-se com o adversário como um último recurso. Também ajudam a defletir golpes ao pescoço. Muitos Pretorianos preferem lutar sem proteção na cabeça, reservando os elmos para os conflitos mais perigosos, como a invasão de uma cidade em cerco. Seu estilo de luta enfatiza atenção aos arredores, e os elmos restringem tanto o campo de visão quanto a audição.

Uma última sequência de batalhas rituais ocorre no final do treinamento, chamada de Testes dos Dakar. Esses duelos sangrentos e competitivos determinam os melhores dentre os melhores. Os mais hábeis espadachins de cada grupo de dez são elevados ao posto de Dakar, liderando seus companheiros. As espadas de cada novo Pretoriano são limpas em um ritual de purificação perante as grandes pedras sagradas dos ancestrais da casa. Quando o Pretoriano morre, ou fica velho demais para servir, as espadas são entregues a sua casa, e presenteadas à próxima geração de aspirantes.

Quando Vinter Raelthorne elevou Makeda, da Grande Casa Balaash, como líder de seu Exército das Fronteiras Ocidentais, a Arquidomina levou as tradições dos Pretorianos à grande Fortaleza Abissal. Chamou os Aspirantes e Pretorianos de todas as casas, e incorporou-os como uma única força em seu exército. Esta é a maior reunião de Pretorianos de todos os tempos, organizados em grandes coortes e enviados para conquistar as férteis terras ocidentais, sob o comando de seus tiranos. Cada um desses Pretorianos espera construir uma lenda para si, e obter imortalidade através de conquista e glória em batalha.

PRETORIANO

Raça:	skorne
Classe e Nível:	guerreiro 5
Dados de Vida:	5d10+5 mais 1d8 (37 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	19 (+3 Des, +5 armadura, +1 escudo), toque 10, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+5/+8
Ataque:	corpo-a-corpo: espada longa +10 (1d8+5, dec. 19-20)
Ataque:	corpo-a-corpo: 2 espadas longas +6 (1d8+5, dec. 19-20)
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +4, Von +1
Habilidades:	For 16, Des 16, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 10
Perícias:	Blefar +2, Intimidação +4, Saltar +9, Sentir Motivação +2, Sobrevivência +4
Talentos:	Ataque Poderoso, Bloqueio Ambidestro, Combater com Duas Armas, Encontrão Aprimorado, Especialização em Arma (espada longa), Foco em Arma (espada longa)
Equipamento:	armadura pretoriana obra-prima, 2 espadas longas obras-primas
Nível de Desafio:	5

NOVA ARMADURA

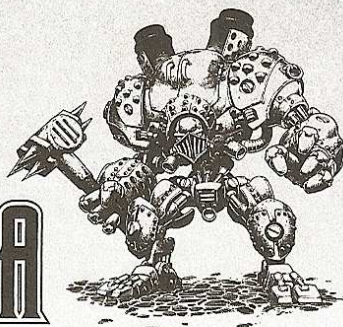
ARMADURA PRETORIANA

A armadura Pretoriana é feita de peças de metal leve (em geral bronze, mas às vezes outros metais), e classificada como armadura média, em vez de pesada. É considerada obra-prima e, caso seja usada pelo indivíduo para o qual foi construída, não diminui seu deslocamento (caso usada por outros, o Deslocamento é reduzido para 6 m). A armadura Pretoriana é considerada uma armadura com cravos, causando dano com ataques de agarrar, e também pode ser usada para causar 1d4 pontos de dano com um encontrão bem-sucedido.

*Custo para equivalência entre os skorne; esta armadura não está disponível para venda no mercado aberto. Uma armadura Pretoriana capturada poderia ser vendida para compradores interessados, em Immoren ocidental, por uma larga margem acima e abaixo deste valor, dependendo do comprador (de 25% a 400%).

Armadura	Custo	Bônus de Armadura	Bônus Máx. de Des.	Penalidade de Armadura	Falha de Magia Arcana	Deslocamento (9 m)	(6 m)	Peso
<i>Armadura Média</i>								
Armadura Pretoriana	400 PO*	+5	+3	-3	25%	9 m	6 m	12,5 kg

MÁQUINAS DE GUERRA



*Publicado originalmente
na No Quarter
Magazine Nº 8, em
setembro de 2006.*

OS SOLDADOS DOS REINOS DE FERRO

OS LOBOS DE ORBOROS

A religião nas margens da sociedade não é restrita pela lei. Existem lugares onde os decretos da igreja e do estado não chegam, e algumas comunidades que mantêm crenças e práticas antigas, ou que simplesmente ignoram os costumes da maioria. São os ermos, onde o caos arranha as fundações da civilização, e o culto a deuses antigos encontra respaldo. Entre as tradições ancestrais, escondidas em ritos de colheita e banquetes anuais, repousam as fortes sementes da adoração. Nesses ermos, a Devoradora espalha a semente da selvageria em certas linhagens, descendentes de um período anterior à história humana, durante o domínio

molgur. Nesses lugares, o espírito guardião do lobo abriga-se nos corações dos homens. Sempre vigilantes, os Lobos de Orboros protegem o Círculo dos trajados-em-negro, guardiões fiéis e soldados dos druidas.

Aldeias inteiras existem além dos registros de qualquer mapa, escondidas em cantos e clareiras esquecidos, às vezes isoladas em traiçoeiras trilhas de montanha ou do outro lado de pântanos mortíferos. Nem a igreja e nem o exército observam as atividades do Círculo nesses lugares, e nenhuma Imperatriz ou Rei ousa exigir impostos ou outras formas de domínio. Essas comunidades servem como uma fonte de poder para os druidas que as protegem. Linhagens cultivadas por milênios pelo Círculo são



um verdadeiro poço de potencial. Aqueles que nascem com tal sangue demonstram mais desejo de passar pelo enfurecimento, e obter força e poder ao fazê-lo.

As famílias associadas aos druidas ao longo das gerações formaram o núcleo original dos Lobos de Orboros. Contudo, à medida que o tempo avançou, e o Círculo tornou-se mais ativo nas batalhas do mundo, houve necessidade de mais homens de braço forte para apoiar os designios dos druidas. O Círculo recruta seus soldados entre os arrabaldes da sociedade, buscando aqueles ansiosos por moedas ou reputação nos ermos. Muitas dessas comunidades selvagens abrigam homens e mulheres de espírito forte e corpo rijo, que enfrentam a natureza para sobreviver, como rastreadores, lenhadores ou em outros trabalhos perigosos. Esses indivíduos nem sempre rejeitam os druidas trajados-em-negro da mesma forma que os cidadãos o fazem, e estão dispostos a ouvir propostas e pegar em armas caso haja recompensa. Os druidas são persuasivos, e sabem como abordar essas pessoas, oferecendo pagamento por seus serviços e proteção para as famílias deixadas para trás.

Cada vez mais, os Lobos retiram seus membros desses recém-chegados, ensinando-lhes suas maneiras. Os Lobos mergulham os novatos em suas mais antigas tradições e rituais, e treinam-nos no uso da lança fendida, para prepará-los para a batalha. Aqueles que nascem nessa vida auxiliam na doutrinação de outros com tendências mais mercenárias, tirando força das experiências de ambos os mundos para lutar nas guerras do Círculo. Versados em rastrear, caçar e esgueirar-se pelas florestas de Immoren, esses indivíduos tornam-se parte de uma rede mais ampla, que atravessa as fronteiras das nações. Os Lobos ignoram os grilhões dos juramentos aos reis e seus países, e aprendem a respeitar apenas os druidas e suas causas.

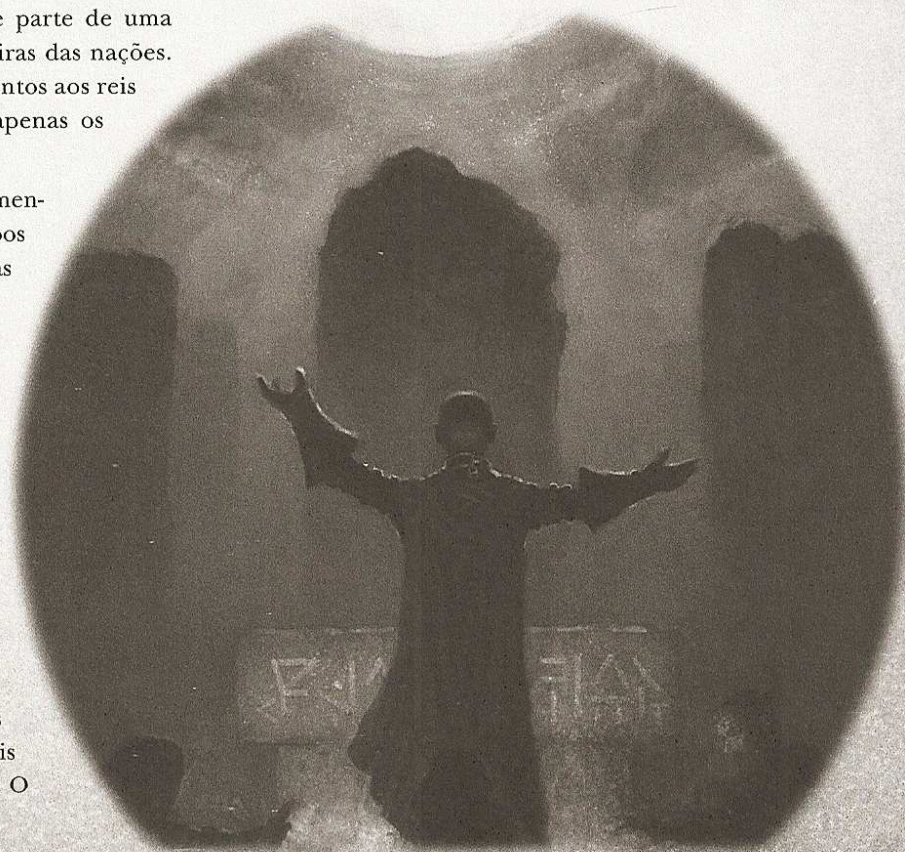
Embora seus números estejam aumentando, o núcleo mais confiável dos Lobos ainda é composto por aqueles cujas famílias serviram por gerações como espiões e agentes, às vezes escorregando para o mundo dos homens civilizados e andando entre eles disfarçados. Outros espreitam nas matas escuras, em busca de intrusos nas terras ou rituais sagrados.

Começando na véspera da conjunção de Calder com o Olho da Serpente, e terminando quase um ano mais tarde, durante o Festim do Lobo, o treinamento de um Lobo é um caminho árduo, repleto de testes de coragem e ferocidade. Durante este tempo, os candidatos aprendem habilidades marciais e práticas, vitais para situações de risco. O

modo do guerreiro é ensinado, incluindo a maestria da lança dupla fendida e movimento através dos mais difíceis territórios. Os músculos são endurecidos por treino e rigores físicos incessantes. A mente é afiada por ervas ancestrais e ritos de culto. O coração é forjado num vaso flamejante de destemor, tenacidade e resolução.

Na noite do Festim do Lobo, aqueles que treinaram para se tornar Lobos de Orboros participam de uma grande caçada. Juntando-se após um banquete consagrado por um Potente do Círculo Orboros, recebem sua última tarefa — caçar e matar alguma presa difícil, escolhida pelos druidas. Liderada pelos membros mais antigos da ordem, os Caçadores, esta busca muitas vezes coloca grupos de iniciados contra monstruosidades que pertencem às páginas dos bestiários e livros de lendas. Aqueles que voltam da caçada (ilesos, feridos ou mortos) recebem a honra de ser um Lobo de Orboros.

Cada Lobo é banhado ritualmente no sangue da presa morta nessa caçada selvagem. Então, recebe uma armadura de caçador, placas leves sobre cota de malha, manufaturada pelos membros da ordem que dominam esse ofício. Uma capa de fina pele de lobo é presenteada a cada novo membro. Usada tanto para rituais quanto para batalhas, a capa é um meio pelo qual os Lobos de regiões separadas podem reconhecer-se rapidamente. A partir do momento em que recebe esses presentes, o Lobo torna-se parte da alcatéia.



A sociedade secreta dos Lobos de Orboros é formada ao redor do conceito da alcatéia. O núcleo da cada alcatéia são os Caçadores, mas as alcatéias podem se juntar em grupos maiores, supervisionados pelos membros mais antigos da organização. Muitos daqueles que lideram várias alcatéias lutaram por décadas a serviço dos druidas, e são veteranos curtidos em batalhas nos cantos mais obscuros do mundo. Esses homens e mulheres vêm, em geral, das famílias antigas que demonstraram

uma aptidão para o enfurecimento. Contudo, em alguns casos, aqueles com um talento marcial notável, mesmo recém-chegados à irmandade, podem deixar sua marca e ascender à glória. Caçadores anciões que já lutaram dúzias de batalhas são tão endurecidos quanto qualquer mercenário profissional ou soldado treinado. É o dever dos Caçadores guiar e liderar os Lobos de sua alcatéia, treiná-los e sustentá-los, e ajudar suas famílias em épocas de necessidade. Em períodos de paz, os Caçadores são



estimados líderes de suas comunidades, responsáveis por muitos dos deveres que um prefeito ou nobre local poderiam executar em uma cidade ou feudo sob sua proteção. Em tempos de guerra, os Caçadores servem como líderes de um grupo de Lobos, coordenando manobras de batalha e organizando ofensivas.

Para se tornar um Caçador, o Lobo enfrenta uma batalha ritual, que reforça seu poder para seus seguidores. Em alguns lugares, esta batalha é uma mera formalidade, já que um Lobo escolhido pode clamar para si o posto de um Caçador que deseja abdicar, ou passá-lo a alguém merecedor. Em outras comunidades, este é um conflito mais sério, especialmente caso a ascensão à liderança seja contestada. Ferimentos e morte são comuns durante essas batalhas.

O Círculo vê os Lobos como soldados no que parece ser uma série crescente de batalhas vindouras. A chegada da Praga Eterna e outras calamidades recentes forçaram o Círculo a sair das sombras e mostrar dentes e garras, com os Lobos na linha de frente. Para os druidas, cada Lobo é um recurso descartável — um guerreiro que pode ser sacrificado nas batalhas do futuro. Eles exigem que um Lobo entregue sua vida pela proteção do Círculo, mesmo que isso resulte na destruição de sua própria família e comunidade. Contudo, o Lobo sabe que o Círculo se esforça para proteger as aldeias de seus compatriotas, a despeito de quaisquer sacrifícios.

Para os soberanos e nobres das terras civilizadas, os Lobos são considerados, na melhor das hipóteses, criminosos, ou, na pior, grupos militares organizados ilegalmente. Na verdade, as nações dos homens não entendem por completo a natureza dos Lobos, e nem seu papel numa organização maior e mais ampla. Os Lobos continuam protegidos pela distância que separa a civilização de seus lares, e pelo fato de que as nações dos homens temem explorar por completo e enfrentar o que se esconde nas remotas florestas e montanhas.

NOVA ARMADURA

ARMADURA DO CAÇADOR

A armadura dos Lobos de Orboros é projetada para proteção máxima, ao mesmo tempo em que mantém um alto nível de mobilidade. Placas leves laminadas, feitas de metal tratado ritualmente abrigam-se num traje de cota de malha refinada, e conectam-se com couro firme mas flexível.

NOVO TALENTO

LOBO DE ORBOROS (SOCIEDADE)

Pré-requisito: Sobrevivência 4 graduações, deve passar pelos rituais e testes da caçada selvagem.

Benefício: enquanto estiver usando a armadura do caçador, o personagem pode tratá-la como armadura leve, ignorar penalidades por armadura e adicionar +1 ao bônus máximo de Destreza permitido pela armadura (resultando em um bônus máximo de Destreza de +3).

Além disso, o personagem reduz quaisquer penalidades de movimento por mover-se através de vegetação rasteira pela metade.

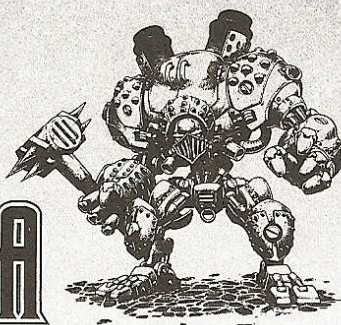
Entre povos reclusos ou rurais, um personagem com este talento pode revelar-se como um Lobo de Orboros para receber +2 de bônus de circunstância em testes de Diplomacia, Intimidação e Obter Informação.

Em outros lugares, revelar-se como um Lobo de Orboros pode acarretar repercussões severas. Kriels de trollóides selvagens, cidadãos respeitadores da lei e membros do governo local costumam reagir negativamente a um Lobo de Orboros. Um personagem que revele suas alianças nessas circunstâncias sofre -2 de penalidade em testes de Diplomacia, e pode ser alvo de investigações por menitas furiosos ou membros da Ordem de Iluminação.



Armadura	Custo	Bônus de Armadura	Bônus Máximo de Destreza	Penalidade de Armadura	Falha de Magia Arcana	Deslocamento		Peso
<i>Armadura Média</i>						(9 m)	(6 m)	
Armadura do Caçador	160 PO	+5	+3	-4	25%	6 m	4,5 m	15 kg

MÁQUINAS DE GUERRA



Publicado originalmente
na No Quarter
Magazine Nº 8, em
setembro de 2006.

OS GIGANTES-A-VAPOR DOS REINOS DE FERRO

O CRUZADO

Oito toneladas de ferro retumbante e latão, carregando uma maça em chamas para a batalha, o Cruzado é o terror dos impuros e infieis. Criado para dizimar, sobrepujar e obliterar, o Cruzado já foi a arma mais poderosa do Protetorado de Menoth. Seus motores rugindo em fogo, e sua maça infernal carregada com a madeira flamejante das areias idrianas, um mero vislumbre desse gigante-de-guerra arranca gritos de alarme na fronteira de Cygnar. Sua visão é temida nos campos de batalha em todos os Reinos de Ferro.

As origens do gigante-de-guerra Cruzado estão ligadas às origens do Protetorado. Os cygnaranos ensinaram aos menitas uma difícil lição, durante os dias da declaração de Sulon. As forças armadas de Cygnar usavam gigantes-de-guerra para pôr fim a qualquer insurreição menita, e a eficiência brutal dessas máquinas, em conjunto com os cavaleiros e suas espadas, foi gravada com fogo na mente do Visgodo Ozeall.

Caso Cygnar decidisse violar o tratado de paz e reincorporar Sul, então os sonhos de Sulon seriam perdidos para a eternidade, e não haveria lugar em Immoren para verdadeiros menitas viverem em obediência à vontade do deus. Mesmo depois de negociar a paz no final da Guerra Civil, o Visgodo Ozeall sabia que seu povo deveria manter proteções, e ser capaz de defender-se, caso fosse pressionado. A implementação de seus próprios gigantes-de-guerra, para resistir contra os gigantes do oeste, era um imperativo óbvio, mesmo que alguns tradicionalistas rejeitassem a idéia de utilizar tais máquinas profanas. Além de defender-se contra Cygnar, era imperativo que o Protetorado conquistasse novas terras, e crescesse para o leste e sul. Embora ainda não conhecessem sua extensão, era claro que havia recursos além das areias e desertos, que outrora eram terras de povos tribais hostis.

Trabalhando em segredo, Ozeall formou um gabinete de especialistas para supervisionar a criação das forças armadas menitas. Dentre aqueles reunidos, um punhado recebeu o decreto sagrado para buscar a criação de gigantes-de-guerra menitas. Quando Ozeall morreu, o programa ainda estava engatinhando, mas foi levado em frente pelos líderes que se seguiram, como o grande Hierarca Gevard Luctine. Contrabandeados parte por parte ao longo das margens do Rio Negro, sempre cheias de patrulhas, os precursores do Cruzado eram pouco mais que gigantes-a-vapor pesados com armas e armaduras feitas pelos primeiros Artífices sul-menitas. Esses primeiros engenheiros

DADOS TÉCNICOS

Chassi: Cruzado (gigante-de-guerra pesado).

Data Inicial de Serviço: 513 D.R.

Altura: 3,6 m.

Peso: 7,2 toneladas.

Velocidade Máxima: 14,2 km/h.

Espessura da Armadura: placas rebitadas de 5,5 centímetros de espessura.

Capacidade de Carga: 965 kg.

Carga Máxima: 2.128 kg.

Capacidade Ideal da Caldeira: 65 galões (aproximadamente 240 litros).

Capacidade de Combustível: 115 kg de carvão.

Consumo de Combustível: 6 horas de trabalho geral, 1 hora em combate.

Anotações do Projetista: "O que forjamos deve agora caminhar entre nossos inimigos, e trazer a vingança sagrada. As chamas purificadoras de sua fúria apenas servirão como uma mensagem àqueles que se opõem à vontade de Menoth".
— Artífice Jaddis Salva

Recomendações de Batalha: "Diligência na preservação das funções de uma arma é tão vital quanto diligência na preservação da alma. Trate a maça infernal com cuidado tremendo. Este é um instrumento de destruição guiado pela mão do Juiz. Sacrifique atenção em nome de pressa, e você será julgado por Sua chama".
— Vassalo Jurado Gerig Malcothe

militares do Protetorado construíram maças de demolição para o gigante-de-guerra, afirmando que seriam usadas em demolição de prédios. Isso não enganou ninguém; os comandantes militares cygnaranos não viam ameaça na esfarrapada força de defesa menita. Ao longo dos anos, o Protetorado ampliou a produção doméstica de gigantes-de-

O CRUZADO



guerra com chassis e córtices roubados de Cygnar e outros países. Trabalhando em fábricas escondidas, os primeiros mekânicos do Protetorado começaram a aperfeiçoar seu ofício.

Na virada no século 5 D.R., as forças sob o comando do Hierarca Luctine estavam chapinhando em sangue. Desde o final da Guerra Civil, o Protetorado encontrava-se lutando contra os idrianos reunidos na região a leste do Rio Negro. O conflito logo se tornou sério, com menitas morrendo nas mãos de tribos idrianas unidas por uma causa. A cruzada de Luctine foi imposta como lei: conversão ou morte. O maior número de idrianos converteu-se à fé após o grande terremoto de 504 D.R., visto como um milagre e a intervenção direta de Menoth. Dezenas de milhares de idrianos juntaram-se ao rebanho, permitindo que o Protetorado conquistasse e ocupasse os rebeldes entrincheirados em Imer. Embora esta tenha sido uma grande vitória para a cruzada, as tribos mais distantes, em especial aquelas mais ao sul, continuaram a resistir violentamente. A construção do Cruzado, completada em 513 D.R., foi impulsionada pelo Hierarca Luctine, para auxiliar na conquista dessa região para o Criador dos Homens.

O CRUZADO

Construto Grande (Gigante-a-Vapor, Mekânico)

Dados de Vida:	22d10+30 (151 PV)
Iniciativa:	-1
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura:	23 (-1 tamanho, -1 Des, +15 natural), toque 8, surpresa 23
Ataque Base/Agarrar:	+16/+31
Ataque:	corpo-a-corpo: maça infernal +27 (2d6+11 mais 2d6 de fogo) ou pancada +26 (1d12+11)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: maça infernal +27/+22/+17/+12 (2d6+11 mais 2d6 de fogo) ou 2 pancadas +26 (1d12+11)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	maça infernal
Qualidades Especiais:	características de construto, características de gigante-a-vapor, redução de dano 10/aço serric, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +7, Ref +6, Von +7
Habilidades:	For 32, Des 9, Con -, Int 8, Sab 11, Car 1
Perícias:	-
Talentos:	-
Nível de Desafio:	12
Tendência:	sempre Neutro

Usando as partes originais de gigantes-a-vapor pesados, como na época de Ozeall, e combinando-as com os córtices e chassis roubados de um Encouraçado cygnarano, o primeiro Cruzado marchou para fora das fundições secretas, carregando uma gigantesca maça que lembrava as poderosas armas utilizadas pelos Reclamadores de Menoth. As tribos idrianas encontraram um inimigo implacável na forma do Cruzado. Nenhuma lança podia perfurar sua armadura, e nenhum xamã podia deter seus passos com magia pagã. Centenas de idrianos revoltosos morreram esmagados sob os pés do gigante-de-guerra, enquanto outros renderam-se e aprenderam a respeitar os perscrutadores. O Cruzado participou de todos os grandes combates, enquanto o Protetorado continuava alargando suas fronteiras para dentro do deserto.

A próxima revolução veio durante o governo do Hierarca Caltor Turgis, quando a Fúria de Menoth foi finalmente adicionada ao arsenal do Protetorado. Embora os engenheiros menitas já tivessem realizado experiências com o óleo do qual a Fúria é derivada, apenas então os armeiros foram capazes de refinar essa substância volátil em uma arma eficiente. Na maça infernal, os mekânicos do Protetorado finalmente encontraram uma arma digna do grande Cruzado.

Introduzida no armamento do gigante-de-guerra em 549 D.R., esta gigantesca arma é uma maça com abas, sustentada por uma haste grossa de ferro e partes mekânicas reforçadas. Com um reservatório de Fúria de Menoth, a maça infernal é projetada para produzir uma chama poderosa. Usando o reservatório carregado, a arma é ativada com um golpe poderoso, derramando a essência flamejante da Fúria de Menoth sobre qualquer superfície que atingir.

Mesmo antes da declaração da guerra total, em 603 D.R., o Cruzado se envolveu em diversas escaramuças de fronteira com Cygnar. Feriu as tropas cygnaranas na Batalha dos Baixios da Areia Negra em 572 D.R., e enfrentou patrulhas até mesmo em Forte Falk, ao longo das duas décadas anteriores. Ocorreram hostilidades sustentadas pela blindagem do Cruzado, em especial perto de Muralha Leste, com violência estourando entre Cygnar e o Protetorado, muitas vezes em resposta a ataques cygnaranos em território menita.

O Cruzado já foi exposto a gigantes-do-inferno e gigantes-de-ossos cryxianos. O Golfo de Cygnar não é imune às incursões cryxianas, e a ousadia crescente de Lorde Toruk e seus bandos de saqueadores se expandiu até mesmo às praias do Protetorado. A nação sagrada possui pouca maestria naval, além dos pescadores que trabalham na baía de Areia Morta e nos baixios perto da Antiga Ichthier. Os ataques cryxianos existiam até mesmo antes da Invasão Scharde, de 584 a 588 D.R., e foram detidos com ajuda dos Cruzados. O Massacre da Baía de Areia Morta, em 582 D.R., viu uma gigantesca horda de saqueadores

repelida das ricas praias da baía por um contingente de devotos, Cavaleiros Exemplares e Cruzados, liderados pelo Preceptor Chamon Devryk.

A reputação de confiabilidade à toda prova deste gigante-de-guerra deve muito ao fato de que a maior parte dos modelos é feita a partir de projetos cygnaranos. O Cruzado foi desenvolvido a partir das melhores criações de precisão construídas por Cygnar até hoje, e assim os menitas continuam a usar a arma dos opressores contra eles mesmos. Até pouco tempo atrás, o Protetorado dependia em grande parte de córtices de gigantes-a-vapor e gigantes-de-guerra contrabandeados para serem ligados aos sistemas mekânicos de seus próprios gigantes. As lições aprendidas durante a construção do Cruzado são a base de gerações de teoria mekânica menita.

Sacrificando velocidade em nome de proteção, o Cruzado é um enorme bruto, com blindagem espessa e um chassi poderoso. Essas máquinas são muitas vezes adornadas com o menofixo da fé menita, embora algumas sejam gravadas com passagens do Livro da Lei ou rostos esculpidos de hierarcas e heróis da fé. A placa facial e a cabeça representam os rostos mascarados dos fiéis e silenciosos cavaleiros menitas.

Por décadas, as fundições menitas produziram a armadura, os motores e as armas do Cruzado. O Protetorado hoje em dia produz todos os seus próprios gigantes-de-guerra. Houve um tempo em que o chassi e os sistemas pneumáticos da máquina dependiam de partes contrabandeadas da Motores do Leste e do Sindicato dos Trabalhadores do Vapor & Ferro. Este não é mais um problema para o esforço de guerra do Protetorado. Trabalhando com diligência nas forjas, os Vassalos de Menoth produzem mais e mais gigantes. Diferentes dos Cruzados de outrora, os modernos córtices são construídos pelos Vassalos de Menoth e pelos Artífices Sul-Menitas, que empregam maior especialização e precisão que os velhos engenheiros que juntavam partes roubadas para fazer seus gigantes.

COMBATE

Maça Infernal (Ext): a arma do Cruzado é uma maça Grande obra-prima que causa 2d6 pontos de dano de fogo a qualquer alvo que atinja em combate corpo-a-corpo.





DESCOBRINDO OS ORGOTH

*Publicado originalmente
na No Quarter
Magazine Nº 5, em
março de 2006.*

O rgoth. O nome ressoa com pavor, para qualquer habitante de Immoren. Os selvagens invasores de milênios atrás escravizaram um continente, destruíram séculos de conhecimento e governaram como tiranos brutais. Mesmo depois de terem sido expulsos, corromperam a terra e devastaram suas construções, durante o Flagelo. O homem comum reza a Morrow ao ouvir menção dos orgoth. Embora muitos fiquem satisfeitos em esquecer o passado, alguns poucos bravos fazem da investigação dessa época negra sua carreira. Para essas almas intrépidas, o nome não traz medo, mas a emoção do perigo e da aventura.

O LEGADO ORGOTH

“Os segredos dos Tiranos aguardam alguém que os descubra, fervilhando em lugares escuros por todos os reinos, como vermes em um cadáver. Venha descobri-los junto comigo...”

— Mestra Necrotécnica Mortenebra, sobre o crânio de um estudioso, antes de extrair seu conhecimento.



Os orgoth aportaram nas praias de Immoren ocidental pela primeira vez em 600 A.R. Ao longo dos dois séculos seguintes, seus imensos exércitos consolidaram seu domínio sobre o continente. Descritos, na época, como mais semelhantes a demônios do que a homens mortais, os invasores trouxeram consigo magia negra antes desconhecida, para assegurar sua conquista. Com a ajuda de centenas de milhares de escravos immorese capturados, os engenheiros orgoth ergueram gigantescas fortificações de pedra negra, escavaram extensas catacumbas e construíram templos bizarros, marcados com runas rústicas e rostos vigilantes. O significado exato da pedra negra que os orgoth tanto apreciavam continua um mistério, assim como os ritos de sacrifício realizados nos templos e salões.

Enquanto a Aliança de Ferro e seus invencíveis Colossais expulsavam-nos da terra, os orgoth destruíram quase todas as suas fortalezas, salgaram cada campo, queimaram cada documento, derrubaram cada torre — para que não caíssem em mãos inimigas. No processo, causaram uma onda de fome e privações pela região. Isto ficou conhecido como o Flagelo. Em 201 D.R., parecia que quase nada sobrava dos opressores, mas evidências da passagem dos orgoth ainda existem em catacumbas sob cidades arruinadas, mausoléus herméticos e complexos de cavernas distantes dos campos de batalha. O simples tamanho e número das habitações orgoth tornava impossível erradicar completamente sua presença. São essas masmorras que atraem as especulações dos sábios, a atenção dos colecionadores e a cobiça dos caçadores de tesouros.

ENCONTRANDO MASMORRAS ORGOTH



ERMOS

Ao longo das regiões selvagens de Immoren ocidental, provavelmente existem diversas masmorras orgoth intocadas pelo Flagelo. Mesmo depois da morte, os orgoth são temidos, pois têm a reputação de não descansar em paz, mas permanecer na terra como cadáveres animados ou fantasmas.

As **Montanhas da Muralha da Serpente** podem conter muitas regiões inexploradas, e sabe-se que os orgoth mantinham várias fortalezas importantes entre seus picos, em especial no noroeste e sudoeste de Caspia, a única cidade humana que nunca puderam subjugar. Essas ruínas são os lares de tribos bogrin oportunistas, que podem estar dispostas a negociar quaisquer relíquias que possuam, ou criaturas ainda menos amistosas, que só conhecem a violência. Talentosos em trabalhos em pedra, os trollóides da Muralha da Serpente, especialmente selvagens, às vezes constroem suas aldeias sobre pedras negras das ruínas orgoth. Não apreciam intrusos, e assim os aventureiros podem ser obrigados a arrancar quaisquer relíquias, como armas encantadas, dos dedos de seus cadáveres.

Uma terra implacável, o **Pântano Oeste** inclui várias ruínas orgoth abandonadas, incluindo Forte Pendente. As gigantescas "rochas pendentes" que deram nome ao lugar foram usadas para construir uma das primeiras fortalezas orgoth. Esta também foi a última a cair durante a Rebelião. Alguns dizem que as pedras negras do local queimam a carne daqueles que as tocam, e que as rochas tombadas choram sangue.

Persistem os rumores sobre várias habitações orgoth abandonadas em diversas das **Ilhas Scharde**, e Garlshast clamava uma fortaleza especialmente importante em Drer Drakkerung e em pedreiras próximas. Poucos arriscam-se a encontrar piratas cryxianos ou atrair a ira de lordes liches, como Terminus, permanecendo por muito tempo nessas áreas. Aqueles corajosos o suficiente podem tentar arrancar dos marinheiros de Cinco Dedos, Portão Alto ou até mesmo Água Negra conhecimento sobre o que testemunharam nessas ilhas.

PROJETANDO MASMORRAS ORGOTH

Os mestres que desejem incluir masmorras orgoth em suas campanhas devem usar as notas a seguir. Embora existam exceções, a maior parte desses lugares enquadra-

CIDADES

Muitas cidades de Immoren ocidental foram construídas sobre fundações orgoth. Essas cidades muitas vezes também abrigam mausoléus escondidos de senhores da guerra ou famílias nobres orgoth. As maiores fortalezas eram os centros de províncias, cujas fronteiras foram, mais tarde, utilizadas para marcar os limites entre Khador, Llael e Cygnar. Embora essas fortificações tenham sido aniquiladas, os immorese construíram sobre essas ruínas, por uma questão de orgulho, enterrando seus opressores sob a terra. Este foi o caso em Merin, a capital de Ord, assim como em Khardov, em Khador, que possui um enorme complexo de mineração, antigamente explorado pelos Tiranos. Outras cidades, como Cinco Dedos, possuem extensas catacumbas, onde os orgoth tinham uma importante base naval, e uma prisão e câmara de torturas para interrogar magos rebeldes. Embora muitas dessas câmaras estejam vazias, outras podem abrigar servos e guardas mortos-vivos, que seguem a vontade de seus mestres há muitos destruídos. Alguns dizem que vários navios orgoth afundados repousam no fundo da Baía de Pedra, a oeste de Cinco Dedos e a sul de Carre Dova. Khador proclama vários outros achados orgoth significativos, incluindo as ruínas perto de Nova Vroggen, e certas tocas e túneis fora de Skrovenberg.

se nos parâmetros descritos. **Ruínas, Cavernas e Mausoléus** apresentam diferentes desafios para os PJs. Uma ruína próxima à cidade dos PJs pode ser o lugar perfeito para ser invadido por filhos do porco, desertores tornados bandidos ou escravistas ogrun, por exemplo (e limpo durante uma aventura de baixo nível). Complexos de cavernas militares dos orgoth, agora há muito desertos, são excelentes covis para feras noturnas como gorax, criaturas que sugam ossos, como aranhas da cripta e mortos-vivos como inumanos do poço. Grandes mausoléus fornecem excelentes desafios de nível médio, com suas armadilhas mortais e perigosos guardiões mortos-vivos, como excruciadores ou pavores. Em níveis mais altos, os PJs podem ser confrontados com desafios maiores, na forma de outros grupos de caçadores de tesouros, como os Lordes Cinzentos, agentes cryxianos ou um lich-de-ferro.

RUÍNAS

Os resquícios labirínticos de uma cidade, um templo sombrio ou as fundações carcomidas de um forte imenso, devastado por magia negra, são exemplos de ruínas orgoth, que pontilham a paisagem em muitas áreas de Immoren ocidental. As mais importantes encontram-se no oeste de Cygnar, em Ord e em Khador, enquanto que Llael possui o menor número de grandes ruínas, já que lá existiam

poucas fortalezas importantes e estruturas monolíticas durante a Ocupação. Contudo, existem boatos sobre várias pequenas ruínas próximas à fortaleza anã de Forte Holgen, onde os orgoth reuniram-se para seu ataque fracassado contra Rhul.



Muitas ruínas são apenas isso — algumas paredes baixas de pedra, enegrecidas e cobertas por séculos de vegetação. Caçadores de tesouros procuram ruínas maiores, cujas estruturas labirínticas tenham sido ignoradas ou evitadas por habitantes locais, e ainda escondam tesouros. Ruínas remotas, como aquelas na Muralha da Serpente, podem ser covis de tribos de bogrin, filhos do porco e outras criaturas em busca de abrigo. Quaisquer armadilhas que os orgoth tenham deixado nesses lugares já foram ativadas ou destruídas. Os estudiosos notam que as ruínas compostas essencialmente de pedra negra nunca abrigam fantasmas e espíritos que poderia se esperar encontrar em lugares do tipo. A presença de apenas um altar negro arruinado deixa o ar estático, e a terra gelada. Persiste a superstição entre os aventureiros de que morrer nesses lugares é um perigo tão grande quanto ser morto por um Infernal — a alma é amaldiçoada, e não consegue prosseguir para a pós-vida.

Estrutura

Com engenharia avançada e uma quantidade inesgotável de mão-de-obra escrava, as estruturas orgoth foram construídas para resistir à guerra e ao tempo — apenas a magia negra dos próprios invasores ou o poder dos Colossais conseguiria derrubar suas fortalezas. As paredes exteriores de uma fortaleza são feitas de grandes pedras negras quase impenetráveis (90 cm de espessura, CD para quebrar 60, Dureza 8, 700 PV, CD para Escalar 22), sem janelas, e em geral com imensas portas de ferro, exibindo os rostos vigilantes característicos da arquitetura orgoth. Embora em geral seja fácil achar entradas alternativas para uma fortaleza arruinada, as gigantescas portas exteriores podem ser obstinadas (20% de chance de estarem emperradas), e muitas exigem a ativação de mecanismos de engrenagens arruinados para serem abertas (90 cm de espessura, Dureza 10, 90 PV, CD para desemperrar 30, CD para arrombar 28). De acordo com a vontade do mestre, um remendão pode tentar remendar mecanismos que não estejam deteriorados demais, para ativar portas, pontes levadiças ou elevadores dentro de uma ruína. Os mecanismos não são complexos, mas exigem tempo, ferramentas e uma boa dose de sorte para que funcionem mais uma vez.

Perigos e dificuldades

Ruínas orgoth muitas vezes são cobertas de pedras soltas, desde fragmentos de alvenaria até estilhaços afiados de mármore. Estes destroços aumentam em 2 a CD de testes de Acrobacia, Equilíbrio e Furtividade. As pedras soltas ou precárias das paredes (30 cm de espessura, CD para quebrar 25, Dureza 8, 45 PV) muitas vezes propiciam escalada, com CD igual a 15 (com apoios) ou 20 (parede lisa), mas uma falha por 10 ou mais no teste não apenas resulta numa queda, mas também em uma parte da parede desabando, causando 1d6 pontos de dano para cada 3 m de alvenaria que desabe.

CAVERNAS

O exército de orgoth utilizava complexos de cavernas naturais como bases, alojamentos e até mesmo quartéis-generais temporários, até que fortalezas permanentes pudessem ser construídas. Cavernas próximas a ruínas orgoth muitas vezes revelam sinais de uso antigo, contendo câmaras escavadas rudemente para formar salas maiores, ou com paredes trabalhadas. Complexos de cavernas em Llael, no norte de Cygnar e no leste de Khador eram muitas vezes utilizados da forma como eram encontrados. Aqueles no oeste de Cygnar, em Khador e em Ord incluem mais câmaras de pedra trabalhada, mescladas com as cavernas naturais.

Estrutura

Estes complexos muitas vezes possuem paredes de pedra viva, alargadas quando necessário, mas com chão coberto de marcações e trabalhado, criando fortalezas, alojamentos ou prisões com quilômetros de comprimento. Alguns complexos são feitos de pedra trabalhada e não-trabalhada, com cavernas mais profundas e quase inacessíveis desaparecendo para a escuridão inexplorada.

Perigos e dificuldades

Cavernas naturais possuem áreas com chão de pedra irregular (impossibilitando correr ou fazer investidas, e aumentando em 5 a CD de testes de Acrobacia e Equilíbrio), recobertos de destroços. O interior frio, e muitas vezes úmido, pode esconder diversas espécies de animais, como jibóias do pântano, ratos demoníacos e morcegos-navalha. Em minas e prisões alagadas, os ossos ancestrais de centenas de escravos formam os horrores aquáticos conhecidos como enxames de ossos — aguardando em silêncio sob as águas escuras, atraindo os caçadores de tesouros com vislumbres de ouro, antes de puxá-los para a morte submersa. Não é incomum que outros habitantes das profundezas, como inumanos do poço, dreggs ou cephalyx, escavem passagens pelas paredes, conectando câmaras orgoth a outros covis e túneis.

MAUSOLÉUS

Mais difíceis de serem encontrados, e mais perigosos de serem explorados, os mausoléus orgoth são câmaras seladas e depósitos projetados para preservar seu conteúdo por períodos extensos de tempo. Guardam as maiores promessas de tesouros intactos, já que é provável que nunca tenham sido tocados por saqueadores. Mausoléus eram construídos para proteger objetos de valor e cadáveres de mortos estimados. Mausoléus esquecidos são sempre protegidos por armadilhas ainda mortais, e frequentemente por guardiões mortos-vivos.

Estrutura

Quase todos os mausoléus são subterrâneos, escondidos nas profundezas abaixo de ruínas de uma fortaleza ou escavados em montanhas.

Uma ruína ou complexo de cavernas pode ter sido explorada durante décadas sem que seu mais valioso mausoléu tenha sido descoberto, às vezes por trás de grossas paredes secretas, quase indetectável. Corredores de mausoléus são decorados com linhas de rostos uivantes, cujos olhos vigilantes e narinas dilatadas escondem facilmente lançadores de dardos, flechas ou gás. As paredes são quase lisas onde não há rostos, e quase sempre reforçadas com barras de ferro e ossos de vítimas de sacrifícios (60 cm de espessura, CD para quebrar 45, Dureza 8, 180 PV, CD para Escalar 20). Portas secretas dentro de um mausoléu não são incomuns, mas seu esconderijo nem sempre é sutil — muitas vezes com a forma de um rosto do tamanho de uma parede, ou feita do mármore negro comum em complexos militares (CD para Procurar 22). Essas portas às vezes são seladas por meios mágicos (como *tranca arcana*). Mausoléus utilizados como criptas para os mortos muitas vezes começam com longos corredores repletos de alcovas. Cada uma delas abriga os restos mortais de um guarda, muitas vezes trajando armadura completa, selado na tumba junto a seu senhor. As paredes dos corredores são forradas com ossos enegrecidos, que só podem ser os restos das centenas de escravos sacrificados para abençoar a cripta. Muitos caçadores de tesouros encontraram os pavores (MNI), guardiões mortos-vivos cujos corpos são reforçados com ferro animado, nas tumbas dos mais ricos.



Perigos e dificuldades

Mausoléus orgoth recém-descobertos sempre possuem armadilhas ainda funcionais. Os orgoth tinham preferência por armadilhas mecânicas, muitas com propósitos não mais sutis do que aleijar ou desfigurar os invasores que não fossem mortos instantaneamente. Incluem flechas, dardos e lanças envenenados, lâminas nas paredes, lâminas giratórias, blocos de pedra caindo do teto, correntes que derrubam o intruso, jogando-o em poços com espinhos, jorros de ácido ou nuvens de gás venenoso. Isto não significa que seja impossível encontrar armadilhas mágicas, mas esses são casos raros, reservados para os mais valiosos tesouros, e cadáveres de nobres importantes, muitas vezes no santuário interior, depois das alas exteriores. Também era comum para os orgoth combinar armadilhas mais óbvias com aquelas de mais difícil detecção, para enganar pretensos ladrões. Um exemplo é uma óbvia placa sensível a pressão, no chão, logo antes de uma armadilha de poço muito melhor disfarçada, para apanhar aqueles que passem por cima da primeira.

Os venenos utilizados em dardos, flechas e lanças agora têm séculos de idade, mas não perderam muita potência. Em algumas tumbas, os construtores de armadilhas recobriam de veneno as paredes e o teto. O calor das tochas dos intrusos evapora o veneno, criando um perigoso gás inodoro. Depois de um curto tempo, horríveis alucinações começam a atormentar a vítima, enquanto as sombras alongam-se e assumem formas demoníacas (*Pesadelo Sublimado*, inalado, CD 15, dano inicial: 1d4 Sab, dano secundário: confusão).

TESOUROS

“Acordamos na manhã seguinte para descobrir que nosso guia khadorano e nossos trabalhadores tinham desaparecido, e com eles, as moedas orgoth que havíamos descoberto no dia anterior. O Professor Pendrake resmungou sobre ir atrás dos ladrões, mas os tolos ambiciosos deixaram para trás algo muito melhor. Embora queimado e danificado pela água, o tomo que rejeitaram valia mil vezes aquelas moedas velhas”.

— Professor Jarrod Hlal,
Universidade de Corvis, falecido.

A ARTE DA CAÇA AO TESOURO

Avaliar o valor de relíquias orgoth pode ser difícil. Escolher entre agarrar um crânio coberto de runas ou um ídolo dourado antes que a porta do mausoléu se feche, selando seu destino, pode fazer toda a diferença em uma caçada bem-sucedida. Os personagens precisam de um intelecto afiado e bom conhecimento histórico para decidir quais itens valem mais.

Itens históricos como moedas, armas e parafernália militar exigem testes de Avaliação contra CD 15 a 18. Em caso de falha, aqueles sem idéia de seu significado histórico podem apenas avaliar o item como seu equivalente moderno (moeda de prata, arma similar, valor da pedra ou do metal). Itens históricos exóticos, como tomos, rifles *lagarto negro*, diários, mapas ou qualquer coisa que se julgue ter sido perdida durante o Flagelo exigem um teste de Avaliação contra CD 18 a 22. Uma falha significa que você não consegue estimar seu valor. Personagens com 5 ou mais graduações em Conhecimento (história) recebem +2 de bônus em testes de Avaliação para estimar o valor de itens raros ou exóticos. Estudiosos aventureiros especializados nos orgoth como seu campo de estudo também podem aplicar seus bônus de especialista do campo, estudioso do campo e mestre do campo a seus testes de Avaliação.

O mestre pode tratar a descoberta de itens exóticos, como uma arma Hedionda ou o diário particularmente revelador de um excruciator, como um tipo de relíquia lendária, que pode ser a base de uma campanha inteira. Esses itens nunca devem ser usados como tesouros aleatórios.

ENCONTRANDO UM COMPRADOR

Caçadores de tesouros devem saber com exatidão para quem pretendem vender suas relíquias. Os comerciantes do mercado negro e receptadores têm pouco interesse em artefatos históricos, e podem oferecer uma miséria por esses itens. Tentar vender lembranças de opressão a pessoas comuns atrairá apenas desprezo e superstição. É necessário um pouco de esforço para encontrar estudiosos ou colecionadores, e então receber o valor total dos itens.

Pode-se dizer que os melhores lugares para encontrar um comprador são as cidades que possuem grandes universidades, habitadas por nobres, sábios e colecionadores interessados nesses tesouros. Os Reinos de Ferro possuem diversos centros de aprendizado superior, incluindo a Real Universidade Cygnarana, a Universidade de Corvis, a Universidade de Mercir, a Academia de Merywyn, a Escola de Ciências Superiores de Merin e a Universidade Fredek, em Ceryl — mais predisposta a itens esotéricos do que sua rival maior, a Universidade de Ceryl. Nem toda universidade possui um especialista em estudos orgoth, já que esse campo carrega consigo uma reputação duvidosa entre os acadêmicos. Alguns compradores em potencial são afastados pelos riscos de lidar com itens orgoth, já que existem boatos sobre maldições. Todas as principais ordens de magos também se interessam por esses itens, e podem comprá-los.

Os colecionadores mais conhecidos de relíquias orgoth incluem Vystral, o proprietário da Bugigangas Exóticas, em Gruta da Engrenagem, o Professor Lorant Neci, da Escola de Ciências Superiores de Merin (*MNI*, página 223), o Castelão e Alto Magus Lorcan Dromore de Merin, o Grande Príncipe Aeniv Rolonovik, governante de Khardoska, e um ser encapuzado e misterioso, chamado Deryliss, que pode ser contactado em Água Negra, uma cidade portuária em Cryx.

CAÇADOR DE RELÍQUIAS

O personagem possui grande conhecimento sobre os orgoth, e como evitar suas armadilhas.

Pré-requisitos: campo de estudo sobre os orgoth, encontrar armadilha.

Benefício: o personagem pode adicionar seus bônus de especialista do campo, estudioso do campo e mestre do campo em testes de Procurar e Operar Mecanismo envolvendo armadilhas orgoth.

SEGREDOS ORGOTH

O conhecimento do personagem sobre a cultura orgoth concede-lhe habilidade para descobrir tesouros escondidos, e seu valor.

Pré-requisito: campo de estudo sobre os orgoth.

Benefício: o personagem recebe +3 de bônus em testes de Avaliação para determinar o valor de relíquias orgoth, e em testes de Procurar para encontrar quaisquer relíquias ocultas ou portas secretas.

EXEMPLOS DE TESOUROS

Os tesouros encontrados em uma masmorra orgoth dependem da utilidade original da masmorra, e de seu estado atual. Artefatos antigos, mesmo que sem valor prático, podem valer muito entre os acadêmicos dos Reinos de Ferro.

MOEDAS, OURO E PRATA

Longos e chatos, e marcados com runas orgoth, dedos de prata eram a moeda corrente durante a época do Império. Moedas de prata orgoth oxidadas e danificadas podem valer algumas coroas cygnaranas (1 a 5 PO) para colecionadores, com as raras moedas intactas valendo até o dobro disso.

Moedas de ouro orgoth exibem um rosto de um lado, em geral do imperador da época ou do governador de uma província escravizada. Essas moedas raramente são encontradas em grandes quantidades, exceto em mausoléus selados e infestados de armadilhas, contendo os cadáveres de invasores importantes. Para colecionadores interessados ou curadores de museus universitários, moedas em bom estado podem valer até 20 coroas cygnaranas, enquanto que exemplares danificados valem menos (2 a 10 PO), desde que algumas decorações estejam intactas. Caso contrário, essas rodas de ouro impuro valem apenas uma coroa cada, por seu peso.

ÍDOLOS DE OURO

De provável significado religioso, esses ídolos exibem os rostos uivantes muitas vezes vistos nas armaduras, armas e arquitetura de templos e altares orgoth. O ouro impuro, caso derretido, pode ser vendido por 90 coroas por quilo. Mas, para colecionadores, esses ídolos que podem ser levados

em uma mão valem até o triplo. Versões maiores, exóticas, podem valer até cinco vezes seu peso em ouro.

ÍDOLOS DE MÁRMORE

Quase todas as construções militares possuem pelo menos uma placa de mármore negro com um ícone esculpido, ou às vezes gravado com cobre. Muitas vezes um rosto vigilante em um campo de estrelas é entalhado no mármore negro — segundo o que se acredita, isto é um símbolo do Império. Esses ícones não possuem qualquer magia, e são encontrados em tamanhos variados, de 30 cm de altura, em postos avançados distantes, até o tamanho de paredes inteiras, em uma fortaleza central. Placas menores valem 100 PO, caso estejam intactas, mas sua remoção pode ser difícil. As extremamente pesadas placas grandes — raramente intactas — podem ser vendidas por até 5.000 PO, embora transportá-las seja custoso. Encontrar um comprador pode exigir persistência, já que muitos estudiosos insistem que a posse de uma dessas placas resulta em má sorte, apontando como evidência as mortes horrendas de seus donos (incluindo o falecido Professor Hlal, da Universidade de Corvis, cujo corpo foi encontrado no rio, com sinais de empalamento, segundo o método preferido pelos orgoth).



MÁSCARAS

Estranhas máscaras já foram encontradas em ruínas orgoth, especialmente em mausoléus funerários, e o uso desses itens é alvo de debates: Não parecem ter pertencido a líderes militares ou governantes, sendo raramente encontradas entre os mortos mais honrados. Ao invés disso, parecem ligadas a estudiosos ou arcanos orgoth. Os excrucidores quase sempre são encontrados usando essas máscaras, fabricadas de metal espesso e desconfortável. Em vários casos, aqueles que cometem a tolice de usá-las vêem-se possuídos por forças malignas, embora alguns insistam que seus poderes podem ser dominados através de aprendizado.

ARMAS E ARMADURAS

As armas e armaduras orgoth que resistiram ao tempo são sempre obras-primas e, em alguns casos, encantadas. Os estudiosos afirmam que certas armas arcanas perderam seu poder ao longo do tempo, e podem haver rituais ou cerimônias para restaurá-las a sua força total (provavelmente envolvendo sacrifícios de sangue ou oferendas de almas). Armas e armaduras orgoth normalmente são feitas de aço enegrecido, incorporando pedras de obsidiana e runas e ornamentos de cobre. Em alguns casos, os orgoth, rancorosos, recobriram esses itens com veneno de contato, para infligir sofrimento ou morte a pretensos ladrões. A despeito de suas outras propriedades, armas e armaduras orgoth sempre valem o dobro de seu valor normal, de acordo com seu tipo, e muitas vezes podem ser vendidas por ainda mais.

Armas orgoth encantadas às vezes manifestam efeitos colaterais incomuns. A seguir estão alguns exemplos.

- A arma cerca-se de uma aura negra quando é sacada.
- A arma resiste com muita força a ser embainhada ou solta, até que um inimigo tenha sido morto.
- A arma salta, ansiosa, da bainha, quando é sacada.
- A arma sussurra ou murmura palavras incompreensíveis quando é sacada.
- A arma resiste a ser removida de um inimigo morto.
- A arma suga sangue.

Várias armas e armaduras orgoth “amaldiçoadas” trazem morte, insanidade, infertilidade ou outros destinos malignos a seus usuários. Um caso confirmado de poderosas armas orgoth com efeitos colaterais consistentes são as assim-chamadas “Lâminas Hediondas” utilizadas pelo exército de Khador em seus Soldados da Perdição — ex-prisioneiros transformados em loucos furiosos pelos sussurros de suas poderosas lâminas encantadas.

ESCRITOS

Muito raros, os textos orgoth são únicos e exóticos — o que torna seu valor incalculável. Os textos mais repugnantes dos Tiranos não são escritos pelos próprios orgoth, mas por seus servos mortos-vivos, os excrucidores.

Esses torturadores fantasmagóricos eram capazes de extrair confissões e conhecimento dos homens mais embrutecidos. Fluentes em muitos idiomas, esses seres maliciosos mantêm diários de seus interrogatórios — encapados com a carne ressequida de suas vítimas. Muitos desses diários contêm informações valiosas para os poucos capazes de traduzi-los. Embora a maior parte dos estudiosos seja relutante em possuir esses livros, o mesmo não vale para magos ávidos por conhecimento. Acredita-se que muitos dos primeiros magos immoreses foram capturados durante as primeiras guerras contra os orgoth e, embora seus segredos tenham se perdido, podem estar preservados nos diários dos excrucidores.

Trate os diários dos excrucidores como trabalhos acadêmicos (*MNI*, página 223), com bônus de +1 a +6 em um tópico de conhecimento relacionado à vítima do autor do diário. O valor estimado é de 500 PO por +1 de bônus que o diário concede. Diários sobre magos torturados pertencentes ao Círculo do Juramento podem até mesmo conter anotações rudimentares sobre magias ancestrais, que um mago PJ pode aprender como uma magia nova (as magias não podem ser conjuradas a partir do diário, como se fosse um pergaminho, e devem ser transcritas para um grímório novo).





ENCARE NOVOS DESAFIOS!

Duele com um espadachim skorne. Torne-se um atirador de elite no exército khadorano. Explore as ruínas do Império Orgoth. Ou exploda isso tudo com um canhão de batalha ogrun!

Sem Trégua é uma compilação de matérias da revista *No Quarter*, publicada nos Estados Unidos. Este *Volume Três* traz ainda mais opções para os REINOS DE FERRO, e também pode ser usado para incrementar qualquer mundo de fantasia com as inovações do cenário mais aclamado da atualidade!

Nestas páginas você irá encontrar:

- Informações completas sobre os trollóides, com novos itens e talentos.
- Fichas e descrições de campeões trollóides, pretorianos skorne e muitos outros soldados dos Reinos de Ferro.
- Novas armas e equipamentos, incluindo a espetacular pistola Tempestade de Fogo Radcliffe e o destruidor canhão de batalha ogrun.
- O Centurião e o Cruzado, os mais poderosos gigantes-a-vapor de Cygnar e do Protetorado de Menoth.
- Novos *Encontros Pendrake*, agora com a participação de um certo caçador de monstros...
- Detalhes sobre masmorras orgoth — os perigos e os tesouros que um grupo de exploradores pode encontrar nesses temíveis lugares.
- Muitas outras informações para trazer novos e emocionantes desafios a seu jogo!



www.privateerpress.com



www.jamboeditora.com.br

14

ISBN 978858913432-3



9 788589 134323