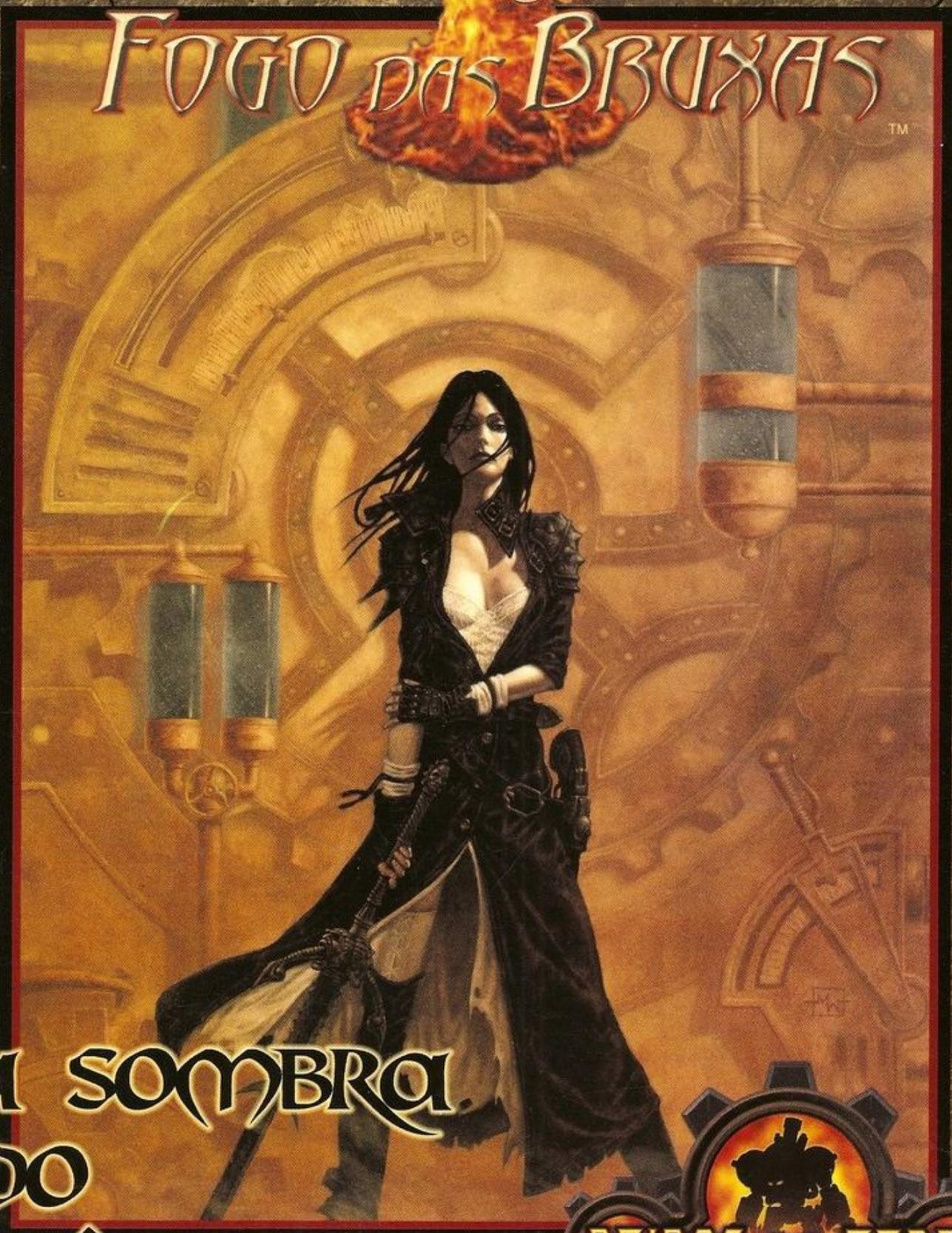


Requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons®, Terceira Edição, publicado pela Devir Livraria®

20
system

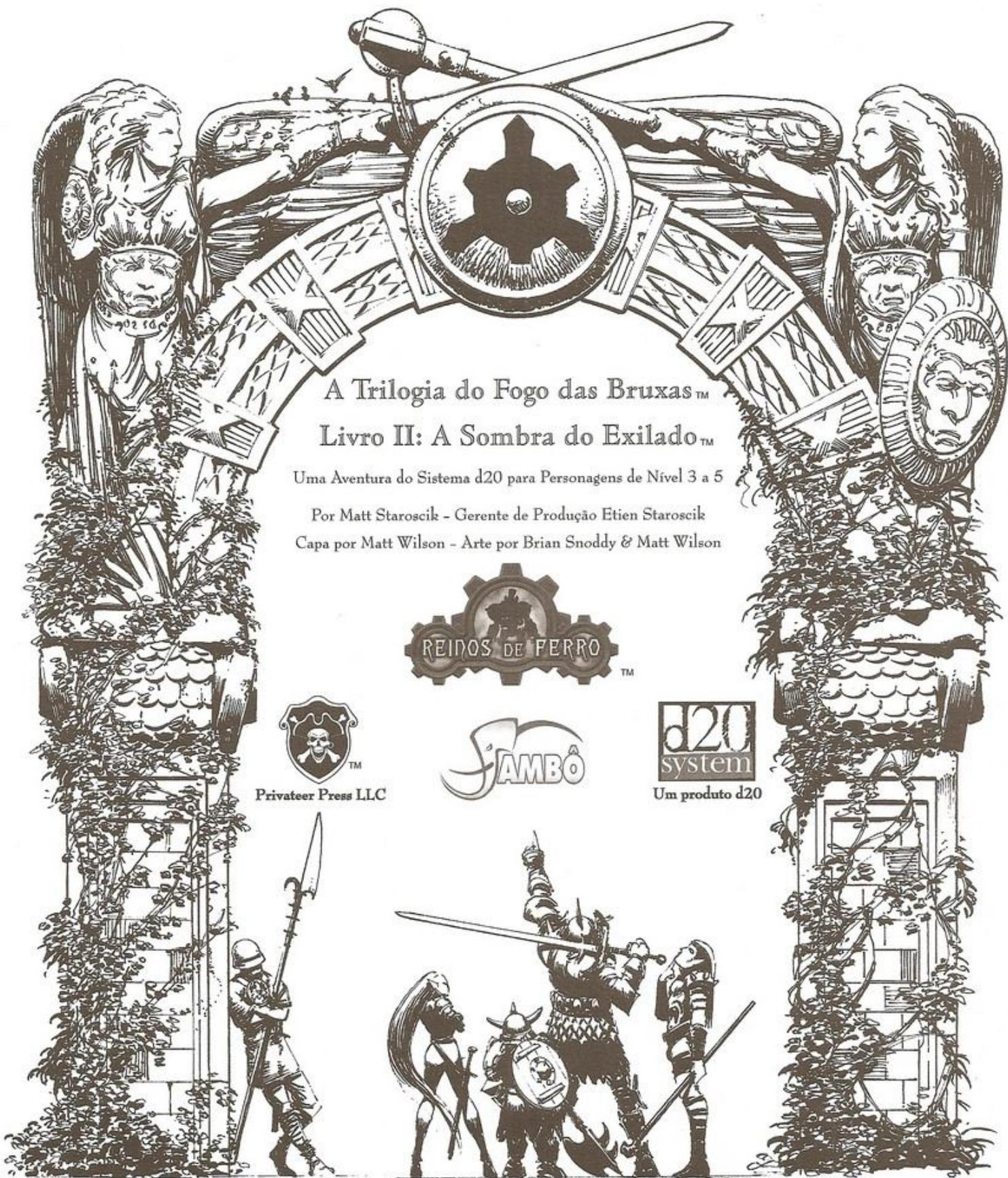
JAMBÔ

A Trilogia do
FOGO DAS BRUXAS™



LI
VRO
DOIS
a SOMBRA
DO
exilado™





A Trilogia do Fogo das Bruxas™

Livro II: A Sombra do Exilado™

Uma Aventura do Sistema d20 para Personagens de Nível 3 a 5

Por Matt Staroscik - Gerente de Produção Etien Staroscik

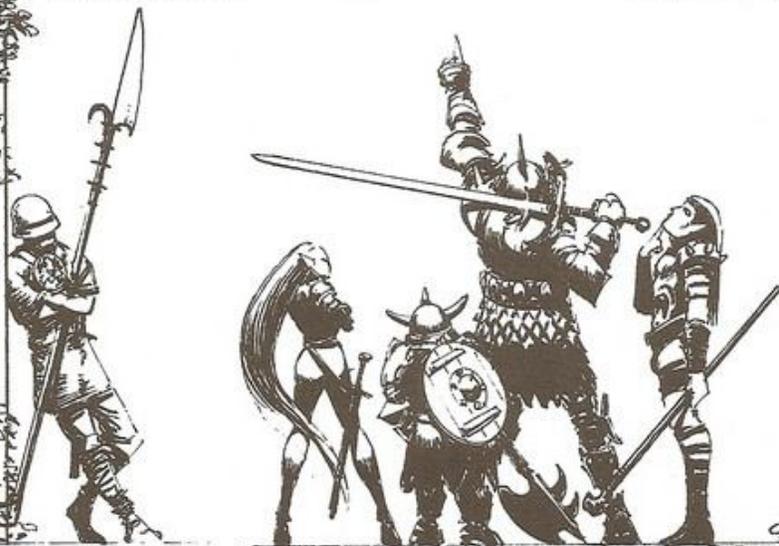
Capa por Matt Wilson - Arte por Brian Snoddy & Matt Wilson



Privateer Press LLC



Um produto d20



Este produto requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons®, Terceira Edição, publicado pela Devir Livraria®. "d20 System" e o logo "d20 System" são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast e são usadas de acordo com os termos da Licença d20 System. Dungeons & Dragons® e Wizards of the Coast® são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, e são usadas com permissão. Dica: Se você leu tudo isso, você deveria considerar ir para a faculdade de direito.

Privateer Press
8415 5th Ave. NE, B1
Seattle, WA 98115
Telefone: (206) 545-2943
Fax: (206) 770-7373
<http://privateerpress.com>
frontdesk@privateerpress.com

Conteúdo registrado ©2001 Privateer Press LLC. Todos os direitos reservados. Este é um trabalho de ficção, e qualquer semelhança com pessoas reais, vivas ou mortas, é mera coincidência, embora eu fosse gostar de conhecer alguém tão legal quanto o Cap. Helstrom. Se você está lendo isso é porque gosta muito dos nossos livros ou é obsessivo-compulsivo. De qualquer forma, vamos lhe ensinar as palavras da nossa linguagem secreta: "fumar", "ninja", "fedor" e "bicho da uretra".

A Trilogia do Fogo das Bruxas

D20 System® License version 1.0

By downloading the enclosed graphic files and/or by returning the Confirmation Card as presented in the file "card.pdf", the Licensee ("You") accept to be bound by the following terms and conditions:

1. Copyright & Trademark

Wizards of the Coast, Inc. retains title and ownership of the D20 System trademark logos, the D20 System trademark, and all other copyrights and trademarks claimed by Wizards of the Coast in The Official Wizards of the Coast D20 System Trademark Logo Guide version 1.0, incorporated here by reference.

2. License to use

You are hereby granted the non-transferable, non-exclusive, royalty-free license to use the D20 System trademark logos, the D20 System trademark, and certain other trademarks and copyrights owned by Wizards of the Coast in accordance with the conditions specified in The Official Wizards of the Coast D20 System Trademark Logo Guide version 1.0. (the "Licensed Articles")

3. Agreement not to Contest

By making use of and/or distributing material using the D20 System Trademark under the terms of this License, You agree not to contest the ownership of the Licensed Articles

4. Breach and Cure

In the event that You fail to comply with the terms of this License, You will be considered to be in breach of this License. Wizards of the Coast will notify you in writing by sending a Registered Letter to the address listed on the most recent Confirmation Card on file, if any. You will have 45 days from the date the notice (the "cure period") to cure the breach to the satisfaction of Wizards of the Coast.

5. Termination

If, at the end of the cure period, the breach is not cured, Wizards of the Coast may terminate this License without further written notice to You.

6. Effects of Termination

Upon termination, You shall immediately stop all use of the Licensed Articles and will destroy any inventory or marketing material in Your possession bearing the D20 System Trademark logos. You will remove any use of the D20 System Trademark logos from your advertising, web site, letterhead, or any other use. You must instruct any company or individual that You are or become aware of who is in possession of any materials distributed by You bearing the D20 System Trademark logos to destroy those materials. You will solely bear any costs related to carrying out this term of the License.

7. Penalty for Failure to Comply with Termination Instructions

If You fail to comply with the Effects of Termination, Wizards of the Coast may, at its option, pursue litigation, for which You shall be responsible for all legal costs, against You to the full extent of the law for breach of contract, copyright and trademark infringement, damages and any other remedy available.

8. Updates

Wizards of the Coast may issue updates and/or new releases of the D20 System Trademark logos without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, update all material distributed by You to use the updated and/or new version of the D20 System Trademark logos. You may continue to distribute any pre-existing material that bears an older version of the D20 System Trademark logo.

9. Changes to Terms of the License

Wizards of the Coast may issue updates and/or revisions to this License without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, conform in all respects to the updated or revised terms of this License. For a period of 90 days You may continue to distribute any pre-existing material that complies with a previous version of the License. Thereafter written consent should be obtained from Wizards of the Coast. Subsequent versions of this License will bear a different version number.

10. Updates of Licensee information

You may transmit an updated version of the "card.pdf" Confirmation Card at any time to Wizards of the Coast.

11. Notices to Licensor:

Wizards of the Coast
D20 System License Dept.
PO Box 707

Renton, WA 98057-0707

12. No maintenance or support

Wizards of the Coast shall have no obligation whatsoever to provide You with any kind of maintenance or support in relation to the D20 System Trademark logos.

13. No Warranty / Disclaimer

THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE MADE AVAILABLE ON AN "AS IS" BASIS. WIZARDS OF THE COAST DOES NOT MAKE ANY REPRESENTATION OR WARRANTY, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, AS TO THE FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, USE OR MERCHANTABILITY. WIZARDS OF THE COAST MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY THAT THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE ERROR-FREE.

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 v1.0a, Copyright© 2000, Wizards of the Coast

The Witchfire Trilogy Part II: Shadow of the Exile content copyright© 2001 Privateer Press LLC

CONTEÚDO DE OPEN GAME

O conteúdo a seguir é protegido pela Open Gaming License. 1. Estatísticas de monstros do Apêndice A, onde "estatística" significa o texto que começa com o ND do monstro (ex: "ND 2") e se estende até o fim da descrição do tesouro do monstro. Os nomes dos monstros não são Conteúdo Open Game, assim como não o são quaisquer outros nomes específicos do cenário Reinos de Ferro ou da Trilogia do Fogo das Bruxas que possam aparecer no texto de estatística. 2. Apêndice C: Armas de Fogo é Conteúdo de Open Game, com a exceção de quaisquer termos ou nomes específicos do cenário Reinos de Ferro ou da Trilogia do Fogo das Bruxas. 3. A descrição do navio *Fortuna* na caixa cinza da página 15 é Conteúdo de Open Game, incluindo regras para movimentação e naufrágio, mas excluindo qualquer nome.

Porções do Conteúdo Open Game listadas acima podem ser originais do D20 System Reference Document e são © 2000, Wizards of the Coast. O resto dessas porções do livro são declaradas Conteúdo Open Game. Qualquer Conteúdo Open Game deste livro usado em outro lugar deve estar acompanhado da seguinte frase: "COPYRIGHT© 2001, Privateer Press LLC." Qualquer material não explicitamente declarado como Conteúdo de Open Game, incluindo todos os nomes, ilustrações e elementos de design gráfico são Copyright© 2001, Privateer Press LLC.

Índice

Introdução	4	Dentro do Templo	27
Os Reinos de Ferro	5	Nível Térreo	29
Ato I	10	Segundo Andar	35
Encontrando o Templo	12	Terceiro Andar	38
A Todo o Vapor, Rumo ao Templo	15	Ato III	44
Posto dos Pantaneiros	16	Retornando a Corvis	45
Ataque Noturno	17	Fuga da Prisão	48
Um Obstáculo	18	O Esgoto	48
As Duas Torres	19	O Bloco de Detenção	50
O Naufrágio	20	Apêndice A: Criaturas	56
A Emboscada dos Homens-Crocodilo	22	Apêndice B: Personagens	60
A Aldeia dos Homens-Crocodilo	24	Apêndice C: Armas de Fogo	63
Ato II	26	Material para os Jogadores	64

Créditos da Edição Brasileira

Copyright: Privateer Press LLC

Título Original: Shadow of the Exile

Tradução: Leonel Caldela

Arte Adicional da Capa: Patricia Knevit

Revisão: Rafael Dei Svaldi

Editoração Eletrônica: Guilherme Dei Svaldi

ISBN: 85-89134-08-3
Publicado em abril de 2003

CIP - BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
Bibliotecária Responsável: Denise Selbach Machado CRB-10/720

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73. 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

S795s Staroscik, Matt
A sombra do exilado / Matt Staroscik;
ilust. Matt Wilson; trad. de Leonel Caldela;
ed. Guilherme Dei Svaldi. -- Porto Alegre:
Jambô, 2004.
64p. il. (A trilogia do fogo das bruxas, 2)

1. Jogos eletrônicos. I. Caldela, Leonel.
II. Svaldi, Guilherme D. III. Wilson, Matt.
IV. Título. V. Série.

CDU 794:681.31



Rua Sarmiento Leite, 631 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Fone/Fax (51) 32261426
jambô@jamborpg.com.br • www.jamborpg.com.br

Agradecimentos Especiais dos Autores

É hora de agradecer as pessoas que nos ajudaram a colocar esse livro em nossas mãos. Daniel Kaufman, por ser o advogado de regras a pedido. Andrew Flynn, pela edição e sabedoria náutica. Devinae das Calças Furiosas, por entreter Elien enquanto Matt S. trabalhava até tarde. John Ringloff, pela assistência com IronKingdoms.com. Joe Martin & Douglas Seacat, por se juntar ao time. Jamis Buck, pelos impressionantes freewares (www.rpgplanet.com/dnd3e/generators/). Por último, nós devemos um grande obrigado a todos que deram seu suporte para o primeiro livro nessa Trilogia. Nós faremos o nosso melhor para manter as coisas boas vindo. Enquanto isso, nos vemos na rede...



Introdução

Bem-vindo de volta aos Reinos de Ferro.



Bem-vindo de volta a *A Trilogia do Fogo das Bruxas*! Este livro, o segundo na série de aventuras para o Sistema d20, é projetado para um grupo de nível 3 a 5, embora possa ser adaptado para qualquer tipo de grupo. A aventura funciona melhor se os personagens já houverem jogado o *Livro Um*, mas isto não é necessário — esta aventura pode funcionar sozinha se o Mestre assim escolher. O *Livro de Regras Básicas I* é necessário para jogar este módulo. Os *Livros de Regras Básicas II* e *III* também serão úteis.

Como todos os livros de RPG de fantasia da Privateer Press, *A Trilogia do Fogo das Bruxas* se passa nos Reinos de Ferro, um cenário de fantasia à beira de uma revolução industrial. Espadas e magia ainda são os ingredientes principais, mas a tecnologia a vapor, as armas de fogo e outras invenções modernas estão se tornando mais e mais comuns. Os Reinos de Ferro também estão caminhando para um outro tipo de grande mudança — guerra em larga escala. Os Reinos, nascidos em grande derramamento de sangue quatro séculos atrás, logo estarão revisitando suas

origens à medida que um inimigo há muito esquecido implementa um plano de vingança. Estes eventos cataclísmicos começam neste capítulo da *Trilogia*, e moldarão o destino dos Reinos de Ferro nos livros que ainda estão por vir. Mesmo assim, é possível transplantar esta aventura para

qualquer outro reino de fantasia à escolha do Mestre, e omitir todas as referências aos Reinos de Ferro, se isto for desejado.

Como o primeiro livro da *Trilogia*, esta aventura é dividida em três Atos. Os Atos têm uma ordem específica, embora muitos dos eventos dentro deles possam ser mexidos se o Mestre desejar. Alguma linearidade é necessária para a preservação do enredo, mas o Mestre deve, naturalmente, tentar esconder este fato dos jogadores.

Convenções

Para economizar espaço, os atributos de monstros e PdMs estão listados no formato detalhado no LRB II 129 (*Livro de Regras Básicas II*, página 129). Os inimigos terão um Nível de Desafio (LRB II 165). As estatísticas para PdMs e monstros estão nos apêndices, e normalmente não são repetidas no texto principal. Se houver alguma referência à primeira parte d'*A Trilogia do Fogo das Bruxas* antes do número da página haverá a sigla "AMLN". O texto que deve ser lido para os jogadores está em caixas cinzas.



Resumo da Aventura

No final do primeiro livro d'*A Trilogia do Fogo das Bruxas*, Alexia Ciannor escapou com o corpo de sua mãe, que foi executada há uma década por prática de bruxaria na cidade

Você pode ver mais material sobre os Reinos de Ferro em nosso site, www.jamborpg.com.br. O terceiro livro da trilogia está programado para o segundo trimestre de 2004.

de Corvis. Alexia também reanimou toscamente as quatro bruxas que eram companheiras de sua mãe, e roubou a lâmina mágica Fogo das Bruxas, a própria arma que foi usada para executar as cinco mulheres anos atrás. Seu objetivo é usar o poder da Fogo das Bruxas para trazer sua mãe completamente de volta à vida. As bruxas redivivas irão então buscar vingança das pessoas que as incriminaram... pois elas foram incriminadas, pelo maligno magistrado Ulfass Borloch, e pelo misterioso mago Vahn Oberen.

No primeiro ato desta aventura, os personagens irão descobrir alguns detalhes do plano de Alexia. Ela está viajando por um afluente do Rio Negro em direção a um templo ancestral que tem a lendária habilidade de trazer os mortos de volta à vida – obviamente, é neste lugar que a restauração de sua mãe deve ocorrer. Os personagens deverão persegui-la, e terão muitas dificuldades viajando pelo rio em um navio a vapor. No segundo ato, os personagens encontrarão o templo e procurarão por Alexia – conseguirão eles deter a bruxa antes que seu plano se complete? No terceiro ato, os personagens retornam a Corvis para descobrir que a cidade foi tomada por um velho inimigo. Eles encontrarão mais uma vez o Capitão da Guarda Julian Helstrom, e descobrirão que seu amigo Padre Pandor Dumas foi aprisionado pelos invasores. Um resgate parece apropriado...



Os Reinos de Ferro



As aventuras d'A Trilogia do Fogo das Bruxas se passam na cidade de Corvis e arredores, uma antiga cidade no Reino de Cygnar, um dos Reinos de Ferro. Corvis jaz na ramificação do Rio Negro e o Língua do Dragão, e ela se tornou um entreposto comercial importante entre os Reinos de Ferro e as terras anãs de Rhul ao norte. Corvis é uma cidade com uma história rica, e sua localização faz dela um lugar ideal para aqueles que procuram por aventura. Tudo isto, combinado com sua história de assombrações e sua variada cultura faz de Corvis a cidade mais famosa dos Reinos de Ferro.

Corvis e o Reino de Cygnar são descritos em mais detalhes no Livro Um desta Trilogia. Ao invés de repetir estas informações, é hora de darmos uma olhada nos Reinos de Ferro como um todo.

O Nascimento dos Reinos de Ferro

Mais de mil anos atrás, a terra hoje em dia conhecida como os Reinos de Ferro era um conjunto de cidades-estado em constante guerra umas com as outras. Líderes fortes iam e vinham, mas no território caótico conhecido como as "Mil Cidades", ninguém podia forjar um reino duradouro. As nações élficas e anãs do continente, muito mais antigas, sábias e estáveis, observavam o trágico conflito dos humanos, mas preferiam não se envolver. Nas raras ocasiões em que eram atacados por um tolo senhor da guerra humano, sua resposta era rápida e devastadora. Logo, as Mil Cidades aprenderam a não se meter com eles.

Quando a situação parecia mais desesperadora, quando parecia que a civilização humana do continente estava fadada a uma eternidade de conflito, o primeiro navio de Orgoth chegou a uma praia próxima a o que é hoje a cidade de Caspia.

Os exploradores de Orgoth eram representantes de uma sociedade militar altamente disciplinada que vinha de algum lugar no outro lado de Meredius. Eles eram uma nação de humanos, mas eram um povo selvagem e frio, com muitos costumes sinistros e insalubres. Vendo uma oportunidade de conquista, imediatamente começaram uma invasão e uma guerra de dominação. Os habitantes das Mil Cidades foram tomados de surpresa, mas lutaram com valentia – e inutilmente. A terra em pouco tempo caiu sob o controle de Orgoth, embora tenha havido dois séculos sangrentos de resistência dispersa antes que as Mil Cidades fossem completamente pacificadas.

O Império Orgoth ocupou a terra por um total de oitocentos anos. Durante este tempo, os invasores pensaram em assimilar os elfos e anões, mas o preço de atacar estas poderosas nações foi considerado alto demais. Os xenófobos e imprevisíveis elfos foram deixados em paz, e os anões de Rhul tornaram-se parceiros ocasionais nos negócios com Orgoth, e apenas isto. Alguns humanos ainda guardam rancor, acusando os anões de serem colaboradores, mas isto é incomum na época d'A Trilogia do Fogo das Bruxas.

O governo de Orgoth transcorreu sem incidentes por quatro séculos. Inevitavelmente, uma rebelião começou a se formar e outros dois séculos de conflitos dispersos começaram. O Império Orgoth foi por fim derrotado e expulso para o outro lado do mar, mas durante sua retirada eles tiveram o cuidado de destruir quase todos os seus registros, artefatos e estruturas – até hoje, os historiadores sabem pouco sobre eles, apesar dos séculos de ocupação. Os Orgoth também salgaram os campos, envenenaram os poços e incendiaram as cidades. O Flagelo foi seu ato final de barbarismo.

Há muitas lendas estranhas sobre os últimos dias da rebelião – histórias de aliados sombrios e misteriosos que ajudaram a expulsar os invasores. Alguns dizem que teria sido impossível derrotar os Orgoth sem ajuda, e que os líderes rebeldes devem ter feito acordos perigosos com poderes infernais. Se isto for verdade, os Reinos de Ferro ainda têm de pagar este débito ancestral. Considerando os pobres registros históricos do período, ninguém ainda foi capaz de provar qualquer coisa. Apenas o tempo dirá se as lendas tinham algo de verdade.

Depois que os Orgoth foram expulsos para o mar, alguns oportunistas tentaram tirar vantagem da situação, e pequenos conflitos começaram a eclodir, assim como nos velhos dias das Mil Cidades. Mas os líderes da rebelião tinham outros planos, e os senhores da guerra belicosos foram detidos com rapidez e brutalidade. Enquanto os exércitos rebeldes mantinham a paz, seus líderes se encontravam em Corvis. Embora a cidade ainda fumesse com o Flagelo, ela foi o melhor ponto de encontro no território – com localização central e de fácil acesso. Dentro das frias câmaras de mármore da Prefeitura de Corvis, os líderes rebeldes formaram o Conselho dos Dez. Semanas de debates furiosos se seguiram, mas, ao seu final, os famosos Tratados de Corvis tinham sido escritos, e os Reinos de Ferro nasceram.

Soldados de Orgoth



Sim, qualquer um pode ler os Tratados de Corvis... mas os acordos mais importantes nunca foram escritos. Os Reinos de Ferro nasceram com derramamento de sangue e acordos sombrios, e assim devem perecer.

— Torven Wadock

Os Reinos de Ferro Hoje

Muito já aconteceu desde que os Tratados de Corvis foram assinados e os exércitos rebeldes se tornaram exércitos reais. Aqui está uma visão geral dos cinco Reinos de Ferro no presente. Os humanos compõem a maior parte da população, embora os anões não sejam incomuns no norte, onde o clima é mais frio. Os elfos são excepcionalmente raros em toda parte, e ver um deles às vezes é considerado mau agouro.

O Reino de Cygnar

Cygnar é o maior e mais poderoso dos Reinos de Ferro. Sua capital é Caspia, localizada ao sul do Rio Negro. Ele também é o lar de Corvis, a Cidade dos Fantasmas, berço dos Tratados de Corvis e um eixo comercial de importância vital para o território. Cygnar é uma terra leal, liderada pelo Rei Leto Raelthorne. É um reino rico com um exército forte, e lar de hábeis magos e engenheiros. Cygnar tem governo e cultura sofisticados, e é conhecido por todos como a jóia dos Reinos de Ferro. Obviamente, os homens do Rei não podem estar em toda parte, e ainda há muito crime e aventuras nas terras selvagens fora das modernas cidades e estradas de Cygnar.

O Rei Leto o Jovem, como é conhecido, destronou seu irmão mais velho Vinter Raelthorne IV, que era um homem selvagem e impiedoso, como seu pai antes dele. O golpe foi sangrento mas rápido, e quando tudo estava acabado, a terra comemorou e deu as boas-vindas ao novo Rei de braços abertos. Raelthorne o Velho, infelizmente, conseguiu escapar de sua cela, mas não é visto há quase uma década. A maioria das pessoas acredita que esteja morto.

O Reino de Ord

Um território um pouco afastado e atrasado, Ord é o mais ocidental dos Reinos de Ferro. Ord tem um litoral longo e irregular, e muitos de seus cidadãos moram próximos à beira d'água e têm seu ganha-pão no mar. É uma vida perigosa, pois as águas dos mares do oeste são bravias, e os piratas das Ilhas Scharde estão muitas vezes nas proximidades. Estas condições formam os marinheiros mais durões e hábeis de que se tem

notícia, fazendo da Marinha Real de Ord uma força a ser respeitada, a despeito de seus navios algo antiquados.

A capital de Ord é a cidade de Merin, mas o lugar mais famoso no reino é a infame cidade de Cinco Dedos. Situada próximo ao final do rio Língua do Dragão, Cinco Dedos é um eixo comercial e uma estação naval. Lá podem ser encontrados os mais brutos marinheiros tanto dos rios quanto dos mares. Algumas vezes até mesmo corsários a serviço do Senhor das Serpentes escondem suas cores e vêm ao porto à procura de suprimentos – ou recrutas involuntários.

O Reino de Llael

Um reino nada notável, com poucos recursos naturais, perícia mágica ou técnica, Llael consegue se manter explorando sua proximidade à rota comercial do Rio Negro, servindo como intermediário entre Rhul e Cygnar. O reino tem apenas uma verdadeira bênção – amplos depósitos de carvão, sem os quais sua economia estaria realmente aleijada. A maior cidade carvoeira no território é Leryn, a pouco menos de uma légua de onde o Rio Negro cruza para Rhul.

O rei de Llael é o chefe de estado apenas em título, e é o seu Conselho de Nobres na capital Merywyn que rege a operação diária do governo. Llael tem um sistema de governo tortuosamente complexo, que faz o Debate Anão parecer um exemplo de eficiência. Atualmente, Llael na verdade não tem um soberano; quando o último rei se foi, a linha de ascensão estava um pouco confusa, e o problema está retido nas cortes há oito anos. Neste interim, o Conselho de Nobres apontou um Primeiro Ministro (Lorde Deyar Glabryn IX), mas parece que esta é uma posição mais permanente a cada dia.

O Protetorado de Menoth

O Protetorado é o mais novo de todos o Reinos de Ferro. Ele nasceu de uma cisão religiosa dentro de Cygnar há apenas um século, na qual seguidores do deus ancestral Menoth começaram a contestar a religião do estado, a Igreja de Morrow. Os seguidores de Menoth eram relativamente poucos, mas sua fé e devoção não tinham rival. O grupo, fiel e barulhento, sentiu que a Igreja e o Reino como um todo estavam escorregando rumo à corrupção e decadência. Eles alertaram sobre o preço da perversidade, e sobre o implacável julgamento de Menoth dos infiéis de Urcaen, produzindo profecias e portentos para apoiar o que afirmavam. O povo não deu muita importância às suas histórias alarmistas, e o assunto não recebeu atenção oficial do Pontífice de Morrow. No final, isto foi um erro grave – os seguidores de Menoth, cansados de serem ignorados, decidiram agir.

Os descontentes cozinham em fogo brando por vários anos, enquanto formavam um exército secreto de devotos. O que outrora fora um movimento bem-intencionado (embora equivocado) começou a adquirir as características sinistras de um culto. O grupo extremista começou uma campanha de sabotagem, designada para desestabilizar a Igreja do Estado e

fornecer "evidências" de suas profecias de desastre. Sua campanha não foi um sucesso completo, mas provocou hostilidades abertas envolvendo a Igreja de Morrow, os seguidores de Menoth e o exército real de Cygnar.

Quando a poeira baixou, os seguidores de Menoth controlavam um fragmento da seção leste de Caspia. Após semanas de negociações, os menotitas receberam Caspia oriental e a porção do reino a leste do Golfo de Cygnar. Foi decidido que Cygnar oficialmente manteria o controle do território leste, mas que os seguidores de Menoth seriam livres para estabelecer seu próprio estado religioso. O arranjo persiste no papel até hoje, mas na prática o Protetorado de Menoth é um reino separado, governado por uma teocracia severa. Qualquer cidadão ou visitante que quebre as regras estritas de conduta é punido com severidade, e o culto a Menoth permeia cada aspecto da vida. O líder mortal do Protetorado é o Alto Investigador e Punho de Menoth, Sua Eminência o Hierarca Garrick Voyle.

O Reino de Khador

Este território rústico é um contraste agudo com os reinos mais modernos de Cygnar, Llael e Ord. É uma terra inóspita com poucos recursos, esparsamente povoada por uma gente dura e taciturna. Seus cidadãos são um povo simples, mas são inteligentes, honrados e ferozmente independentes. Sua governante, a Rainha Ayn Vanar XI, vem de uma longa linhagem de guerreiros rebeldes, e pode seguir sua ascendência até os primeiros nobres com terras que lutaram contra a invasão de Orgoth séculos atrás. Não é de surpreender que os khadorianos tenham uma forte tradição militar. Todos treinam em armas e táticas, praticamente desde que podem andar, e cada cidadão apto é considerado como estando nas reservas militares. A magia e a feitiçaria são incomuns entre o povo de Khador, mas seus regimentos são bem apoiados por temíveis clérigos guerreiros.

No passado, Khador teve objetivos agressivos e expansionistas. Os séculos passados viram pequenos conflitos com seus vizinhos, e os ancestrais da Rainha Vanar até mesmo anexaram terras ricas em recursos de Llael e Ord, sob a justificativa de que estes territórios eram seus por

O Deus Menoth

O culto a Menoth é ancestral, antecedendo a Igreja de Morrow por milênios. Menoth é uma divindade rigorosa e vingativa, que a maioria dos humanos acredita que tenha criado o mundo e tudo dentro dele. É inquestionável que Menoth exista, pois seus clérigos foram outrora a poderosa classe dominante da terra. Infelizmente para Menoth, a mensagem mais positiva e tolerante de Morrow começou a se espalhar entre o povo, e hoje o culto a Menoth é raro fora do Protetorado.

Menoth normalmente é representado como um gigante, muito maior que seus seguidores apavorados. Ele exige aderência a um código de conduta estrito – que inclui o pagamento constante de dízimos e tributos a Menoth e seus clérigos. A noção de que um homem possa de alguma forma se tornar "divino", tão fundamental no culto a Morrow, é uma blasfêmia na igreja de Menoth, em que o lugar do homem é servindo seu criador, e sua recompensa é passar em silêncio para o esquecimento.

Menoth é leal e neutro, e seus clérigos têm acesso aos domínios do Conhecimento, Força, Guerra e Lei. Alguns clérigos malignos de alto nível favorecidos por Menoth tornam-se Investigadores, a temida polícia da igreja, responsável também por fazer as leis. "Investigador de Menoth" é uma nova classe de prestígio que será disponibilizada no guia da ambientação dos Reinos de Ferro.

direito, de acordo com os Tratados de Corvis. Khador pode parecer muito interessado em comércio hoje em dia para amealhar mais território, mas Llael e Ord ainda não estão ansiosos para tentar tomar de volta as terras que perderam — a despeito de sua pouca habilidade em magia e tecnologia, os guerreiros khadorianos não conhecem superiores, e qualquer ação militar contra eles com certeza será cara.

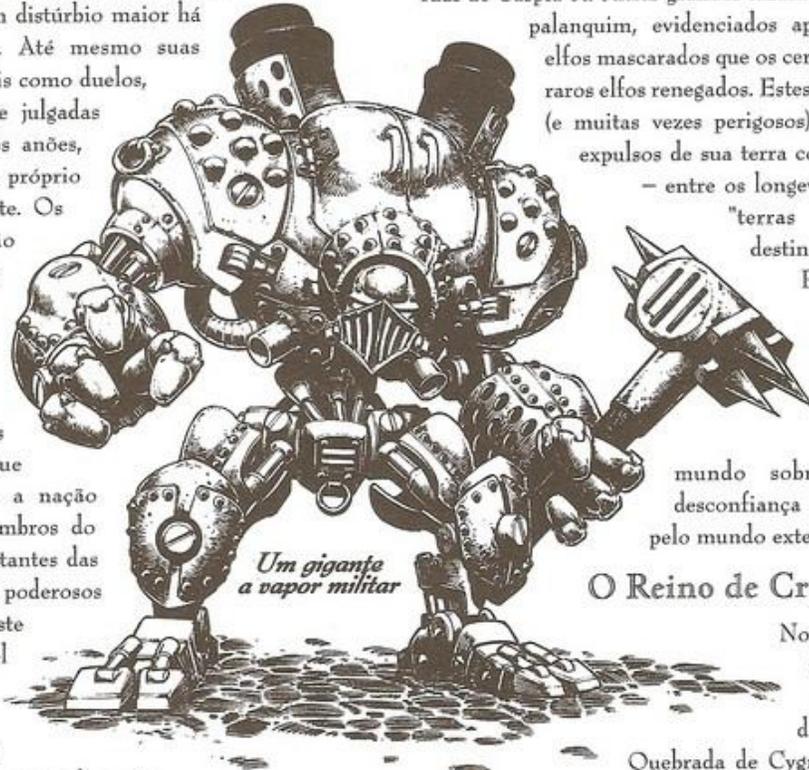
Além dos Reinos de Ferro

Os Reinos de Ferro não são, de maneira alguma, as únicas nações no continente de Immoren Ocidental. Há comunidades de tamanho considerável de anões e elfos adjacentes às terras dos homens, e no oeste longínquo, do outro lado dos mares negros da Costa Quebrada, há o reino insular do Rei Dragão.

Rhul — A Terra dos Anões

Comparados aos reinos dinâmicos dos homens e aos modos estranhos dos inescrutáveis elfos, os anões são um bastião de ordem e racionalidade. Sua sociedade não vê um distúrbio maior há mais de mil anos. Até mesmo suas guerras civis são mais como duelos, sendo organizadas e julgadas pelo Parlamento dos anões, conhecido entre o próprio povo como o Debate. Os líderes por tradição do Debate são os Senhores das Pedras, velhos e respeitados cidadãos cuja linhagem se estende até os Treze Clãs que primeiro fundaram a nação anã. Os outros membros do Debate são representantes das Cem Casas, os mais poderosos clãs com terras. É este grupo o responsável por forjar as leis da sociedade anã, usando um conjunto de regras de procedimento incrivelmente extenso, chamado simplesmente de "Código".

Por todas as terras conhecidas, a raça anã é conhecida por seu excelente artesanato e engenharia. Qualquer criança conhece a qualidade dos trabalhos em pedra dos anões, e o amor deste povo pelo ouro, gemas e outros tesouros da terra. O que muitas pessoas não sabem é que a habilidade dos anões com a pedra não é restrita aos espaços escuros de túneis e masmorras. Eles também constroem magníficos castelos, fortes, torres, templos e pontes, um fato que choca a maior parte dos visitantes de primeira viagem às terras de Rhul.



Um gigante a vapor militar

Ios — O Lar dos Elfos

Os elfos são reclusos, misteriosos — muitos diriam xenófobos. Também são caóticos e imprevisíveis, ao menos para as mentes mais ordenadas dos homens e anões. Uma coisa é certa, apesar disto — aqueles que chegam a Ios sem serem convidados não voltam. O pouco comércio que há entre os elfos e as outras raças é feito de forma a esconder a terra natal da visão de estrangeiros. Há boatos, é claro... alguns dizem que os elfos são mestres dos elementos, que as árvores e as pedras sussurram segredos para eles, ou que suas cidades são construídas ao redor dos templos dos deuses vivos, velhos como o próprio mundo... mas ninguém pode ou quer confirmar isto. Mesmo os raros elfos que escolhem deixar sua terra permanecem em silêncio sobre este assunto.

Falando nisso, qualquer elfo visto fora de sua terra natal se enquadra em uma de três categorias. Primeiro, há o diplomata ou lorde mercador ocasional e bem protegido. Estes indivíduos poderosos podem ser vistos raramente nas ruas de Caspia ou outras grandes cidades, escondidos em um palanquim, evidenciados apenas pelos guardas elfos mascarados que os cercam. Segundo, há os raros elfos renegados. Estes indivíduos patéticos (e muitas vezes perigosos) foram marcados e expulsos de sua terra com crimes indizíveis — entre os longevos elfos, o exílio às "terras bárbaras" é um destino pior que a morte. Por último, há o mais raro de todos os elfos, aquele para o qual o desejo de viajar e a curiosidade sobre o mundo sobrepuja seu medo, desconfiança e desprezo naturais pelo mundo exterior.

O Reino de Cryx

No oeste longínquo, nas águas costeiras infestadas de piratas depois da Costa Quebrada de Cygnar ocidental, ficam as Ilhas Scharde. Na maior delas (de cujo nome vem o próprio nome do arquipélago) jaz o reino de Cryx. A costa denteada e auguriosa de Scharde sugere a verdadeira natureza deste território — é uma terra ainda mais sombria e traiçoeira do que aparenta. Seus habitantes são cruéis e malignos trollóides, ogruns bestiais, homens malignos e mestiços distorcidos. Os anões e elfos são desconhecidos em Cryx, exceto talvez como escravos nos palácios de obsidiana dos ricos, ou como gado caro nos mercados das cidades portuárias.

Os habitantes desta terra ressecada vivem todos em temor, sob a sombra de seu governante, um dragão ancestral chamado Toruk. O Senhor das Serpentes, como é conhecido no continente, domina totalmente este território há séculos, e seus corsários aterrorizam as costas ocidentais de Cygnar e Ord. Toruk, segundo o que se acredita, é o dragão mais velho do mundo – talvez até mesmo o primeiro dragão. Ele usa seu imenso tamanho e poder para permanecer pessoalmente envolvido na política de seu reino, alegremente esmagando pretensos rebeldes ou agitadores com garras e fogo. Sua corte real se encontra em um gigantesco palácio de pedra negra, aquecido pelo calor da terra ferida abaixo. Por enquanto, Lorde Toruk parece satisfeito em governar seu remoto reino insular, mas todos temem o dia em que ele decidir expandir suas fronteiras.



Eu já o vi derrubar castelos com o impacto de suas asas, já o vi desenterrar seus inimigos de seus esconderijos de pedra com garras que são como pás a vapor... como uma força da natureza, ele é. Cygnar e todo o resto devem rezar para que o Rei Dragão não venha chamar, pois haverá um preço terrível a ser pago.
— Lorde Almirante E.R. Samish, Marinha Real de Ord.

As Planícies da Pedra Sangrenta

Ao norte da teocracia do Protetorado e a leste de Cygnar, a terra se torna seca e inóspita. Florestas pouco densas rapidamente dão lugar a torres de pedra vermelha, terra fervente e areia esvoaçante. A terra é hostil e aparentemente tão sem valor que pouca exploração já foi feita até agora, e os poucos bravos aventureiros que tentaram cruzar o deserto nunca mais voltaram. A sabedoria comum é que as Planícies da Pedra Sangrenta são uma barreira intransponível, e o que jaz além certamente não vale o preço da travessia.

Ninguém, nem mesmo os eremitas mais loucos e reclusos, vive neste território árido e debilitado. A comunidade mais próxima às Planícies da Pedra Sangrenta é a pequena cidade mineradora de Ternon Crag. Crag jaz na borda das Planícies, a algumas léguas do Rio Negro, e o povo empedernido que vive lá ganha a vida escavando carvão ou ouro para serem embarcados para Cygnar ou Llael. O povo de Crag sabe mais do que qualquer um sobre as Planícies da Pedra Sangrenta, mas seus conselhos se resumem a isto: fique longe.

Na verdade, as terras impiedosas das Planícies da Pedra Sangrenta não estão vazias de forma alguma, mas são o lar de

uma raça ainda desconhecida aos Reinos de Ferro – os skorne. Eles podem ser desconhecidos por enquanto, mas os reinos ocidentais irão descobri-los em breve. Os skorne, escondidos nos desertos arenosos pouco além do alcance dos homens, estão se preparando para a guerra. Liderando-os está ninguém menos que o Rei deposto de Cygnar, Vinter Raelthorne IV. Após escapar de sua prisão no palácio real de Caspia, o exilado Raelthorne começou a formular sua vingança. Ele jurou que iria reclamar sua coroa ou veria todo Cygnar queimar. De qualquer forma, ele precisaria de novos aliados – seus homens foram leais até o fim, mas agora somente algumas poucas centenas permanecem.

Depois de anos de exploração e planejamento, Vinter Raelthorne encontrou por acaso a terra natal dos skorne. Os skorne eram uma raça sombria, misteriosa e reclusa, que levava uma existência árida nos ressequidos desertos orientais. A sua sociedade também estava paralisada pela política; os anciões skorne estavam ocupados demais se esgueirando, conspirando e apunhalando uns aos outros pelas costas para mobilizar a nação de qualquer forma significativa. Apesar disso, eles eram uma nação com um imenso poder latente. Os skorne individuais eram oponentes formidáveis, e a habilidade da raça com a magia é no mínimo igual à dos mais avançados reinos humanos. Também há um sortimento de bestas-escravas, diferentes de tudo o que o mundo exterior já viu no campo de batalha ou fora dele.

Neste ambiente de caos entrou Raelthorne o Velho, de Cygnar. Um mestre diplomata quando isto era de seu interesse, ele conseguiu convencer os anciões skorne a lhe darem o comando de um pequeno exército, que ele afirmou que usaria para liderar a nação skorne a um novo e rico território – os Reinos de Ferro. Obviamente, os objetivos de Raelthorne eram inteiramente egoístas, e ele planejava usar os skorne como soldados em sua própria guerra de vingança. Sua primeira parada seria o vulnerável eixo comercial de Corvis, e de lá ele planejava tomar Caspia uma vez que os reforços skorne chegassem. Na época em que se passa o *Livro Dois* d'A Trilogia do Fogo das Bruxas, Raelthorne e um pequeno exército skorne estão a apenas dias de distância de Corvis. O Reino de Cygnar acredita que não há ameaça séria das inexploradas Planícies da Pedra Sangrenta. Eles estão enganados...

Se o grupo não jogou o *Livro Um*, sua introdução a esta



*Doador de Agonia
Skorne*



Ato I

Onde o grupo descobre o novo plano maligno de Alexia, e corre para detê-la.



aventura ainda assim será bem simples. Em resumo, Alexia Ciannor, uma jovem com formidáveis poderes mágicos, adentrou o pântano, rumo ao templo de uma deusa quase esquecida. Lá, ela irá reanimar sua mãe morta (que foi injustamente executada por bruxaria), e colocar em movimento um terrível plano de vingança.

Há muitas pessoas que não querem que isto aconteça. Há Vahn Oberen, o mago maligno que orquestrou em segredo as execuções que levaram Alexia a procurar vingança. Há o Padre Pandor Dumas, o tio de Alexia que é o Alto Prelado de Morrow dentro de Corvis. Há também o Capitão da Guarda Julian Helstrom, um ferrenho defensor da cidade.

As motivações de Oberen são egoístas – ele sabe que estará em algum momento na lista de vítimas de Alexia, então quer que ela seja detida e que a Fogo das Bruxas seja devolvida a ele. O Padre Dumas e o Capitão Helstrom têm motivações altruístas.

Eles querem proteger Alexia, e querem impedir que ela cause qualquer mal à cidade. Ambos sabem que a Fogo das Bruxas é importante para Alexia, embora não entendam o porquê. Eles querem que ela seja recuperada por razões de segurança. No final das contas, é o Padre Dumas e o Capitão Helstrom que devem procurar os PJs; Oberen deve ser reservado como um poderoso e misterioso adversário.

Se o grupo jogou o *Livro Um d'A Trilogia do Fogo das Bruxas*, será simples para o Mestre ligar as duas aventuras. Depois do grande confronto na Igreja, dê aos jogadores de 2 a 3 dias para se recuperarem, planejarem e investigarem

antes que descubram com o Padre Dumas a próxima parte da trama de Alexia. O Padre irá mandar que seus acólitos encontrem os PJs e peçam que eles venham à Igreja de Morrow imediatamente. Uma vez que os PJs tenham se reunido, o Padre Dumas irá se dirigir a eles.

"Meus amigos, eu não posso agradecê-los o suficiente por sua ajuda em nossas recentes dificuldades. Contudo, eu receio que deva pedir por sua ajuda novamente. Eu espero poder contar com vocês", o Padre faz uma pausa e observa detidamente cada um de vocês. "Nossas pesquisas e adivinhações nos levaram a acreditar que Alexia está a caminho do Templo de Cyriss. A localização exata do templo ainda não está clara para nós, mas acreditamos que ele se localize a nordeste de Corvis. Vocês deverão encontrar o templo, tentar chegar lá antes de Alexia, detê-la e recuperar a lâmina Fogo das Bruxas antes que ela possa causar mais danos. Se vocês puderem voltar com minha sobrinha, tanto melhor."

Se os PJs quiserem falar mais com o Padre Dumas, ele pode lhes dizer o seguinte:

- ▶ Cyriss também é conhecida como a Deusa Mecânica.
- ▶ Cyriss tem poucos templos. Diz-se que cada templo é na verdade um tipo de máquina gigante.
- ▶ O templo nesta parte do mundo é, pelo que se sabe, bastante grande, mas de forma alguma é o maior.
- ▶ A localização exata do templo é desconhecida, mas podem existir outras pistas nos registros da Igreja, com acadêmicos da cidade ou com outros exploradores. Encontrar a localização do templo com rapidez é vital!
- ▶ Há boatos de que o maquinário do templo pode trazer os mortos de volta à vida – deve ser por isto que Alexia está se dirigindo para lá. Nós sabemos que ela quer ressuscitar sua mãe.
- ▶ A maior parte dos devotos de Cyriss são pessoas boas

A Mais Longa das Noites

Há alguns dias de jogo atrás, Corvis foi invadida por centenas de mortos-vivos recém-criados. Isto foi obra de Alexia Ciannor, que desejava se vingar da cidade que executou sua mãe. Alexia também usou o ataque como uma manobra diversionista, que permitiu que ela recuperasse o corpo de sua mãe e a espada Fogo das Bruxas (que foi usada para executá-la) de uma tumba no terreno da Igreja de Morrow. A cidade ainda está se recuperando do ataque; alguns incêndios ainda fumegam, e há centenas de criminosos a serem presos e condenados. Como consequência, a Guarda está sobrecarregada e dispersa, então o Capitão Helstrom e o Padre Dumas precisam de ajuda de fora – como os bravos PJs.

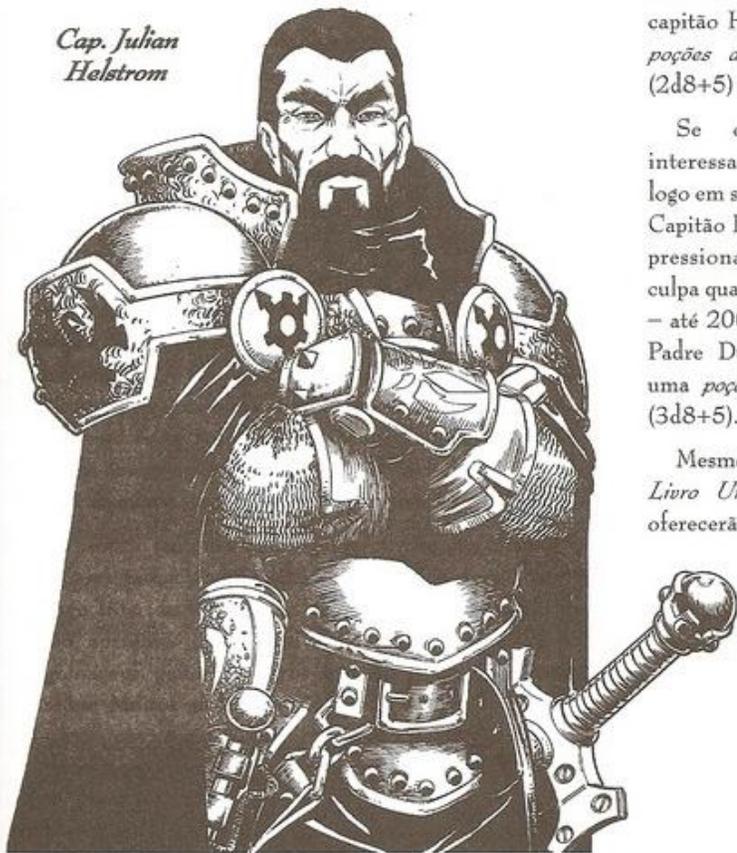
(mesmo que equivocadas), mas há boatos de uma seita maligna. O Templo pode ser um lugar perigoso.

- ▶ Alexia já fez algumas coisas terríveis, mas não pode estar além da redenção... o Padre Dumas gostaria que ela retornasse, mas apenas se isto puder ser feito sem feri-la.
- ▶ Por mais que nós possamos querer ver a mãe de Alexia de volta à vida, é arriscado demais. A pobre mulher provavelmente está perturbada, e Alexia não precisa de aliados poderosos. Por último, é melhor deixar os mortos descansarem – Lexaria não gostaria de passar por um processo antinatural como a ressurreição.

Se o grupo não jogou o *Livro Um* da *Trilogia*, sua introdução à aventura ainda assim é simples, embora venha de uma fonte diferente – o Capitão da Guarda Julian Helstrom. Os recursos oficiais da cidade estão escassos, dilapidados após o caos do ataque d'*A Mais Longa das Noites* no *Livro Um*, e o Capitão Helstrom precisa contratar alguma ajuda para descobrir mais sobre os planos de Alexia. O Padre Dumas, tio de Alexia, descobriu que ela está a caminho do Templo de Cyriss, e ele pede ao Capitão Helstrom para que encontre pessoas confiáveis que possam ajudar a detê-la.

O Capitão Helstrom irá ver os PJs pessoalmente, escolhendo um momento oportuno para abordá-los em uma taverna ou uma esquina tranqüila da cidade.

Cap. Julian Helstrom



Um oficial da Guarda da cidade aborda vocês. Sua capa tradicional e a arma que carrega na cintura identificam o seu posto, embora ele ainda use a armadura de um oficial do exército cygnariano – ele provavelmente é um veterano do serviço militar. "Alguns minutos do seu tempo, amigos? Eu tenho uma proposta para vocês", o oficial mostra a vocês um distintivo de latão polido. "Meu nome é Capitão Julian Helstrom. Há uma questão importante para a qual eu preciso de ajuda, mas o pessoal do meu próprio departamento não é suficiente, com o recente ataque à cidade. Estão interessados em um trabalho de alguns dias e um bom pagamento?"

O Capitão Helstrom irá resumir a tarefa – uma jovem de nome Alexia Ciannor, sabidamente uma feiticeira, precisa ser encontrada. Ela está viajando rumo ao semilegendário "Templo de Cyriss", que se acredita ficar ao nordeste de Corvis. É preciso que ela seja impedida de chegar ao templo, ou, caso isto seja impossível, o que quer que ela estiver fazendo lá deve ser detido. Além disso, ela tem em seu poder uma lâmina mágica que precisa ser devolvida à Igreja de Morrow. Para esta tarefa, a cidade irá pagar a cada pessoa no grupo 100 PO por dia, com um mínimo de 300 PO por pessoa, metade deste valor adiantado. O capitão Helstrom também doará três poções de curar ferimentos médios (2d8+5) ao grupo.

Se os PJs não estiverem interessados, eles serão abordados logo em seguida pelo Padre Dumas e o Capitão Helstrom juntos. A dupla irá pressionar o grupo, usando tanto culpa quanto a promessa de mais ouro – até 200 PO por pessoa por dia. O Padre Dumas também irá oferecer uma poção de curar ferimentos sérios (3d8+5).

Mesmo que o grupo tenha jogado o *Livro Um*, o Padre e o Capitão oferecerão a eles uma recompensa. Uma vez que os arranjos tenham sido feitos, os PJs serão contatados por Vahn Oberen, o mago cujo plano de roubar a Fogo das Bruxas caiu por terra no *Livro Um* da *Trilogia*. Isto acontece por meio de um bilhete, entregue por um menino de rua maltrapilho que aparece em qualquer ponto conveniente.

Tragam Seus Mortos

Os clérigos nos Reinos de Ferro não podem trazer os mortos de volta à vida – pelo menos não de uma forma agradável. *Ressurreição* simplesmente não está disponível para clérigos dos Reinos de Ferro. Magias menores como *reviver os mortos* irão sempre produzir monstruosidades, pois os sujeitos sempre perderão muitos pontos de habilidade e ganharão apetites antinaturais (e irão cheirar um pouco estranho também). Por isso, trazer os mortos de volta de qualquer forma é considerado um ato horrendo. Mesmo uma ressurreição "perfeita" (como aquela oferecida pela grande máquina no Ato II) será vista com grande escárnio pela maior parte das pessoas.

Uma criança humana imunda, vestida em trapos, se espreme entre alguns transeuntes e aborda vocês. Em sua mão está um pedaço de papel, cuidadosamente dobrado. "Bom dia, senhores", a criança diz. "Me deram um cobre para entregar isto em segurança para vocês", o seu sotaque das docas é tão forte que vocês têm dificuldade em entendê-lo, mas o significado está claro quando ele segura o papel e estende a outra mão, esperando uma gorjeta. O papel é grosso e caro, agora sujo e úmido das mãos da criança. Nele está um bilhete, escrito com elegância em tinta negra como a meia-noite. No bilhete, está escrito o seguinte:

Meus amigos—

Eu entendo que vocês logo estarão partindo em perseguição à adorável senhorita Alexia. Eu lhes desejo a melhor sorte em sua empreitada. Caso recuperem a lâmina que ela carrega, eu apreciaria muito se vocês entregassem-na a mim. Eu sou seu dono por direito, e eu certamente irei recompensar muito generosamente o seu trato judicioso desta situação.

Se sua tarefa lograr sucesso, falar-nos-emos novamente em breve.

Atenciosamente,

O.



Encontrando o Templo



Um teste de Conhecimento (local) ou Conhecimento (religião) contra CD 12 irá revelar os fatos básicos sobre Cyriss apresentados na coluna lateral. Um resultado de 18 mostrará que o PJ conhece a lenda do templo, e um resultado de 22 indica que o sabido PJ sabe tudo na caixa cinza exceto o plano de Alexia. Se os PJs não tiverem nenhuma sorte com seus testes, precisarão conduzir algumas investigações rápidas para descobrir sobre o que Oberen estava falando em seu bilhete — e mesmo que eles tenham ido muito bem em seus primeiros testes, ainda precisarão de ajuda para achar o templo.

Onde os PJs podem ir para descobrir mais sobre o templo de Cyriss? Há algumas possibilidades. Os extensos volumes de história local na igreja do Padre Dumas podem conter a chave da natureza e localização do templo; a resposta pode ser encontrada com dois testes de Profissão (bibliotecário)

Material para os Jogadores

Uma cópia do bilhete de Oberen está na página 64. O Mestre também pode baixar um arquivo em PDF do bilhete em www.jamborpg.com.br.

O Templo de Cyriss

Cyriss, a Donzela das Engrenagens, Senhora dos Números, também conhecida como a Deusa Mecânica, é uma adição bastante recente ao panteão do mundo. O culto a ela se tornou conhecido há apenas alguns séculos, mais ou menos na época em que os homens e os anões começaram a construir máquinas sofisticadas e explorar novos tipos de matemática e filosofia. Cyriss é uma deusa neutra. Ela possui seguidores bons, maus e neutros. O seu culto é secreto, e os verdadeiros fiéis são difíceis de serem achados, embora alguns engenheiros e escolásticos prestem seus respeitos casuais a ela com frequência. Os domínios disponíveis para os seus clérigos (que são excepcionalmente raros) são Conhecimento, Proteção e Viagem.

Os seguidores de Cyriss no Templo referido no bilhete de Oberen são do tipo neutro e maligno. Esta seita acredita que as máquinas são sagradas e que aqueles que as constroem são a casta superior da sociedade. Eles também sentem que a matemática fornece uma maneira superior de gerenciar os assuntos do mundo, e estão construindo uma máquina calculadora gigante para desempenhar esta função. O Templo em si é feito para ser o coração desta grande máquina, e eles a têm construído lentamente por 200 anos.

Sendo um artefato mágico e mekânico gigantesco, o Templo tem algumas propriedades incomuns. Em primeiro lugar, o interior do Templo se move, tornando difícil para os não-iniciados navegarem por ele. Em segundo lugar, a estrutura opera como um tipo de fechadura de tempo gigante, abrindo suas portas em resposta a algum alinhamento celestial. Este dia especial, que ocorre apenas uma vez a cada treze anos, está próximo. Os PJs descobrirão isto enquanto pesquisam a localização do Templo. Por último, o maquinário do Templo pode restaurar a vida aos mortos — não uma não-vida vazia, mas uma ressurreição genuína. Parece que Alexia planeja usar os motores arcanos no Templo para ressuscitar sua mãe.

contra CD 20, ou dois testes de Procurar contra CD 24. Em caso de falha, as tarefas podem ser repetidas indefinidamente, mas cada tentativa ocupa um PJ por 4 horas. Cada tentativa após a primeira recebe +1 de bônus cumulativo, que reflete a busca se estreitando.

Há várias pessoas em Corvis que podem conhecer a localização do quase mítico templo. Alguns candidatos são escolásticos da Universidade, os homens sábios da Ordem Fraternal de Magia, seguidores de Cyriss dentro do capítulo local do Sindicato dos Trabalhadores do Vapor & do Ferro, ou mesmo os enlouquecidos "profetas" autoproclamados que podem ser encontrados nas favelas próximas às docas. Se os PJs quiserem seguir esta linha de investigação, o Mestre pode se divertir levando eles de pessoa em pessoa, com os menos agradáveis extorquindo algumas moedas por quaisquer fatos quase inúteis que conheçam. No final, um teste de Obter Informação contra CD 24 é necessário para localizar a informação.

No final das contas, a resposta mais direta é encontrada com um homem maltrapilho e sem-teto que afirma ter sido um aventureiro e membro da Guarda. Este camarada miserável – chame-o de Madrin – exigirá pagamento em ouro ou prata antes de dizer aos PJs o que eles querem saber. Uma vez que seja pego, Madrin afirmará ter visitado o templo quando ele abriu pela última vez, treze anos atrás. Quando seu grupo chegou ao templo, a coragem de Madrin abandonou-o, e ele fugiu. Seus companheiros continuaram ostensivamente, mas nunca voltaram. Madrin tem estado sem sorte e preso à garrafa desde então. Ele sobreviveu apenas porque a Guarda tem pena dele, já que ele costumava ser um deles.

Ao fim da investigação, os PJs devem ter uma confirmação falada ou escrita da localização do Templo, e mais ou menos dois dias para chegarem lá. Caso tenham encontrado uma referência em um livro, terão um rascunho de um mapa. Madrin irá desenhar um mapa para eles caso isto seja pedido, mas não irá se voluntariar. A localização do templo pode ser descrita aos PJs da seguinte forma:

Vocês descobriram que o Templo de Cyriss fica a 25 léguas de Corvis. Subindo por 5 léguas o Rio Negro, vocês devem virar para leste, para um afluente lodoso e sem nome. Nesta direção, sigam por mais 20 léguas, parando quando chegarem ao segundo de dois pequenos lagos. O templo fica a uma marcha de uma légua da margem sul do lago, através do pântano.

Vinte e cinco léguas são 150 quilômetros. A velocidade média de um barco a vapor pequeno é de mais ou menos seis nós no rio aberto, ou três nós navegando por uma passagem mais estreita. Isto totaliza *mais ou menos* dois dias de 12 horas de viagem, assumindo que não haja incidentes... mas qual é a graça nisso?



*Prefeito
Borloch*

Alugando um Barco

A menos que o grupo possua um barco próprio, eles precisarão alugar um. Por sorte, Corvis é uma cidade portuária onde há muitas possibilidades. A maior parte dos barcos de aluguel são imundos e fedorentos, cobertos de lodo de rio e marcas de fuligem. As tripulações são em geral tão sujas quanto suas embarcações, e olham com desprezo os estranhos "almofadinhas" nas docas. Capitães de barcos estarão a bordo 50% do tempo. Nas outras vezes, estão se encharcando nas espeluncas locais como o "Bar do Sam Sangrento" ou "A Estrela Cadente". Há muitos barcos disponíveis para aluguel, então os donos-capitães estarão definitivamente dispostos a regatear; é fácil demais perder um serviço de frete para a concorrência. Contudo, um capitão não estará disposto a acolher um barco cheio de imbecis a menos que esteja realmente desesperado por dinheiro, então os PJs devem cuidar a maneira como se portam. Caso sejam incompetentes, rudes ou autoritários, irão ver que os preços sobem em cada barco ao seu redor. As notícias se espalham na comunidade dos barcos do rio com muita rapidez.

O custo típico para contratar uma embarcação de tamanho médio é de 2 PO por dia, mais uma subtaxa de combustível de 2 a 8 PP por dia. Dependendo do quão bem os personagens negociem, eles podem reduzir o custo diário a até 1 PO por dia, ou aumentá-lo a até 4 PO por dia. A subtaxa máxima para combustível é ditada pela Autoridade dos Portos de Corvis, e é determinada jogando-se 2d4 a cada semana – ela varia com o preço do carvão.

Deixe os PJs vagarem pelas docas um pouco, conversando com vários donos de barcos e marinheiros sujos. Faça eles

Sob Pressão

É importante manter a pressão sobre os personagens neste ponto. Eles logo descobrirão que o Templo de Cyriss pode ser adentrado apenas por um dia a cada treze anos, e precisarão estar lá a tempo de terem uma chance de deter Alexia. As estrelas estão se movendo inexoravelmente para a configuração correta, e em apenas alguns dias as grandes portas do Templo irão se abrir. O grupo não tem muito tempo para descobrir onde ele se localiza e viajar até lá!

Se os PJs Têm um Barco

Se por alguma infelicidade o grupo já possui um barco à sua disposição, pouca coisa precisa ser mudada. O barco ainda será danificado mais tarde no Ato I, mas os PJs não terão o grosseiro Squint & Cia. para se preocuparem. Contudo, é possível que o barco dos PJs seja grande demais ou exija um calado muito profundo para entrar no afluente. Neste caso, o Mestre deve arranjar uma conversa com um marinheiro amigável (ou intrometido) para trazer isto à tona antes que os PJs partam. Caso eles insistam em contratar o tipo errado de embarcação, eles podem encalhar logo que adentrarem o afluente. Neste caso, um barco do pântano local os terá seguido como um abutre, e irá lhes oferecer ajuda – por um preço salgado, é claro.

Alexia Tomou um Barco?

Se os PJs perguntarem por Alexia, não conseguirão descobrir ninguém que se pareça com ela que tenha contratado um barco ou viajado para a mesma área. Alexia não contratou um barco; ela encantou a tripulação de um pequeno barco para que fizessem sua vontade. O *Principia* e sua tripulação estão com um dia de vantagem do grupo, presos em um bizarro pesadelo, navegando pelo rio com um barco cheio de zumbis. Caso os PJs investiguem, um teste de Obter Informação contra CD 20 irá dizer-lhes que um barco chamado *Principia* parece estar desaparecido, pois não veio pegar seus passageiros esta manhã. É uma pequena embarcação a vapor, com não mais do que 7,5 metros de comprimento, com uma tripulação de quatro humanos.

Os Inquisidores também se lançaram às águas. Sob instruções de Oberen, um barco particular deixou Corvis antes de Alexia, com o objetivo de esperar por ela no templo. Como o porto é muito movimentado, o barco foi capaz de escapar sem chamar atenção.

lidarem com alguns barcos antes de encontrar um que pareça se adequar às suas necessidades. Se os jogadores estão ansiosos por um pouco de ação, dê ação a eles. As docas são uma parte rude da cidade, e lutas ocorrem o tempo todo. Uma rusga pode até mesmo servir para apresentar os PJs ao capitão que virão a contratar.

Qualquer marinheiro local conhecerá o afluente sem nome mencionado nas indicações. Ele não tem nada de notável, não foi explorado com cuidado, e acredita-se que nada de valor exista por lá. Os marinheiros irão pensar que os PJs são estúpidos por quererem viajar por ele, mas "o ouro de um tolo também tem valor", como se diz em Corvis. Como o afluente não é mapeado, pode-se viajar por ele apenas durante o dia, quando a tripulação pode estar atenta a obstáculos. Viajar à noite pode ser perigoso, e nenhum capitão irá arriscar isto a menos que haja um perigo ainda maior nas proximidades.

Os Barcos de Corvis

Aqui estão alguns exemplos do tipo de barcos e tripulações que os PJs podem encontrar quando tentarem contratar uma embarcação.

- ▶ *Dama Elsie*: Este é um barco branco limpo e de aparência sofisticada, medindo 9 metros de comprimento. O casco brilhante e as chaminés cromadas se destacam entre os barcos mais sujos de trabalho. Sob uma inspeção mais cuidadosa, o capitão humano e a tripulação, também humana, podem ser identificados como diletantes incompetentes; um anão comum sabe mais sobre marinagem do que estes bufões. Algum engraçadinho prendeu uma placa onde se lê "AFUNDE-ME" na popa.

- ▶ *Lontra III*: Esta embarcação surrada de 7,5 metros de comprimento não estará indo a lugar algum nos próximos dias. Todas as escotilhas estão abertas, e nada menos que sete humanos estão trabalhando no motor a vapor e no controle do timão. Enquanto os PJs observam, um pequeno incêndio começa nos porões.

- ▶ *Velhas Pedras*: Uma grande embarcação de 15 metros, o "Velho Pedrinhas" tem uma tripulação de seis anões. A tripulação decidiu passar algum tempo em Corvis em serviços "fáceis" de transporte antes de voltarem a Rhul, onde normalmente trabalham em uma rota de comércio pelos lagos. Caso qualquer um fale com eles sobre a estranheza de um marinheiro anão, eles ficarão bastante ofendidos e afirmarão que os anões são capazes de muitas coisas além de trabalhos em pedra.
- ▶ *HMSV Rei Leto Raelthorne*: O Rei Leto é um navio de guerra de 18 metros de comprimento. Quatro canhões estão montados em cada flanco, e vários marinheiros da Marinha de Cygnar estão trabalhando no convés. Ele é um navio a vapor, mas tem um mastro de emergência no convés. Há um guarda (humano Gue1) no passadiço.



Squint

- ▶ *Cometa*: Este é um barco a vapor de 12 metros. O *Cometa* está em boas condições, e sua tripulação está aprontando-o para uma viagem. O capitão, um homem chamado Edden, não pode aceitar um contrato no momento, mas caso fique com uma boa impressão dos PJs (ou de seu dinheiro) ele irá lhes recomendar ao seu amigo Squint. O barco de Squint, o *Fortuna*, está ancorado nas proximidades.

Introduzindo o Bom Barco Fortuna

Embora o Mestre seja livre para inventar qualquer tipo de barco para o grupo, aqui há informações detalhadas sobre uma escolha apropriada. O *Fortuna* é um barco velho mas resistente, com uma única caldeira e apropriado para uso geral. Ele tem 15 metros de comprimento e é movido por duas rodas

E o que é um "nó" afinal?

Um "nó" é uma milha náutica, ou 1.852 metros. É uma estranha unidade de medida para as pessoas de terra firme, mas faz perfeito sentido para marinheiros. Se a circunferência do mundo de Caen fosse dividida em 360 segmentos, e cada porção de um grau fosse então subdividida em 60 "minutos", cada minuto de arco teria 1.852 metros, uma milha náutica. Por razões conhecidas apenas pelos marinheiros, usar isto como uma unidade de distância torna a navegação com um sextante muito mais fácil. Já que 1 nó é quase 2 quilômetros, um Mestre preguiçoso pode usar esta conversão (1 nó = 2 quilômetros) para viagens curtas.

propulsoras de popa. Seu capitão e dono é um humano rude chamado Squint, um ladino de 3º nível. Os dois imediatos de Squint são os irmãos Killian (Gue3) e Anouar (Gue2). Completando a tripulação está Leto (Ple1, LRB II 38), um garoto "meio devagar" de dez verões, que freqüentemente parte com o barco de Squint. Leto não é um membro oficial da tripulação, mas eles aprenderam a tolerá-lo. Veja o Apêndice B para todos os detalhes sobre a tripulação do *Fortuna*.



A Todo o Vapor, Rumo ao Templo



Uma vez que o grupo tenha obtido transporte, eles podem empreender a viagem até o Templo de Cyriss. Este Ato da aventura consiste em uma série de encontros durante a viagem pelo rio. Alguns deles ocorrem em momentos fixos, mas o

Mestre pode mover outros como desejar, ou até mesmo criar novos encontros. A esta altura o templo não estará "destrancado" por mais ou menos dois dias, mas o Mestre deve tentar manter a pressão – não há tempo para aventuras secundárias demoradas.

O texto a seguir oferece uma descrição da cena:

Com um chiado de vapor e o barulho metálico de engrenagens abaixo dos seus pés, as rodas de pá do *Fortuna* começam a agitar as águas pardacentas da doca. Vocês começam a se mover lentamente em direção ao porto, juntando-se à multidão de outras embarcações – barcos de passeio a vela, cargueiros de fundo chato e até mesmo um navio de guerra de Cygnar, coberto de placas de metal. Virando o barco para subir o rio, Squint pede todo vapor para o motor, e o *Fortuna* começa a lutar para vencer a corrente vagarosa do Rio Negro. "Nós chegaremos a uma pequena baía dentro de mais ou menos cinco horas", diz Squint, gritando para ser ouvido acima do som do motor. "Se tivermos sorte, vamos conseguir manter uma velocidade de três nós ou mais uma vez que tivermos virado."

Após mais ou menos quatro horas e meia, Squint diminui a velocidade do barco e se aproxima da margem oeste do rio. Todos recebem a ordem de procurar a entrada para o afluente. Alguns momentos depois, Killian assobia e aponta. À frente, vocês podem ver a entrada de um estreito afluente coberto de algas. Árvores sob camadas de musgo curvam-se sobre as margens, e nuvens de insetos voejam sobre a superfície da água.

O *Fortuna*

O *Fortuna* possui 15 metros de comprimento, com 9 metros de um lado a outro das rodas de pá. O calado varia de 1 m a 1,5 m, dependendo da carga. Um motor a vapor movimenta as duas rodas de pá, que fornecem ao barco uma velocidade de cruzeiro de 6 nós. A velocidade máxima do *Fortuna* é de 8 nós, a reversa é de 2 nós e para parar o barco percorre uma distância igual ao seu comprimento para cada 2 nós de velocidade. O *Fortuna* pode viajar a até 800 nós na velocidade de cruzeiro, ou 500 nós na velocidade máxima, sem precisar reabastecer.

O *Fortuna* pode reverter a direção de uma roda de pá e girar em torno deste eixo a uma velocidade baixa. Fazer a mudança nas engrenagens demora 1 minuto, reverter a direção mais 1 minuto, e 1 minuto para reajustar para movimento para frente.

O casco do *Fortuna* é feito de madeira grossa com tiras de ferro, e tem dureza 8. O casco tem 200 PV. À medida que o casco sofre dano, a velocidade do *Fortuna* é diminuída em proporção, enquanto o barco perde sua forma hidrodinâmica e começa a fazer água – em outras palavras, depois de 100 pontos de dano ele está se

arrastando à metade de sua velocidade. Enquanto o motor do *Fortuna* estiver funcionando, bombas irão remover qualquer água que o barco esteja fazendo, mas elas não conseguem manter o ritmo contra vazamentos causados por 100 pontos de dano. Depois de 100 pontos de dano, o *Fortuna* irá afundar em uma hora; com 150 pontos de dano ele irá afundar em 30 minutos e com 200 pontos de dano ele irá naufragar imediatamente. Divida esses tempos por quatro se as bombas não estiverem funcionando.

Se a fornalha e a caldeira estiverem frias, o barco demora 30 minutos para gerar pressão de vapor suficiente para se pôr a caminho. A velocidade fica reduzida à metade até que 1 hora tenha se passado, quando o barco pode viajar a velocidades normais. A fornalha deve ser reabastecida a cada hora, ou a velocidade cai à metade, e uma hora depois a fornalha se apaga e o motor pára. Se o motor funcionar com eficiência reduzida, as bombas mencionadas acima também o fazem. O motor a vapor e as rodas de pá do barco fazem muito barulho. É impossível esgueirar o barco para perto de qualquer coisa, e testes de Ouvir feitos a bordo terão +10 de CD enquanto o motor estiver funcionando.

Visite www.jamborpg.com.br para obter as plantas do convés.

"Diminuam a fornalha para um terço, rapazes", diz Squint. "E prestem atenção, todos no convés. Qualquer um que seja derrubado na água por um destes salgueiros vai nadando para casa." Squint diminui a velocidade do *Fortuna* ainda mais, e começa a redirecioná-lo. "Meus caros passageiros, nós estamos prestes a deixar Cygnar e entrar nas terras ruins. Viajando por tempo suficiente para o leste, nós poderíamos até mesmo chegar às Planícies da Pedra Sangrenta. Nem os homens do Rei nem a Guarda da cidade irão vir ao nosso auxílio se algo sair errado aqui. Eu espero que vocês saibam o que estão fazendo." Killian e Anouar vão até a proa e começam a medir a profundidade das águas com longas varas, à medida que o *Fortuna* avança com lentidão.

O Afluente

Uma vez que o *Fortuna* tenha virado e entrado no afluente, leia o seguinte para os jogadores, para estabelecer a cena.

O afluente tem uma baía estreita e rasa em sua entrada, e Squint tem que avançar lentamente, para assegurar que o *Fortuna* não encalhe. Depois de cem ou duzentos metros, o canal alarga-se e se torna mais profundo, e Squint aumenta a velocidade para aproximadamente três nós. O afluente quase não tem corrente, e a água está coberta com tapetes de algas, plantas flutuantes e destroços de madeira. Enxames de mosquitos e moscas vão e vêm, e os sons de sapos e pássaros podem ser ouvidos por toda parte. Redemoinhos de névoa dançam sobre a água, e periodicamente o barco passa através de uma área de bruma mais densa.

Na maior parte dos lugares, o afluente tem mais ou menos 18 metros de largura. Ele ocasionalmente se alarga a até 24 metros ou mais, ou se estreita para apenas 12 metros. Muitos pequenos lagos também estão espalhados por toda a sua extensão. Squint mantém o *Fortuna* no centro do canal, longe das ocasionais pedras e árvores que emergem da água próximo às margens lodosas. Killian passa a maior parte do seu tempo no topo da casa do timão, olhando à frente em busca de obstáculos, enquanto seu irmão Anouar cuida do combustível e do motor. Ocasionalmente, Killian pede uma parada total para que possa medir a profundidade com sua vara. É uma maneira entediante de viajar, bem diferente de singrar em linha reta o Rio Negro, muito mais amigável em comparação.

Encontro: Posto dos Pantaneiros

Momento: Este deve ser o primeiro encontro.

Propósito: Estabelecer a cena e fornecer algumas evidências da passagem de Alexia. Se a noite estiver caindo,

este é um bom lugar para os PJs pararem – lembre-se que Squint não viaja depois de escurecer.

Nas brumas à frente, vocês podem avistar vagamente uma silhueta quadrada na margem norte do rio. À medida que se aproximam, vocês vêem que este é um pequeno prédio de madeira, construído acima da água sobre finas vigas de madeira. Squint diminui a velocidade e diz, "Nós iremos parar aqui por um minuto. Os meus rapazes precisam pegar uma birita. Também é uma boa idéia checar com os nativos, ver se não há nada errado acontecendo." A luz de lamparinas brilha por detrás de janelas imundas, e vocês podem ver o movimento lá dentro. Dois barcos pequenos estão amarrados do lado de fora. Pintado do lado do prédio está "Krim: população 43 12".

O prédio mede aproximadamente 3 por 6 metros, com o eixo mais longo em paralelo com a beira d'água. Um peitoril com 1,5 metro de largura percorre todo o perímetro. Não há corrimão, embora haja alguns postes onde os barcos podem ser amarrados. A estrutura tem duas janelas em cada lado longo, e uma em cada lado curto. A porta fica no lado da margem, embora a bruma obscureça o que quer que haja mais à frente. À medida que os PJs se aproximam, dois pantaneiros saem pelo peitoril. Eles não falam a menos que sejam abordados, mas, caso alguém lhes jogue uma corda, eles ajudarão a amarrar o barco. A água aqui mal é profunda o suficiente para acomodar o *Fortuna*.

Nas margens, dentro das brumas, estão alguns prédios que compõem uma pequena vila de pantaneiros. Lá existem três casas (cada uma com jardins extensos), um ferreiro e um estábulo para as quatro mulas e duas vacas que os pantaneiros possuem. O prédio suspenso acima do rio é o que faz as vezes de centro comunitário da vila – um bar, ponto de encontro e depósito. Os pantaneiros que vivem na área mas não na vila usam a água para viajar à "cidade". Se os PJs quiserem checar os pantaneiros, Squint e sua tripulação ficarão a bordo.

Dentro do bar há seis homens, e todos bebem luz do luar. Um deles é muito velho e se chama Tharen (Ple7); ele é o líder não-oficial da comunidade. Os outros homens, que são caçadores e fazendeiros, chamam-se Ibaeric, Glaud, Edydus, Sevag e Cadieth. Outros quatro homens e mulheres irão vir e ir embora enquanto o grupo estiver por lá. Exceto Tharen, cada pantaneiro é um plebeu com 1d4 níveis.

Caso os PJs conversem com os pantaneiros, aqui estão algumas das coisas que eles podem descobrir.

- ▶ Um barco a vapor muito menor passou por aqui há um dia. Algumas pessoas locais saudaram o barco, mas a tripulação, de quatro pessoas, apenas abanou e continuou em seu caminho.
- ▶ Uma linda jovem de cabelos negros também foi vista no convés do barco.

- ▶ Além do barco a vapor de ontem, ninguém do povo da cidade passa por este ponto há anos (os pantaneiros não viram o navio cheio dos homens de Oberen, que conseguiram passar furtivamente).
- ▶ Depois que o barco a vapor passou, Sevag notou que o minúsculo cemitério da vila foi perturbado – todas as cinco covas haviam sido escavadas! (Qualquer PJ que investigue o solo fofo pode ver cinco conjuntos de pegadas levando rio acima, caso seja bem-sucedido em um teste de Rastrear contra CD 12).
- ▶ Esta manhã, duas vacas deram leite azedo.
- ▶ Há talvez vinte pessoas vivendo nesta área, mas ninguém vive a mais de cinco léguas de distância subindo o afluente.
- ▶ Há algumas tribos de gobbers do pântano nesta área, mas em geral elas não incomodam.
- ▶ Alguns eremitas loucos afirmam haver temíveis homens-crocodilo vivendo mais à frente no afluente, mas ninguém são já os viu.

Tharen também avisará os PJs sobre os andarilhos do pântano – um tipo de morto-vivo desta parte do mundo. Ele tem um talismã à venda por 100 PO, que ele garante que manterá os andarilhos afastados. O talismã é um emaranhado fedorento de cabelos, ossos, couro de animais e quartzo brilhante, e não demonstra ser mágico. Apesar disso, ele tem alguma eficácia. Andarilhos que o vejam devem ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Vontade contra CD 10 para chegar a 15 metros de distância.

Depois de um tempo, Killian entrará no bar para adquirir um pouco de aguardente para a longa viagem. Ele tomará uns goles antes de voltar ao barco, e, caso o Mestre deseje, ele pode tornar-se hostil e agressivo com os nativos. Se os PJs quiserem qualquer outra informação, precisarão calar a boca

de Killian antes que ele os faça deixarem de ser bem-vindos!

Caso a noite esteja caindo quando os PJs visitarem os pantaneiros, os nativos irão convidá-los para dormir em seu bar, desde que o grupo tenha se comportado. Eles estarão em perfeita segurança caso o façam. O que quer que os PJs decidam, Squint e sua tripulação irão permanecer a bordo.

Encontro:

Ataque Noturno!

Momento: Este encontro pode ocorrer em qualquer hora que o barco tiver parado pela noite, desde que não esteja na vila dos pantaneiros.

Propósito: Derramar um pouco de sangue!

Este é um encontro muito simples. De seis a oito andarilhos do pântano (Apêndice A) tentarão abordar o *Fortuna* e matar todos – assumindo-se que os PJs estejam dormindo a bordo, o que seria a coisa mais esperta a se fazer! Se os PJs compraram o talismã de Tharen, os andarilhos precisarão ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Vontade contra CD 10 cada um para se aproximarem a menos de 15 metros do talismã, desde que possam vê-lo.

Pantaneiros

As pessoas que vivem nas terras pantanosas fora de Corvis são um povo simples. Eles ganham a vida plantando e caçando. O povo da cidade despreza-os por serem broncos e ignorantes, mas eles não são burros. Eles também não são malignos ou caóticos; possuem o seu próprio código moral, mesmo vivendo longe das leis de Cygnar. Eles tratam visitantes bem, embora não esqueçam ofensas e crimes. Estas pessoas em particular estão um pouco nervosas com os eventos que cercam a passagem de Alexia, então não vão se abrir com estranhos imediatamente.

Comida & Bebida dos Pantaneiros

O povo do pântano tem alguma hospitalidade a oferecer aos PJs. Em troca de uma boa história, magia de cura ou outro tipo de ajuda, eles fornecerão alimento e bebidas de graça. O cardápio é o seguinte:

Comida: Esquilo, assado ou frito em gordura de javali; agrião e folhas de menta; larvas carameladas (uma iguaria local!)

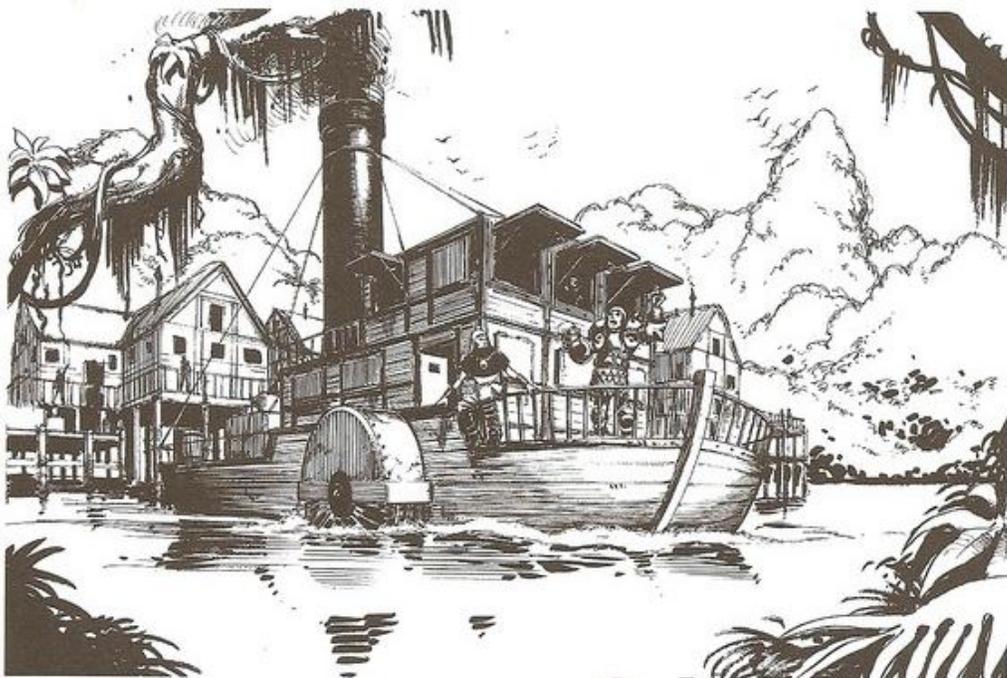
Bebida: Luz do luar feita de batata doce, ou chá feito de líquen e adoçado com mel para aqueles que não agüentam o luar (que provavelmente poderia ser usado para limpar o casco do *Fortuna*).

Encontros no Afluente

A tabela de encontros da Floresta do Viúvo em AMLN 12 pode ser usada enquanto os PJs viajarem por terra. Personagens que passarem algum tempo na água também têm uma chance de encontrar algo desagradável. Para cada 30 minutos passados na água, há 20% de chance de um encontro. Jogue 1d6:

- | | |
|-----|-------------------------|
| 1 | Lula do pântano |
| 2-3 | Crocodilo (LRB III 197) |
| 4-5 | Sanguessuga-açoite |
| 6 | Grande ostra |

Também há regras para criar encontros com monstros errantes no LRB II 117. Caso o grupo encontre muitos feiosos, Squint pode começar a aumentar seu preço...



O Chefe da Tribo Gobber

O chefe desta tribo gobber é um camarada aventureiro, preferindo estar envolvido em todos os saques de sua tribo. Ele tem 2d8 DV, +2 em ataques corpo a corpo, +3 em ataques à distância e +1 em todas as perícias que seus conterrâneos possuem. De alguma forma, ele veio a possuir uma *fonte de frio de Eriten*. Este curioso item mágico (que assegura a sua liderança na tribo) é um cone de metal com aproximadamente 30 centímetros de comprimento, com uma empunhadura e uma manivela. Quando a manivela é operada, o aparelho produz um *cone glacial* com um alcance de 9 metros e 5d6 pontos de dano. O item tem 5 cargas sobrando, mas o chefe apenas irá usar uma carga caso sua tribo esteja em sérios problemas. O aparelho não pode ser recarregado, e vale 4.000 PO.

Os andarilhos abordarão o barco de todos os lados. Caso o passadiço esteja abaixado, dois andarilhos irão caminhar por ele, e o resto irá mover-se pela água e escalar o casco.

Quaisquer andarilhos que falharem em seus testes de resistência de Vontade contra o talismã, uma vez que este esteja visível para eles, fugirão para 15 metros de distância, até mesmo caindo pela amurada do barco. Eles ficarão nas margens do rio, caminhando de um lado para o outro e olhando com ódio para o barco e sua tripulação. Eles serão presas fáceis para ataques à distância, mas irão se retirar para a escuridão se perderem 1/3 de seus PVs.

Encontro: Um Obstáculo

Momento: Este encontro pode acontecer a qualquer momento depois do Posto dos Pantaneiros.

Propósito: Fornecer um obstáculo e um combate.

À medida que vocês adentram ainda mais no pântano, o canal começa a se estreitar. Dentro de alguns minutos, o afluente já se reduziu a não mais de 12 metros de largura, e Squint é forçado a reduzir a velocidade a um rastejar vagaroso. "Está bem raso por aqui, Capitão", diz Killian, medindo a profundidade na proa. "Não temos nem um metro de folga." A cada metro de avanço, a bruma parece ficar mais espessa. As árvores negras e retorcidas nas duas margens ficam mais grossas, seus galhos recobertos de musgo estendendo-se por sobre as suas cabeças. O sol está reduzido a uma pequena esfera de brilho fraco, e o cenário torna-se escuro e tristonho.

De repente, uma forma sombria aproxima-se na névoa. "Parada total!", grita Anouar de seu posto em cima da casa da roda do leme. Squint pragueja e reverte a manivela do motor. O *Fortuna* desacelera, suas rodas de pá agitando a água verde, mas a inércia continua carregando-o adiante. A forma à frente se torna mais clara à medida que vocês se aproximam - parece que uma árvore caiu, bloqueando o canal. Com um som pesado de impacto, o *Fortuna* investe contra o tronco e pára. "Killian! Diminua o vapor. Anouar - vá lá embaixo e cheque o casco", rosna Squint. "E vocês - se quiserem continuar viajando, é melhor acharem uma maneira de mover este tronco."

A árvore caiu da margem norte do afluente, e ela chega até o outro lado do rio, em um ângulo de aproximadamente 30 graus. O topo da árvore está preso nos galhos de outras árvores na outra margem, então ela não está flutuando. A árvore mede aproximadamente 9 metros de altura e tem, em média, 30 centímetros de diâmetro. Ela pesa mais ou menos 400 quilos. O impacto com a árvore não causou dano significativo ao barco, mas Squint ainda está muito contrariado.

A proa do *Fortuna* está a apenas alguns centímetros do tronco da árvore. À esquerda, o tronco se inclina e some dentro da margem. À direita, ele está entremeado com os galhos das árvores na margem oposta. Qualquer um pode ir da proa do barco ao tronco e caminhar até a margem, embora um teste de Equilíbrio contra CD 15 seja necessário para evitar cair na água. Caso alguém vá à terra e examine a árvore, pode ver com facilidade que ela não caiu naturalmente - foi cortada, e, pela quantidade de seiva grudenta no corte, isto foi feito há pouco tempo. Um teste de Sobrevivência contra CD 12 revelará que a árvore foi derrubada nas últimas 24 horas. Um teste que alcance CD 16 revelará que a árvore caiu há apenas 10 horas. Um teste de Rastrear contra CD 10 também localizará rastros na terra fofa em volta do tronco - por toda a margem norte, de fato.



Os pequenos pés descalços com grandes unhas são um sinal claro dos gobbers do pântano.

Para vencer este obstáculo, os PJs precisam levantar a árvore e tirá-la do caminho (difícil, considerando o seu peso) ou cortá-la em vários pedaços que possam ser empurrados para longe. Squint não concordará com soluções que envolvam fogo, incluindo explodir o tronco com magia ou armas de fogo – ele está muito próximo ao seu barco. Os personagens provavelmente precisarão cortar o tronco em pedaços e tirá-lo do caminho. Ele tem dureza 5 e 120 PV. Cortar o tronco pela metade não é suficiente para limpar o caminho; ele deve ser cortado em três pedaços, que devem ser movidos para longe do caminho do barco.

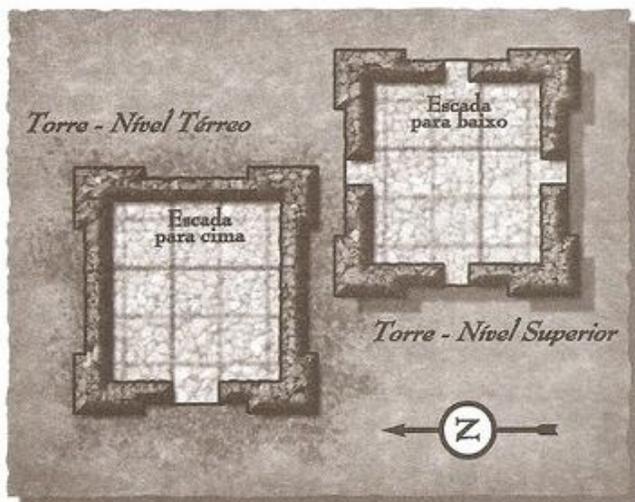
Enquanto os PJs trabalham, os gobbers do pântano que derrubaram a árvore estão se aproximando furtivamente. Eles são uma tribo isolada, um pouco mais agressiva do que aquelas encontradas perto de Corvis. Estes gobbers ficaram pasmos em ver um barco passando ontem (os Inquisidores), e então quando o barco de Alexia passou pouco tempo depois, eles chegaram à conclusão de que deveriam tirar vantagem desta verdadeira parada de embarcações preparando uma emboscada. Eles também perceberam que os barcos quase certamente voltariam depois de algum tempo, então cortaram uma árvore e ficaram de tocaia neste ponto. Uma vez que os PJs comecem a trabalhar, os gobbers produzirão uma névoa artificial de seus foles alquímicos para fornecer cobertura para seu ataque. Um teste de Alquimia bem-sucedido contra CD 16 ou um teste de Conhecimento (local) bem-sucedido contra CD 12 alertará um PJ do odor sutil da máquina de névoa dos gobbers – isto impedirá que os personagens sejam surpreendidos.

Quando a névoa artificial estiver no máximo, fornecendo 20% de camuflagem (LRB I 133) a mais de 3 metros, os gobbers começarão a despejar dardos nos PJs. Depois de algumas saraivadas, eles investirão com armas de combate corpo a corpo. Eles estarão pulando das árvores, escalando o casco e correndo pela árvore caída, se ela já não foi retirada. Seu objetivo é roubar tanto quanto puderem do barco e retirarem-se para dentro do pântano; eles não querem sangue, e irão bater em retirada se suas perdas forem grandes demais. Na multidão estarão 16 gobbers mais seu chefe de tribo. Adicione quatro gobbers para cada membro do grupo além do quarto.

Encontro: As Duas Torres*

Momento: Este encontro pode ocorrer a qualquer momento depois do Posto dos Pantaneiros.

Propósito: Fornecer um obstáculo colocado por Alexia.



Vocês continuam navegando pelo afluente. Na última légua, mais ou menos, as brumas se dissiparam um pouco, as árvores estão mais esparsas e o sol saiu; sob outras circunstâncias esta poderia ser uma viagem agradável. Até mesmo Squint parece estar de bom humor, algo verdadeiramente raro!

Quando vocês fazem uma dobra, duas torres baixas de pedra aparecem a 100 metros à frente. Elas estão colocadas nos dois lados do canal, e um portão de ferro se estende nos 18 metros entre as duas.

Estas duas torres de 6 metros de altura são restos de um velho posto avançado do Exército Real Cygnariano. O símbolo do reino, um cisne real, pode ser distinguido vagamente na pedra desgastada uma vez que os PJs estejam a 6 metros das paredes. As torres têm dois níveis; a planta é idêntica, embora o conteúdo das duas seja levemente diferente. O portão que se estende de um lado a outro do rio foi fechado por Alexia para atrasar qualquer um que pudesse vir atrás dela. Suas barras são grossas e de ferro, muito juntas umas das outras para permitir a passagem de um personagem de tamanho humano. O portão chega a 3 metros de profundidade dentro d'água, e o fundo do canal está a 3 metros abaixo disto.

O andar térreo da torre norte foi recentemente ocupado por um enxame de morcegos-lâmina. Caso algum personagem se aproxime a menos de 3 metros, os morcegos irão sair da estrutura e atacar. Deve haver dois morcegos-lâmina para cada membro do grupo (veja o Apêndice A).

O portão está seguro de duas formas.

- ▶ Uma grossa corrente de 3 metros de comprimento e um grande cadeado de alta qualidade estão enrolados no centro do portão, onde suas duas metades se encontram. A corrente e suas trancas escorregaram para baixo pelas barras e agora estão 3 metros dentro d'água,

* Não, não aquelas duas. Trilogia errada.

descansando sobre a última barra horizontal do portão. A CD para abrir a fechadura é 30. Ela tem dureza 8 e 50 PV. A fechadura não pode ser vista da superfície por causa da água verde e opaca. A corrente e a tranca foram "doadas" pela tripulação que Alexia encantou para que fizessem sua vontade.

- ▶ O próprio portão é operado por um mecanismo em cada torre. Cada metade do portão deverá ser aberta antes que o barco possa passar. O controle do portão é uma manivela de ferro no segundo nível de cada torre. Se a tranca e a corrente não tiverem sido removidas, o teste de Força para abrir o portão terá CD 34, já que a corrente precisará ser quebrada. Caso a corrente seja removida primeiro, o portão irá se abrir com um teste bem-sucedido de Força contra CD 22. Dois PJs podem operar a manivela de uma vez.

Torre Norte: Nível Térreo

Alguns fragmentos de madeira e ferro são os únicos sinais de que esta torre já teve uma porta. Quando vocês entram, são quase derrubados por um cheiro terrível. Vários centímetros de guano escorregadio e fedorento cobrem o chão. Um estranho objeto esférico pende do centro do teto, e degraus de metal enferrujado colocados na parede levam ao andar superior.

Um teste bem-sucedido de Rastrear contra CD 10 revelará que um indivíduo de tamanho humano caminhou recentemente pelo guano de morcego fofo e grudento, indo e voltando para a escada na parede oposta. A esfera pendendo do teto parece com um ninho de pássaro suspenso, mas na verdade é um berçário de morcegos. Dentro estão dois bebês morcegos, cada um com não mais de 20 centímetros de comprimento. Embora jovens, os morcegos são irascíveis, e morderão qualquer um que mexer com eles, com 50% de chance de arrancar sangue na primeira ocasião (embora nenhum dano real seja feito). Caso os bebês sejam mantidos aquecidos e alimentados com carne fresca quatro vezes por dia, irão sobreviver e talvez possam ser vendidos em Corvis por 150 PO cada. Não há mais nada de valor nesta sala.

Torre Norte: Nível Superior

Vocês escalam para longe do pior do fedor de morcego e vêem uma grande manivela com engrenagens no centro do chão de pedra. Quatro janelas fornecem uma vista do mundo lá fora. Não parece haver mais nada de interessante por aqui.

A manivela nesta sala abrirá a metade norte do portão.

Torre Sul: Nível Térreo

Não há porta interrompendo o seu caminho, e dentro da torre não há nada a não ser pó e folhas mortas. Uma série de degraus de ferro colocados na parede de pedra no lado oposto a vocês leva para cima.

Um teste bem-sucedido de Rastrear contra CD 15 (chão liso de pedra, um pouco empoeirado) mostrará que diversas figuras de tamanho humano estiveram nesta câmara recentemente. Um teste de Observar contra CD 20 permitirá que os PJs vejam algumas gotas de sangue seco nos degraus de ferro na parede traseira. Por último, um teste bem-sucedido de Ouvir pode deixar que um PJ atento note o som de pés se arrastando no andar de cima.

Torre Sul: Nível Superior

Quando vocês chegam ao topo da escada, um humano de olhos selvagens se aproxima detrás de uma grande engrenagem e ataca-os com um sabre!

Este pobre homem era um dos membros da tripulação do barco que Alexia seqüestrou. Ele se mostrou difícil de ser encantado, então ela se livrou dele, reanimou-o e deixou-o aqui para atrapalhar quaisquer perseguidores. Ele tem um símbolo arcano estranho escrito em sua testa, aparentemente com seu próprio sangue – este é o símbolo de controle que o trouxe à não-vida. Outro erguido se esconde nesta sala, armado com uma clava rústica.

A lâmina do erguido está envenenada com um preparado que Alexia fez a partir da flora local. O veneno é negro e parecido com piche, e foi aplicado em grande quantidade no sabre do morto-vivo. Em caso de ferimento, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Fortitude contra CD 16 para evitar 1d6 pontos de dano temporário em Força. Um minuto depois, outro teste de resistência do mesmo tipo deve ser feito. A lâmina tem veneno suficiente para dois ataques. Caso o erguido seja destruído antes que o veneno seja totalmente utilizado, a porção restante pode ser recolhida e usada pelos PJs, ou vendida por 700 PO por dose. Veja as regras para venenos no LRB II 82. Veja as estatísticas dos erguidos no Apêndice A.

A manivela desta sala abrirá a metade sul do portão.

Encontro: O Naufrágio

Momento: Este deve ser o penúltimo encontro no afluyente. O Templo de Cyriss está a apenas alguns quilômetros de distância deste ponto.

Propósito: Deixar os PJs saberem que há um terceiro grupo interessado em Alexia e no Templo.

Aqui o canal se alarga em uma espécie de grande lago, com talvez 36 metros de uma margem a outra. Ao norte está naufragado um pequeno barco a vapor. A sua popa está totalmente submersa, e a proa aponta para cima. Uma mancha de óleo iridescente cerca o barco, que está a mais ou menos 3 metros da margem.

Esta embarcação sem nome pertence a um pequeno grupo de Inquisidores – homens leais a Vahn Oberen e ao ex-Rei Raelthorne, deposto e exilado. Oberen mandou estes homens subirem o rio para que não tivesse de depender exclusivamente dos PJs para deter Alexia, mas os Inquisidores acabaram tendo uma luta com os homens-crocodilo que vivem na área. Seu barco foi danificado no ataque, e os Inquisidores abandonaram-no e conseguiram abrir caminho a força, lutando com os homens-crocodilo até o templo, que é muito próximo a este ponto. Assim como

Alexia, os Inquisidores sabem como abrir as portas do templo, logo não precisarão esperar a tranca de tempo como os PJs.

O reservatório de carvão e o motor do barco estão na popa, completamente submersos. Pode valer a pena recuperar o motor, mas isto exigiria 12 horas de trabalho duro para removê-lo da sua cova aquática. Caso isto seja feito, 1.000 PO em peças podem ser recuperadas e revendidas.

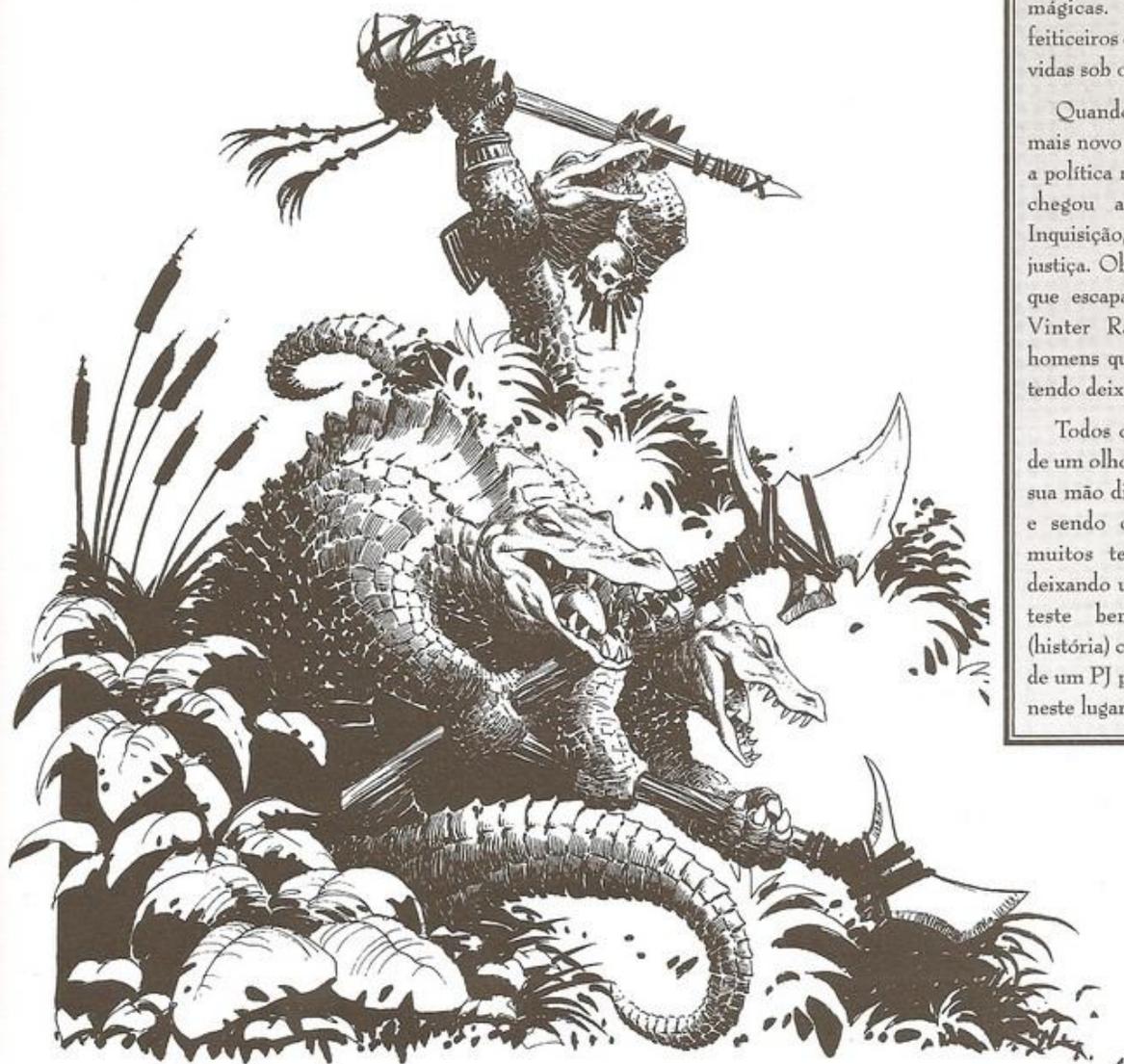
O local do naufrágio estará repleto de evidências de um combate, e da existência dos míticos homens-crocodilo, mas os PJs não estão em nenhum perigo imediato ao explorá-lo.

Ninguém Espera pela Inquisição de Cygnar!

O Rei Vinter Raelthorne, agora deposto, criou a Inquisição para ser a sua polícia secreta, impondo a sua vontade através de táticas de terror. Ao longo dos anos de seu governo, eles foram os mais temidos representantes da lei, e graças a eles muitos dissidentes desapareceram de seus lares na calada da noite. Vinter Raelthorne também usou a Inquisição para atacar a feitiçaria, que ele considerava uma ameaça ao seu poder. A magia, sendo um campo mais formalizado, era suscetível a infiltração e controle pelas forças de Raelthorne. O clero também era facilmente controlável. A feitiçaria, por outro lado, permitia que qualquer criador de porcos com talento ganhasse potentes habilidades mágicas. Isto era inaceitável, e muitos feiticeiros em início de carreira perderam suas vidas sob o governo de Vinter Raelthorne.

Quando Vinter foi expulso por seu irmão mais novo Leto, a Inquisição foi dissolvida, e a política não-oficial de assassinar feiticeiros chegou ao fim. Contudo, o líder da Inquisição, Vahn Oberen, nunca foi levado à justiça. Oberen e o punhado de Inquisidores que escaparam com ele continuam leais a Vinter Raelthorne. É um grupo destes homens que está tentando emboscar Alexia, tendo deixado Corvis pouco antes dela.

Todos os Inquisidores têm uma tatuagem de um olho sobre um relâmpago nas costas de sua mão direita. Não possuindo poder algum e sendo odiados em Cygnar atualmente, muitos tentaram remover a tatuagem, deixando uma feia cicatriz no seu lugar. Um teste bem-sucedido de Conhecimento (história) contra CD 14 levantará as suspeitas de um PJ para qualquer um com uma cicatriz neste lugar.



Dentro do barco, eles podem encontrar o seguinte:

- ▶ Cortes de garras em muitas superfícies de madeira.
- ▶ Manchas de sangue, poças de sangue, sangue pingando.
- ▶ Um buraco de aproximadamente 30 centímetros de diâmetro, abaixo da linha d'água da popa do barco. O buraco tem bordas bastante limpas, e parece feito com cuidado a partir do lado de fora.

Quase Lá

Os homens-crocodilo disparam sua armadilha a mais ou menos 1,5 quilômetro do lago mencionado nas indicações dos PJs. Já que o templo fica a mais ou menos uma légua deste ponto, é uma caminhada de 6 quilômetros até lá partindo do *Fortuna*. O solo é bastante seco por lá, mas a vegetação rasteira acarreta em uma penalidade de movimento de x3/4. Veja o LRB I 143 para mais sobre movimento por terra.

▶ Com um teste bem-sucedido de Observar contra CD 12, uma mão verde, cheia de escamas e garras, pode ser encontrada no convés inclinado. Ela parece ter sido cortada de maneira limpa. Não é a mão de um gobber, mas parece pertencer a uma criatura de tamanho humano. Um teste bem-sucedido de Conhecimento (local) contra CD 18 identificará a mão como pertencendo a um dos misteriosos homens-crocodilo.

No convés superior, em direção à proa do barco, um baú trancado está amarrado ao chão. Dentro dele há uma caixa de munição para rifle militar. Ela contém 12 cargas, cada uma no valor de 10 PO. O rifle foi roubado pelos homens-crocodilo, e os homens de Oberen, sem tempo a perder, deixaram a caixa trancada de munição para trás quando fugiram. A tranca tem CD 25 para ser desarmada, mas o baú também é protegido por uma armadilha de agulha (Procurar contra CD 20 para detectá-la, Operar Mecanismo contra CD 20 para desarmá-la). A toxina na agulha causa 1d4 pontos de dano temporário em Constituição a menos que um teste de resistência de Fortitude contra CD 12 seja bem-sucedido. Um minuto depois, outro teste de resistência precisa ser realizado para evitar a perda de outro ponto de Constituição.

Encontro: A Emboscada dos Homens-Crocodilo

Momento: Este deve ser o último encontro.

Propósito: Durante este encontro, o barco dos PJs será danificado por uma armadilha dos homens-crocodilo. Os aventureiros precisarão derrotar a aldeia dos homens-crocodilo em combate ou negociar um acordo de passagem.

A aproximadamente três quilômetros após haverem deixado o encontro do naufrágio, os PJs irão navegar em direção a uma armadilha dos homens-crocodilo. A armadilha, que foi construída às pressas, é um enorme tronco, suspenso acima do rio por cordas rústicas. Os homens-crocodilo suspenderam o tronco nas árvores da margem sul, e irão soltá-lo quando o barco se aproximar. É preciso um teste bem-sucedido de Observar contra CD 22 para notar a armadilha, mas, como os PJs já sabem, o barco não pára instantaneamente; não há nenhuma maneira de parar a tempo mesmo que eles vejam a armadilha.

Deixando o misterioso naufrágio para trás, vocês seguem pelo rio, e o afluente permanece em uma largura constante de 12 metros. De acordo com a sua pesquisa, o templo de Cyrius deve estar agora bastante próximo. Deve haver outro pequeno lago a menos de uma légua, e é uma caminhada curta de lá até o seu destino. Os quilômetros passam sem nenhum acontecimento.

Quatro homens-crocodilo adultos e três jovens estão junto à armadilha de tronco à frente (aumente o número de homens-crocodilo se o grupo for especialmente poderoso ou eficiente). Mesmo que alguns sejam derrubados por ataques à distância, apenas um deles é necessário para cortar a corda que segura o tronco, que atingirá o lado do barco, destruindo a roda de pá na popa. Os homens-crocodilo então atacam o barco. Se alguém conseguir Observar a armadilha à frente, os homens-crocodilo ainda assim conseguirão acioná-la, mas os PJs não estarão surpreendidos quando o combate começar. Neste caso, adapte o trecho a seguir. Caso ninguém veja a armadilha, leia a seguinte surpresa desagradável para os jogadores:

Vocês ouvem um som abafado na margem sul. Quando conseguem olhar, vocês vêem um grosso tronco de árvore indo rapidamente de encontro ao seu barco, suspenso por uma rede de cordas rústicas. Com o vento assobiando através do cordame, o tronco se choca contra o lado do *Fortuna*! Ele atinge o meio do barco, estraçalhando a roda de pá a bombordo. O barco balança violentamente com o impacto.

Neste ponto, todos que estejam de pé no barco devem fazer um teste de Equilíbrio contra CD 14 para não cair.

O *Fortuna* começa a ser levado para a esquerda, girando ao redor do tronco preso no seu flanco, a única roda de pá restante ainda funcionando. "Parada total! Soltem os eixos!", grita Squint, enquanto luta freneticamente contra os controles do barco. O gemido do metal se ergue sob seus pés. Killian e Anouar correm para baixo do convés. "Soltem os eixos antes que as engrenagens sejam arrancadas!", grita Squint.

Depois de alguns segundos, Squint e os rapazes conseguem parar o motor, e o barco ferido pára lentamente. Os homens-crocodilo já estão em movimento, escalando o tronco e correndo para o convés. Cada um deles está armado com um porrete rústico de metal, o equivalente a uma maça pesada (adulto, 2d6+2; jovem, 1d8+1) ou um machado grande de pedra (adulto, 2d8+3; jovem, 1d12+1). Eles não podem usar suas garras enquanto atacam com suas armas, mas ainda têm o ataque natural de mordida.

Após o combate, qualquer um que dê uma boa olhada em uma das armas tem uma chance de notar que ela faz parte dos restos de algum tipo de tecnologia. Isto exige um teste bem-

A Trilogia do Fogo das Bruxas

sucedido de Ofícios (reparos mecânicos), Ofícios (máquinas a vapor), Profissão (engenheiro), Conhecimento (tecnologia a vapor) ou outra perícia à escolha do Mestre contra CD 14. Os PJs também ouvirão más notícias de Squint.

Squint sobe ao convés, coberto de graxa e pó de carvão. "Os malditos lagartos nos pegaram de jeito. A roda de pá a bombordo está destruída, e todo o mecanismo de direção está inutilizado... a engrenagem mestre perdeu alguns dentes, e até a caldeira começou a vazar. Pelo menos o casco está intacto, mas vai demorar pelo menos 10 horas para botar isto aqui em movimento de novo. E a gente vai ter sorte se conseguir metade da velocidade normal."

Ele pausa por um momento. "Olhem, eu não sei aonde vocês vão, mas pelas indicações que me deram é uma caminhada curta daqui. É melhor vocês fazerem o que vieram fazer, mas ouçam isto - logo que eu consertar esta banheira, vou dar meia-volta e dane-se o contrato. Daqui a dez horas, eu estou indo para Corvis. Eu sugiro que vocês estejam aqui." Squint se vira e volta para baixo. "Mais uma coisa," ele diz, voltando-se para olhá-los. "Se vocês querem voltar para casa, é melhor achar um jeito de manter os lagartos afastados. Se eles nos alcançarem, vocês nunca vão sair daqui."

Com isto, ele volta para baixo.

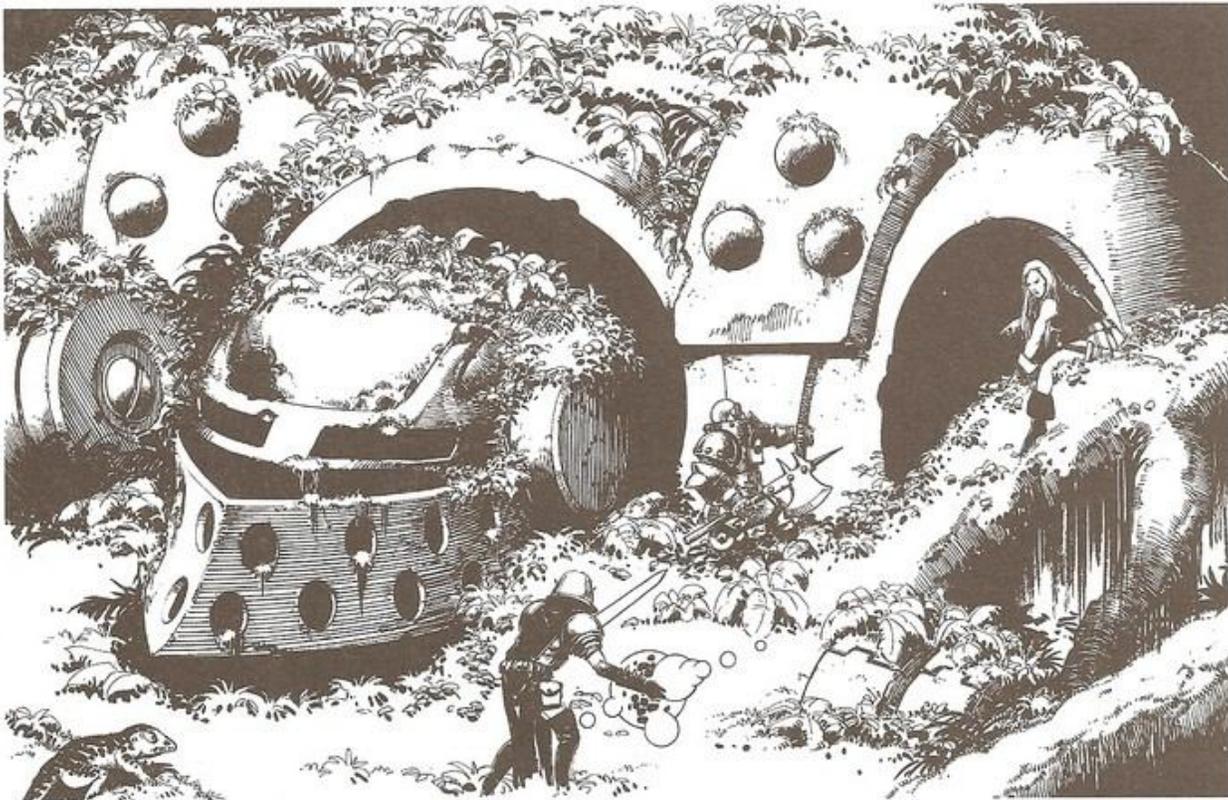
Na verdade, Squint e os rapazes demorarão 1d4+9 horas para completar os reparos. O que ele fará quando o tempo acabar depende dos PJs. Eles podem tentar pagar Squint para se manter no local por mais tempo. Ele concordará em ficar outro dia por 100 PO, embora fuja se for atacado. Eles podem ameaçá-lo para fazer com que fique. Squint fingirá ser intimidado, mas qualquer tipo de ameaça apenas irá convencê-lo a abandonar os PJs na primeira oportunidade. Por último, o grupo pode apenas tentar voltar dentro de 10 horas. Squint é caótico e ganancioso, mas não estúpido ou maligno. Se os PJs não estiverem de volta dentro de 10 horas, ele esperará um pouco mais se for seguro e se eles o trataram bem. Squint também pode notar com facilidade se os PJs são abastados, e tentará maximizar o seu ganho pessoal.

Caso os PJs cheguem ao templo sem cuidar dos homens-crocodilo, Squint e sua tripulação estarão mortos e o barco "depenado" quando eles retornarem. O barco também não estará consertado, então, a menos que os PJs também sejam mecânicos, será difícil eles voltarem para casa. Para evitar este destino, os PJs precisarão encontrar a aldeia dos homens-crocodilo e matá-los ou tentar algum acordo com eles.

Na praia, os rastros dos homens-crocodilo são facilmente visíveis, mesmo para olhos destreinados. É necessário apenas

O Tempo está Correndo

O Mestre deve ter uma linha de tempo em mente no começo da viagem pelo rio. Lembre-se, o Templo de Cyriss estará aberto por apenas um dia, e as portas estarão destrancadas por apenas algumas horas. Não deixe que os PJs se distraiam com outras coisas. Diferente de Alexia e dos Inquisidores de Oberen, eles não têm uma chave.



um teste bem-sucedido de Rastrear contra CD 10 (solo macio) para seguir os rastros que sobem o rio. Após 1,5 quilômetro rastreando os homens-crocodilo, os PJs chegam à aldeia dos homens-crocodilo, que fica na margem do lago mencionado nas indicações. Caso os PJs não consigam rastreá-los, eles chegarão à aldeia de qualquer jeito se seguirem as indicações rumo ao templo.



Dentre todos os humanóides reptilianos já catalogados pela Universidade, os assim-chamados "homens-crocodilo" de Cygnar do Norte são tanto os maiores quanto os mais perigosos. Eles defendem seu território sem medo algum, muitas vezes colocando uma linha de crânios em suas fronteiras para afugentar intrusos. Embora selvagens, eles também são bastante inteligentes; os viajantes que passam por suas terras pantanosas podem conseguir negociar passagem segura caso venham preparados com armas e ferramentas para trocar. Deixar de vir preparado para comércio ou combate será certamente fatal.

- Professor Viktor Pendrake

A Viagem de Alexia

Alexia usou névoa e silêncio para passar despercebida com seu barco pela aldeia dos homens-crocodilo enquanto eles lutavam contra os Inquisidores. Ela está à frente dos PJs, e escondeu seu barco a 4,5 quilômetros subindo o rio, depois da aldeia. O barco está bem escondido - será necessário um teste bem-sucedido de Observar contra CD 25 para vê-lo. Os dois membros sobreviventes da tripulação estão amarrados a bordo. O encantamento já se acabou, e eles realmente gostariam de voltar para casa. Se eles não forem resgatados pelos PJs, irão retornar a Corvis dentro de 2 dias sozinhos, com uma história inacreditável sobre um barco seqüestrado por uma feiticeira e seus zumbis de estimação.

A Aldeia dos Homens-Crocodilo

A aldeia é bastante pequena, consistindo atualmente de apenas 40 indivíduos; os Inquisidores e os PJs provavelmente deram cabo de alguns homens-crocodilo a esta altura. Ainda há oito combatentes adultos, oito machos jovens, um xamã (Drd3), oito fêmeas jovens e oito filhotes. As fêmeas e filhotes não entram em combate. O xamã está em uma reunião com seus três comandantes mais confiáveis em sua grande cabana; um deles não tem a mão direita, cortesia da Inquisição. Outro tem o rifle militar roubado da Inquisição. Ele não tem certeza do que fazer com o objeto, então está usando-o como uma clava (1d6+2 de dano).

Um grupo de 4 adultos e 2 jovens estão patrulhando o perímetro da aldeia. Se eles ou quaisquer outros homens-crocodilo encontrarem os PJs, não irão atacar

imediatamente, então há uma breve abertura para diplomacia. Atrás das cabanas há um monte de terra com 6 metros de largura e 3 metros de altura, com dois adultos em seu topo, guardando-a. É aqui que os ovos da tribo estão incubando; os adultos e jovens lutarão até a morte para defendê-los. Há 10 ovos enterrados no monte de terra, mas há apenas 10% de chance de que qualquer ovo roubado viva o suficiente para chocar (2d4 semanas), mesmo se os PJs mantiverem-no aquecido.

O que não está aparente num primeiro momento é que a ribanceira na qual a aldeia está empoleirada na verdade repousa sobre os ombros de um constructo de metal gigante. Um gigante a vapor imenso, um colosso cygnariano dos velhos tempos, caiu neste lugar décadas atrás. A maior parte dele jaz dentro do rio, mas sua cabeça e ombros emergem da água, cobertos de terra e gavinhas. Os homens-crocodilo encontraram um jeito de entrar no gigante caído, e têm feito bom uso dos pedaços de metal lá dentro. Muitas de suas armas e ferramentas são improvisadas a partir de peças velhas. O córtex do colosso (um metro de diâmetro, pesando 100 quilos) ainda está intacto, trancado em um abrigo antichoque nas profundezas do seu peito. Removê-lo exige um teste bem-sucedido da perícia Ofícios (córtex de gigante a vapor) contra CD 20, ou um teste bem-sucedido de Operar Mecanismo contra CD 28. Caso seja recuperado, o córtex vale 3.000 PO; muito menos que um córtex moderno, mas ainda assim valioso para a pessoa certa (aprenda mais sobre gigantes a vapor em www.jamborpg.com.br).

Os PJs podem lidar com a situação da aldeia de duas formas: combate ou negociação. Os homens-crocodilo podem ver que os PJs são perigosos, e eles estarão dispostos a entrar em um acordo para evitar mais derramamento de sangue. Eles não responderão bem a ameaças, gemas ou moedas, mas mercadorias



úteis – especialmente armas – serão boas fichas de negociação. Se um combate ocorrer, é provável que seja uma luta até a morte. Os homens-crocodilo lutarão como demônios, apoiados por seu xamã. Eles não abandonarão a vila e o monte com os ovos a despeito de quão mal as coisas possam estar para eles. Na melhor das hipóteses, a atitude dos homens-crocodilo será Pouco Amistoso; na pior, Hostil (LRB II 149).

Uma vez que a situação com os homens-crocodilo tenha sido contornada (de uma forma ou de outra), os PJs podem continuar rumo ao Templo de Cyriss, deixando Squint e sua tripulação em segurança para completar os reparos no *Fortuna*. O Templo fica a 4,5 quilômetros a leste da aldeia.

O Rifle do Inquisidor

O rifle roubado do Inquisidor é uma arma finamente construída, gravada com fios de latão e prata. Ele tem uma boca larga e um cano longo e pesado. Como a maior parte das armas de fogo nos Reinos de Ferro, ela é carregada pela parte de trás – a arma se "quebra" ao meio, permitindo acesso à câmara de tiro. Use as estatísticas para o rifle militar sob "Exemplos de Armas de Fogo" no Apêndice C.





Ato II

No qual os bravos aventureiros perseguem Alexia por um labirinto de magia e tecnologia, e aprendem sobre os modos de Cyriss, a Donzela das Engrenagens.



Uma vez que os PJs cheguem ao templo, eles precisarão entrar para deter Alexia antes que ela possa usar o maquinário lá dentro para ressuscitar sua mãe. Eles também devem ter em mente que precisam recuperar a espada Fogo das Bruxas. Eles deverão lidar com os cultistas de Cyriss, com mortos-vivos deixados para trás por Alexia, e até mesmo com os agentes da Inquisição mandados por Oberen. Para deixar as coisas ainda mais interessantes, o interior do templo é uma máquina gigante, dificultando a orientação por seus corredores.

Quando os PJs chegam ao templo, leia a seguinte passagem em voz alta.

Diante de vocês está o Templo de Cyriss. A colossal estrutura tem talvez 90 metros de lado, e 60 metros de profundidade. O topo do templo, a 45 metros de altura, parece observar a floresta ao seu redor. Vocês podem ouvir um fraco barulho de metal rangendo, e há uma pulsação abaixo dos seus pés, como se grandes máquinas estivessem funcionando na terra sob vocês. Um grande número de totens está espalhado ao redor do templo, todos eles cobertos por estranhos esquemas.

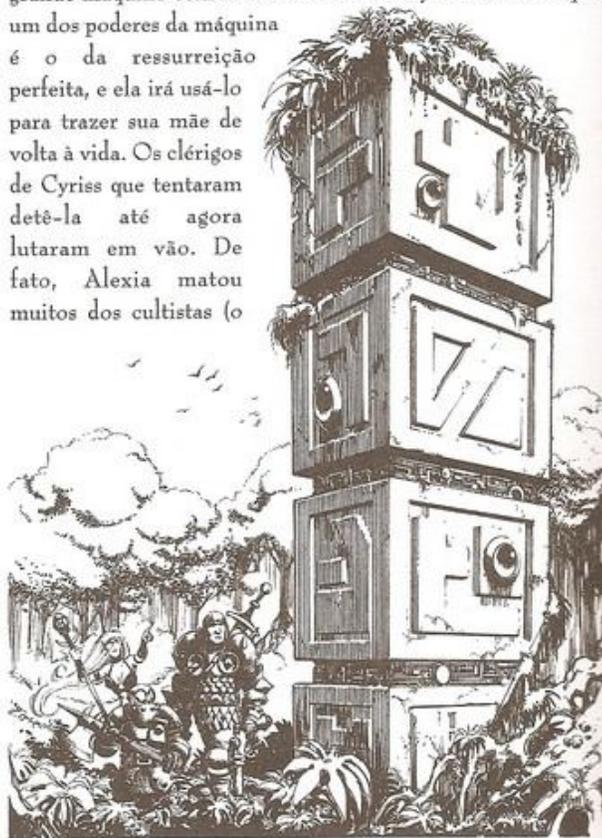
O exterior do templo é de granito entalhado, atravessado por uma elaborada rede de tubos de cobre e latão. Todo o metal reluz como se tivesse acabado de ser polido - não há uma mancha de corrosão sequer em parte alguma. No centro de um dos lados do templo está uma gigantesca representação da própria Cyriss. Abaixo, portas de cobre estão fechadas, esperando pela hora marcada para se abrirem.

Caso os PJs vasculhem o exterior do templo, eles não encontrarão quaisquer outras portas. É fácil escalar as paredes do templo, mas não há nada interessante nelas ou no teto.

Quando as portas se destrancarem no pôr do sol, as duas placas de cobre de 6 metros irão se afastar com grande ruído a 3 metros uma da outra, permitindo a passagem de qualquer

um que quiser entrar. As portas permanecerão abertas por 24 horas, depois do que irão se fechar de novo por um tempo que pode parecer uma eternidade para qualquer um que fique preso lá dentro.

Alexia não teve de esperar que as portas do templo se abrissem. Suas pesquisas mostraram-na como abri-las e fechá-las à vontade, então ela tem uma vantagem de duas horas sobre os PJs. Os Inquisidores também possuíam uma "chave", cortesia de Oberen, e também estão lá dentro. Alexia está tentando chegar ao centro do templo, onde jaz a grande máquina construída em honra a Cyriss. Ela sabe que um dos poderes da máquina é o da ressurreição perfeita, e ela irá usá-lo para trazer sua mãe de volta à vida. Os clérigos de Cyriss que tentaram detê-la até agora lutaram em vão. De fato, Alexia matou muitos dos cultistas (o



que não significa que eles irão atacar os PJs com menos vontade). Depois de Alexia e da Inquisição, os cultistas estão fartos de intrusos!



Dentro do Templo



Dentro do Templo de Cyriss há dúzias de clérigos e de seus servos, na verdade máquinas mágicas. Os clérigos são listados nesta aventura como Verdes (1º nível) ou Experientes (3º nível). Veja a tabela de Clérigos PdMs no LRB II 51 para suas habilidades; sintá-se livre para alterar o nível dos clérigos encontrados para fazer um desafio melhor para o grupo. Os clérigos de Cyriss usam uma arma de combate corpo a corpo de aparência estranha, conhecida como mecano-mangual leve (1d8/19-20). Todos os clérigos possuem os domínios Conhecimento e Proteção. Quase nenhum deles deve estar em sua melhor forma. Alexia e os Inquisidores fizeram um belo espetáculo no templo, e a maior parte dos clérigos está ferida ou com poucas magias. Os serventes também passaram por muita coisa.

Alexia ainda está acompanhada pelas quatro bruxas zumbis que ela ergueu de forma tosca na primeira parte da *Trilogia*. Ela gostaria que todas as bruxas fossem reunidas, mas sua mãe é a prioridade máxima, e, caso seja necessário, ela irá sacrificar as outras quatro como bucha de canhão. As bruxas redivivas são sombras do que eram no passado, na verdade pouco mais que zumbis com alguns níveis de magia – mas ainda são oponentes desagradáveis para os PJs.

O próprio templo é uma gigantesca máquina. Mesmo com todo o seu tamanho, há relativamente pouco espaço habitável no seu interior. Corredores curvam-se e serpenteiam sem razão aparente, quando de fato eles estão contornando engrenagens, pistões e outros aparatos gigantes por trás das paredes. Muitos globos de vidro, colocados a 6 metros de distância um do outro, iluminam o interior do templo. Cada globo é montado por trás de uma grade de aço (dureza 10, 6 PV). Os globos (dureza 1, 4 PV) têm em seu interior um redemoinho de energia, mas, caso sejam removidos do

templo, cessam de funcionar. Caso sejam quebrados no interior do templo, causam 1d2 pontos de dano elétrico em todos dentro de 3 metros.

Notas Especiais

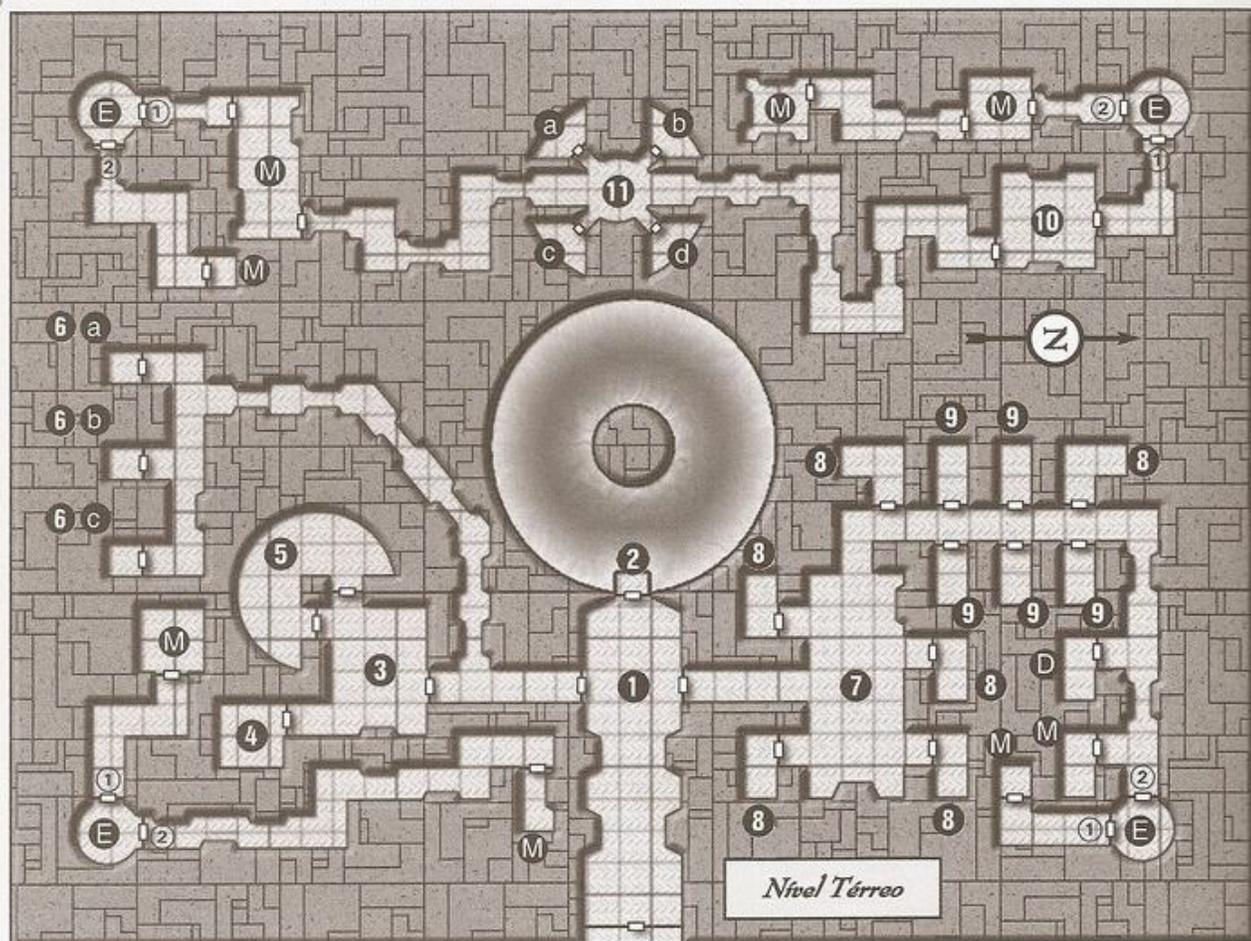
Como o templo é uma máquina gigantesca, ele tem algumas características especiais que o Mestre deve conhecer.

- ▶ O interior do templo é muito quente – todas as máquinas geram calor, e o templo está cheio delas.
- ▶ Sempre há barulho no fundo, vindo das máquinas nas paredes. A altura deste barulho varia com o momento e o lugar; testes de Ouvir recebem uma penalidade de valor variado. Escutar atrás de uma parede de metal também acrescentará +10 à CD de qualquer teste de Ouvir.
- ▶ Os corredores do templo estão repletos de portas secretas. Há uma delas a cada 6 metros, mais ou menos. Todas estas portas abrem-se para massas de engrenagens que giram, pistões que se mexem como uma batadeira, tubos brilhantes e outras máquinas estranhas. Os PJs não podem passar através das máquinas, mas os serventes podem. De fato, os serventes podem aparecer em qualquer lugar do templo dentro de alguns minutos usando estas passagens. Estes painéis de acesso ocultos não estão no mapa.
- ▶ Caso alguém mexa nas máquinas por trás das portas secretas, 1d4 serventes aparecerão dentro de 1d4 minutos.
- ▶ As partes móveis dentro das paredes são perigosas. Qualquer um que caia nas engrenagens sofrerá 2d6 pontos de dano; um teste de resistência de Reflexos contra CD 12 reduzirá este dano à metade.
- ▶ Há 25% de chance a cada 30 minutos de encontrar 1d4 erguidos deixados para trás por Alexia. Estes toscos mortos-vivos já foram seguidores de Cyriss. Agora eles vagam pelos corredores do templo, atacando qualquer coisa viva. Às vezes um Inquisidor erguido poderá ser visto também.
- ▶ O templo está repleto de máquinas esquisitas, mas ainda é um lugar altamente mágico. Partes de qualquer máquina irão revelar auras mágicas de força forte a extrema com um *detectar magia*.

Enfrentando os Clérigos

É importante lembrar que Alexia já passou arrasando este lugar, e ela matou ou feriu muitos dos clérigos. Os PJs podem querer negociar com os seguidores de Cyriss, mas a esta altura, isto já não é mais possível. Seu sangue está fervendo, e eles estão determinados a destruir todos os intrusos. Muitos dos clérigos que os PJs encontrarem não terão todas as suas magias disponíveis, e alguns estarão obviamente feridos. É importante que o Mestre apresente os cultistas como desesperados e determinados.

Também é importante notar que, embora Cyriss seja uma divindade neutra, esta seita em particular é neutra e maligna, com o objetivo ambicioso de dominação global, fazendo com que todas as coisas vivas sejam controladas pela grande máquina pensante que eles estão construindo. Nem todos os devotos de Cyriss pensam da mesma forma, e sofisticados templos-máquinas como este são muito raros.



M. Sala das Máquinas

Um caminho estreito serpenteia por entre gigantescos dentes de engrenagem e pistões em movimento. Vocês ficam quase surdos pelo barulho do maquinário. Válvulas, alavancas e estranhos mostradores despontam do emaranhado mecânico aleatoriamente. Bastões e esferas brilhantes estão enterrados no fundo do maquinário, iluminando a câmara com uma luz fantasmagórica.

Descrição: Há muitas salas como esta por todo o templo. Elas são simplesmente decorativas, sem função na aventura. As estranhas máquinas são quase completamente misteriosas; ninguém fora do culto pode adivinhar sua verdadeira função. O caminho que cruza os aparelhos simplesmente leva de volta à entrada, assim como a quaisquer outras saídas mostradas no mapa. Já que estas salas de máquinas não são vitais para a trama, seus caminhos internos não estão indicados no mapa.

Se houver engenheiros hábeis entre os PJs, um teste bem-sucedido da perícia Profissão (engenheiro), ou outra perícia relacionada, contra CD 20 revelará que as máquinas podem

Os Inquisidores

Os Inquisidores que Oberen mandou atrás de Alexia são ladinos, com um nível médio de Lad4. Veja a tabela no LRB II 55 para suas habilidades. Sinta-se livre para substituir alguns dos ladinos por um guerreiro ou mago se isto for deixar as coisas mais interessantes para os aventureiros. Todos os Inquisidores são leais e malignos. Eles também apanharam como cães, então ninguém deve estar com PVs ou magias completos.

Havia 10 Inquisidores no barco que Oberen enviou pelo rio. Dois morreram lutando contra os homens-crocodilo, dois caíram em uma terrível armadilha e acabaram nas celas do primeiro nível, e dois encontram-se no laboratório, área 13. Isto deixa 4 que podem ser encontrados como eram originalmente ou como servos deixados para trás por Alexia. Mas, veja bem, se o Mestre precisar de mais, que assim seja!

ter algo a ver com realizar cálculos, mas isto é tudo que os PJs podem descobrir.

Para adicionar ainda mais mistério às salas de máquinas, o Mestre pode aplicar alguns efeitos mais estranhos. Algumas salas podem ser extremamente quentes ou frias (LRB II 86). Em outras salas a pressão do ar pode ser diferente – não há necessidade de novas regras aqui, mas o Mestre pode descrever o ar rarefeito, a pressão nos ouvidos ou até mesmo vasos capilares rompidos no branco dos olhos. A gravidade pode estar um pouco alterada em alguns lugares (reduzindo a Destreza temporariamente em 2 pontos), ou o ar pode até mesmo ser levemente tóxico.

Jogadores astutos podem teorizar que diferentes partes do templo existem em diferentes planos, porque as propriedades naturais destes lugares seriam mais apropriadas para a operação de determinadas máquinas. Eles estariam certos, mas este conhecimento não lhes ajudará em nada no momento.

Truques & Armadilhas: As partes móveis por todas as salas de máquinas são perigosas. Qualquer um que caia no meio delas sofrerá 2d6 de dano; um teste de resistência de Reflexos bem-sucedido contra CD 12 reduzirá o dano pela metade.

Conseqüências: Os PJs podem querer mexer nos controles. Caso o façam, jogue 1d6.

- 1–2 Nada parece acontecer.
- 3 A velocidade do maquinário aumenta levemente.
- 4 A velocidade do maquinário diminui levemente.
- 5 As máquinas fazem alguns barulhos horríveis; engrenagens raspam umas contra as outras e o metal range.
- 6 Jogue de novo. Descreva o efeito, mas 1d4 serventes chegarão em 1d4 minutos.

D. Depósito

Esta sala contém altas pilhas de sacos, caixotes e barris.

Descrição: Os recipientes contém tipos variados de comida e estranhas partes sobressalentes para máquinas.

E. Elevadores

Esta sala vazia e circular tem duas portas colocadas em ângulos opostos uma da outra.

Descrição: Esta sala é um elevador. Cada um dos elevadores do templo se move em um padrão estabelecido.

Começando da posição 1, as portas duplas do elevador irão se fechar e a câmara girará para a posição 2 – ela não subirá ao próximo andar. Na próxima vez que o elevador se mover, ele subirá um nível enquanto gira para a posição 3.

Uma vez que um elevador chegue à posição 6, ele voltará à posição 1 e começará o ciclo novamente. Cada elevador se move em sincronia, e eles mudam de posição a cada três minutos de tempo de jogo; não há controles. Os pontos de parada dos elevadores estão numerados nos mapas do templo.

O movimento do elevador é quase imperceptível, e os PJs podem ficar confusos quanto ao lugar do templo onde se encontram. Também é importante notar que é preciso passar por todos os elevadores para alcançar a câmara no topo do templo. A porta exterior de um elevador não pode ser forçada, mas, caso algum PJ inteligente consiga entrar, ele verá apenas uma massa de máquinas confusas no poço, muito juntas uma da outra para que seja possível mover-se por ali.



Servente de Cyriss

Nível Térreo

Aqui estão detalhadas as salas encontradas no nível térreo do templo. Note que algumas destas salas podem ser alcançadas apenas a partir dos andares superiores. Ruídos suaves de máquinas podem ser ouvidos em cada sala; as CDs de todos os testes de Ouvir estão 1d4 pontos mais altas, a menos que seja dito algo em contrário.

1. Salão Principal

Vocês passam pelas portas do templo para dentro de uma câmara cavernosa, iluminada com uma suave luz alaranjada. A sala se estende para trás aparentemente até o infinito, e o teto abobadado está a dezenas de metros de altura. Intrincadas placas entrelaçadas de latão cobrem cada superfície, e pilares esculpidos estão dispostos ao lado de cada parede. Os cheiros de metal e óleo são fortes no ar, e vocês notam um zumbido fraco, como se máquinas estivessem trabalhando à distância.

Descrição: Este é o salão principal do templo. Embora seu tamanho seja impressionante, não há nada com o que os PJs possam interagir aqui – pelo menos à primeira vista. O som onipresente do templo está fraco aqui, e aumentará a CD de quaisquer testes de Ouvir apenas em +1. Qualquer um que for bem-sucedido em um teste de Ouvir contra CD 14 (incluindo este modificador) ouvirá um som de algo quebrando que não parece familiar; este som foi produzido pelo Núcleo, bem à frente.

À medida que os PJs se aproximam do meio da sala, eles

notarão três símbolos de 1,5 metro de comprimento entalhados nas placas de metal entrelaçadas do chão. Estes três símbolos, sagrados para Cyriss, estão apresentados aqui em uma ordem específica. Mais tarde, os PJs podem precisar lembrar ou deduzir a ordem para resolver um enigma.

Inimigos: Quando os PJs tentam deixar o templo após completar sua missão, eles encontrarão um Padre Mecânico (Apêndice A) no salão principal – o Padre Lucant. O Padre tentará matar todos os PJs, e, caso eles fiquem para lutar, ele tem uma boa chance de ser bem-sucedido.



Os símbolos no chão do salão principal

2. Posto de Observação Inferior

O chão de metal do salão principal estende-se até uma pequena sacada, cercada por um corrimão de cobre brilhante. Abaixo de vocês está um tremendo poço, e seu fundo não pode ser visto. Acima, um vácuo cilíndrico está escavado no coração do templo. Estendendo-se pelo poço gigantesco está uma coluna de máquinas; engrenagens rangendo e pistões dançando cercam uma matriz de fios emaranhados, mangueiras e formas brilhantes de vidro. Algum tipo de descarga elétrica tremeluz pelo maquinário, que vai até onde a vista de vocês alcança.

Enquanto vocês permanecem pasmos, um grande relâmpago branco-azulado salta rumo ao corrimão da sacada. Ele se vai em um clarão, deixando um estranho e característico cheiro no ar.

Descrição: Este poço corta através dos três níveis do templo. No topo da coluna mecânica está o aparelho de ressurreição que Alexia atualmente está tentando alcançar. De fato, toda a coluna é esta máquina, que vai até as profundezas da terra. Da posição privilegiada da sacada, os PJs podem ver dois dos postos de observação do segundo andar, assim como a passarela no terceiro andar. Também é fácil ver um punhado de pequenos objetos esféricos flutuando ao redor do núcleo. Eles se esquivam com agilidade das descargas elétricas, e reluzem como se fossem feitos de latão. Estes são serventes de Cyriss. Enquanto os PJs assistem, os serventes usam suas garras para fazer ajustes na grande máquina.

Para todos os propósitos, o poço não tem fundo. Qualquer um que caia da sacada morrerá, embora os Mestres que não sejam tão implacáveis podem fazer com que o “para-quedaista”

surja mais tarde em uma cela, chamuscado e inconsciente. Caso o Mestre queira deixar as coisas mais interessantes, os PJs podem ver uma luta ocorrendo em um dos outros postos de observação. Um cultista ou Inquisidor pode ser derrubado da sacada para um destino negro, dourado e bem-passado. A própria Alexia pode talvez ser vista rapidamente.

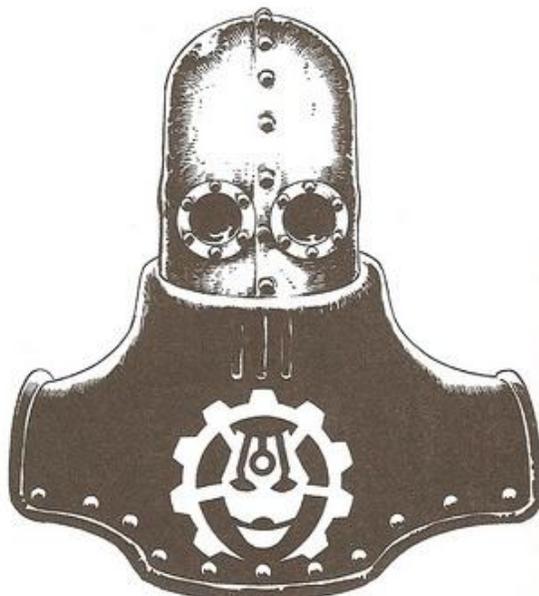
Truques & Armadilhas: As descargas elétricas fazem de uma viagem pelo poço uma péssima idéia. Qualquer um que toque o corrimão receberá imediatamente um choque elétrico que causa 1d4 pontos de dano – um aviso. Qualquer um que tente voar ou levitar pelo poço será submetido a ataques elétricos que causam 50 pontos de dano a cada rodada – mesmo em forma gasosa. A intenção é provocar o grupo deixando-os ver o seu destino final, mas isto não é um atalho.

Conseqüências: Os serventes ignorarão os PJs a menos que eles tentem danificar a máquina; neste caso, 1d4 deles atacarão. Um grupo de clérigos de Cyriss aparecerá dentro de 2 a 4 minutos, despachados dos alojamentos neste nível.

3. Refeitório

Filas de bancos e mesas preenchem esta sala. Copos derrubados e bandejas com comida semi-devorada estão espalhados pelo chão e pelas mesas que ainda permanecem de pé. Muitas outras estão viradas, e marcas de fogo e manchas de sangue espalham-se pelas paredes de metal.

Descrição: O refeitório do templo foi o local de uma luta com Alexia. Ela e suas companheiras zumbis trucidaram alguns clérigos de Cyriss mais ou menos duas horas atrás, mas os corpos já foram removidos. Não há nada interessante ou valioso aqui no momento.



Clérigo de Cyriss

4. Cozinha

Não é preciso ser um clérigo de Cyriss para notar que isto é simplesmente uma cozinha. Caldeirões cheios de comida fumegante repousam sobre placas de metal vermelhas de calor, e as mesas que estão espalhadas pelo lugar estão cobertas com vários aparatos e pedaços de carne. Algumas das mesas estão viradas; parece que houve uma luta aqui recentemente.

Descrição: Esta é simplesmente a cozinha que abastece o refeitório. Alexia visitou este aposento e teve uma rusga com os funcionários. Um teste bem-sucedido de Observar contra CD 14 localizará sangue derramado no chão. Um teste bem-sucedido de Rastrear contra CD 14 revelará a pegada de uma pequena bota no sangue.

5. Biblioteca

Esta sala é obviamente uma biblioteca. Estantes cobrem todas as paredes, e numerosas outras ocupam o chão. De onde vocês estão é possível ver livros, pergaminhos e placas de todas as formas e tamanhos. Dois globos de latão flutuam próximos ao alto teto. Depois de um momento, um deles mergulha em direção a vocês, estendendo sua garra reluzente.

Descrição: Este cômodo está repleto de conhecimento valioso para os seguidores de Cyriss – matemática, engenharia, astronomia e coisas do gênero. Esta é talvez a mais valiosa coleção no Reino de Cygnar, melhor em algumas formas do que as bibliotecas de Corvis e Caspia. Qualquer volume escolhido ao acaso conterá garranchos ininteligíveis, ou pelo menos parecerá assim aos PJs.

Uma prateleira, no meio da sala, abriga muitas pilhas de folhas de cobre. Cada folha fina mede aproximadamente 25 por 40 centímetros, e todas elas estão cobertas por uma miríade de pequenos furos, sem ordem aparente. Os furos têm meio centímetro de diâmetro, e localizam-se a meio centímetro de distância um do outro. Cada pilha tem 64 folhas de cobre, presas por uma grossa tira de couro. O canto superior esquerdo de cada folha foi cortado com capricho. As pilhas pesam aproximadamente 10 quilos cada, e há 10 delas. Há seis lugares vagos na prateleira, onde aparentemente outras pilhas eram mantidas.

Estas folhas de cobre são o equivalente dos Reinos de Ferro a cartões perfurados de computador. Os mais preciosos de todos os segredos da seita estão codificados nelas, e apenas as máquinas sagradas localizadas em outro lugar no templo podem lê-las. Estas placas são misteriosas, mas no final das contas inúteis para os PJs. Roubá-las ou destruí-las conquistará a inimizade de todos os seguidores de Cyriss que saibam de suas ações (como se invadir um

templo e matar um monte de gente já não fosse causar isto de qualquer jeito).

Inimigos: Esta sala contém 2 serventes. Um deles tentará fugir enquanto o outro enfrenta os PJs.

Conseqüências: Caso o servente escape, 4 clérigos aparecerão dentro de 1d4 minutos. Um deles será Experiente, e os outros serão Verdes.

Tesouro: Caso os PJs roubem qualquer coisa daqui, há 50% de chance de que o produto de seu furto valha 1d4x100 PO para o comprador certo em uma cidade grande. Contudo, nada que possa ser removido desta sala conterá conhecimentos capazes de mudar o mundo. A biblioteca é excelente, mas não revolucionária. É importante notar que a deusa guia seus seguidores que constroem as maravilhosas máquinas mágicas e mekânicas do templo. Não há nenhum manual aqui que descreva seu funcionamento.

6(a, b, c). Celas de Detenção

Uma porta lisa de metal está colocada na parede. Ela é completamente lisa, não exibindo nem mesmo uma maçaneta. Há uma alavanca na parede ao lado da porta.

Descrição: Todas as três celas de detenção têm a mesma aparência. As portas não estão trancadas, e a alavanca fará com que a porta deslize e se abra ou feche, impulsionada por algum mecanismo oculto. A cela A abriga dois Inquisidores. As celas B e C estão vazias. Os PJs podem acabar em uma das celas caso sejam capturados pelo alçapão no Altar, área 26.

Inimigos: A cela A abriga dois Inquisidores, ambos Lad4, em frangalhos e sangrando, chamados Leeb e Rhys. Cada um deles está com apenas 10 PV, e eles ainda têm suas armas e armaduras. Eles foram mandados por Oberen para recuperar a Fogo das Bruxas de Alexia ou dos PJs. Eles irão se recusar a cooperar com qualquer tipo de interrogação, e preferem morrer lutando a ajudar os PJs. Caso tenham a chance, eles irão engambelar os PJs para que deixem que eles se juntem ao grupo. Eles trairão os PJs na pior hora possível.

Truques & Armadilhas: Há um alçapão no teto que conecta esta área ao altar no nível 3 (área 26). O alçapão é extremamente difícil de ser detectado (Procurar CD 24) e ainda mais difícil de ser aberto (Operar Mecanismo CD 26). Caso seja aberto, pode-se ver um poço liso de metal, grande o suficiente para permitir a passagem de um humano grande, e é só. Escalar pelo poço é impossível; o metal é liso e as paredes são muito distantes umas das outras para servirem de apoio. Caso alguém suba o poço através de magia, encontrará uma partição que funciona como uma válvula só de saída, que existe para impedir este tipo de deslocamento. Esta partição não pode ser aberta.

Conseqüências: Caso alguém mexa com a partição no poço, 1d4 serventes serão convocados até a cela abaixo.

7. Auditório

Esta é uma grande sala, decorada com imagens de sóis e luas. Várias mesas e cadeiras estão espalhadas pelo perímetro, mas no centro da sala há uma visão horripilante - uma dúzia de corpos sob lençóis ensopados de sangue. Um punhado de clérigos está parado em volta dos cadáveres, realizando algum tipo de ritual. Várias esferas de latão estão em volta do grupo, flutuando no ar.

Descrição: Esta é uma sala de reuniões que serve para vários propósitos. Alguns dos mortos deixados para trás por Alexia e companhia foram trazidos para cá, e os sobreviventes que não estão ocupados caçando a garota estão tomando conta deles.

Inimigos: Aqui há 3 clérigos Verdes, um clérigo Experiente e 3 serventes. Assim que os PJs forem vistos, dois serventes fogem para buscar ajuda. O clérigo Experiente corre até o outro lado da sala, onde uma arma jaz no chão. O resto do grupo ataca.

O clérigo Experiente está tentando apanhar um lança-chamas primitivo, que está no chão no fundo da sala. Assim como sua versão moderna, este lança-chamas possui um

tanque de combustível carregado nas costas, e uma mangueira que desemboca em um projetor semelhante a um rifle. "Vestir" ou "desvestir" a arma é uma ação de rodada completa que provoca um ataque de oportunidade. O clérigo no auditório não perderá tempo "vestindo" a unidade: ele segurará o projetor em uma mão enquanto arrasta o tanque atrás de si. Isto reduz o seu deslocamento a 6 metros, e penaliza suas jogadas de ataque em -2. O lança-chamas tem apenas duas cargas remanescentes em seu tanque. Quando elas forem gastas, o clérigo atacará com magias ou com seu mecano-mangual leve (1d8, 19-20/x2). O lança-chamas, que não é uma arma mágica, tem um alcance máximo de 12 metros. Ele dispara um jato de gosma incendiária idêntico a um fogo de alquimista (LRB I 113).

Conseqüências: Caso um dos serventes escape, de 2 a 3 clérigos Experientes chegarão em 2d6 minutos.

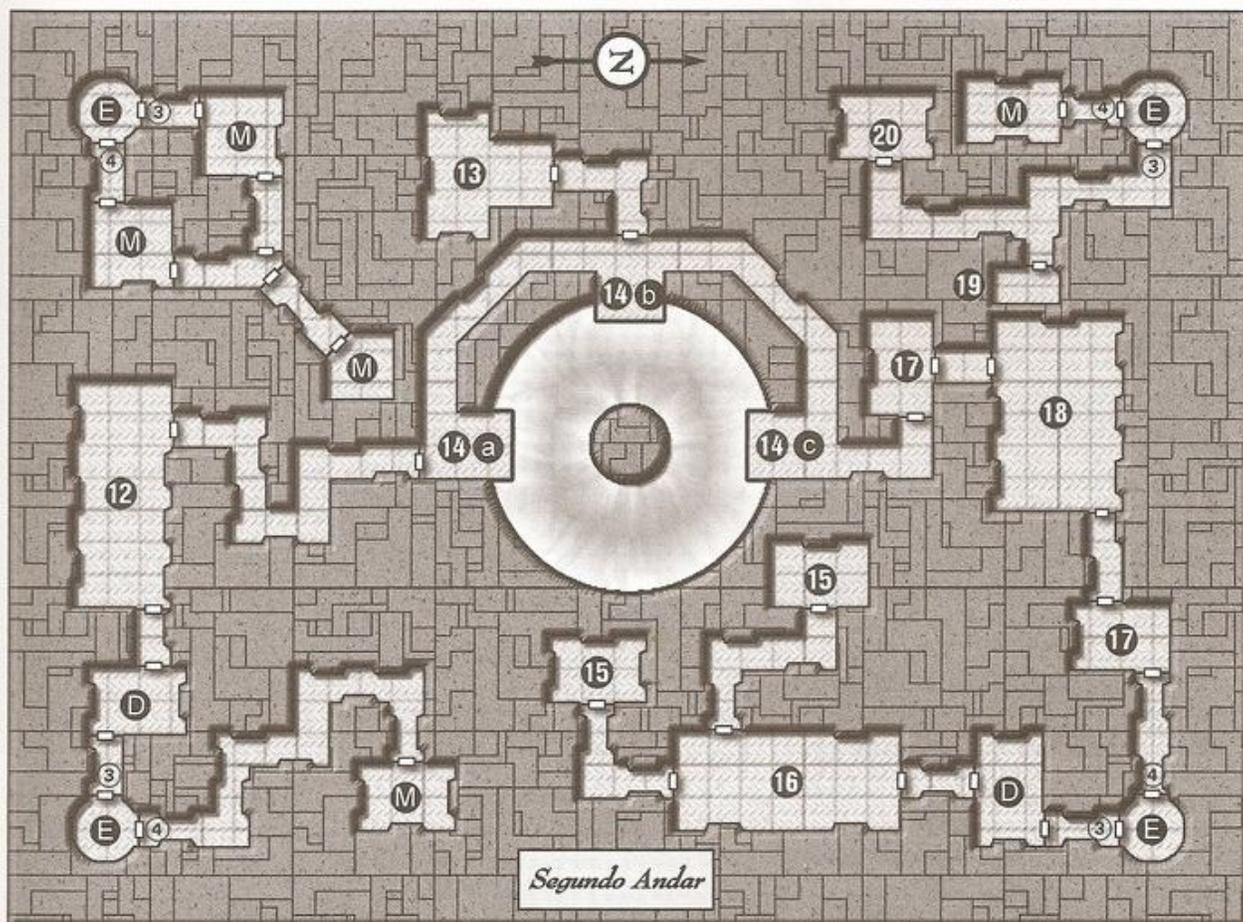
Tesouro: O lança-chamas pode ser recuperado, e é possível que ainda reste um pouco de combustível. Ele vale aproximadamente 500 PO, ou 600 PO caso esteja carregado. Embora o combustível seja semelhante a fogo de alquimista, ele não é idêntico, e será necessário um teste bem-sucedido de Alquimia contra CD 22 para desenvolver um combustível que funcione com esta arma. Além disso, o operador do lança-chamas tem uma grande chave de latão em um de seus bolsos, que abrirá as portas do cofre na área 11.



8. Alojamentos

Esta sala contém fileiras de camas, pequenos baús e pouca coisa além disso.

Descrição: Nestes quartos vivem os clérigos de mais alto escalão de Cyriss. Não há nada de excepcionalmente interessante ou útil aqui, embora haja 25% de chance de que os PJs encontrem um clérigo Experiente rezando, descansando ou escrevendo.



Descrição: Os alojamentos são todos iguais. Metade deles mostra sinais de luta ou caos recente, como camas viradas, sangue ou baús quebrados.

Inimigos: Há 25% de chance de encontrar de 1 a 2 clérigos Verdes em cada alojamento explorado.

Tesouro: Cada alojamento contém roupas suficientes em baús ou no chão para dois uniformes completos de clérigos. Os uniformes concedem +6 de bônus em testes de Disfarce (LRB I 67) para se fazer passar por um clérigo de Cyriss.

9. Quartos

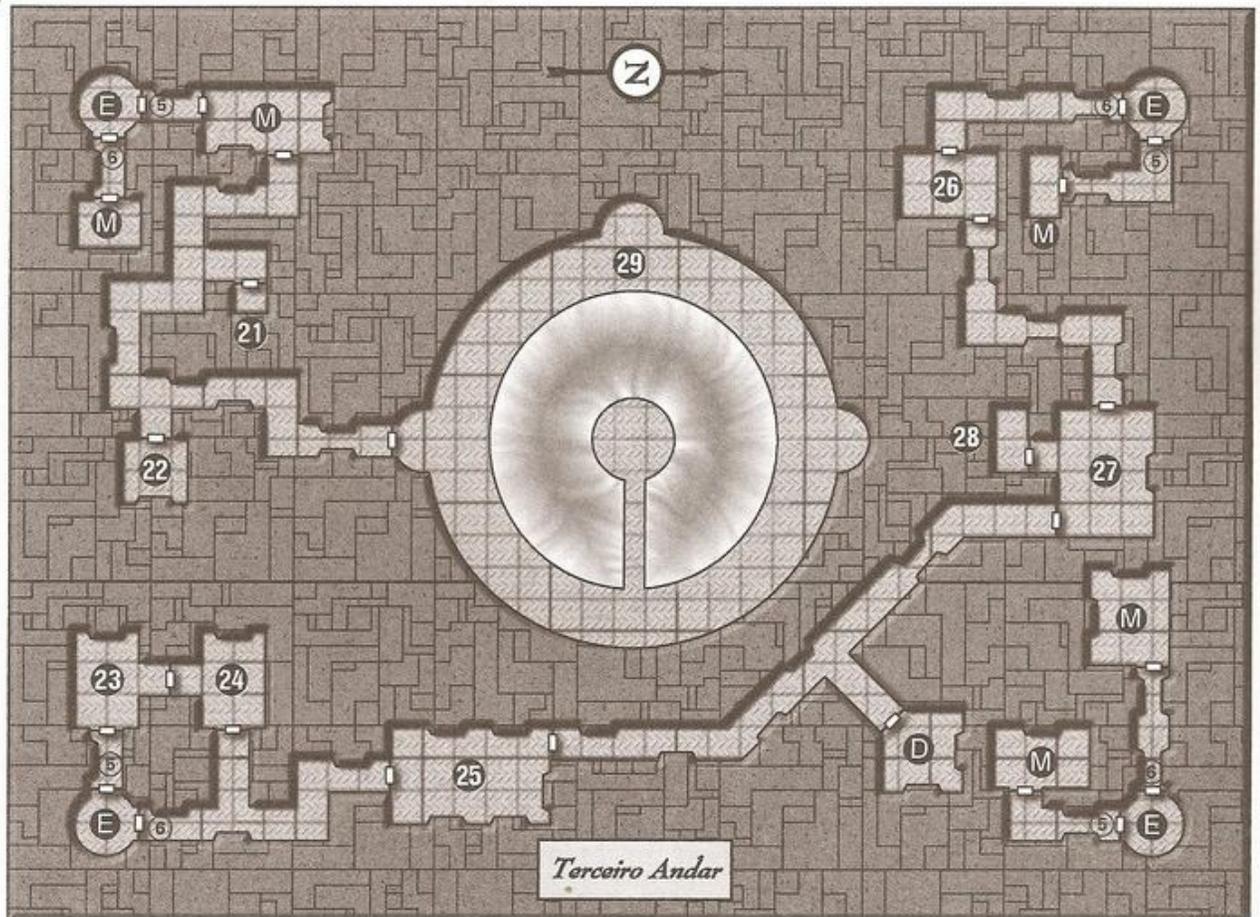
Este cômodo contém duas camas, prateleiras de livros e baús. Uma imagem do rosto de Cyriss está gravada na parede oposta à porta de correr feita de metal. O zumbido que preenche o templo é muito mais suave aqui.

Tesouro: Cada baú tem 50% de chance de conter moedas ou gemas no valor de 1d4x100 PO.

10. Sala do Periscópio

Três tubos de metal com hastes para as mãos descem do teto desta sala de paredes nuas.

Descrição: Os tubos têm um furo em seu lado, e o instrumento pode ser virado movendo-se as hastes para as mãos – estes são periscópios. Cada periscópio mostra uma visão peculiar. Um deles observa um penhasco por sobre um oceano negro e revolto, e, à distância, colinas escarpadas sobem até as nuvens. Outro periscópio mostra uma visão de um violento incêndio em uma floresta, com uma estranha lua observando por trás da fumaça. Até onde a vista alcança em qualquer direção, não há nada além de chamas e chão carbonizado. Um teste bem-sucedido de Observar contra CD 12 revelará animais com formas estranhas fugindo das



chamas. A localização aparente deste periscópio é a pelo menos 30 metros de altura. O último periscópio mostra uma selva de aparência familiar. À medida que o periscópio é girado, o Templo de Cyriss aparece, e o PJ usando o instrumento vê a si mesmo e ao seu grupo passando pelas portas do templo, assim como fizeram recentemente.

O lado dos periscópios ao alcance dos PJs não é mágico, mas o equipamento no teto que os faz funcionar o é.

Tesouro: Caso os periscópios sejam danificados ou removidos, eles cessam de funcionar. Eles são intrigantes, mas, no fim das contas, não valem nada.

11(a, b, c, d). O Cofre

O chão e as paredes desta sala são recobertos de metal opaco e negro, com adornos angulares e cobre. As quatro portas no seu interior são feitas do mesmo metal negro. Há um grande buraco de fechadura no meio de cada porta.

Descrição: Alguns dos artefatos mais sagrados da seita estão atrás destas portas. Alexia já passou por esta sala, mas ela não parou para saqueá-la; o roubo de artefatos não era

sua missão. As portas do cofre podem ser destrancadas caso os PJs tenham recuperado a chave de alguns dos PdMs, ou podem ser arrombadas com um teste bem-sucedido de Abrir Fechaduras contra CD 26.

Inimigos: Cada uma das quatro portas do cofre abriga 3 serventes. Quando o cofre é aberto, um deles irá fugir e dois irão lutar.

Conseqüências: Caso um servente escape, ele tentará conseguir ajuda. 1d4+1 clérigos Verdes podem chegar dentro de 1d6 minutos. Esteja ciente do estado do grupo; a esta altura da exploração do templo, eles podem estar muito fracos para enfrentar um grande número de guardas.

Tesouro: Cofre A: Uma pilha de três cartões de cobre, semelhantes àqueles na biblioteca. Na tira de couro que os prende está escrito "Mente". Há outra pilha de três folhas de cobre com o dizer "Visão". Cofre B: Mais duas pilhas de três cartões, com as palavras "Corpo" e "Espírito". Cofre C: Uma pilha de três cartões com a palavra "Futuro" e 100 PL. Cofre D: Cartões de cobre com a palavra "Fortitude" (novamente três deles) e três diamantes no valor de 400 PO cada.

Estes cartões são necessários para operar o Acelerador na área 27. Cada cartão tem gravado um dos símbolos vistos no piso do salão principal, mas os cartões não estão em ordem.

O símbolo é pequeno, e exige um teste bem-sucedido de Observar contra CD 14 para ser notado. Uma vez visto, é fácil ver os outros. Os cartões devem ser postos na máquina em ordem ou as conseqüências serão terríveis! Veja o Acelerador na área 27 para mais informações.

Segundo Andar

Enquanto o primeiro andar do templo era composto principalmente de espaço habitável, é no segundo andar que os cultistas têm laboratórios e oficinas. O nível de barulho é em geral muito maior aqui; adicione 1d6+1 à CD de qualquer de Ouvir. Este andar também é muito mais quente.

12. Câmara de Preservação

Diferente do resto do templo, onde vocês até agora não viram uma única chama descoberta, esta sala é iluminada por tochas dispostas nas paredes. A luz laranja bruxuleante ilumina uma figura metálica monstruosa no centro da sala. Ela parece uma mistura de aranha com centauro, construída de bronze e aço reluzentes, e com pelo menos 2,5 metros de altura.

Descrição: A figura é um constructo mecânico. Ela parece ameaçadora, mas atualmente está inerte. Há alguns painéis abertos nos membros e no corpo, revelando o intrincado maquinário em seu interior. Parece faltar uma pata de aranha na figura, e esta pata pode ser encontrada na área 16.

Este monstro de metal é na verdade um dos artefatos mais sagrados da seita. É um recipiente designado para receber a alma de um alto clérigo, que possa então viver para sempre em perfeição mecânica. Apenas um clérigo neste lugar já fez



a transição; o Padre Lucant, que atualmente está em outro lugar, mas que estará à espera dos PJs no salão principal (área 1) quando eles estiverem de saída.

Há outra área de trabalho que parece ter abrigado outro destes monstros mecânicos, mas, exceto por algumas ferramentas e partes misteriosas, ela agora está vazia.

13. Laboratório

Caso alguém escute por trás da porta desta sala, irá escutar a seguinte conversa mediante um teste bem-sucedido de Ouvir contra CD 14. Neste caso, a CD se deve ao ruído de fundo e às propriedades desta porta em particular.

Uma voz profunda de homem diz "Olhe, da última vez em que o vimos ele estava com Rhys e Leeb. Eles devem ter se

Os Óculos de Iluminação Meticulosa de Hammett

Estes óculos, idênticos a um outro par criado por um mestre artífice há muito falecido, permitem que o usuário enxergue melhor do que nunca - embora haja um preço a ser pago. Os óculos têm três conjuntos de lentes feitas do mais puro quartzo, cada uma tratada com revestimentos de cores estranhas. Duas das lentes podem ser giradas para se interporem à frente das lentes principais. À medida que mais lentes são adicionadas, as propriedades dos óculos mudam. Independente de como os óculos sejam usados, eles impõem -2 de penalidade em testes de Iniciativa devido ao seu campo de visão restrito.

Sem as lentes adicionais, os óculos concedem ao usuário visão no escuro a até 18 metros. Mesmo que a iluminação esteja boa, o usuário ainda verá tudo em preto e branco, mas os óculos podem ser usados indefinidamente neste estado.

Com o primeiro conjunto adicional de lentes, o usuário pode ver como se houvesse conjurado *detectar magias*. Contudo, os óculos causam fadiga e dor de cabeça neste modo. A cada 10 minutos de uso, o usuário deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude ou cair inconsciente por 1d10 minutos. A CD deste teste começa em 10 e aumenta em 2 pontos a cada 10 minutos que os óculos sejam usados. Enquanto o PJ estiver inconsciente não há efeitos negativos por causa dos óculos, mas o personagem deve descansar antes de usá-los novamente; a CD do teste de resistência de Fortitude diminuirá em 2 pontos para cada 10 minutos de descanso, de volta a um mínimo de 10. Caso sejam usados de novo imediatamente, a CD do teste de resistência de Fortitude recomeça do valor em que estava anteriormente.

Com o segundo conjunto de lentes, os óculos concedem ao usuário uma atenção a detalhes e intuição mecânica muito úteis. Todos os testes de Procurar e Ofícios recebem +2 de bônus de circunstância enquanto os óculos são utilizados desta forma, mas o lado negativo é o mesmo do segundo modo. Os óculos valem 13.000 PO.

separado." Outro homem, falando rapidamente com uma voz mais aguda, diz: "Bem, eu espero que Rhys e Leeb tenham se saído melhor do que o Ogro aqui. Ninguém merece isto... Eu espero que peguemos aquela cadela logo." A primeira voz responde "Se ela não nos pegar primeiro." O segundo interlocutor então diz "Melhor ela do que Oberen, eu penso às vezes." Ambos riem nervosamente.

Diferente do resto deste andar, o ar nesta sala é fresco e agradável. Prateleiras nas paredes estão repletas de globos de vidro dispostos ordenadamente, cada um deles cheio de um líquido de cor forte. Outras prateleiras abrigam jarras de materiais em pó. Sobre as mesas no centro da sala, repousa um labirinto de objetos de vidro interconectados e tubos de metal. Há um armário baixo no canto, longe do resto do equipamento.

Dois humanos vestidos de preto estão examinando o que existe na sala. Um humano morto, vestido de forma parecida, jaz a seus pés. Quando eles os vêem, levam suas mãos às armas, mas não atacam. "Alto lá, amigos", o homem mais baixo diz.

Descrição: Esta sala é um laboratório. Os vários reagentes nas prateleiras são uma mistura de materiais inúteis, perigosos e valiosos. Nada nesta sala é mágico, e a ciência praticada aqui é um tipo estranho de alquimia que será desconhecida a qualquer um com treinamento tradicional. Mesmo assim, um personagem que for bem-sucedido em um teste de Alquimia contra CD 22 pode produzir alguns itens úteis dos ingredientes que existem aqui. Cada tentativa consome 15 minutos; três tentativas podem ser feitas antes que os reagentes reconhecíveis sejam todos gastos. Um teste bem-sucedido permitirá que o alquimista crie um dos seguintes itens, aleatoriamente. Nota: o que é produzido depende de quais reagentes o PJ reconhece; esta aleatoriedade não significa que o PJ não sabe o que está fazendo enquanto o faz.

- ▶ Um frasco que irá se quebrar e explodir em chamas quando arremessado. A área de efeito é um círculo de 3 metros de diâmetro, e o efeito é o de uma magia *mãos flamejantes* de 5° nível (5d4 pontos de dano).
- ▶ Uma sacola de pólvoras com um pavio. Uma rodada após ter sido acesa, ela irá produzir uma nuvem de 6 metros de fumaça cinzenta e venenosa. A nuvem demora 2 rodadas para crescer ao diâmetro de 6 metros, e dura por 3 minutos. Aqueles pegos dentro da fumaça devem ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Fortitude contra CD 16 a cada rodada ou sofrer 1d4 pontos de dano, e 1 ponto de dano temporário em Força.
- ▶ Um tônico que recupera 1d12 PV e adiciona 2 pontos de Força e Destreza por 15 minutos. Caso o teste de Alquimia para produzir isto falhe, a falha não é descoberta até que alguém beba o tônico, que então causará 1d6 pontos de dano.

Note que apenas o acesso a reagentes de alta qualidade neste laboratório torna possível produzir estes itens com tanta rapidez e facilidade. Os PJs não devem esperar produzir estes preparados tão facilmente no futuro!

Inimigos: Há 2 Inquisidores nesta sala. Um terceiro, morto, jaz aos seus pés. Pela runa em seu rosto, é fácil perceber que ele foi um dos erguidos de Alexia, destruído por seus antigos colegas. Os Inquisidores sabem quem os PJs são, mas não atacam os aventureiros se puderem ao invés disso enganá-los para ganhar sua confiança. Caso os PJs já tenham sido enganados pelos Inquisidores na cela de detenção do andar de baixo, isto deve ser relativamente fácil. Caso os Inquisidores se juntem ao grupo, eles irão se voltar contra os PJs na pior hora possível e tentar roubar a Fogo das Bruxas.

Tesouro: O armário de metal trancado no canto (Abrir Fechaduras CD 15) contém 3 frascos de vidro marrom com ácido (1d6 pontos de dano, LRB II 88). O armário também tem um fundo falso (Procurar contra CD 26 para descobri-lo). Dentro do fundo falso estão guardados os *óculos de iluminação meticulosa de Hammett*, mas o tesouro está protegido por uma armadilha de agulhas (Procurar contra CD 24 para localizá-la, Operar Mecanismo contra CD 20 para desarmá-la, teste de resistência de Reflexos contra CD 18 para evitar 2d6 pontos de dano).

14(a, b, c). Postos de Observação

Estas sacadas são versões maiores do posto de observação no térreo, área 2. A passarela no último andar do templo pode ser vista dos postos A e C.

15. Peças

Fileiras de arcas e caixotes de metal preenchem esta sala. Em todo lugar para onde vocês olham, é possível ver incontáveis engrenagens, lentes, rolos de arame e outras peças estranhas, todas organizadas por tamanho.

Descrição: Estas são peças usadas para construir serventes e fazer a manutenção das máquinas nas paredes. Isto deve ser de interesse para um engenheiro, mas nada aqui é muito valioso. Caso os PJs levem alguma coisa, estes materiais valerão 4 PO por quilo caso eles consigam encontrar o comprador certo em Corvis.

Tesouro: Um teste de Procurar contra CD 16 revelará uma pequena caixa de metal com o interior acolchoado. Dentro dela estão quatro globos de vidro amarelo do tamanho de um punho. Quando arremessados, cada um deles quebrará com um som semelhante ao de um trovão, e causará 1d8 pontos de dano elétrico a qualquer um dentro de 3 metros. Os globos se quebram com facilidade, então os PJs que os carregarem devem ser cuidadosos – caso um dos globos dispare, ele pode provocar uma reação em cadeia. Caso isto aconteça, um teste de resistência deve ser feito para o dano combinado.

16. Oficinas Grandes

Mesas longas, repletas de peças e pequenos pedaços de metal, preenchem esta sala. Bastões luminosos se estendem do chão ao teto, iluminando a câmara com uma luz branca agressiva. Uma figura solitária está recurvada sobre seu trabalho em uma mesa próxima, manipulando minúsculas peças de metal com suas ferramentas prateadas.

Descrição: Os seguidores de Cyriss trabalham aqui, manufaturando serventes e outras máquinas. Há uma dúzia de serventes aqui em vários estágios de construção, mas nenhum está ativo. Há algumas máquinas muito maiores, mas sua função é um completo mistério. Qualquer um que procure pela sala encontrará algo muito intrigante: uma gigantesca pata insetoíde, finamente construída e cheia de componentes mecânicos irreconhecíveis. A pata está em um banco no lado oposto da sala, e está coberta com um grande pedaço de seda com símbolos sagrados bordados com um fino fio dourado.

Inimigos: O solitário clérigo Verde nesta sala não deve ser um desafio muito grande.

Tesouro: No lugar onde o clérigo estava trabalhando há dois serventes quase completos. Seus

"olhos" de vidro precisam ser aparafusados em suas "órbitas" para que estejam completos. Caso os PJs façam isto, os serventes tomarão vida, flutuarão no ar e aguardarão suas ordens! Qualquer personagem com uma perícia como Profissão (engenharia) ou Ofícios (reparos mekânicos) pode ativar outros dois serventes próximos (que requerem um pouco mais de trabalho) mediante um teste bem-sucedido contra CD 14 (cada um). O resto dos serventes nesta sala estão muito incompletos para serem ativados sem conhecimento especial. Note que os serventes não podem deixar o território do templo. Caso tentem, eles ficarão inertes, embora ainda valham 50 PO para a pessoa certa.

17. Sala dos Trajes

As paredes desta sala estão repletas de estranhas vestimentas de couro. Entre as capas, calças, capuzes e luvas estão diversos pares de óculos protetores.

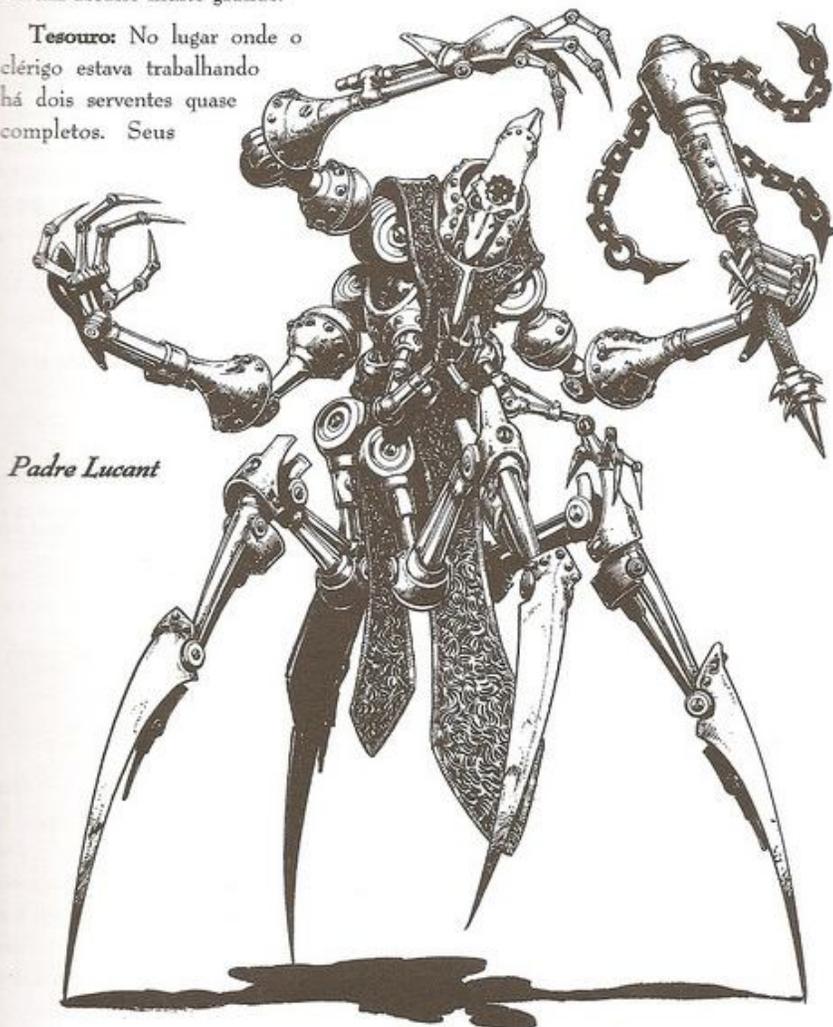
Descrição: Este é o equipamento protetor utilizado na fundição. Há quatro trajes completos aqui. Qualquer um que vista um destes trajes recebe +1 de CA e resistência ao fogo

3. Os trajes de couro são pesados e incômodos, e acarretam em uma penalidade de armadura de -2 e 20% de chance de falha de magia. Eles pesam 10 quilos cada um, e podem ser usados sobre armadura média ou leve (naturalmente, os óculos de proteção estão inclusos).

18. Fundição

Vocês passam por uma porta de correr de metal e encontram-se em uma passarela a aproximadamente 6 metros acima do que parece ser algum tipo de fábrica. Uma vasta sala jaz perante vocês, contendo vários tonéis brilhantes de metal fundido e enormes braços mekânicos. O calor é intenso, e o metal derretido produz uma inquietante luz alaranjada. Os braços, ligados ao chão, estão trabalhando, despejando pedaços de metal dentro dos tonéis.

Descrição: Os cultistas refinam metal aqui. Uma passarela (a 6 metros de altura) se estende pelo perímetro da sala, e dois passadiços interconectados atravessam o meio



Padre Lucant

O Globo de Vidro

A maior parte do público moderno identificaria imediatamente o globo de vidro (área 25) com as esferas girando em seu interior como um modelo do sistema solar. Contudo, a maioria dos habitantes do mundo de Caen ainda acredita que o seu lar é o centro do universo visível. Apenas os mais avançados e controversos dentre os cientistas desta época propõem o modelo heliocêntrico. Os cultistas de Cyrius são os astrônomos mais avançados desta terra, contudo, e estão a caminho de iluminar as Suas obras divinas da natureza. O modelo do sistema solar é colocado na sala da Iluminação Numérica para inspirar os acólitos que labutam, catalogando os muitos nomes de sua deusa. É um artefato lindo, mas seria impossível removê-lo do templo.

da sala. As saídas deste lugar estão no nível térreo. Metal derretido respinga aqui e ali, quando o ferro-velho é despejado nos cadinhos ou os lingotes são forjados. Cada PJ dentro de 3 metros de um dos cadinhos tem 20% de chance a cada minuto de receber um respingo, que causa 1d3 pontos de dano. Um traje de couro da sala dos trajes protegerá o personagem disto.

Inimigos: Há 3 cultistas Verdes nesta sala, trabalhando na forja de lingotes de metal. Eles não notarão os PJs de início. Há outro cultista na área 19, operando os braços mecânicos, embora se possa manipular apenas um de cada vez. Um teste de Observar contra CD 18 é necessário para ver a janela estreita e cheia de fuligem que ele usa para observar o andar. Ele tentará fazer um

ataque de surpresa com qualquer braço do qual os PJs se aproximem. Os braços têm Força 22, Destreza 8, Iniciativa -4, CA 5, dureza 5, 20 PV e Agarrar Aprimorado. Um apertão de um dos braços (ataque corpo a corpo +6) causa 1d8+6 pontos de dano, mas o real perigo é ser apanhado e jogado em um dos tonéis. Por sorte, os braços se movem muito lentamente, com deslocamento de 3 metros.

Truques & Armadilhas: Há cinco tonéis de metal e quatro braços mecânicos. As passarelas correm por entre eles, mas ainda assim é possível que um dos braços ataque alguém em uma passarela. Também é possível que alguém que esteja lutando em uma passarela seja derrubado, possivelmente aterrissando em um tonel de metal derretido!

Conseqüências: O operador dos braços fará o que puder para avisar o resto do templo sobre os invasores, mas isto já é assumido na descrição das outras salas.

Tesouro: Em um canto, sob uma lona cheia de graxa, 12 lingotes de prata estão empilhados. Cada lingote tem o tamanho de um tijolo, vale 550 PO e pesa 5,5 quilos. Também há dúzias de lingotes de ferro, latão e cobre do mesmo tamanho por aqui, todos em pilhas ordenadas. Por último, há uma bomba de gosma oleosa – combustível de lança-chamas, embora aqui ele receba usos industriais. Caso o lança-chamas do auditório tenha sido recuperado, ele pode ser recarregado à sua capacidade máxima de 4 cargas com o conteúdo desta bomba. São necessárias 2 ações de rodada completa e um teste bem-sucedido de Operar Mecanismo contra CD 16 para fazer esta operação.

19. Controle da Fundição

A porta se abre, escorregando para o lado, e vocês vêem uma figura de costas para vocês, recurvada sobre um ninho de alavancas e pedais. A sala tem iluminação fraca, mas um brilho alaranjado infernal vaza de uma janela estreita de vidro grosso, através da qual esta pessoa olha.

Descrição: O clérigo Verde que está aqui opera os controles da fundição e dos braços mecânicos. O barulho nesta sala é intenso, infligindo -6 de penalidade em testes de Ouvir.

Inimigos: A única ameaça nesta sala é o clérigo.

20. Sala dos Medidores

Esta pequena sala está repleta de medidores redondos, do tipo que se vê em uma caldeira a vapor. Deve haver centenas deles, todos dispostos nas paredes. Os símbolos nos medidores são misteriosos, assim como é a sua função. Alguns dos ponteiros dançam e saltam, enquanto outros permanecem fixos em um ponto do mostrador.

Descrição: Não há nada para ver ou fazer aqui.

Terceiro Andar

O terceiro andar do templo é onde o culto mais fervoroso a Cyrius é feito, e este andar é mais fresco e quieto do que o de baixo. A penalidade para testes de Ouvir aqui volta para 1d4, assim como era no andar térreo.

21. Ferramentas

Prateleiras nesta sala abrigam dúzias de ferramentas cheias de graxa. Muitas têm formas familiares, mas um número igual delas é totalmente misterioso.

Descrição: Nada aqui é especialmente valioso. Muitas das ferramentas podem ser usadas como clavas improvisadas.

22. Roupeiro

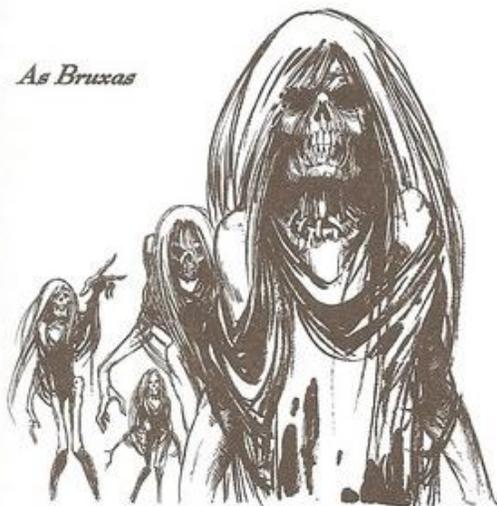
Vestimentas de clérigos estão penduradas por todas as paredes desta sala.

Descrição: Há doze vestimentas completas aqui: dois trajes de trabalho (veja a área 17), cinco robes de clérigo de nível baixo (Verdes) e cinco robes de clérigos de nível alto (Experientes). As vestimentas adicionam +6 de bônus em testes de Disfarces (LRB I 67) para se fazer passar por clérigos de Cyrius, mas qualquer um que vista os trajes protetores de couro fora da fundição (área 18) parecerá muito suspeito (-6 de penalidade nos testes de Disfarces).

23. O Céu Noturno

As paredes lisas de metal desta sala se mesclam perfeitamente com o teto de vidro. Do lado de fora, vocês podem ver um estrelado céu noturno.

As Bruxas



Descrição: Qualquer um que seja bem-sucedido em um teste de Conhecimento (natureza) ou Profissão (marinheiro) contra CD 12 imediatamente notará que as estrelas acima de suas cabeças não são aquelas vistas no mundo de Caen. Os PJs também podem perceber que não deveria estar escuro do lado de fora, dependendo da hora em que visitarem esta câmara.

O teto de vidro especial é grosso e resistente. Caso seja atacado, ele ficará lascado, mas não irá se quebrar. Caso os jogadores estejam verdadeiramente determinados a destruí-lo, ele tem dureza 5 e 50 PV. Quando ele finalmente ceder, o vácuo do outro lado sugará qualquer um na sala para o vazio, e as portas da sala irão se fechar com um estampido. Nós encorajamos o Mestre a expulsar os personagens desta sala se eles começarem a fazer algo idiota! Se eles persistirem em tentar quebrar o vidro, devem ouvir sons sibilantes à medida que o ar começa a ser sugado. Seus ouvidos devem estalar, e a temperatura começará a cair. Caso eles insistam nisso, eles merecem o que acontecer.

24. Câmara de Devoção

Alguns bancos de metal estão presos ao chão desta câmara. As paredes são adornadas com lindas tapeçarias, feitas de fios metálicos. Elas mostram cenas dos céus noturnos, assim como bizarros padrões geométricos. Um globo de luz, preso em uma rede dourada, pende do teto. Ele despeja uma luz suave sobre um par de seguidores de Cyriss vestidos em robes, que estão sentados em meditação silenciosa.

Descrição: Esta sala é designada para a meditação de pequenos grupos de devotos. As tapeçarias (há oito delas) valeriam 500 PO cada, mas pesam 50 quilos cada, então é improvável que os PJs as levem. A fonte de luz pode ser removida; a rede dourada vale mais ou menos 5 PO, e o globo em si é idêntico às fontes de luz nos corredores do templo.

Inimigos: Os clérigos nesta sala são na verdade erguidos deixados para trás por Alexia. Deixados em um estado torturante de morte em vida, eles instintivamente voltaram a esta sala em busca de conforto. Diferente dos outros erguidos, estes permanecerão em silêncio e imóveis caso sejam deixados em paz. Caso eles ou a sala sejam perturbados de alguma forma, eles atacarão. Veja o Apêndice A para suas características.

25. Iluminação Numérica

Esta sala é grande e fortemente iluminada. Uma esfera gigante de vidro está colocada no chão no centro da sala, e fileiras de escrivaninhas estão dispostas em círculos ao seu redor. Sobre cada escrivaninha está um tipo de máquina movida a manivela. Dois clérigos estão trabalhando em suas escrivaninhas, repetidamente girando as manivelas e escrevendo alguma coisa nos gigantescos tomos à sua frente. Quando vocês entram, eles dão um pequeno grito de surpresa e medo, e tentam correr até a saída mais próxima, levando seus livros consigo.

Descrição: Os clérigos de Cyriss estão usando as calculadoras movidas a manivela para imprimir listas de variações do nome de sua deusa. As máquinas e livros não revelarão nada além de linhas e linhas de caracteres sem significado algum para quem os investigar. Eles não têm valor, embora sejam preciosos para os cultistas.

A esfera de vidro no centro da sala tem mais ou menos 4 metros de diâmetro. No centro da esfera (que é decorada com pequenas imagens pintadas de estrelas e cometas) está um grande orbe brilhante. Ao redor do orbe, a variadas distâncias estão diversas outras esferas menores, que se movem ao redor dele em círculos, movidas por algum tipo de dispositivo mecânico. As pequenas esferas de metal até mesmo giram ao redor de si mesmas à medida que giram ao redor do centro, e uma delas chega a ter três pequeninas esferas girando em torno de si.

Caen tem três luas, duas pequenas e uma grande. Um personagem pode perceber que isto é algum tipo de modelo astrológico mediante um teste bem-sucedido de Conhecimento (natureza) contra CD 22 ou Profissão (astrônomo) contra CD 14.

26. O Altar

Esta pequena sala é fracamente iluminada pelas luzes amareladas no teto. Uma caixa de vidro no centro da sala abriga um cajado ornamentado, feito de metal reluzente. Na parede oposta à porta, uma grande placa de latão traz a imagem de um ancião, vestido no que vocês reconhecem com sendo as vestimentas tradicionais desta seita. Abaixo da imagem está outra placa com os dizeres "Padre Ghil Lucant, Preservado em 603".

Descrição: O corpo do Padre Lucant já se foi há muito, e sua alma agora ocupa o constructo mecânico que estava ausente da área 12. O ano 603 é o ano atual; como referência, o julgamento das Bruxas de Corvis ocorreu no ano 593. O cajado cerimonial do padre, um *cajado das máquinas de Cyriss menor*, está em exposição na caixa de vidro, que pode ser facilmente aberta. Obviamente, abri-la da maneira fácil dispara uma armadilha.

Truques & Armadilhas: Há um alçapão na frente da caixa de vidro. Caso a porta seja aberta, qualquer um no quadrado de 3 metros na frente da caixa cairá por um tubo escorregadio de metal. Após alguns segundos escorregando pela escuridão quente, as vítimas cairão em uma das celas no primeiro nível. O Mestre deve escolher a cela ao acaso. A CD do teste de Procurar necessário para notar a armadilha é 22, e um teste bem-sucedido de Operar Mecanismo contra CD 16 é necessário para desarmá-la.

Conseqüências: Caso a caixa de vidro seja simplesmente quebrada, nada parecerá acontecer, mas um alarme soará em outro lugar. Os PJs encontrarão uma patrulha de 2 a 4 clérigos e serventes dentro de 1d6 minutos. Os cultistas ignorarão qualquer um que tiver caído na armadilha e aterrissado na cela. Eles têm problemas maiores no momento.

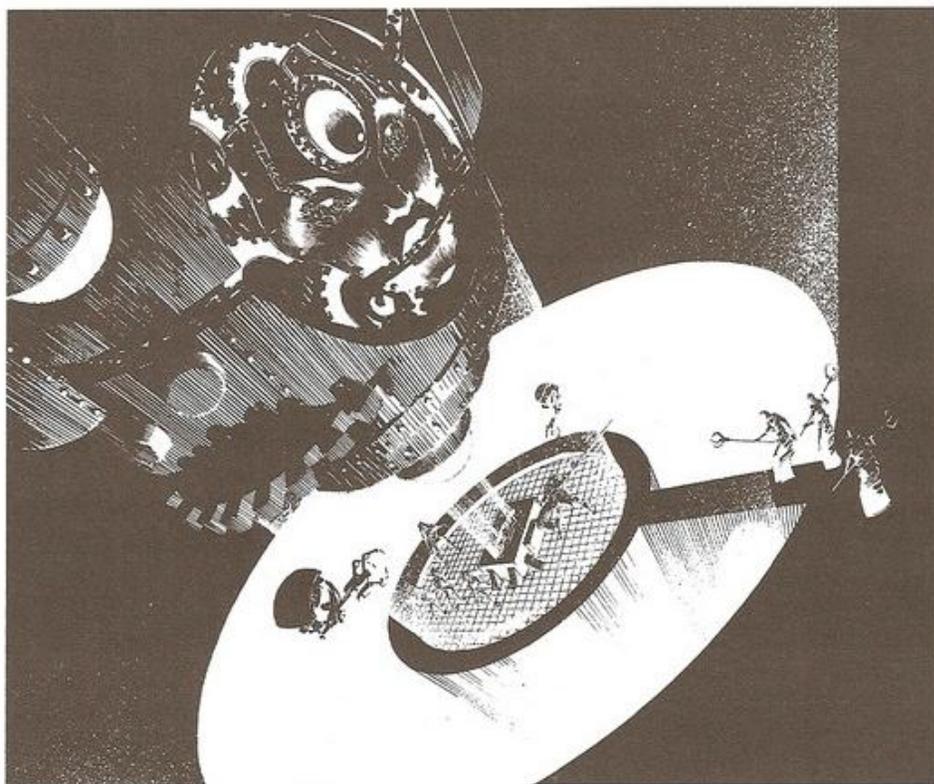
Tesouro: O *cajado das máquinas de Cyriss menor* é oco e construído de um metal incomum, fazendo-o muito leve (1 quilo). Ele é parte mágico e parte mekânico. Nele há três botões, que exigem testes bem-sucedidos de Procurar contra CD 18 para serem

notados. Os botões produzem os seguintes efeitos: 1. *Luz*, como a magia de clérigo, à vontade. Pressionar o botão 1 novamente terminará a magia *luz*. A luz não é mágica, e funcionará até mesmo em um campo antimagia. 2. *Tornar inteiro*, uma vez por dia. O objeto a ser consertado deve ser tocado pelo cajado. 3. *Mesclar-se às rochas*, uma vez por dia. O usuário pode também mesclar-se a um objeto sólido de metal. O cajado vale 12.000 PO.

27. O Acelerador

Uma pequena máquina com uma bandeja de metal e uma longa alavanca de latão jaz no chão desta sala. Atrás dela, existe uma reentrância na forma de um humano na parede de metal. A reentrância é contornada com cobre, e há duas maçanetas enferrujadas onde ficariam as mãos na reentrância. Não há mais nada nesta sala.

Descrição: Esta máquina é usada em conjunto com os cartões de cobre do cofre, área 11. Caso as folhas de cobre sejam colocadas no leitor no centro da sala, uma pessoa que esteja na alcova sentirá uma sensação de formigamento enquanto recebe um efeito mágico temporário. Caso as folhas de cobre não estejam na ordem certa, o efeito será muito desconfortável. Um teste bem-sucedido de Observar contra CD 14 permitirá que um PJ note algo gravado na máquina, um desenho de um cartão perfurado sendo colocado no leitor, com o canto cortado no lado superior esquerdo. Uma vez que a folha de cobre seja colocada no



leitor, uma grande alavanca precisa ser puxada; isto irá empurrar o cartão para dentro do mecanismo e despejá-lo na bandeja de saída. As folhas de cobre da biblioteca no andar térreo (área 5) não encaixarão no leitor do Acelerador. Apenas os cartões encontrados no cofre (área 11) funcionarão.

Os efeitos possíveis do Acelerador estão listados abaixo. Os efeitos benéficos são aplicados apenas no caso das folhas de cobre serem colocadas no leitor na ordem correta – a ordem que está gravada no chão do salão principal, área 1. Caso os cartões sejam colocados no leitor na ordem errada, o Mestre deve aplicar o efeito negativo listado abaixo. Caso os cartões sejam misturados, aplique um efeito negativo aleatório dos cartões usados.

- ▶ **Mente:** +2 Int por 24 horas ou -2 Int por 24 horas.
- ▶ **Corpo:** +2 For por 24 horas ou -2 For por 24 horas.
- ▶ **Espírito:** +2 Sab por 24 horas ou -2 Sab por 24 horas.
- ▶ **Visão:** *visão da verdade* por 24 horas ou *cegueira* por 24 horas.
- ▶ **Futuro:** *sexto sentido* por 24 horas ou *confusão* por 24 horas. (O efeito de *confusão* irá manifestar-se apenas quando o PJ estiver sob tensão, como em combate.)
- ▶ **Fortitude:** *vigor* por 24 horas ou *envenenamento* por 24 horas – nenhum teste de resistência é possível.

Caso alguém esteja sob a influência do Acelerador, não poderá receber um segundo efeito. A máquina simplesmente não irá funcionar. Os clérigos usam este aparelho para preparar-se para provações religiosas especiais; a máquina não é usada com frequência porque exposições repetidas trazem seus próprios malefícios, que fogem à alçada deste livro.

28. Sala de Preparação do Acelerador

Algumas cadeiras confortáveis estão espalhadas por esta sala. Robes ornamentados de um tipo que vocês ainda não tinham visto pendem de um cabide na parede. Em uma pequena mesa em um canto está um frasco contendo algum tipo de líquido.

Descrição: Aqueles que estão prestes a usar o Acelerador usam esta sala para trocar de roupa e vestir os robes cerimoniais. O fluido no frasco é um óleo aromático, usado para untar o sujeito. Ele vale apenas cerca de 5 PO.

29. O Núcleo

Vocês saem de um corredor para entrar em um passadiço largo que circunda um vasto poço no centro do templo. À direita, a um quarto do caminho pelo passadiço, vocês vêem a passarela que já haviam visto do nível inferior. O núcleo da grande máquina desponta da escuridão, culminando em uma passarela na qual uma terrível luta está acontecendo.

Alexia Ciannor está engajada em combate com vários clérigos do templo. Por cima do barulho do combate, vocês podem ouvir o estalar das descargas elétricas do poço abaixo, e clarões periódicos de luz branco-azulada iluminam a vasta câmara como se fosse dia. Atrás de Alexia, no centro da plataforma, um corpo coberto por um tecido jaz em um sarcófago aberto de metal. Sobre o colo do cadáver está uma espada negra como a noite – a Fogo das Bruxas.

Alexia está armada com um sabre e uma pistola. Enquanto vocês observam, ela dispara sua arma no peito do último clérigo, que grita e cai para trás, despencando da plataforma. Arcos de eletricidade alcançam o corpo que cai, que estala e chia enquanto desaparece no breu.

"Vocês de novo!", diz Alexia, vendo o grupo. "Uma parte de mim esperava que meu tio Pandor tivesse ouvido a razão desta vez." De repente, vocês percebem que não estão sozinhos no passadiço. Em ambos os seus lados estão as bruxas redivivas, as horrendas companheiras de Alexia. Elas cambaleiam, arrastando seus pés em sua direção, murmurando, suas garras estendidas. "Apenas vão embora, por favor, antes que eu esqueça que vocês são amigos do meu tio."

Descrição: Alexia quer que todas as bruxas estejam reunidas em vida, mas ela sacrificará as outras quatro para arranjar o tempo de que necessita para salvar sua mãe. Enquanto os PJs lutam com as bruxas zumbis, Alexia irá cuidar de sua mãe e da máquina na plataforma.

Rajadas de ar quente sopram no vão entre o passadiço e a plataforma, então arcos e bestas recebem -6 de penalidade. Armas de fogo recebem apenas -3 de penalidade. Qualquer um que tente cruzar o vão (saltando, voando) será sujeito a ataques elétricos como detalhado na sacada do andar térreo (área 2). O único caminho seguro até a plataforma é a passarela que, naturalmente, é estreita e sem corrimãos, mantendo a tradição das fortalezas malignas por todo o multiverso.

O propósito deste encontro é que os PJs derrotem Alexia e recuperem a espada, que ela colocará em um receptáculo na plataforma central. O Mestre não deve permitir que os PJs matem Alexia. Ao invés disso, uma batalha dramática concluída com a queda de Alexia da plataforma ou da passarela é a melhor opção. Não deve ser difícil para o Mestre arranjar as coisas para que isto aconteça. Caso o grupo seja muito lento para lutar contra as bruxas zumbis, os preparativos de Alexia apenas demorarão mais. Quando eles finalmente forem enfrentá-la, o Mestre deve notar que Alexia está quase sem magias. Ela é durona, mas não invencível. Quando a conclusão chegar, ela despencará no poço, talvez terrivelmente ferida, gritando de raiva. Isto pode parecer fatal, mas ela com certeza aparecerá de novo no *Livro Três!*

Tesouro: Com Alexia fora do jogo, os PJs conseguirão tomar a Fogo das Bruxas. Os PJs também podem examinar a máquina. A ressurreição é apenas uma de suas habilidades. Infelizmente, ela é muito complexa para que o grupo a utilize. Para compreendê-la seria necessário um sério esforço de pesquisa.

Finalizando

Quando os PJs deixarem o Templo, eles podem reunir-se com Squint e voltar a Corvis. O Mestre tem liberdade de emboscá-los com gobbers, homens-crocodilo e outros perigos do pântano, mas não há nenhum encontro planejado para a viagem de volta. Contudo, o Mestre deve estar familiarizado com as habilidades da Fogo das Bruxas – ela certamente pode causar problemas caso os PJs não sejam cuidadosos.

Se Squint já foi embora, os PJs estarão com problemas. Eles terão de voltar para Corvis a pé (o que já é uma aventura) ou procurar pelo barco de Alexia, que está escondido mais para cima no rio. Caso o grupo realmente esteja sem opções, Squint pode voltar para resgatá-los. Contudo, ele não está fazendo isto por generosidade; ele irá exigir um pagamento substancial antes de ajudar de qualquer forma.

A História da Fogo das Bruxas

A lâmina Fogo das Bruxas é um poderoso artefato, forjado há eras por um artesão desconhecido na época das Mil Cidades. Os detalhes de sua construção se perderam na antiguidade, mas alguns estudantes de assuntos arcanos conhecem boatos de suas terríveis habilidades. Aquele que brande a espada pode liderar um exército dos mortos, alguns dizem; outros falam da sua habilidade de capturar as almas

de suas vítimas. Ambos os boatos são verdadeiros, e ainda há mais além disso.

Vahn Oberen, o líder da temida Inquisição de Raelthorne o Velho, ficou sabendo da lâmina mais ou menos cinco anos antes de o Rei ser deposto por seu irmão mais novo Leto. Oberen sabia que, se a Fogo das Bruxas tivesse até mesmo uma fração do poder atribuído a ela pelas lendas, ela seria uma arma formidável, e resolveu encontrá-la. Isto levou anos de pesquisa, mas finalmente Oberen descobriu o lugar de descanso da Fogo das Bruxas – uma rede de cavernas na costa leste da Ilha de Scharde. Scharde era (e ainda é) um lugar perigoso, ocupado por assassinos, trollóides, ogruns e coisas piores. A ilha também era parte do Reino de Cryx – domínio de Toruk, Senhor das Serpentes.

Oberen e Raelthorne decidiram que, embora fosse arriscado roubar a espada debaixo do nariz do Rei Dragão, era ainda mais arriscado deixá-la onde estava, já que Toruk iria certamente descobri-la algum dia. Então, no inverno de 591, Oberen liderou a expedição que recuperou a lâmina de sua tumba. Ninguém fora do círculo interno na Inquisição sabe dos detalhes desta empreitada, mas Oberen conseguiu recuperar a Fogo das Bruxas e voltar com ela para Cygnar. Até hoje o Rei Toruk parece estar na mais completa ignorância sobre a expedição de Oberen.

Dentro de poucos meses, Oberen já havia descoberto quase tudo sobre as habilidades da Fogo das Bruxas, e colocado-a em uso para Raelthorne e a Inquisição. Nos últimos dias do reinado de Raelthorne o Velho, Oberen também teceu um outro plano. Este esquema ambicioso permitiu que ele tirasse a máxima vantagem do poder da Fogo das Bruxas pessoalmente. Oberen sabia que um evento orquestrado com

As Bruxas Redivivas

No *Livro Um da Trilogia, A Mais Longa das Noites*, Alexia reanimou as quatro bruxas companheiras de sua mãe, que foram chantageadas, executadas e enterradas fora de Corvis. Sua mãe, Lexaria, a líder do grupo, foi enterrada no terreno da igreja dentro da cidade. Quando Alexia recuperou o corpo, ela decidiu não reanimá-lo da mesma forma relativamente tosca que fez com as outras bruxas. Ao invés disso, ela reservou o corpo de sua mãe para um tratamento especial, aqui no Templo de Cyriss. A grande máquina pode tomar as almas das bruxas, que estão presas na Fogo das Bruxas, e reinseri-las em seus corpos. Alexia cuidará de sua mãe primeiro, e, caso os PJs não consigam destruir as outras quatro mulheres, Alexia irá restaurá-las também. Caso Alexia tenha qualquer tipo de sucesso, os PJs falharam!

Se os PJs estiverem tendo muita dificuldade lidando com Alexia e as bruxas, uma outra onda de clérigos, serventes ou Inquisidores pode surgir. Caso seja necessário, um PdM pode derrubar Alexia para sua aparente morte, mas é muito melhor deixar que os PJs façam isto.

O Destino de Alexia

(Não Entre em Pânico)

As almas das Bruxas de Corvis, presas na espada por mais de uma década atualmente, foram extraídas pela grande máquina quando Alexia colocou a espada no receptáculo na plataforma. Infelizmente, antes que o ritual de ressurreição pudesse ser completado, Alexia foi derrotada e caiu no poço. Enquanto ela passava pelos relâmpagos serpenteantes, as almas à solta tomaram-na como um receptáculo. Quando Alexia aparecer pela próxima vez, sua memória dos eventos do templo terá se desvanecido; ela não saberá como sobreviveu à queda, e estará meio louca, possuída pelos espíritos de sua mãe e das quatro outras. Graças à presença das almas, ela terá tido uma epifania, percebendo que suas ações no passado foram deploráveis. Ela não estará exatamente amigável ou sã na próxima vez em que os PJs encontrarem-na, mas eles acabarão trabalhando juntos mesmo assim.

todo cuidado, que ocorresse no momento certo, no lugar exato e com as vítimas certas lhe traria um tremendo poder em um único golpe. Bem, em cinco golpes... e foi assim que ocorreu a incriminação e execução das Bruxas de Corvis.

As Habilidades da Fogo das Bruxas

A Fogo das Bruxas é um artefato tremendamente poderoso. É uma potente arma anticonguradores, e é capaz de erguer os mortos. Ela também é perigosa: personagens de baixo nível que a utilizarem podem se ferir. Muito valiosos para ser destruída e muito perigosa para ser usada, a Fogo das Bruxas rapidamente irá se tornar um terrível fardo, muito maior que seus 4 quilos.

- ▶ A Fogo das Bruxas é uma *espada larga +2, +5 contra conjuradores* (tanto arcanos quanto divinos).
- ▶ *Detectar maldade* revelará uma aura maligna extrema na lâmina.
- ▶ Qualquer personagem abaixo do 10º nível que brandir a lâmina sofrerá 4 níveis negativos. Personagens bondosos de qualquer nível sofrerão 2 níveis negativos adicionais. Níveis negativos têm efeito enquanto a lâmina for utilizada. Não se pode passar por cima deste efeito por nenhum meio, incluindo *restauração*.
- ▶ Caso qualquer conjurador de nível menor que 10 toque a lâmina, 20 XP por rodada serão drenados. Caso o PJ seja bem-sucedido em um teste de resistência de Vontade contra CD 14, perceberá que algo está errado e sentirá vontade de largar a Fogo das Bruxas. Caso um PJ perca 100 XP, sofrerá 1 ponto de dano temporário em Força (sem teste de resistência), e precisará ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude contra CD 16 para permanecer consciente. Os XP perdidos não podem ser recuperados.
- ▶ Caso a Fogo das Bruxas seja usada para matar um conjurador, a alma da vítima é capturada dentro da lâmina, e nenhum teste de resistência é possível. Almas capturadas podem ser extraídas por técnicas mágicas avançadas – a grande máquina do templo de Cyriss fez isto em preparação para restaurar as almas aos corpos que Alexia trouxe consigo. As almas também podem ser destruídas com um ritual de purificação, mas apenas Vahn Oberen conhece as especificidades deste ritual. A lâmina aparentemente pode conter um número ilimitado de almas, embora contivesse apenas as almas das cinco bruxas quando Alexia a possuía. Quando os PJs a tomam, ela está vazia, e as almas foram transferidas por acidente para dentro de Alexia.
- ▶ Caso um conjurador utilize a lâmina para matar outro conjurador, o usuário receberá 2% dos XP da vítima. Sob certas condições, como nas execuções à luz da lua cuidadosamente orquestradas por Oberen uma década atrás, o usuário pode absorver até 50% dos XP da vítima. Ninguém pode ganhar mais do que 35.000 XP por ano da espada. Com a Fogo das Bruxas em seu

arsenal, os magos da Inquisição a serviço de Oberen ficaram muito poderosos, e estavam muito motivados para encontrar mais vítimas para a lâmina negra.

- ▶ A espada irradia uma forte energia necromântica. A menos que seja protegida por 2,5 centímetros de metal ou 15 centímetros de pedra (como na tumba de Lexaria), ela trará todos os tipos de coisas mortas ao seu redor a uma morte-em-vida cambaleante. Lembrem-se como os pantaneiros no *Livro Um* disseram que seu cemitério havia sido profanado? O vovô e os outros ouviram o chamado da lâmina em suas tumbas.
- ▶ Quanto maior o nível do usuário, maior o efeito da energia necromântica – ossos mais velhos serão animados, e o alcance do efeito irá aumentar. Contudo, mesmo se a espada estiver apenas jazendo sem uso, o efeito poderá ser observado com menor intensidade. Os PJs podem ver esqueletos animais e humanóides do convés do navio enquanto viajam de volta a Corvis. Qualquer coisa que seja animada pela espada tem as mesmas características dos erguidos no Apêndice A. O Mestre deve usar esta habilidade para conseguir bons efeitos dramáticos!
- ▶ Mortos-vivos que sejam erguidos pela lâmina estarão sob o controle do usuário. Caso ninguém utilize a lâmina, os mortos-vivos irão lentamente convergir para a localização da Fogo das Bruxas, atacando qualquer um que se interponha em seu caminho. O usuário da Fogo das Bruxas também ganha o controle (sem teste de resistência) de todos os mortos-vivos de 4 DV ou menos na área de efeito da espada.
- ▶ O raio da habilidade da Fogo das Bruxas de erguer os mortos é de 50 metros caso ninguém utilize a lâmina. Caso um conjurador de 10º nível a utilize, o raio é de 100 metros. No 15º nível, o raio aumenta para 200 metros. No 20º nível, 400 metros. Além do 20º nível, as coisas ficam *realmente* feias. O usuário da espada tem controle sobre todos os mortos-vivos que a espada ergue.
- ▶ A Fogo das Bruxas concede ao usuário o domínio Morte, como se fosse um clérigo de 20º nível.
- ▶ Por último, a Fogo das Bruxas não pode ser detectada por nenhum tipo de magia divinatória.

Largue Isto, Não é um Brinquedo!

Os PJs serão tentados a dar uma experimentada na Fogo das Bruxas. É um sentimento natural, mas o Mestre deve tentar desencorajar isto. A espada negra é um artefato horrivelmente maligno, e deve ser apresentada com muitas idiossincrasias desagradáveis. Ela deve escurecer ou esfriar a sala onde estiver. Talvez ela produza um som como se estivesse murmurando para si mesma, ou talvez produza um zumbido quando for usada para golpear. Ela irá sussurrar coisas que o usuário ouve pela metade. Pássaros podem cair próximos à Fogo das Bruxas, mortos como pedras. A espada deve ser a coisa mais aterrorizante que os PJs já viram.

Se os PJs tentarem usar a lâmina e evitar os níveis negativos e dreno de XP que ela acarreta, não permita que eles o façam. Truques como luvas não funcionam. Os PJs não devem usar a Fogo das Bruxas, eles devem lidar com ela. Jogue sujo para evitar que eles se beneficiem de ter a Fogo das Bruxas consigo. Deixe-os transportá-la em segurança se tratarem-na com respeito, mas seja brutal se eles tentarem algo engraçadinho.



Ato III

Onde os aventureiros retornam a Corvis para descobrir que a Cidade dos Fantasma caiu ante um inimigo que há muito se pensava derrotado.



Enquanto os PJs estavam fora recuperando a Fogo das Bruxas, coisas grandes aconteceram em Corvis. Raelthorne o Velho retornou de seus anos de ausência, e começou a cumprir a sua promessa de governar Cygnar novamente. Graças aos subterfúgios de Borloch e Oberen, Corvis caiu imediatamente ante Raelthorne. O rei deposto também tem um pequeno exército skorne (mais ou menos 1.000 soldados e bestas) escondido a algumas léguas a leste de Corvis. Ele utilizará este exército para manter seu domínio sobre Corvis caso o exército de Cygnar tente retomar a cidade. A sombra do exilado caiu sobre a terra.

Mensageiros já estão levando notícias da queda de Corvis para Caspia e outros postos militares de Cygnar, mas há muito poucas tropas na área para que se possa fazer qualquer coisa quanto a isto. Raelthorne conseguirá manter Corvis até que seus reforços skorne cheguem das Planícies da Pedra Sangrenta, e então ele realizará um ataque a Caspia. Os PJs terão chance de derrotar as forças de Raelthorne no *Livro Três d'A Trilogia do Fogo das Bruxas*, mas isto é outra história.

Corvis caiu ante Raelthorne rapidamente e sem barulho, porque seu braço direito, Dexter Sirac (também conhecido como Vahn Oberen), estava na cidade há anos preparando tudo. O Magistrado Borloch está no bolso de Oberen, e ele atualmente é o homem mais poderoso no conselho da cidade — devido aos esforços das bruxas que ele chantageou anos atrás, é claro. Na noite após os PJs terem deixado Corvis no Ato II, Borloch juntou-se a Oberen e a um punhado de Inquisidores no assassinato do Prefeito e do resto do conselho da cidade. Na manhã, quando o Prefeito e

os conselheiros foram encontrados mortos em suas casas, Borloch proclamou-se prefeito. Borloch sofreu um ferimento enquanto lutava contra o Conselheiro Willem Solor, o que, ironicamente, ele usou como "prova" de ter sido atacado também.

Como prefeito, Borloch assumiu o comando da Guarda da Cidade. A Guarda recebeu ordens de cooperar com as forças da Inquisição, e dentro de algumas horas, os temidos e odiados Inquisidores pareciam estar em toda parte. Isto foi cuidadosamente planejado; nos últimos meses Oberen chamou 200 de seus homens de volta (quase todos os que restavam) para Corvis em antecipação a este dia. Os Inquisidores também começaram a recrutar novos membros para aumentar suas fileiras. Da noite para o dia, Corvis foi transportada de volta no tempo para os anos negros do



reinado de Vinter Raelthorne. Os boatos de que Raelthorne havia voltado, de acordo com sua promessa, começaram a se espalhar com rapidez. Embora nenhum cidadão ainda o tenha visto em pessoa, a presença da Inquisição foi prova suficiente para a maioria das pessoas.

A Inquisição, com o apoio dos homens da Guarda, começou a prender todos os que pareciam perigosos à sua causa (incluindo os Guardas que não cooperassem). Eles também começaram a confiscar espadas. Não estavam preocupados com outras armas, mas qualquer lâmina maior que uma espada curta era confiscada à primeira vista. O que os cidadãos de Corvis não sabiam é que os Inquisidores estavam procurando pela Fogo das Bruxas, que Oberen acreditava poder estar na cidade.

Temendo o pior, muitos cidadãos começaram a fugir de Corvis por terra e água. Muitos puderam sair, simplesmente porque Raelthorne não tinha forças suficientes para impor uma lei marcial. Contudo, aqueles que a Inquisição considerava serem perigosos foram detidos ou mortos.

O Padre Dumas foi uma das primeiras pessoas capturadas pela Inquisição. Oberen sabia que ele já tivera a custódia da Fogo das Bruxas, e imediatamente começou a interrogar o Padre para ver o que mais ele sabia. Quando os PJs chegarem de volta a Corvis, o Padre Dumas precisará ser resgatado.

O Capitão Helstrom até agora cooperou com os recém-chegados. Ele sabe que, por enquanto, ele é mais valioso trabalhando de dentro, mas não tem certeza de por quanto tempo conseguirá manter-se assim. Ele tentará contatar os PJs assim que possível, para que ele possa ajudá-los a resgatar o Padre Dumas.



Retornando a Corvis



Quando os PJs alcançarem o Rio Negro, eles verão que há um grande número de navios deixando Corvis – um número *anormalmente* grande de navios. Um dos navios é pilotado por um amigo de Squint, e ele irá se aproximar do *Fortuna*.

À sua frente, vocês vêem meia dúzia de barcos de diferentes tipos indo em direção ao norte, subindo o Rio Negro. "Que estranho", diz Squint. "Normalmente não se vê tantos barcos indo para o norte ao mesmo tempo." As embarcações a vela e a vapor passam, mantendo uma distância segura. Alguns membros das tripulações acenam para vocês enquanto passam. Após alguns minutos, vocês deixam o último dos navios para trás, mas uma outra leva imediatamente entra em vista à frente. Squint coça a cabeça.

Logo os barcos à frente estão próximos o suficiente para que se possa vê-los com clareza. Há dois barcos a vapor compactos e um navio de carga de topo chato, todos os três viajando a uma boa velocidade rio acima. Enquanto vocês observam, um dos barcos pequenos toca seu apito e começa a se aproximar de vocês. "Squint, aquele não é o *Cometa* – a banheira de Edden?", diz Killian. "Sim, eu acho que é... o que ele está fazendo aqui?" pergunta Squint. Ele dá dois toques rápidos no apito do *Fortuna* e espera a aproximação do outro barco.

Alguns minutos depois, a outra embarcação vira ao seu lado. Squint reduz a velocidade e ambos os barcos flutuam, descendo o rio.

"Killian, assumo o timão", ordena Squint. "Mantenha-nos próximos, mas se arranhar a pintura eu arranco o seu couro." Squint vai até a amurada a bombordo e acena para seu amigo.

"Você não ficou sabendo?", grita Edden.

"Sabendo do quê?", responde Squint.

"Vinter Raelthorne – ele está de volta! Que os deuses nos ajudem."

Edden é um outro capitão e vigarista menor como Squint. Os dois são conhecidos e colegas ocasionais de negócios. Quando a Inquisição veio à cidade, Edden decidiu procurar gramados mais verdes em outro lugar. Ele não está sozinho. Os PJs verão muitas outras embarcações deixando Corvis enquanto viajam em frente.

Os dois barcos estão a 3 metros de distância, e as conversas são feitas gritando-se por cima do barulho dos motores e do vento. Edden irá ficar e conversar apenas alguns minutos, já que está ansioso por continuar em seu caminho. Aqui estão alguns fatos que uma conversa pode revelar:

- ▶ O Prefeito e todo o conselho foram assassinados. Apenas Borloch sobreviveu aos ataques (isto ocorreu na noite em que os PJs entraram no templo).
- ▶ Como único oficial da cidade sobrevivente, Borloch proclamou a si mesmo prefeito.
- ▶ Corvis está infestada de Inquisidores. Eles devem ser homens de Raelthorne – muitos têm a tatuagem em sua

Contra o Sistema

Caso os PJs acabem em uma luta, as estatísticas dos guardas podem ser encontradas em AMLN 61. Se você não possuir o *Livro Um d'A Trilogia do Fogo das Bruxas*, use guerreiros de 1° e 3° níveis do LRB II 53. Os Inquisidores em sua maioria são ladinos de nível 2 a 4, e eles andam em grupos de 3 a 5 indivíduos. 10% dos Inquisidores são guerreiros e 10% são magos. Todos são humanos leais e malignos. Veja as tabelas de PdMs no LRB II 53, 55 e 57. Lutar contra as autoridades é perigoso; se apenas um inimigo fugir, ele irá botar toda a cidade em alerta contra os PJs.

Em qualquer luta, há 10% de chance de que um dos guardas irá se voltar contra os Inquisidores que o acompanham. Dependendo do que o Mestre desejar, o guarda bondoso pode se juntar aos PJs ou pedir para ser um pouco espancado, para que sua história seja mais convincente para seus superiores.

Mapa de Corvis

Um mapa de Corvis não é necessário para esta aventura, mas pode ser encontrado em AMLN 9. Uma cópia também está disponível para download em www.jamborpg.com.br.

mão direita, e eles já estão reunindo os "indesejáveis". É igual aos velhos tempos.

- ▶ A Guarda está cooperando com os Inquisidores. De fato, eles parecem estar recebendo ordens da Inquisição.
- ▶ As pessoas estão, em sua maior parte, sendo deixadas em paz; mas por quanto tempo? Ninguém confia em Borloch ou na Inquisição. Aqueles que falam algo desaparecem com rapidez.
- ▶ Ninguém ainda viu Raelthorne.
- ▶ Os boatos dizem que Raelthorne tem um exército nas proximidades, e que ele tentará invadir Cygnar em pouco tempo.
- ▶ O exército de Raelthorne aparentemente não é humano. Nem elfico, nem anão...
- ▶ Os Inquisidores estão revistando cada barco nas docas, mas ninguém sabe ao certo por quê.
- ▶ A Inquisição está confiscando todas as espadas em Corvis. Se você tem uma, ela será tomada à primeira vista. Eles não parecem se importar com outras armas.
- ▶ Feiticeiros devem se comportar com discrição. A Inquisição está começando a prestar atenção neles.

Assim que Squint descobre o que está acontecendo, ele olha com ódio em direção ao seu grupo. "Eu aposto uma semana de pagamento que vocês têm alguma coisa a ver com isso. Eu vou ser morto se voltar para o meu canto com vocês de carona?"

Plano A: Entrar em Corvis de Barco com a Fogo das Bruxas Escondida

Caso os PJs tenham tratado Squint bem, e caso eles prometam pagá-lo, eles podem conseguir que ele os ajude a entrar na cidade com a lâmina escondida. Squint estará relutante, mas ele irá ajudar se o dinheiro for bom o bastante.

Caso os PJs tenham tratado Squint mal, ele fará uma oferta, e apenas uma: eles podem descer do barco a mais ou menos uma légua de distância de Corvis e irem sozinhos a partir de lá. Ele pode até mesmo denunciá-los uma vez que o *Fortuna* esteja ancorado de novo.

Há muitos Inquisidores e guardas nas ruas, mas eles não podem estar por toda parte. Se os PJs tiverem a ajuda de Squint, ou se possuírem outro barco, eles podem tentar chegar a uma doca que não esteja sendo vigiada e esgueirar-se pelos Inquisidores e guardas. Isto será quase impossível sem algum tipo de auxílio mágico, e mesmo assim cada patrulha que encontrarem na cidade irá incomodá-los. Caso os PJs possuam algo grande o suficiente para conter uma espada, isto será inspecionado. Caso eles próprios tenham espadas, elas serão confiscadas. Resistir levará a um combate.

Um nadador forte pode simplesmente saltar do barco e nadar até as docas, ou nadar por um dos inúmeros canais que levam à cidade, mas ainda há um sério risco de encontrar uma patrulha uma vez fora d'água.

Plano B: Entrar em Corvis por Terra com a Fogo das Bruxas Escondida

Há muito tráfego nos portões da cidade. Os guardas e seus supervisores da Inquisição estão tentando inspecionar todos os vagões, carroças, barris, baús e caixotes que entram e saem da cidade, mas não há como eles serem infalíveis. Os PJs podem aumentar suas chances de entrar escondendo a lâmina em algo que dificilmente será inspecionado com rigor, como uma carroça cheia de esterco de porco.

Os Mestre deve se certificar de que os guardas prestem atenção especial a qualquer um que pareça um aventureiro. Camponeses passam pelos guardas com facilidade; homens durões e de aparência competente são inspecionados de perto.

Plano C: Esconder a Fogo das Bruxas

Caso os PJs escondam a espada fora da cidade, ela estará segura, ao menos por enquanto. A poderosa proteção contra detecção da lâmina impedirá Oberen de localizá-la por magia, mas os PJs precisarão ser cuidadosos quando irem e voltarem do esconderijo da espada. Oberen estará tentando encontrar os PJs, e, caso ele consiga, ladinos de alto nível irão segui-los aonde quer que vão. Ainda assim, é a coisa mais segura que os PJs podem fazer.

Quando os PJs voltarem ao esconderijo da Fogo das Bruxas, há 20% de chance por dia de que eles encontrem algum tipo de morto-vivo por perto. Esperamos que eles não decidam enterrá-la no cemitério leste (AMLN 22)!

Plano D: Destruir a Fogo das Bruxas

Isto seria mais ou menos tão difícil quanto destruir um anel mágico de uma outra trilogia da qual você talvez já tenha ouvido falar.

Dumas & Helstrom

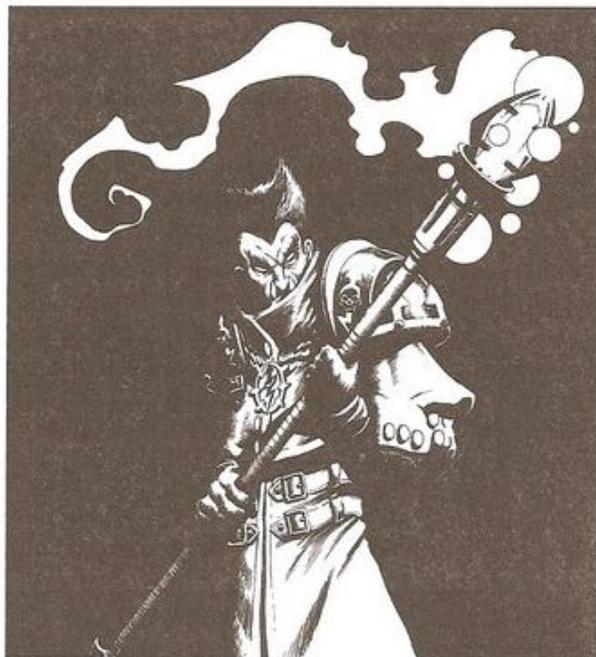
Uma vez que os PJs estejam de volta à cidade, eles irão querer se reportar ao Padre Dumas. Quando chegarem à Igreja de Morrow, descobrirão que a Inquisição levou o Padre como prisioneiro.

Os seus passos ecoam na catedral de mármore vazia. Não há sinal do Padre Dumas ou de qualquer outra pessoa, mas vocês vêem um pouco de vidro quebrado e pedaços de móveis espalhados pelo chão.

Cinco figuras saem das sombras do refeitório para a luz da catedral. À frente está um Inquisidor vestido de preto, um homem de aparência doente com um nariz adunco. Atrás dele está o Capitão Helstrom, pistola em punho apontada na sua direção. Um trio de guardas grandões está atrás dos dois homens. Dois deles seguram bestas pesadas de prontidão, enquanto o terceiro tem sua mão no cabo de sua espada.

"São estes?", diz o Inquisidor, com uma voz de metal sendo raspado. Ele aponta em direção ao seu grupo.

"De fato, são eles", responde Helstrom, fitando-os com seu olhar de aço. "E eles têm causado muitos problemas."



O que Helstrom Pergunta

- ▶ Os PJs detiveram Alexia?
- ▶ Os PJs têm a espada? (Helstrom não quer saber onde ela está, caso seu status de espião seja descoberto).
- ▶ O que aconteceu com Alexia?

O que Helstrom Sabe

- ▶ Vinter Raelthorne está na cidade. O líder da Inquisição, Vahn Oberen, já estava em Corvis há algum tempo, preparando o golpe.
- ▶ O Magistrado Borloch, que agora é o Prefeito, trabalha para Oberen, que por sua vez trabalha para Raelthorne.
- ▶ Os guardas estão sendo forçados a cooperar com a Inquisição. Caso não o façam, suas vidas e as vidas de suas famílias serão tomadas. Isto forçou muitos homens bons a fazer coisas terríveis.
- ▶ Oberen está obcecado em recuperar a Fogo das Bruxas. Ela é indizivelmente poderosa, e ele não deve possuí-la. A espada deve ser importante para os planos de Raelthorne o Velho de retomar Cygnar.
- ▶ Oberen está convencido de que o Padre Dumas sabe onde está a espada, e provavelmente o está torturando agora mesmo.
- ▶ O Padre Dumas sabe como guardar a espada em segurança, o que é uma outra razão para resgatá-lo.

Dê aos PJs um momento para reagir a isto. Saboreie seu medo enquanto eles acreditam que Helstrom os traiu.

O Inquisidor avança, sua mão estendida. "Vocês deveriam ter aceito a nossa amizade quando tiveram a chance. Eu receio que -"

A pistola de Helstrom treme, e o Inquisidor cai ao chão, guinchando de dor e ódio. O tiro reverberara nas paredes de pedra, e uma nuvem de fumaça de cheiro acre enche a sala. O guarda com a espada dá o golpe de misericórdia no Inquisidor vestido de preto.

"Que Morrow nos perdoe por macular este solo com sangue", diz Helstrom. "Cuidem... disso", ele ordena a seus homens. "Ele não deve ser encontrado, ou isto será a nossa ruína." Ele avança e se dirige ao seu grupo. "Eu receio ter algumas más notícias. Vinter Raelthorne voltou, e ele controla a cidade. O Padre Dumas foi levado pela Inquisição."

O Capitão Helstrom esteve fazendo o jogo dos invasores, esperando pela volta do PJs. Ele contará ao grupo tudo o que sabe, e então irá mandá-los para resgatar o Padre Dumas. Se Helstrom teve de pagar aos PJs para motivá-los, ele entregará o dinheiro agora.

Uma vez que Helstrom tenha trocado informações com os PJs, ele irá lhes dar um mapa que detalha a área onde o Padre Dumas está aprisionado. O Mestre deve fazer uma cópia do mapa na página 64, ou fazer o download em nosso site (www.jamborpg.com.br) e imprimir o mapa.



Fuga da Prisão!



O Padre Dumas está sendo mantido no quarto nível da masmorra embaixo do tribunal. O Capitão Helstrom conhece uma passagem secreta que conecta os esgotos àquela parte da cadeia, e ele acha que os PJs podem entrar despercebidos, libertar o Padre e sair sem serem vistos. Ele fornece um mapa (que está na página 64), mas não pode fornecer nenhum homem. Caso os PJs precisem de armas ou suprimentos, Helstrom talvez possa ajudá-los, de acordo com a vontade do Mestre – mas ele não deve fornecer uma fortuna em munição, e não terá nenhum item mágico. Por último, Helstrom dá ao grupo um apito de lata e um aviso.

Antes de vocês se separarem, o Capitão Helstrom lhes dá um pequeno objeto prateado preso a uma corrente. Ele parece ser um pequeno apito. "Caso um guarda lhes desafie, soem este apito, mas não muito alto. Se o guarda for leal a mim, não irá incomodá-los. Usem isto apenas como último recurso. Há muitos guardas no tribunal, mas poucos deles são homens meus. Nenhum dos homens de Raelthorne pode descobrir sobre este sinal – as vidas dos meus agentes estão em jogo."

Quando vocês pegam o apito, o Capitão lhes dá um último conselho. "Os esgotos estão cheios de ratos, e outras coisas também... os guardas têm algum tipo de bichinho lá embaixo que eles alimentam com encrenqueiros. Mas eu ouvi falar que ele odeia a luz, então deve ser fácil afastá-lo quando vocês o virem."

O Esgoto

Os PJs precisarão tomar um barco – um barco silencioso – até a ilha do tribunal. Para entrar nos esgotos eles precisarão abrir um portal escondido para entrar no bloco das celas. Caso tenham sorte, conseguirão resgatar o Padre Dumas e esgueirar-se de volta pelo caminho por onde vieram.

Estará chovendo forte quando os PJs chegarem ao tribunal. Isto reduz a visibilidade em 50%, impõe -4 de penalidade em todos os testes de Ouvir e, felizmente, lava a

pior parte dos dejetos do esgoto. A chuva também irá arruinar munição que não esteja guardada apropriadamente.

Os guardas patrulham constantemente o terreno do tribunal. Caso os PJs façam muito barulho enquanto escalam, os guardas que estão em cima dos penhascos podem ouvi-los. Felizmente, os homens de guarda neste local são todos leais a Helstrom, e, caso ouçam os PJs por cima do barulho da chuva, fingirão não vê-los. Dentro da prisão, há apenas 10% de chance de que qualquer guarda seja leal a Helstrom. Mesmo que um guarda seja leal ao Capitão, ele pode ter de cooperar com seus colegas menos honestos que querem capturar ou matar os PJs. Guardas leais podem atacar seus colegas menos escrupulosos e ajudar os PJs se as chances de não serem pegos parecerem boas, e o Mestre pode usar isto para ajudar os PJs a saírem de uma situação difícil – digamos, quando um guarda estiver prestes a puxar a corda que aciona o alarme.

1. Entrada do Esgoto

Um penhasco de granito se eleva ante vocês, com o Tribunal da Cidade de Corvis empoleirado em seu topo. Abaixo do tribunal, enterrada na pedra da ilha, está a masmorra. Muito usadas mesmo em tempos bons, vocês ficaram sabendo que as celas estão mais cheias do que nunca agora que Raelthorne o Velho veio à cidade.

Uma forte chuva cai sobre vocês, e riachos de água suja se derramam pelos lados do penhasco em direção ao seu barco. A mais ou menos 6 metros acima, vocês podem ver a entrada circular dos esgotos.

Descrição: O tribunal é construído no topo de uma pequena ilha no lado sul do porto. Alcançar a entrada do esgoto, toscamente escavada (que despeja água fedorenta e gosmenta) exige um teste bem-sucedido de Escalar contra CD 14. Felizmente, há lugares onde uma corda pode ser facilmente amarrada, caso membros menos ágeis do grupo precisem de uma. O sistema de esgotos consiste de uma rede de canos com 3 metros de diâmetro. Em alguns lugares, um cano de esgoto levará a uma câmara maior. Água imunda se derrama através de gradeados no teto, e sempre há uma correnteza aos pés do grupo.

2. O Terror

Próximo à interseção marcada como área 2 no mapa do esgoto, os PJs encontrarão o terror dos túneis. Ratos de esgoto estão fugindo dele em pânico, e eles passarão direto pelos PJs, procurando por uma saída. Os ratos não são perigosos, e, caso os PJs tentem atacá-los, eles apenas tentarão escapar. Os pobres ratos não querem voltar, pois sabem que o terror faminto está logo atrás deles. Se os PJs quiserem atacar os ratos, suas estatísticas podem ser encontradas no LRB III 202.

Vocês notam um fraco barulho de guinchos à frente, quase inaudível devido aos sons da água pingando. Depois de um momento, alguns ratos gordos podem ser vistos, correndo na sua direção.

Depois que a primeira onda de ratos passar, dê aos PJs um momento para relaxar. Então mande outra onda.

Um guinchar distante, como o que vocês ouviram antes, se movimentam pelos túneis de pedra. De novo, ele fica mais alto e vocês vêem um bando de ratos correndo na sua direção. Mas desta vez há dezenas deles, e seus guinchos são ensurdecedores. Em alguns segundos vocês estão até os joelhos de ratos.

A criatura está logo atrás dos ratos, a uma esquina do grupo.

Agora vocês podem ver o que tinha apavorado tanto os ratos de esgoto. Virando a esquina está uma criatura diferente de tudo o que vocês já viram. Ela preenche todo o túnel, uma massa de 3 metros de largura de tentáculos que chicoteiam o ar, encharcados de algum tipo de muco. Dois olhos amarelos, brilhantes como lâmpadas, repousam por sobre uma bocarra redonda, repleta de dentes serrilhados. A criatura geme, e investe contra vocês.

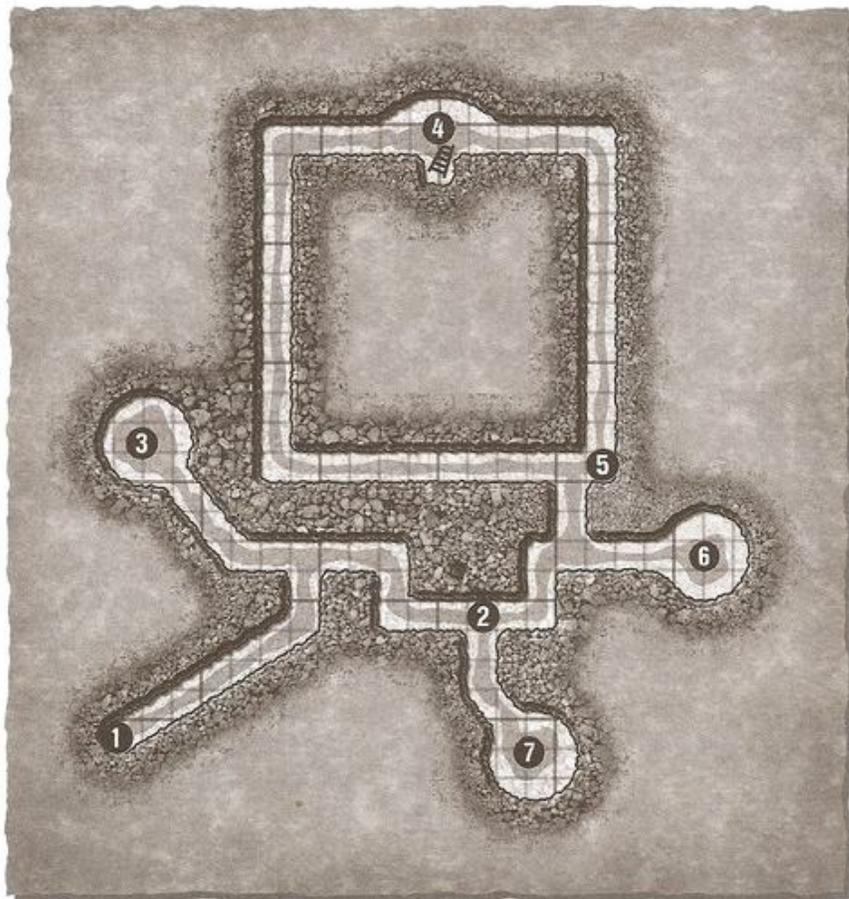
Descrição: Além da presença do terror dos túneis, não há nada especial sobre este lugar.

Inimigos: O terror dos túneis (Apêndice A) lutará com os intrusos até a morte.

Tesouro: O tesouro do terror (padrão das moedas e padrão dos bens – apenas gemas) está em seu estômago.

3. Lago do Esgoto

O esgoto se alarga até formar uma sala com a forma de um domo. Água goteja de um punhado de aberturas no teto, enchendo uma espécie de lago raso no centro da sala. A água flui do lago para o túnel e para fora, em direção ao porto.



Descrição: Não há nada de interesse nesta sala, mas, se os PJs procurarem cuidadosamente no lago, eles provavelmente acharão algo bem nojento.

4. A Escada

Um bojo no túnel acomoda mais uma dúzia de canos, cada um despejando uma corrente irregular de água enegrecida. Uma escada enferrujada de metal está fixada à parede, levando a uma espécie de alçapão.

Descrição: A escada leva à porta secreta da qual Helstrom falou. O outro lado do alçapão é a latrina dos guardas, que estará ocupada quando os PJs emergirem. A pedra grossa e a água corrente imporão +10 de CD a qualquer um tentando Ouvir algo do outro lado do alçapão, então os PJs precisarão fazer bastante barulho para serem detectados.

Conseqüências: No improvável caso de que os PJs sejam ouvidos, os guardas acima estarão em alerta total – eles patrulharão ativamente os salões procurando por problemas, mas não soarão o alarme – ainda. Os guardas não sabem sobre a porta secreta, então não entrarão pelos esgotos.

Seguindo a Correnteza

Todo o chão do esgoto está cheio até os tornozelos de água, que flui em direção à saída na área 1. Itens pequenos e leves que sejam derrubados na água podem ser levados e despejados no porto.

5. A Conversa

Acima de vocês está um poço estreito de pedra, com aproximadamente 6 metros de altura. No topo da chaminé de pedra existe uma grade de metal. Vocês vêem um fraco brilho luminoso através das barras de ferro, e parece que duas figuras estão de pé acima, à luz de uma tocha. Uma conversa ecoa até onde vocês estão, e em algum lugar à distância, vocês ouvem um homem gritar de agonia.

"...muito mais resistente do que o esperado, meu lorde. Ele se recusou a nos contar qualquer coisa sobre a Fogo das Bruxas ou -" A voz parece familiar, mas é cortada por um homem com uma voz sepulcral. Seu tom grave de barítono causa um arrepio em sua espinha.

"O Doador de Agonia skorne soltará a língua dele. E, quando você tiver acabado aqui, eu quero que a carcaça dele seja pendurada no campanário da sua própria igreja. Cuide disso imediatamente, Sirac. Nós já perdemos tempo suficiente com ele."

"O skorne está terminando com outro prisioneiro agora, Majestade... Eu irei me assegurar de que a interrogação do Padre seja a próxima", responde o primeiro homem.

"Venha me encontrar quando houver acabado."

Com isto, ambos os homens partem.

Descrição: Os PJs ouviram por acidente um encontro entre Vahn Oberen e Vinter Raelthorne. Se eles escutarem em silêncio, eles descobrirão que o Padre Dumas tem agendada uma visita à câmara de torturas a qualquer minuto. Eles provavelmente ainda não sabem o que é um "skorne", mas talvez adivinhem que estes são os novos aliados de Raelthorne de que falam os boatos.

O poço de pedra que leva à grade pode ser facilmente escalado (CD 10). A grade no topo está bem presa, e não pode ser aberta.

Conseqüências: Tentar atacar os dois interlocutores (ainda mais através de uma pequena grade de metal) seria loucura. Oberen é um mago de 12º nível, e Raelthorne o Velho é um dos guerreiros mais perigosos em todos os Reinos de Ferro – ele é uma lenda em Cygnar, e a luta para expulsá-lo do poder vive na memória de todos. Os PJs não devem atacar estes PdMs, mas se o fizerem... que Morrow os acuda!

6. O Covil do Terror

Esta sala na forma de um domo contém uma grande poça, e a água escorre por muitos buracos no teto. No centro da poça está uma pilha de lixo e trapos imundos com uma grande depressão no seu centro. Tudo está coberto de muco, até mesmo as paredes ao seu redor. O fedor de carne podre preenche o ar.

Descrição: Este é o covil do terror dos túneis. Imundo mas inofensivo. O terrível cheiro vem dos ratos mortos que o terror guardou em seu ninho, talvez para um lanchinho no meio da noite.

Tesouro: Qualquer um que Procurar no ninho irá encontrar uma chave enferrujada com um teste contra CD 18. A chave serve nos portões e nas portas das celas acima, mas ela *não* as destranca. (Mestre: lembre-se desta chave!)

O Bloco de Detenção

Os gritos de um homem preenchem todas as celas e corredores do bloco de detenção. Os PJs ouvem os sons da sessão de tortura assim que adentram a latrina (área 8): a vítima irá uivar, soluçar e xingar continuamente. Seu sofrimento finalmente acabará quando os PJs se aproximarem da câmara de torturas na área 11. O barulho impõe -4 de penalidade em testes de Ouvir feitos dentro do bloco.

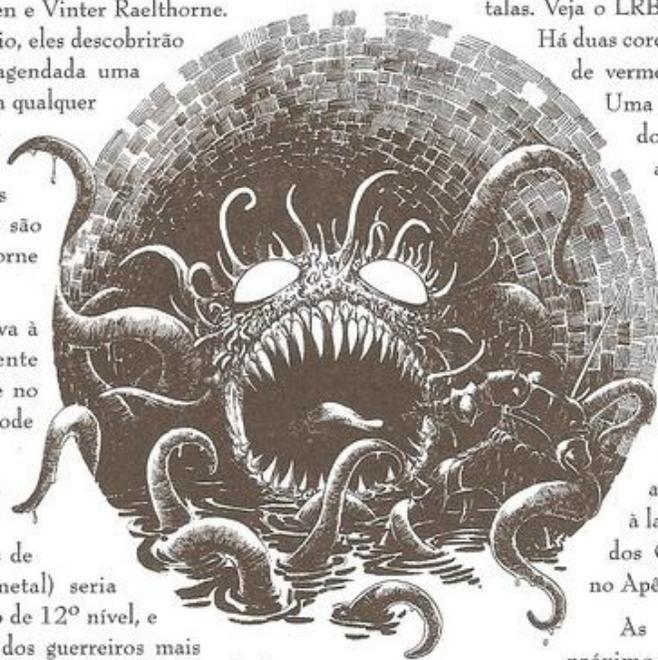
Os guardas do bloco de detenção são todos combatentes de 3º nível, equipados com espadas longas e cotas de talas. Veja o LRB II 39 para suas estatísticas.

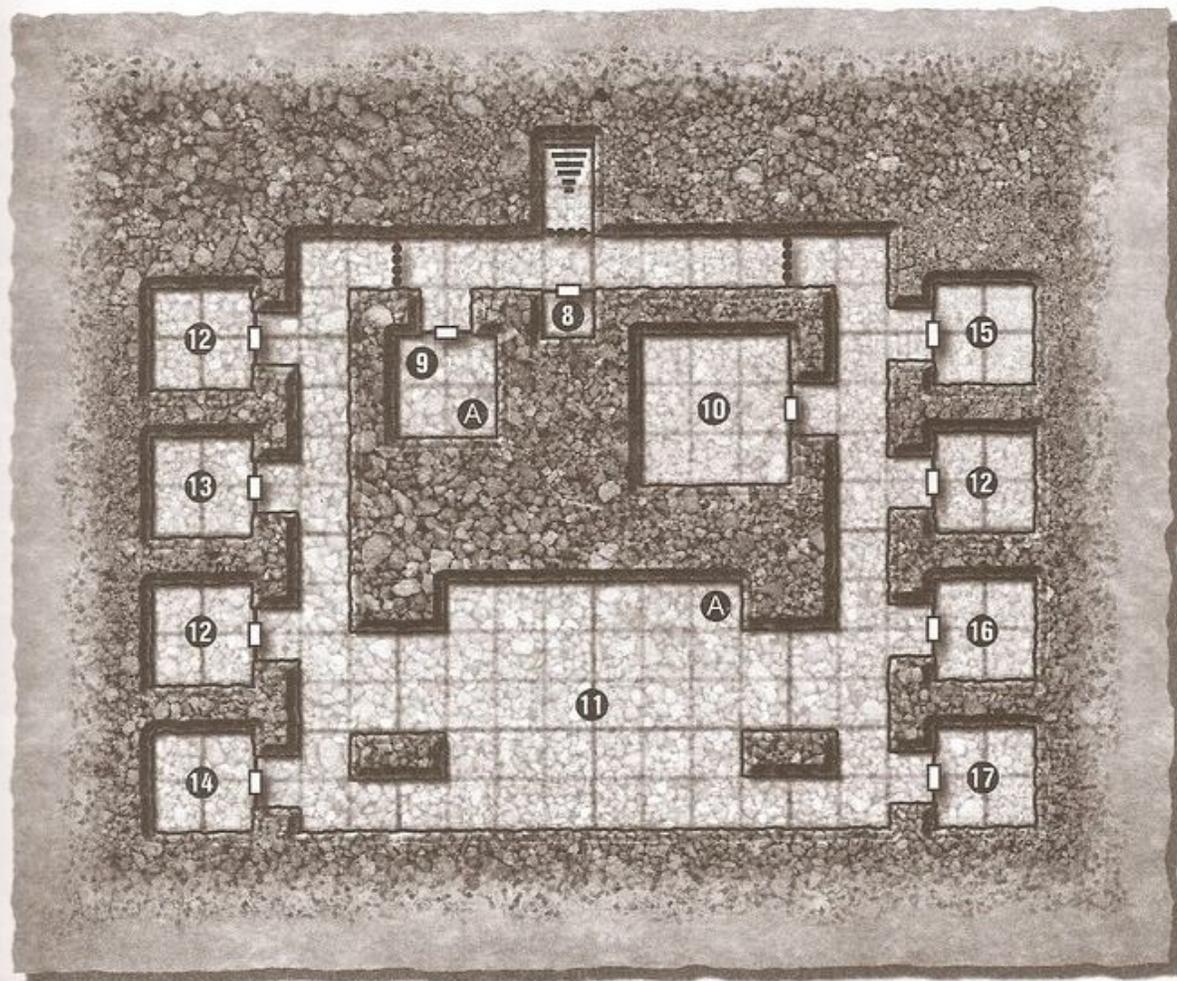
Há duas cordas de alarme (cordas tingidas de vermelho) no bloco de detenção.

Uma delas está na área 9, a sala dos guardas. A outra está na área 11, a câmara de torturas.

Cada uma está marcada com um "A" (de "alarme") no mapa. Caso uma destas cordas seja puxada, será um pandemônio. Guardas humanos e skorne começarão a vir do nível superior em quantidades assustadoras, entrando através da escadaria em frente à latrina (área 8). As estatísticas dos Guarda-Costas skorne estão no Apêndice A.

As escadarias que levam ao próximo nível da masmorra são protegidas por um portão de ferro pesado. Um portão do mesmo tipo é usado para fechar o resto do bloco de detenção. Uma chave, encontrada na sala dos guardas (área 9), irá





destrancar todos estes portões. Caso os PJs não possuam uma chave, os portões podem ser abertos com um teste de Abrir Fechaduras contra CD 20. Se os PJs estiverem determinados a subir as escadas e explorar o resto da masmorra, o Mestre pode usar alguns guardas leais para dizer-lhes quão ruim esta idéia é. O primeiro encontro dos PJs no próximo bloco de detenção deve ser um par de homens de Helstrom, que irão dizer aos PJs com todas as letras que eles estarão mortos em questão de minutos se continuarem em frente.

Se os PJs dispararem o alarme, eles podem ter de escapar sem o Padre. O único lado bom disso é que o Padre será movido até outra localização e a sua interrogação será postergada um pouco. O Mestre pode planejar outra missão de resgate, ou os PJs podem descartar o Padre Dumas. Neste caso, o Mestre precisará remover as referências ao bom Padre do próximo livro da *Trilogia*. Isto seria uma pena, mas não irá arruinar a história.

8. Latrina

O pesado alçapão abre-se para cima, acabando por descansar contra uma parede. Ante vocês está o rosto surpreso de um guarda, sentado na privada.

Descrição: Se o guarda gritar por ajuda, dois outros guardas podem entrar na latrina vindos da área 9, caso sejam bem-sucedidos em seus testes de Ouvir (CD 14). Eles não puxarão as cordas de alarme em princípio – afinal, o que poderia acontecer de errado na latrina? Os guardas podem até mesmo bater na porta e rir de seu colega. "Qual é o problema, Mickner? Caiu aí dentro?"

Inimigos: O guarda, pego com as calças na mão (literalmente) é um combatente de 3º nível.

Tesouro: Um livro de ilustrações pornográficas toscamente impresso jaz ao lado da latrina.

9. Sala dos Guardas

Três guardas estão sentados ao redor de um caixote, jogando cartas. Quando eles os vêem, levantam de um salto. Dois correm para atacá-los, enquanto um outro corre na direção de uma corda vermelha que pende do teto no fundo da sala.

Descrição: Na sala está um caixote que faz as vezes de uma mesa. Um baralho e alguns dados feitos a mão jazem sobre ele.

Inimigos: Cada guarda é um combatente de 3º nível.

Conseqüências: O guarda que corre para a corda deve ser detido para que a missão continue; se ele soar o alarme, o bloco de detenção estará infestado de reforços em mais ou menos um minuto.

Tesouro: Qualquer um que Procurar no caixote-mesa encontrará uma tampa de correr com um teste contra CD 12. Dentro do caixote estão três garrafas de vinho, uma delas quase vazia. Também há uma chave de ferro, que abrirá qualquer um dos portões ou das portas das celas neste nível. Um dos guardas tem uma pequena chave de ferro pendurada por uma correntinha em seu pescoço. Ela abrirá quaisquer grilhões que sejam encontrados. Este guarda também tem uma cópia da chave da porta em seu bolso.

10. Depósito

Pilhas de cobertores rústicos e sacos de comida mofada preenchem esta sala. Um grande barril de água repousa próximo à porta.

Descrição: É aqui que os suprimentos para os prisioneiros são mantidos. Se alguém Procurar pela sala, um teste contra CD 18 revelará dois pares de grilhões (dureza 10 e 10 PV) e uma cópia de sua chave sob um saco de biscoito mofado. Abrir a fechadura exige um teste bem-sucedido de Abrir Fechaduras contra CD 22, e a CD para quebrá-la é 26.

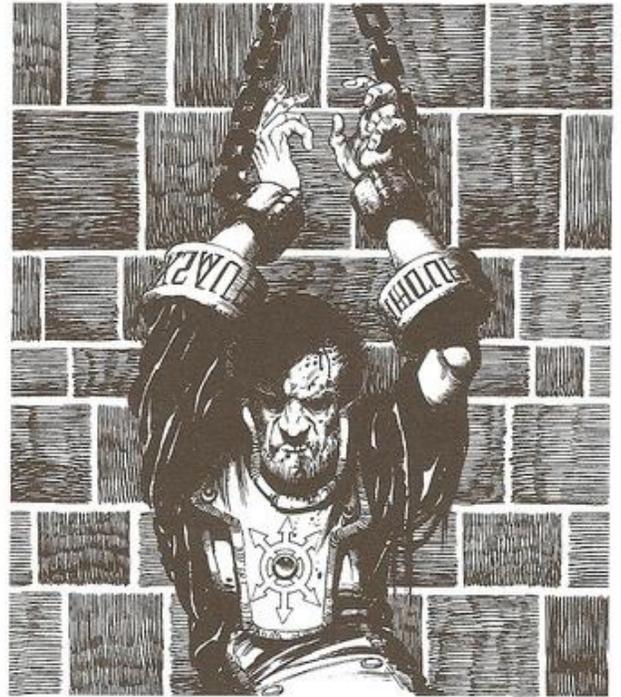
11. Câmara de Torturas

Uma mesa de metal reluzente jaz no centro desta sala. Acorrentada a ela ainda está um homem que aparentemente foi esfolado vivo. Sangue brilhante corre pela superfície de metal na direção de um ralo no chão de pedra. Um Inquisidor está ao lado do corpo, fazendo anotações em um pequeno livro de encadernação de latão. Do outro lado da mesa está um tipo de humanoides que vocês nunca viram antes... uma criatura pálida, com mais de dois metros de altura, traços duros e angulares e ombros largos. A criatura está limpando o sangue coagulado de um conjunto de ferramentas de metal negro, algumas das quais estão sendo esquentadas em um pequeno braseiro.

A sala parece ser bem-equipada, com uma donzela de ferro, um ecúleo e uma variedade impressionante de chicotes farpados, dispostos com cuidado em um estrado de madeira.

Descrição: Os PJs acabaram de encontrar um Doador de Agonia skorne, seu último "cliente" (agora falecido) e um Inquisidor mandado por Oberen para conduzir um interrogatório. Caso alguém queira pegar um chicote do estrado, detalhes podem ser encontrados no LRB I 100.

Inimigos: O Inquisidor, que é um Ladino de 4º nível (LRB II 55), tentará alcançar a corda de alarme atrás de si.



Caso ele não ache que possa alcançar o alarme sem ser morto ou ferido gravemente, ele fugirá da câmara de torturas em direção às escadas – ele não é nenhum herói.

O torturador skorne lutará contra os PJs até a morte. Ele tem as mesmas estatísticas dos Guarda-Costas skorne no Apêndice A, mas está usando uma corrente com cravos. A corrente na verdade é um instrumento de tortura; parte dela estava repousando no braseiro, e o lado "importante" está brilhando em vermelho com o calor. A corrente aquecida causa 2d4 pontos de dano, mais 1d6 pontos de dano por fogo. O Doador de Agonia skorne é bastante competente no combate com esta arma.

Conseqüências: Caso o Inquisidor soe o alarme, os PJs têm um minuto para fugir do bloco de detenção antes que ele seja tomada por guardas e skorne. Caso o Mestre queira ajudar os PJs a sair, um dos guardas leais a Helstrom pode aparecer e enfrentar o Inquisidor um instante antes que ele puxe a corda.

Tesouro: O Inquisidor tem uma chave que opera todas as portas e portões neste nível. Ele também tem uma adaga obra-prima. Seu livro contém anotações dos interrogatórios. Elas não significam nada para qualquer um que as ler, mas através delas pode-se ver que muitas das pessoas que foram interrogadas recentemente eram feiticeiros.

12. Cela Vazia

A porta desta cela está entreaberta. Em seu interior não há nada além de um monte de palha imunda.

Descrição: Três das celas neste nível estão vazias. As portas não são mantidas trancadas, e não há nada de valor dentro delas.

13. Um Amigo da Família

Esta cela abriga um homem magro e esfarrapado, vestido em roupas finas mas imundas. Ele está sentado no monte de palha que faz as vezes de cama, apertando os olhos contra a luz que entra da porta. "Quem é - o que está acontecendo?"

Descrição: O ocupante desta cela é Merwen Gertens (humano caótico e neutro, ladino de 5º nível). Ele é uma estrela ascendente na família criminosa mais infame da cidade - mas foi preso alguns dias antes da chegada de Raelthorne. Merwen não responderá muita coisa sobre o porquê dele estar no xadrez, mas fará qualquer coisa para que os PJs o libertem.

Conseqüências: Se os PJs libertarem Merwen, eles terão um aliado poderoso no submundo. Ele virá ao seu auxílio em algum ponto no futuro para acertar a dívida. Se os PJs deixarem-no para apodrecer, ele contará isto à sua família, e o grupo terá feito alguns inimigos poderosos. O Mestre pode explorar este encontro tanto quanto queira.

14. O Condenado à Morte

Quando a porta se abre, um fedor terrível atinge vocês. No meio da sala, deitado no chão de pedra está um corpo semi-apodrecido, inchado de gases. Alguns ratos mordiscam o corpo, ignorando vocês.

Descrição: Este prisioneiro sem nome morreu há alguns dias, mas nenhum dos guardas queria limpar a cela. Não há nada de valor aqui.

15. A Esposa do Político

Vocês abrem a porta e vêem uma mulher de aparência severa de pé, pronta para recebê-los. "Já não era sem tempo", ela diz, caminhando à frente. "Por quanto tempo vocês planejavam me deixar por aqui?"

Descrição: Os PJs acabaram de conhecer Gatria Solor (humana leal e bondosa, aristocrata de 5º nível, LRB II 38), a esposa do agora falecido conselheiro Willem Solor. A Inquisição aprisionou *lady* Solor por causar problemas e fazer perguntas demais há mais ou menos dois dias. Ela não sabe o suficiente para ser interrogada e não é importante o suficiente para ser subvertida; seu tempo está acabando e ela sabe disso. Ela está de mau humor e exigirá ser libertada.

Conseqüências: Caso os PJs resgatem a ácida senhora Solor, ela pode se mostrar uma aliada mais à frente. Quando a crise atual for contornada, ela concorrerá ao conselho da cidade, e tem uma boa chance de ser bem-sucedida. Se os PJs deixarem-na aqui ela provavelmente será executada nos próximos dias; eles devem ver sua cabeça no topo de uma lança em algum lugar pela cidade.

16. O Coletor de Impostos

Um homem jaz sobre a palha imunda, encolhido em posição fetal. Ele está chorando como um bebê, seu corpo inteiro sacudindo com soluços. Quando ele ouve vocês entrando, recua e se encolhe de medo, rastejando para longe. "Não me machuquem! Não me machuquem!", ele geme, engolindo as lágrimas.

Descrição: Dentro da cela está o Lorde Cedric Korant (humano leal e neutro, aristocrata de 9º nível, LRB II 38). Seu nome não significará nada para os PJs, mas se eles puderem notar seu chapéu de três pontas por baixo da palha suja (Observar contra CD 16) perceberão que ele é algum tipo de coletor de impostos. Na verdade, ele é o coletor de impostos, responsável pela supervisão de todos os coletores da cidade. O Lorde Korant é um homem frio e covarde, mas não é maligno.

Conseqüências: Se os PJs não resgatarem o Lorde Korant, eles poderão ver sua cabeça na ponta de uma lança alguns dias depois, ou ele pode ser libertado para causar-lhes problemas se o Mestre assim desejar. Se eles ajudarem-no, terão um aliado com conexões no governo de Corvis e do Reino de Cygnar.

17. Padre Dumas

Ante vocês jaz a figura prostrada do Padre Dumas. Seus robes de clérigo, outrora finos e delicados, agora estão imundos e cobertos de sangue, mas ele ergue a cabeça e lança um olhar de desafio. Depois de um momento ele os reconhece, sorri e diz com fraqueza: "Meus amigos, eu sabia que vocês viriam." O Padre senta, vaçaroso por causa das correntes que prendem suas mãos e pés. "Vocês encontraram minha sobrinha? Como ela está?", ele diz.

Descrição: O Padre Dumas tem grilhões em suas mãos e pés. Os grilhões em seus pulsos estão presos por correntes à parede. A chave do depósito (área 10) ou a chave da sala dos guardas (área 9) abrirá as fechaduras. Se os PJs não possuírem uma chave, os grilhões têm dureza 10 e 10 PV. Arrombar a fechadura exige um teste bem-sucedido de Abrir Fechaduras contra CD 22, e a CD para quebrá-la é 26.

O Padre Dumas foi enfraquecido por sua provação, e está fatigado (LRB I 278). Embora esteja preocupado com seu próprio destino, ele irá perguntar se os PJs sabem de algum outro prisioneiro inocente que precisa ser resgatado.

Os Prisioneiros

Há vários outros prisioneiros neste nível além do Padre Dumas. A maioria deles são adições recentes à prisão, mas um homem foi posto lá antes de Raelthorne tomar o controle. Os jogadores podem querer resgatar os prisioneiros ou deixá-los aqui; a decisão é deles. Um prisioneiro resgatado deve se tornar um PdM interessante, talvez a origem de novas aventuras para o grupo.



Finalizando

Se os PJs tirarem o Padre Dumas da prisão, eles deverão encontrar um lugar para escondê-lo; naturalmente, todos os guardas e Inquisidores estarão atrás deles quando a notícia de que ele escapou se espalhar. Corvis é um lugar enorme, então esconder o Padre não deve ser tão difícil. Se os PJs estiverem com dificuldades, eles podem receber ajuda de Helstrom ou de alguns dos seus homens.

No tempo entre o *Livro Dois* e o *Livro Três* (de uma a três semanas) a vida em Corvis continuará mais ou menos como era antes. A Inquisição está por toda parte, e Raelthorne está no poder, mas a vida continua; Corvis só está um pouco mais perigosa do que o normal agora. Apesar de desejar o contrário, a Inquisição não pode estar em todos os lugares ao mesmo tempo. A maior preocupação dos PJs será achar algo para fazer com a Fogo das Bruxas. O Padre Dumas pode ajudá-los a mantê-la a salvo colocando-a em uma tumba de metal ou pedra, mas sempre há o risco de que Oberen localize os PJs e encontre a espada de novo, seguindo-os até o esconderijo.

No *Livro Três* d'A Trilogia do Fogo das Bruxas, as forças skorne enfrentarão um exército enviado de Caspia, e os PJs serão pegos no meio dos dois lados. Eles precisarão se aliar com Alexia – que, de alguma forma, enganou a morte – e usar o poder da Fogo das Bruxas para influenciar o resultado da batalha climática! Para manter os personagens ocupados entre o *Livro Dois* e o *Livro Três*, aqui estão algumas idéias de aventuras para o Mestre:

- ▶ Guiados por informações de Helstrom, os PJs podem descobrir a localização e tamanho exatos do exército skorne de Raelthorne (mais ou menos 1.000 soldados e bestas, a algumas léguas e leste de Corvis).

- ▶ Oficiais militares do Forte Falk e de Cabo Bourne podem viajar à área de Corvis pelo rio, fazendo um reconhecimento do inimigo. Os PJs podem encontrar estes oficiais e guiá-los.
- ▶ Os PJs podem se envolver em algum assunto do submundo através de Merwen Gertens. A família Gertens pode contratá-los para um trabalho simples, algo para o que precisem de caras novas. Pode até mesmo não ser nada ilegal; talvez eles precisem devolver um item roubado, ou proteger alguém sem que a pessoa saiba que está sendo protegida.
- ▶ Alguns dos seguidores de Cyriss podem encontrar os PJs e tentar vingança pela invasão do templo no Ato II. Se os PJs levaram quaisquer livros ou artefatos, os cultistas tentariam retomá-los.
- ▶ Um estudioso da Universidade Real pode contratar os PJs para levá-lo à vila de homens-crocodilo, para que ele possa tentar abrir um diálogo com a nova tribo.
- ▶ Squint pode achar os PJs e pedir ajuda a eles. Talvez o seu barco tenha sido roubado, ou talvez haja um trabalho para o qual ele precise da ajuda dos PJs. Ele dividirá os lucros a 70/30. Não? Quem sabe 60/40?
- ▶ Os PJs podem ajudar Helstrom a localizar e eliminar um espião da Inquisição dentro da Guarda. Alguns dos homens do Capitão estão trabalhando em segredo para os Inquisidores, mas, para descobrir quem eles são, os PJs deverão plantar algumas provas falsas e observar o que os suspeitos fazem com elas.
- ▶ Gunner Waddock, o líder da caravana do *Livro Um*, pode contatar os PJs e pedir para que ajudem-no a localizar algumas mercadorias roubadas. Squint poderia estar metido nisto também, ajudando os PJs ou como culpado pelo crime.

Até a próxima, e mantenha sua pólvora seca...

*Nove anos se passaram desde que fui exilado de minha terra.
Nove anos em que o usurpador violou minha coroa, meu trono,
meu reino.*

*Nove anos meus súditos tiveram para esquecer os velhos
modos...*

Nove anos é tempo suficiente.

*Quando eu voltar a Cygnar, as próprias pedras chorarão por
piedade.*

—Vinter Raelthorne IV





Apêndice A: Criaturas



Algumas das criaturas descritas aqui (andarilho do pântano, gobbers do pântano, lula do pântano, morcegos-lâmina e servo erguido) foram introduzidas no *Livro Um d'A Trilogia do Fogo das Bruxas*. Mais detalhes sobre essas criaturas podem ser encontrados em AMLN 55 a 59.

Andarilho do Pântano

Acredita-se que estes odiosos mortos-vivos surgem quando pessoas morrem no pântano e são deixadas lá para apodrecer por suas famílias. Uma vez erguidos, eles voltarão lentamente para casa, com a intenção de se vingar daqueles que falharam consigo. Qualquer um que se interponha no caminho também é um alvo, obviamente.

Andarilho do Pântano: ND 2; Morto-vivo Médio; DV 3d12; 19 PV; Inic. +0; Desl.: 6 m; CA 13 (+3 natural); Ataques corpo a corpo: garras +2 (dano: 1d6+1); AE: Criar andarilhos; QE: Morto-vivo; Tend. N; TR Fort +1, Ref +1, Von +3; For 12, Des 11, Cons -, Int 6, Sab 10, Car 10.

Perícias & Talentos: Escalar +4, Esconder-se +3, Furtividade +3, Observar +2, Ouvir +2; Lutar às Cegas.

Criar Andarilhos (Sob): Qualquer um morto por um andarilho irá erguer-se como um andarilho em 1d4 minutos.

Tesouro: Nenhum.

As Bruxas

A mãe de Alexia, Lexaria Ciannor, era a líder de um grupo de bruxas há uma década. As bruxas eram boas mulheres, mas foram chantageadas, incriminadas e executadas pelo Magistrado Borloch de Corvis (há muito mais nessa história, que foi coberta com detalhes no *Livro Um d'A Trilogia do Fogo das Bruxas*).

Quando Alexia aprendeu como erguer os mortos, ela trouxe as bruxas - exceto sua mãe, para quem tinha planos especiais - de volta à não-vida. Falando estritamente, as bruxas são agora um tipo de servo, uma nova classe de mortos-vivos criada por Alexia. Servos são cadáveres animados com poderosas runas necromânticas. Os símbolos de poder são tatuados na carne morta ou até mesmo entalhados na carne e nos ossos do sujeito.

Combate

As bruxas obedecem a Alexia sem hesitar. Porque eram feiticeiras talentosas em vida, elas mantiveram algumas de suas habilidades de conjuradoras. Elas atacarão com suas magias e seu toque de dreno.

Bruxa Zumbi: ND 4; Morto-vivo Médio; DV 4d12; 26 PV; Inic. +0; Desl.: 6 m; CA 14 (+4 natural); Ataques corpo a corpo: toque de dreno +2 (dano: 1d8+1); AE: Aspecto aterrador, magias, toque de dreno; QE: Morto-vivo, resistência à expulsão +3, visão no escuro 18 m; Tend. N; TR Fort +1, Ref +1, Von +4; For 11, Des 10, Cons -, Int 10, Sab 10, Car 14.

Perícias & Talentos: Concentração +4, Conhecimento (arcano) +4, Esconder-se +4, Furtividade +6, Identificar Magia +4, Intimidar +4, Observar +4, Ouvir +6, Usar Instrumento Mágico +4; Magias em Combate.

Aspecto Aterrador (Sob): As bruxas emitem uma aura de medo, similar àquela dos lichs, mas menos intensa. Qualquer um dentro de 6 m de uma delas deve fazer um teste de resistência de Vontade contra CD 14. Uma falha significa que todos os testes de perícias e de Iniciativa e todas as jogadas de ataque têm -2 de penalidade. Uma vez que este teste de resistência seja bem-sucedido, o medo foi dominado e não tem mais efeito. Um teste de resistência bem-sucedido protege o personagem por um dia.

Toque de Dreno (Sob): Como o de um lich, o toque das bruxas causa dano por energia negativa. Dano 1d8+1, teste de resistência de Vontade contra CD 14 para meio dano.

Magias: As bruxas têm as habilidades de conjurador de um feiticeiro de 5º nível - ou seja, 6/4/2 magias conhecidas e 6/7/5 magias disponíveis por dia. Note que quando elas forem encontradas no final do Ato II, eles estarão quase sem magias para aquele dia, então serão oponentes menos formidáveis. As magias disponíveis às bruxas zumbis são as seguintes (o Mestre deve se certificar de que haja uma boa variedade de magias restantes quando os PJs forem enfrentá-las): 0 - *detectar magia, globos de luz, ler magias, luz, mãos mágicas, som fantasma*; 1º - *área escorregadia, armadura arcana, ataque certeiro, causar medo, cerrar portas, escudo arcano, mísseis mágicos*; 2º - *esfera flamejante, poeira ofuscante, reflexos, suportar elementos, teia*.

Gobbers do Pântano

Estes pequenos humanoides vivem em tribos nômades nos pântanos ao redor de Corvis. Eles freqüentemente atacam viajantes para roubar comida e ferramentas, mas não lutarão até a morte a menos que não tenham escolha. Algumas tribos aprenderam a negociar com as aldeias humanas.

Gobber do Pântano: ND ½; Humanóide Pequeno (goblinóide); DV 1d8+1; 5 PV; Inic. +2 (+1 Des, +1 racial); Desl.: 9 m; CA 12 (+1 tamanho, +1 Des); Ataques corpo a corpo: adaga +1 (dano: 1d4, dec. 19-20/x2); ou à distância: dardo +2 (dano: 1d4); Tend. N; TR Fort +3, Ref +1, Von +0; For 10, Des 13, Cons 13, Int 7, Sab 11, Car 8.

Perícias & Talentos: Esconder-se +3, Furtividade +3; Correr.

Tesouro: Padrão.

Grande Ostra

Grandes ostras são perigos dos pântanos de água doce próximos de Corvis e Cinco Dedos. Os espécimes maiores, que podem engolfar um nadador descuidado, têm mais de 2,5 metros de diâmetro. Mesmo um espécime pequeno pode "morder" (com sua casca) uma mão ou pé, prendendo-o e causando morte por afogamento. Já houve vários casos de



Guerreiro Skorne

Guerreiro Skorne

Os skorne são uma raça misteriosa que vive nas profundezas das Planícies da Pedra Sangrenta. Eles ainda são desconhecidos aos Reinos de Ferro, mas Raelthorne o Velho os tomou como aliados. Um pequeno exército skorne sob seu comando está a poucas léguas a leste de Corvis. O exilado tem alguns skorne consigo para "demonstração", e os PJs irão encontrá-los quando tentarem resgatar o Padre Dumas no Ato III.

Os skorne são altos e pálidos, com feições angulares. A maioria é calva, e tatuagens que significam posto e status social são comuns. Eles são mais fortes que o humano médio, mas não possuem outras habilidades incomuns.

Guerreiro Skorne: ND 2; Humanóide Médio (skorne); DV 4d8+4; 22 PV; Inic. +1 (+1 Des); Desl.: 9 m; CA 18 (+6 cota de talas, +2 escudo grande de aço); Ataques corpo a corpo: espada longa +7 (dano: 1d8+4, dec. 19-20/x2); QE: Visão no escuro 18 m; Tend. N; TR Fort +2, Ref +5, Von +1; For 19, Des 12, Cons 13, Int 11, Sab 10, Car 8.

Perícias & Talentos: Observar +3, Ouvir +4, Procurar +2; Ataque Poderoso.

Tesouro: Nenhum.

Homens-Crocodilo

Homens-crocodilo são grandes humanóides reptilianos que vivem nas profundezas dos pântanos no norte e no centro de Cygnar. Eles preferem se manter longe da civilização, e é tão raro vê-los que são quase míticos. O líder de uma vila de homens-crocodilo é um xamã (um homem-crocodilo com poderes mágicos) que pode ter um ou dois aprendizes de primeiro nível. A linha de frente das tropas de combate da vila são os indivíduos mais velhos e mais fortes, que compõem cerca de 30% da população. Os jovens compõem outros 30%, e não-combatentes como filhotes e fêmeas chocando ovos são os últimos 40%. Homens-crocodilo jovens têm o dever de tomar parte em caçadas e outras formas de combate à medida que ficam mais velhos, e qualquer encontro de combate com homens-crocodilo terá um número de jovens igual a 50% do número de guerreiros adultos. Caso uma vila de homens-crocodilo seja atacada, todos os jovens participarão de sua defesa, enquanto as mães fugirão com seus ovos e filhotes.

Quando o território de uma tribo é invadido, os homens-crocodilo lidam com invasores com rapidez e ferocidade. Homens-crocodilo não hesitam em matar, mas em geral estão satisfeitos em expulsar o inimigo ao invés de matar todos. Sendo inteligentes, é possível também negociar com eles, caso a barreira da língua possa ser sobrepujada. É possível pagar por passagem segura, embora isto seja mais difícil se os intrusos já mataram alguns da tribo, o que garantirá uma atitude Hostil (LRB II 149).

Os homens-crocodilo falam sua própria língua, embora os líderes da tribo possam saber algumas palavras de Comum, aprendido de inimigos ou prisioneiros (que já viraram jantar).

moradores do pântano que tiveram de cortar uma mão ou pé para evitar a morte na água.

Combate

Grandes ostras ficam escondidas e imóveis, esperando que a presa entre nadando em sua "bocarra" aberta. A maioria (75%) das grandes ostras têm de 3 a 6 pérolas gigantes. Estas pérolas são brilhantes, e podem ser usadas para atrair a presa. Neste caso, a perícia Esconder-se da ostra é usada para camuflar sua verdadeira natureza.

Grande Ostra: ND 1; Animal Grande; DV 2d8; 9 PV; Inic. -1 (-5 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl.: 0 m (imóvel); CA 12 (-1 tamanho, -5 Destreza, +8 natural); Ataques corpo a corpo: +4 mordida (dano: 1d6+4); Face/Alcance 1,5 m x 1,5 m/3 m; AE: Agarrar aprimorado, engolir; QE Percepção às cegas; Tend. Sempre N; TR Fort +3, Ref -2, Von +0; For 18, Des 1, Cons 11, Int 1, Sab 10, Car 8.

Perícias & Talentos: Esconder-se -4; Iniciativa Aprimorada.

Agarrar Aprimorado (Ext): Veja o LRB III 9. A concha se fecha rapidamente para prender a presa.

Engolir (Ext): Veja o LRB III 9. Caso a presa seja engolfada, o dano por digestão é de 1d2 por rodada, mais o risco de afogamento (LRB II 85).

Percepção às Cegas (Ext): Veja o LRB III 9. Grandes ostras podem tentar morder suas presas independente de condições de luz.

Tesouro: 75% de chance de 3 a 6 pérolas do tamanho de um punho, cada uma no valor de 50 a 150 PO. A carne vale 50 PO, e as conchas 50 a 500 PO (10 a 400 quilos).

Combate

Homens-crocodilo adultos são oponentes capazes, com garras, uma mordida poderosa e a habilidade de usar ferramentas. Pequenos grupos de homens-crocodilo muitas vezes irão se esgueirar até as proximidades dos inimigos, nadando debaixo d'água, ou saltarão para uma emboscada aquática. Quando um ataque em larga escala é necessário, eles são bastante capazes de formar unidades de combate bem organizadas, que muitas vezes têm o apoio de um xamã.

Homens-crocodilo frequentemente tentarão "grudar-se" a uma presa maior e arrastá-la para baixo d'água, para que se afogue. É menos provável que eles façam isto quando estiverem usando armas, mas, caso estejam lutando próximo à água ou dentro dela, as chances aumentam em muito.

Homem-Crocodilo Adulto: ND 2; Humanóide monstruoso Grande (aquático); DV 3d8+9; 22 PV; Inic. +5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl.: 9 m, natação 6 m; CA 14 (-1 tamanho, +1 Destreza, +4 natural); Ataques corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d8+2), 2 garras -1 (dano: 1d6+1) e cauda -1 (dano: 1d4+1) ou maça pesada +4 (dano: 2d6+2) ou machado grande +4 (dano: 2d8+3, dec. 20/x3) e mordida -1 (dano: 1d8+1); Face/Alcance 1,5 m x 1,5 m/3 m; AE: Agarrar aprimorado; QE: Faro, prender a respiração, visão no escuro 9 m; Tend. N; TR Fort +4, Ref +4, Von +3; For 14, Des 12, Cons 16, Int 10, Sab 10, Car 10.

Perícias & Talentos: Esconder-se +3*, Furtividade +7, Natação +11*, Observar +4; Iniciativa Aprimorada.

Tesouro: Padrão.

Homem-Crocodilo Jovem: ND 1; Humanóide monstruoso Médio (aquático); DV 2d8+4; 13 PV; Inic. +4 (+4 Iniciativa Aprimorada); Desl.: 9 m, natação 6 m; CA 12 (+2 natural); Ataques corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6+1), 2 garras -2 (dano: 1d4) e cauda -2 (dano: 1d3) ou maça pesada +3 (dano: 1d8+1) e mordida -2 (dano: 1d6); QE: Faro, prender a respiração, visão no escuro 9 m; Tend. Geralmente N; TR Fort +2, Ref +3, Von +2; For 12, Des 10, Cons 14, Int 10, Sab 8, Car 10.

Perícias & Talentos: Esconder-se +5*, Furtividade +5, Natação +9*, Observar +4; Iniciativa Aprimorada.

Tesouro: Nenhum.

Homem-Crocodilo Xamã: ND 3; Humanóide Monstruoso Grande (aquático); DV 3d8+6; 19 PV; Inic. +5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl.: 9 m, natação 6 m; CA 15 (-1 tamanho, +1 Destreza, +5 natural); Ataques corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d8+1), 2 garras -2 (dano: 1d6) e cauda -2 (dano: 1d4) ou maça pesada +3 (dano: 1d8+1) e mordida -2 (dano: 1d8); Face/Alcance 1,5 m x 1,5 m/3m; AE: Agarrar aprimorado, magias; QE: Faro, prender a respiração, visão no escuro 9 m; Tend. N; TR Fort +3, Ref +4, Von +4; For 12, Des 12, Cons 14, Int 10, Sab 13, Car 10.

Perícias & Talentos: Concentração +8, Cura +7, Esconder-se -3*, Natação +10*, Observar +5; Iniciativa Aprimorada.

Magias: Um homem-crocodilo xamã conjura magias como um druida de 3º nível.

Tesouro: Padrão.

Todo homem-crocodilo também possui:

Agarrar Aprimorado (Ext): Veja o LRB III 9.

Prender a Respiração (Ext): Os homens-crocodilo podem ficar submersos por um número de minutos igual ao seu valor de Constituição.

Perícias: Homens-crocodilo recebem +3 de bônus racial em testes de Natação, e +8 de bônus racial em testes de Esconder-se quando estão submersos.

Lula do Pântano

Estes parentes das imensas lulas do mar se adaptaram à vida em lagos internos, rios e pântanos. Quando jovens elas comem peixes e outros pequenos animais que entram na água, mas espécimes maiores podem atacar gado e até mesmo pessoas fora da margem. Elas tentam agarrar sua presa e afogá-la.

Lula do Pântano (adulto): ND 2; Besta Grande; DV 2d10; 11 PV; Inic. +1 (+1 Des); Desl.: natação 9 m; CA 12 (-1 tamanho, +1 Des, +2 natural); Ataques corpo a corpo: tentáculo +3 (dano: 0, agarrar) ou mordida +3 (dano: 1d4+3); Face/Alcance 1,5 m x 3 m/3 m; AE: Agarrar aprimorado, tinta tóxica; Tend. N; TR Fort +3, Ref +4, Von +0; For 16, Des 13, Cons 11, Int 1, Sab 10, Car 6.

Perícias & Talentos: Esconder-se +8, Furtividade +5.

Agarrar Aprimorado (Ext): Veja o LRB III 9. A lula tenta agarrar e afogar sua presa (veja as regras de afogamento no LRB II 85).

Tinta Tóxica (Ext): Três vezes por dia, uma lula pode descarregar uma nuvem de tinta venenosa. Além de obscurecer a visão, a tinta machuca os olhos, causando 1d4 pontos de dano temporário em Constituição a menos que a vítima seja bem-sucedida em um teste de resistência de Fortitude contra CD 16. A tinta se dissipa em 1 a 20 minutos, dependendo das correntes.

Tesouro: Glândulas de tinta (20 PO), glândulas brilhantes (5 PO).

Nota: A lula não pode tentar um ataque de mordida até que tenha agarrado a vítima.

Morcegos-Lâmina

Estes grandes morcegos são ferozes predadores que caçam em bandos, ao invés dos inofensivos comedores de insetos que são familiares à maior parte das pessoas. Morcegos-lâmina muitas vezes atacam gado e até mesmo humanos, o que os torna uma praga perigosa. Eles fazem seus covis onde quer que achem espaço - cavernas, celeiros e ruínas são especialmente comuns. Morcegos-lâmina atacarão qualquer um que adentre o seu covil.

Morcego-Lâmina: ND ½; Besta Pequena; DV 1d10; 5 PV; Inic. +2 (+2 Des); Desl.: 3 m, vôo 36 m (bom); CA 13 (+1 tamanho, +2 Des); Ataques corpo a corpo: cauda +3 (dano: 1d4); QE: Percepção às cegas; Tend. N; TR Fort +2, Ref +4, Von +0; For 10, Des 15, Cons 11, Int 2, Sab 11, Car 10.

Perícias & Talentos: Esconder-se +6, Observar +2; Acuidade com Arma (cauda).

Tesouro: O ferrão da cauda de um morcego-lâmina pode ser usado para fabricar uma flecha com +1 de bônus de melhoria em ataque e dano.

Padre Mecânico

Alguns dos clérigos de Cyriss que caem nas boas graças de sua deusa têm suas almas transplantadas para constructos mecânicos. O Padre Grig Lucant, um clérigo de 10º nível no Templo de Cyriss, sofreu este procedimento. Ao contrário da maior parte dos constructos, o Padre conserva seus valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma, embora ainda seja imune a efeitos que afetem a mente. Ele também possui todas as perícias, talentos e habilidades mágicas que tinha quando seu espírito ocupava sua primitiva casca de carne. Ele fala com uma voz profunda que lembra o som de uma serra raspando metal, acompanhada do ruído de engrenagens chocando-se e o apito do vapor.

Combate

O Padre Lucant esteve lutando contra Alexia, seus servos e os Inquisidores junto com o resto dos clérigos. Quando os PJs encontrarem-no, ele deve estar um pouco desgastado pela batalha, mas ainda não derrotado. O Padre tentará matar os PJs, mas, caso eles estejam mais interessados em fugir do templo do que lutar com ele - o que é bastante provável - ele irá deixá-los ir. O Padre Lucant não deixará o templo, embora permaneça de guarda no salão principal (área 1).

Ghil Lucant, o Padre Mecânico: ND 7; Constructo Grande; DV 10d10; 55 PV; Inic. +5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl.: 9 m; CA 16 (-1 tamanho, +1 Destreza, +6 natural); Ataques corpo a corpo: mecano-mangual Enorme +7/+2 (dano: 2d8+1, dec. 19-20/x2), chifre +2 (dano: 1d8+1) e raio elétrico +2 (dano: 1d6+1, eletricidade); Face/Alcance 1,5 m x 1,5 m/3 m; AE: Raio elétrico; QE: Constructo, habilidades de clérigo, redução de dano 5/+1, visão no escuro 18 m; Tend. NM; TR Fort +3, Ref +4, Von +7; For 12, Des 12, Cons -, Int 13, Sab 18, Car 16.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +7, Cura +17, Diplomacia +14, Identificar Magia +7, Ofícios (mecanismos de relógio) +10, Profissão (astrônomo) +11; Escrever Pergaminho, Expulsão Adicional, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Magias em Combate, Tiro Certo.

Constructo: Veja o LRB III 5.

Raio elétrico (Sob): O Padre Lucant pode lançar uma poderosa descarga elétrica (1d6+1) em um inimigo a até 12 m.

Habilidades de Clérigo (Sob): Embora seja um constructo, o Padre Lucant tem todos os atributos mentais e habilidades mágicas de sua forma antiga.

Domínios de Clérigo: Conhecimento, Proteção.

Magias de Clérigos Preparadas (6/5+1/5+1/4+1/4+1/2+1): 0 - consertar, detectar magia, guia, luz, resistência, virtude; 1° - auxílio divino, causar medo, comando, desespero, escudo entrópico, santuário; 2° - ajuda, augúrio, detectar pensamentos, força do touro, imobilizar pessoas, tornar inteiro; 3° - clariaudência/clarividência, cegueira/surdez, dissipar magias (2), rogar maldição; 4° - envenenamento, poder divino, imunidade à magia, invocar criaturas IV (2). 5° - círculo da destruição, passeio etéreo, resistência à magia.

Note que o Padre Lucant já esteve em combate hoje. De acordo com o Mestre, ele pode estar com poucas magias e pontos de vida.

Tesouro: Caso o Padre seja derrotado, os PJs podem recuperar seu mecano-mangual (20 quilos). Esta arma mágica Enorme é útil apenas para criaturas de tamanho Grande ou maior, e vale 2.500 PO.

Sanguessuga da Cana

Pântanos e selvas abrigam muitas variedades de sanguessugas, mas a sanguessuga da cana é a variedade mais temida no reino de Cygnar. Com mais de sessenta centímetros de comprimento quando adulta, estes anfíbios podem ferir gravemente ou até mesmo matar viajantes desavisados. Elas passam a maior parte das horas do dia escondidas entre canas que crescem em águas rasas. À noite, as sanguessugas da cana se aventuram a até 30 metros da água, procurando por presas adormecidas. Elas são normalmente encontrados em grupos de 6 a 10 indivíduos.

Combate

Sanguessugas da cana atacarão qualquer criatura de tamanho Pequeno ou maior que esteja na água, confiando em

sua mordida sem dor para prender-se à vítima e drenar sangue. À noite, as sanguessugas deixarão a água e caçarão pelas margens. Cada sanguessuga pode drenar 10 PV de sangue, caso tenha a chance; se várias sanguessugas encontrarem um viajante adormecido, podem facilmente infligir dano fatal.

Qualquer um que tenha aplicado boas quantidades de rábano à pele pode evitar o ataque das sanguessugas da cana; os animais devem ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Fortitude contra CD 16 para morder uma pessoa que tenha feito isto. O rábano sairá na água após mero cinco minutos, embora seja útil por até oito horas em terra.

Sanguessuga da Cana: ND ½; Animal Miúdo (aquático); DV 1d8; 4 PV; Inic. +0; Desl.: 3 m, natação 4,5 m, CA 12 (+2 tamanho); Ataques corpo a corpo: mordida -2 (dano: 1); Face/Alcance 75 cm x 75 cm/0 m; AE: Agarrar aprimorado, dreno de sangue, mordida sem dor; QE: Visão no escuro 18 m; Tend. N; TR Fort +2, Ref +2, Von +0; For 2, Des 10, Cons 10, Int 1, Sab 10, Car 10.

Perícias & Talentos: Esconder-se +13, Furtividade +4, Natação +8, Observar +3.

Agarrar Aprimorado (Ext): Veja o LRB III 9. Uma vez que a sanguessuga tenha mordido com sucesso, ela fica presa à vítima.

Dreno de Sangue (Ext): Uma vez presas à vítima, sanguessugas da cana automaticamente causam 1d3 pontos de dano por rodada.

Mordida sem Dor (Ext): A vítima da sanguessuga deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Vontade contra CD 12 para perceber que foi mordida.

Tesouro: Nenhum.

Servente de Cyriss

Estes zangões mekânicos esféricos realizam um grande número de tarefas no Templo de Cyriss, como consertar máquinas e atacar os raros intrusos. Estes constructos têm mais ou menos meio metro de diâmetro, apresentando um grande olho de vidro no meio de seu corpo, e um apêndice que funciona como uma garra pendente de sua parte de baixo. Os serventes são construídos a mão pelos clérigos, dos quais recebem ordens verbais simples. Os serventes são capazes de voar, mas para se manterem no ar e conscientes, precisam ficar no templo. Caso saiam de lá, eles perdem imediatamente o acesso ao poder mágico que os sustenta, e se tornam totalmente inertes.

Combate

Estes avançados constructos são capazes de algumas ações independentes, como buscar ajuda caso percebam problemas. Em combate, eles "beliscarão" com suas garras, mas também são capazes de operar interruptores e máquinas no templo para dificultar ainda mais a vida dos invasores. Se vários serventes conseguirem agarrar um inimigo, eles podem arrastar o azarado indivíduo pelo chão, ou até mesmo sair voando com ele. Uma tática comum é atacar o inimigo em verdadeiros enxames e derrubá-lo de uma altura considerável, talvez para dentro de um maquinário perigoso.

Servente de Cyriss: ND ½; Constructo Miúdo; DV 1d10; sempre 10 PV; Inic. +5 (+3 Des, +2 racial); Desl.: voo 9 m (bom); CA 18

(+2 tamanho, +3 Destreza, +3 natural); Ataques corpo a corpo: agarrão com garra +3 (dano: 1d3+1); Face/Alcance 75 cm x 75 cm/0 m; AE: Agarrar aprimorado; QE: Constructo, visão no escuro 18 m; Tend. N; TR Fort +0, Ref +3, Von +0; For 12, Des 16, Cons -, Int -, Sab -, Car -.

Perícias & Talentos: Nenhuma perícia; Investida Aérea.

Constructo: Veja o LRB III 5.

Tesouro: Um servente inerte vale aproximadamente 50 PO.

Servo Erguido

Os erguidos são um tipo de servo, uma espécie de morto-vivo criada por Alexia Ciannor. Alguns daqueles que cruzam o caminho de Alexia têm a infelicidade de retornar como estes zumbis, toscamente animados para criar o caos e retardar aqueles que têm a intenção de deter os planos dela. Como todos os servos, os erguidos recebem a não-vida com poderosos símbolos necromânticos entalhados em sua carne.

Servo (Erguido): ND 1/3; Morto-vivo Médio; DV ½ d12; 3 PV; Inic. +0; Desl.: 9 m; CA 12 (+2 natural); Ataques corpo a corpo: mordida +0 (dano: 1d4); QE: Morto-vivo; Tend. NM; TR Fort +0, Ref +0, Von +2; For 10, Des 10, Cons -, Int 2, Sab 10, Car 4.

Perícias & Talentos: Observar +3, Ouvir +3.

Tesouro: Nenhum.

Terror dos Túneis

Estas monstruosidades cheias de dentes e tentáculos são normalmente encontradas em cavernas úmidas nas montanhas, onde vivem de ratos, morcegos, insetos e outros pequenos animais. De alguma forma, alguns vieram a habitar os esgotos de grandes cidades. Provavelmente estes espécimes escaparam das coleções de estudiosos ou zoológicos itinerantes, e descobriram que os esgotos escuros e gosmentos davam um ótimo lar. Terrores dos túneis com sorte suficiente para viverem sob uma cidade vivem fartamente de uma dieta de lixo, ratos de esgoto e um andarilho ocasional, rapidamente crescendo até ocuparem mesmo o maior dos túneis. Os sem-teto e os criminosos da cidade sabem que algo vive lá embaixo, mas ninguém parece acreditar neles, e ninguém se importa quando mais um deles desaparece.

Terror dos Túneis: ND 4; Aberração Grande; DV 6d8+6; 33 PV; Inic. +2 (+2 Des); Desl.: 6 m; CA 13 (-1 tamanho, +2 Destreza, +2 natural); Ataques corpo a corpo: mordida +5 (dano: 2d4+3); QE: Presença aterradora, sensibilidade à luz, visão no escuro 18 m; Tend. N; TR Fort +3, Ref +4, Von +5; For 14, Des 14, Cons 12, Int 2, Sab 10, Car 10.

Perícias & Talentos: Furtividade +5, Natação +4, Observar +2, Ouvir +5.

Presença Aterradora (Ext): Veja o LRB III 8.

Sensibilidade à Luz (Ext): O terror sofre -2 de penalidade em Iniciativa e em jogadas de ataque caso seja exposto à luz de uma tocha, ou qualquer luz mais forte. Apesar disto, ele atacará a fonte da luz em preferência a todos os outros alvos. Se houver múltiplas fontes de luz, ele atacará a mais brilhante primeiro.

Tesouro: Padrão; moedas e gemas apenas. A maior parte do tesouro é encontrado no estômago da criatura, mas uma parte também pode ser encontrada em seu covil.



Apêndice B: Personagens



Alexia Ciannor

Com dezessete anos, Alexia é a sobrinha do Padre Dumas. Sua mãe, a irmã da esposa do Padre, era a líder das Bruxas de Corvis, e foi executada uma década atrás juntamente com suas irmãs. Alexia herdou as habilidades mágicas da mãe e se tornou uma poderosa feiticeira. De fato, ela é um prodígio, tendo habilidades de 10° nível em uma idade tão jovem. Ela é motivada por um desejo por vingança - vingança contra Oberen e Borloch, que incriminaram as Bruxas, e vingança contra Corvis, que ela considera uma cidade maligna. Infelizmente para Alexia, os PJs detiveram seus planos, e no final do *Livro Dois*, acredita-se que ela esteja morta. Ela voltará no *Livro Três*, como uma improvável aliada dos PJs - mas não deixe que eles saibam disso ainda!

Alexia Ciannor: Humana Fet10; ND 10; Humanóide Média (1,67 m de altura); DV 10d4+10; 31 PV; Inic. +0; Desl.: 9 m; CA 10; Ataques corpo a corpo: adaga +4 (dano: 1d4-1, dec. 19-20/x2); ou à distância: pistola pequena +5 (dano: 2d4, dec. 19-20/x3); Tend. N; TR Fort +4, Ref +3, Von +8; For 9, Des 10, Cons 12, Int 14, Sab 12, Car 17.

Idiomas Falados: Comum.

Perícias & Talentos: Alquimia +8, Cavalgar +5, Concentração +12, Conhecimento (arcano) +12, Espionar +3, Identificar Magia +12, Obter Informações +5, Natação +4, Sobrevivência +2; Criar Item Maravilhoso, Magias em Combate, Magia Sem Gestos, Magia Silenciosa, Maximizar Magia.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (magias diárias 6/11/11/4/3): 0 - consertar, detectar magia, detectar venenos, globos de luz, ler magias, luz, mãos mágicas, raio de gelo, som fantasma; 1° - enfeitiçar pessoas, escudo arcano, leque cromático, missetis mágicos, montaria arcano; 2° - a armadilha de Leomund, arrombar, cegueira/surdez, invisibilidade; 3° - piscar, relâmpago, vóç, 4° - metamorfosear outros, olho arcano; 5° - criar mortos-vivos menor.

Alexia também conhece magias necromânticas mais poderosas, algumas de sua própria criação, algumas aprendidas de tomos ancestrais - por exemplo, as magias que animam seus servos. Sua habilidade como necromante é prodigiosa, mas os longos rituais que ela aprendeu são inúteis em combate. Em um aperto, ela terá de contar com as magias listadas acima.

Posses: Além da Fogo das Bruxas, algumas anotações de pesquisas mágicas (escondidas em Corvis) e uma pistola roubada, Alexia tem muito poucas coisas.

Anouar Brenn

Está claro quem tem os melhores genes nesta família... Anouar não é nem de perto tão capaz quanto seu irmão mais velho, mas ele ainda é um bom trabalhador para Squint. Anouar está ajudando Killian a pagar sua dívida de jogo, com medo de que o Gordo Alton mande matar seu irmão se os pagamentos não estiverem em dia. Anouar é um cavaleiro competente, embora raramente tenha chance de cavalgar, agora que trabalha para Squint.

Anouar Brenn: Humano Gue2; ND 2; Humanóide Médio (1,90 m de altura); DV 2d10; 14 PV; Inic. +0; Desl.: 9 m; CA 12 (+2 couro); Ataques corpo a corpo: sabre +2 (dano: 1d6, dec. 18-20/x2); ou à distância: adaga +2 (dano: 1d4, dec. 19-20/x2) ou arco longo +2 (dano: 1d8, dec. 20/x3); TR Fort +3, Ref +0, Von -1; Tend. CN; For 11, Des 11, Cons 11, Int 9, Sab 8, Car 9.

Idiomas Falados: Comum.

Perícias & Talentos: Cavalgar +4, Natação +2, Ofícios (máquinas a vapor) +3; Arqueirismo Montado, Combate Montado, Reflexos em Combate, Tiro Certo.

Posses: Armadura de couro, sabre, adagas, arco longo, vinte flechas em uma aljava e alguns PO em moedas.

Julian Helstrom

O Capitão Helstrom é um oficial respeitado na Guarda, e o seu nome é bastante conhecido entre mercadores e criminosos. Ele costumava servir no exército real, mas se aposentou e juntou-se à Guarda de Corvis. O Capitão também é um agente secreto do Rei Raelthorne o Jovem, embora ninguém em Corvis saiba disso ainda.

Capitão Julian Helstrom: Humano Gue9; ND 9; Humanóide Médio (1,68 m de altura); DV 9d10+9; 62 PV; Inic. +2 (+2 Des); Desl.: 6 m; CA 17 (+2 Des, +5 peitoral de aço); Ataque corpo a corpo: espada longa obra-prima +13/+8 (dano: 1d8+4, dec. 17-20/x2); ou à distância: pistola militar +12/+7 (dano: 2d6, dec. 19-20/x3); Tend. LN; TR Fort +7, Ref +5, Von +4; For 16, Des 14, Cons 13, Int 12, Sab 13, Car 15.

Idiomas Falados: Comum.

Perícias & Talentos: Abrir Fechaduras +4, Adestrar Animais +9, Concentração +5, Escalar +7, Falsificação +5, Natação +6, Sobrevivência +5; Ataque Poderoso, Desarme Aprimorado, Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Liderança, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Tolerância, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Posses: O Capitão Helstrom possui uma espada longa obra-prima, que ele carregava quando era um oficial do exército. Ele ainda usa sua pistola militar e armadura de Cygnar também. Todo o seu equipamento é mantido em perfeitas condições. O Capitão também tem gemas e moedas no valor de alguns milhares de PO, divididas entre a sua casa e o Banco de Cygnar.

Killian Brenn

Killian é o braço direito de Squint no barco a vapor *Fortuna*. Ele é durão e esperto, mas também tem dívidas de jogo pendendo sobre sua cabeça. Ele e Squint são bons amigos, e é provável que Killian compre uma parte do

Fortuna e se torne sócio de Squint, quando sua dívida estiver paga. Killian também dá apoio a Squint sempre que ele está fazendo algum negócio escuso.

Killian Brenn: Humano Gue3; ND 3; Humanóide Médio (1,55 m de altura); DV 3d10+6; 20 PV; Inic. +3 (+3 Des); Desl.: 9 m; CA 15 (+3 Des, +2 couro); Ataques corpo a corpo: espada longa +7 (dano: 1d8+4, dec. 19-20/x2); TR Fort +5, Ref +4, Von +1; Tend. CN; For 18, Des 16, Cons 14, Int 14, Sab 11, Car 10.

Idiomas Falados: Comum.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +6, Cavalgar +11, Conhecimento (tecnologia a vapor) +3, Natação +10, Observar +2, Ofícios (máquinas a vapor) +4, Ouvir +4, Punga +5; Combate Montado, Foco em Arma (espada longa), Prontidão, Rastrear, Saque Rápido.

Posses: Armadura de couro, espada longa. Killian possui apenas cerca de 50 PO; ele está tentando pagar 1.000 PO em dívidas de jogo, e a maior parte do dinheiro vai direto para um sujeito insalubre chamado Gordo Alton. Killian adoraria pagar toda a sua dívida, e ele não está acima de surrupiar algo dos PJs caso ache que possa sair impune.

Leto o Grumete

Leto (jocosamente chamado de "sua alteza" por Squint e sua tripulação) é um garoto de rua "meio devagar" que frequentemente foge junto com o *Fortuna*. Squint e os rapazes aprenderam a tolerá-lo, e eles o colocam para fazer tarefas de criado pelo barco. Se os PJs tratarem-no bem, ele pode decidir abandonar Squint e seguir o grupo - talvez até mesmo até o Templo.

Leto: Humano Plb1; ND 1/2; Humanóide Médio (1,75 m de altura); DV 1d4+1; 5 PV; Inic. +1 (+1 Des); Desl.: 9 m; CA 11 (+1 Des); Ataques corpo a corpo: desarmado +1 (dano: 1d3+1); TR Fort +1, Ref +1, Von +0; Tend. N; For 6, Des 12, Cons 12, Int 5, Sab 10, Car 6.

Idiomas Falados: Comum.

Perícias & Talentos: Escalar +4, Natação +0; Foco em Perícia (Escalar) x2.

Posses: 10 PC, nenhuma arma ou armadura.

Pandor Dumas

O Padre é o Alto Prelado de Corvis e um pilar da comunidade. A vergonha do Padre Pandor Dumas é que a irmã de sua própria mulher foi executada como bruxa uma década atrás. Com sua mulher agora também morta, o Padre Dumas cuida de sua sobrinha Alexia sozinho. Apesar de ser um homem de quarenta e poucos verões, seu cabelo é completamente grisalho e suas feições são enrugadas. Ele parece mais velho do que seus anos, mas ainda é resistente como aço de Khador. A comunidade ama e respeita o Padre, que tem excelente reputação em Corvis. Normalmente, o Padre Dumas não leva armas ou armadura. Se ele precisar entrar em combate, irá buscar seu *escudo grande +1*, sua *maça pesada +1* e sua *cota de talas +1*, o que lhe concede CA 20.

Padre Pandor Dumas: Humano Cle7; ND 7; Humanóide Médio (1,72 m de altura); DV 7d8+7; 39 PV; Inic. +0; Desl.: 9 m; CA 10 ou 20 com armadura; Ataques corpo a corpo: *maça pesada +1* +7 (dano: 1d8+2); Tend. LB; TR Fort +6, Ref +2, Von +8; For 12, Des 11, Cons 13, Int 12, Sab 16, Car 16.

Idiomas Falados: Comum.

Perícias & Talentos: Concentração +5, Conhecimento (arcano) +4, Conhecimento (local) +4, Cura +8, Diplomacia +6, Espionagem +3, Identificar Magia +5; Expulsão Extra x2, Magias em Combate, Magia Penetrante.

Domínios de Clérigo: Bem, Cura.

Magias de Clérigo Preparadas (6/5+1/4+1/3+1/1+1): 0 - consertar, detectar magia, guia, ler magias, luz, virtude; 1° - compreensão de linguagens, detectar mal, escudo entrópico, proteção contra o mal, remover medo, santuário; 2° - ajuda, cativar, consagrar, imobilizar pessoas, zona da verdade; 3° - caminhar na água, curar ferimentos graves, dissipar magia, oração; 4° - poder divino, restauração.

Posses: Os únicos itens dignos de nota do Padre Dumas são seu escudo grande de aço +1, maça pesada +1 e cota de talas +1. Ele tem poucas posses mundanas.

Squint

Squint ("só Squint, moço") é um vigarista menor que possui um barco e um negócio de transportes. Quando não está ganhando a vida "honestamente" na água, ele está envolvido com várias atividades de jogatina e fraude pelo porto. Ele é caótico, mas não maligno; caso os PJs façam amizade com ele, Squint pode ser um aliado valioso (ainda que não-confiável), com contatos pelo submundo de Corvis.

Squint: Humano Lad3; ND 3; Humanóide Médio (1,55 m de altura); DV 3d6+9; 22 PV; Inic. +8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl.: 9 m; CA 16 (+4 Des, +2 couro); Ataques corpo a corpo: espada curta +2 (dano: 1d6, dec. 19-20/x2); ou à distância: adaga +6 (dano: 1d4, dec. 19-20/x2); TR Fort +4, Ref +9, Von +3; Tend. CN; For 11, Des 18, Cons 16, Int 14, Sab 14, Car 10.

Idiomas Falados: Comum.

Perícias & Talentos: Avaliação +8, Blefar +4, Cura +4, Disfarces +6, Escalar +5, Esconder-se +9, Falsificação +4, Furtividade +8, Natação +5, Observar +6, Obter Informação +4, Ofícios (máquinas a vapor) +6, Ouvir +7, Saltar +6, Usar Instrumento Mágico +4; Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Saque Rápido.

Posses: Armadura de couro, espada curta, adagas, o barco a vapor *Fortuna*. Squint tem cerca de 2.000 PO em dinheiro adicional, gemas e equipamento, embora a maior parte dele esteja guardado na cidade.

Ulfass Borloch

No começo d'A Trilogia do Fogo das Bruxas, o Magistrado Borloch tinha uma cadeira no Conselho da Cidade e menos poder que apenas o Prefeito. Na metade do Livro Dois, ele, Raelthorne e Oberen tomaram Corvis. Borloch é um homem completamente vil. Ele chantageou as Bruxas de Corvis para fazerem sua vontade maligna, para que seu poder pessoal crescesse através do trabalho delas. Quando as Bruxas já não lhe eram mais úteis, Borloch fez com que fossem incriminadas e executadas. Borloch, por sua vez, foi manipulado para fazer isto por Vahn Oberen, que tinha suas próprias razões para querer as Bruxas mortas, e agora Borloch não é nada mais do que um fantoche para Oberen e Raelthorne o Velho.

Magistrado Ulfass Borloch: Humano Lad6; ND 6; Humanóide Médio (1,62 m de altura); DV 6d6+6; 28 PV; Inic. +3 (+3 Des); Desl.: 9 m; CA 16 (+3 Des, +2 couro +1); Ataques corpo a corpo: adaga +4 (dano: 1d4, dec. 19-20/x2); ou à distância: adaga +7 (dano: 1d4, dec. 19-20/x2); AE: Ataque furtivo +3d6; QE: Esquiva sobrenatural, evasão; Tend. NM; TR Fort +2, Ref +8, Von +3; For 10, Des 16, Cons 11, Int 14, Sab 12, Car 8.

Idiomas Falados: Comum.

Perícias & Talentos: Avaliação +10, Blefar +8, Cavalgar +4, Conhecimento (local) +11, Decifrar Escrita +11, Diplomacia +8, Falsificação +11, Furtividade +5, Intimidar +8, Obter Informação +8, Observar +4, Ouvir +4, Profissão (advogado) +10, Sentir Motivação +10; Esquiva, Liderança, Vitalidade x2.

Posses: Borloch possui muita riqueza. Ele também pode providenciar armas e itens mágicos caso estes sejam necessários. É bom ser Prefeito!

Vahn Oberen

Este poderoso mago é o indivíduo na verdade responsável pela execução das Bruxas de Corvis. Ele previu a ascensão das Bruxas através de profecias ancestrais, e manipulou o Magistrado Borloch para que chantageasse e prendesse as mulheres. No final, o próprio Oberen foi o executor das Bruxas. A sua lâmina mágica, a Fogo das Bruxas, transferiu parte do poder de cada uma delas para ele.

Vahn Oberen: Humano Mag12; ND 12; Humanóide Médio (1,74 m de altura); DV 12d4+24; 49 PV; Inic. +2 (+2 Des); Desl.: 9 m; CA 14 (+2 Des, *anel de proteção* +2); Ataque corpo a corpo: adaga +3 +9/+4 (dano: 1d4+3, dec. 19-20/x2); ou à distância: adaga +3 +11/+6 (dano: 1d4+3, dec. 19-20/x2); Tend. NM; TR Fort +6, Ref +6, Von +10; For 11, Des 15, Cons 14, Int 18, Sab 14, Car 13.

Idiomas Falados: Comum, e algumas outras que despedaçariam sua mente se ele falasse uma única palavra em seu ouvido...

Perícias & Talentos: Alquimia +8, Concentração +17, Conhecimento (arcano) +19, Conhecimento (local) +14, Esconder-se +7, Espionagem +18, Identificar Magia +19, Obter Informação +11, Ouvir +3; Escrever Pergaminho, Estender Magia, Dominar Magia (*transformação momentânea*), Forjar Anel, Magias em Combate, Magia Penetrante, Magia Sem Gestos, Magia Silenciosa, Maximizar Magia.

Grimório (4/5/5/5/4/3/2): 0 - abrir/fechar, brilha, consertar, detectar magia, detectar venenos, globos de luz, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, psmar, prestidigitação, raio de gelo, resistência, romper morto-vivo, som fantasma; 1° - animar cordas, enfeitiçar pessoas, escudo arcano, identificação, imagem silenciosa, queda suave, transformação momentânea, toque chocante, toque macabro; 2° - a armadilha de Leomund, arrombar, levitação, reflexos, ver o invisível; 3° - bola de fogo, dissipar magia, lentidão, proteção contra elementos, velocidade, voo; 4° - enfeitiçar monstros, escudo de fogo, invisibilidade aprimorada, invocar criaturas IV, metamorfosear-se, padrão prismático, porta dimensional; 5° - criar mortos-vivos menor, dominar pessoas, imobilizar monstros, muralha de energia, muralha de ferro, muralha de pedra, névoa mortal, pesadelo; 6° - carne para pedra, corrente de relâmpagos, invocar criaturas VI.

Posses: Oberen carrega uma adaga +3 de origem misteriosa. A arma emite luz ao seu comando, e pode ter outras habilidades também. Ele ainda tem um *anel de proteção* +2. Se um dia precisar de dinheiro, ele tem acesso a uma grande quantidade. Ora, ele é o Líder da Inquisição!



Apêndice C: Armas de Fogo



Em *A Trilogia do Fogo das Bruxas Livro Um: A Mais Longa das Noites*, as armas de fogo foram introduzidas ao cenário de jogo dos Reinos de Ferro, e várias perícias novas de Ofícios e Profissão foram listadas. Aqui está explicado em mais detalhes o real funcionamento das armas de fogo em combate. Note que as armas de fogo dos Reinos de Ferro são bastante diferentes de suas contrapartes históricas no mundo real - elas não têm a intenção de aderir exatamente à história da Terra. Mais importante, elas *não* têm a intenção de substituir arcos e bestas no jogo.

A habilidade de usar pistolas, rifles e canhões depende do personagem possuir o talento "Usar Arma Exótica". "Armas de Fogo" (armas de fogo de mão e armas de fogo longas apenas) deve ser adicionado à lista de Armas Exóticas em LRB I 99. "Canhão" deve ser adicionado à lista também, embora um tratamento destas armas pesadas terá de esperar.

Usar uma pistola ou arma longa em combate também exige uma nova perícia: "Ofícios (armas de fogo)". Esta perícia permite que um personagem recarregue uma arma, conserte o resultado de um tiro errado e limpe uma arma para mantê-la em condições de funcionamento. Da mesma forma, recarregar e manter armas pesadas de pólvora exige Ofícios (canhoneiro).

Recarregar uma arma de fogo de qualquer tipo sempre leva ao menos uma ação padrão e um teste bem-sucedido de Ofícios (armas de fogo ou canhoneiro). Os detalhes da ação e a CD do teste dependem da complexidade da arma. Pistolas e rifles normalmente exigem 1 ou 2 ações padrão para serem recarregadas, mas uma arma mais complexa como um canhão poderia tomar muitas ações de rodada completa para ser posta em funcionamento, talvez até mesmo envolvendo mais de um operador. A CD do teste de recarregar será normalmente 10 ou menos para armas de fogo, então "escolher 10" para recarregar armas antes ou depois do combate garante o sucesso.

Se o teste de Ofícios for bem-sucedido, a arma será recarregada após as ações necessárias terem sido gastas. Se o teste falhar, ou se um processo de recarregar de várias rodadas for interrompido, ele deve começar de novo. Se o teste falhou por 5, a recarga foi uma falha crítica, e a munição está arruinada. Por último, todas as ações de recarga provocam ataques de oportunidade.

Durante a recarga, o operador tem algumas tarefas para fazer. Primeiro, a parte traseira da arma deve ser aberta. Depois, os restos de pólvora da carga velha precisam ser limpos. A nova munição deve ser colocada com firmeza na câmara de disparo, e a parte traseira deve ser fechada. Por último, o mecanismo de disparo de molas deve ser girado ou engatilhado. Todos estes passos estão cobertos por um único teste de perícia.

Exemplos de Armas de Fogo

Todas as armas de fogo têm ao menos 2 dados de dano e um valor de sucesso decisivo de 19-20/x3 ou melhor. A taxa de recarga é mostrada como "2P/CD8", onde 2P é o número de ações padrão necessárias, e 8 é a CD do teste de perícia de Ofícios (armas de fogo ou canhoneiro). Armas que exigem ações de rodada completa para serem recarregadas mostrarão um "C" ao invés do "P".

Os Mestres podem criar novas armas com facilidade variando estas estatísticas. Armas mais poderosas devem ter recargas mais longas e/ou mais difíceis, assim como munição mais cara. Armas de repetição devem ser muito raras.

Pistola Pequena: A maior virtude desta arma é sua facilidade de ser escondida, tendo apenas 20 centímetros de comprimento. 400 PO, 2d4 de dano de perfuração, recarga 1P/CD6, dec. 19-20/x3, incremento de distância 12 metros, 2 quilos.

Pistola Militar: Esta é uma pistola maior e mais poderosa, tipicamente usada por oficiais militares. Tem 30 centímetros de comprimento, com um cano grosso. 600 PO, 2d6 de dano de perfuração, recarga 1P/CD8, dec. 19-20/x3, incremento de distância 24 metros, 2,5 quilos.

Rifle Militar: Um rifle militar básico tem normalmente 1 metro de comprimento, ou um pouco mais. Regimentos de rifles são bastante raros. 1.200 PO, 2d8 de dano de perfuração, recarga 2P/CD 12, dec. 19-20/x3, incremento de distância 60 metros, 7,5 kg.

Canhão Pequeno: Estas estatísticas são as típicas para a menor variedade de canhão, como aqueles colocados em navios de guerra compactos. 3.000 PO, 2d12 de dano de perfuração, recarga 3C/CD12, dec. 19-20/x3, incremento de distância 45 metros, 100 kg.

Munição

A munição de armas pequenas consiste de pólvora explosiva e projéteis, embrulhados juntos em um cilindro

A Trilogia do Fogo das Bruxas

apertado. Para fazer munição, um conjurador precisa ter o talento "Fazer Pólvora Explosiva", que qualquer conjurador arcano de nível 5 ou maior pode adquirir. O processo também exige a perícia Alquimia, reagentes especiais, equipamento caro e muito tempo. Um tratamento detalhado deste processo está fora do escopo deste documento, mas digamos que não é trivial.

Munição custa de 6 a 10 PO para uma carga de pistola, e de 8 a 12 PO para uma carga de rifle. Uma carga de canhão custa de 20 a 50 PO, dependendo de seu tamanho. Os custos para munição podem variar dramaticamente dependendo do local e da procura; às vezes, munição pode não estar disponível a nenhum preço, transformando as armas em porretes caros e bem decorados. Munição é frágil; ela é arruinada se for molhada ou se receber 1 ponto de dano físico. Ela também é inflamável, e qualquer exposição a fogo

irá destruí-la. Pólvoras alquímicas queimam com ferocidade mas, assim como pólvora moderna, elas não explodem a menos que estejam confinadas. Por último, como a munição é mágica, ela pode ficar temporariamente inerte com *dissipar magia* (LRB I 206). A facilidade com a qual pode ser desativada depende do nível do criador, mas em geral um teste de dissipar contra CD 18 tornará a pólvora explosiva inerte por 1d4 rodadas.

A maior parte das munições contém uma simples bola de chumbo, mas há outras opções disponíveis. Projéteis incendiários, envenenados ou até mesmo encantados estão disponíveis pelo preço certo. Os canhões disparam um projétil muito maior, então há algumas opções de projéteis especialmente demoníacas à disposição do canhoneiro. É claro, projéteis especiais aumentam o custo da munição dramaticamente, em particular se forem mágicos.

Material para os Jogadores A Bilhete de Oberen (Ato I)

Meus amigos—
Eu entendo que vocês logo estarão partindo em perseguição à adorável senhorita Alexia. Eu lhes desejo a melhor sorte em sua empreitada. Caso recuperem a lâmina que ela carrega, eu apreciaria muito se vocês entregassem-na a mim. Eu sou seu dono por direito, e eu certamente irei recompensar muito generosamente o seu trato judicioso desta situação.
Se sua tarefa lograr sucesso, falar-nos-emos novamente em breve.
Atenciosamente,
O.

Material para os Jogadores B Mapa de Helstrom (Ato III)



bloco de detenção

não tentem sair do bloco - e não deixem os guardas soarem o alarme!



REINOS DE FERRO™

Corvis ainda fumeja da ira de Alexia durante A Mais Longa das Noites. Tendo tomado a lâmina ancestral Fogo das Bruxas, ela está a caminho de ressuscitar sua mãe e suas companheiras bruxas - o que pode significar a ruína do Reino de Cygnar.

Os heróis têm uma segunda chance de detê-la, mas seu tempo está acabando...

Alguém vai apanhar muito.

Volte aos REINOS DE FERRO™ no segundo livro desta série de aventuras para o Sistema d20 aclamadas pela crítica. Viva um mundo de metal e fantasia, onde as brasas de um conflito ancestral acendem o fogo no qual os heróis são forjados.

O *Livro Dois: A Sombra do Exilado* continua A Trilogia do Fogo das Bruxas™, e revela novos e surpreendentes segredos dos REINOS DE FERRO™. Meio aventura, meio suplemento, *A Sombra do Exilado* irá fornecer semanas de material de campanha, incluindo novos monstros, criações mágicas e personagens intrigantes.

Não jogou o Livro Um da Trilogia? Sem problema. Esta aventura pode ser jogada em qualquer campanha de fantasia no Sistema d20.

Este livro requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons® 3º Edição, publicado pela Devir Livraria®.

Uma aventura para personagens do 3º ao 5º nível.

Publicado sob autorização de:



www.privateerpress.com



www.jamborgp.com.br

Classificação
Inadequado para
menores de 16 anos
Ministério da Justiça

ISBN 85-89134-09-1



O SENHOR DOS DOWNLOADS



senhord-dos-downloads.blogspot.com

gostou? então nos ajude: senhor.dos.downloads@gmail.com