

# Tagmar II

*Aventura Pronta*

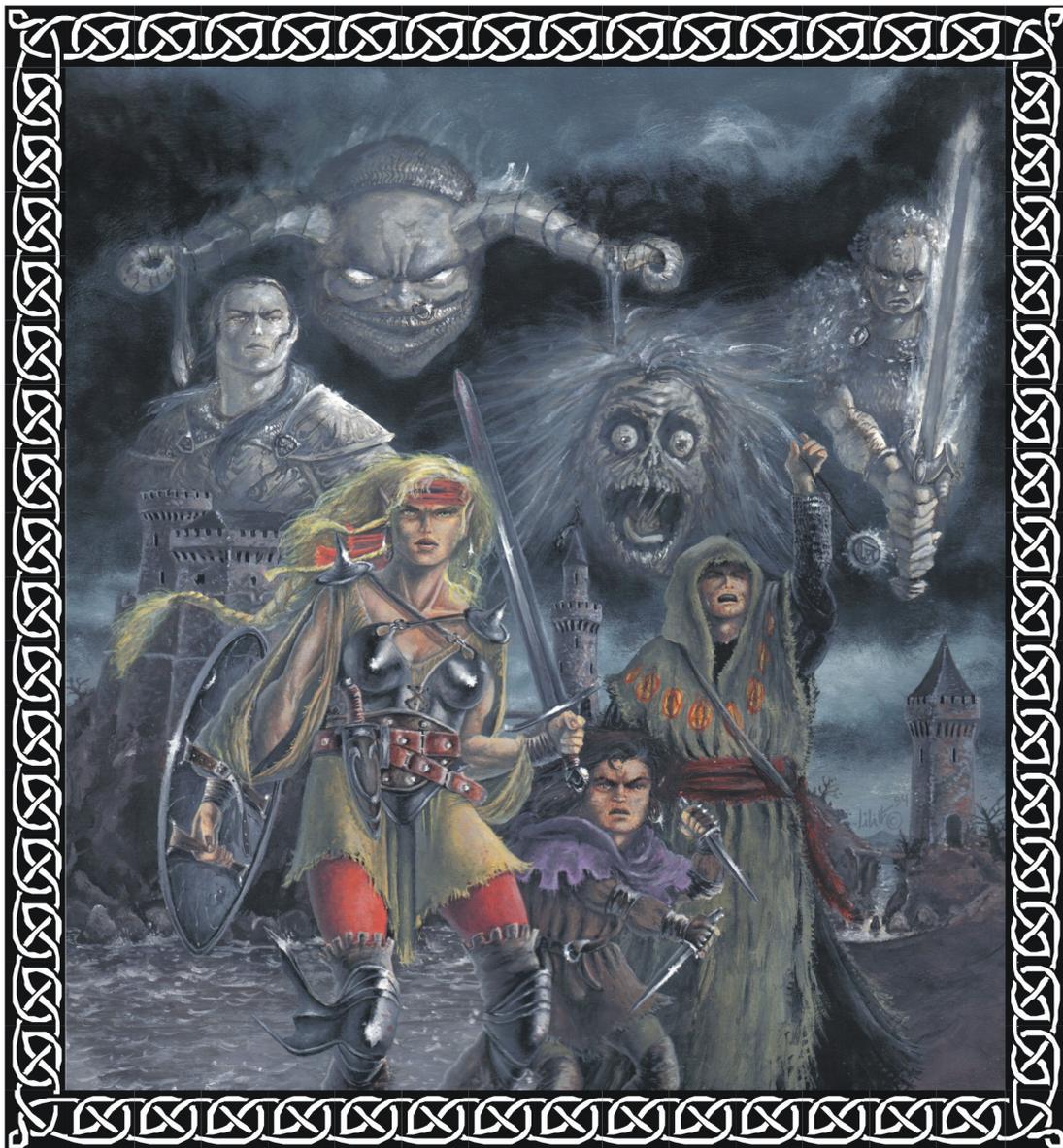
## A Fronteira



# Tagmar II

*Aventura Pronta*

## *A Fronteira*



[www.tagmar2.com.br](http://www.tagmar2.com.br)

## Créditos & Licenciamento

### Autores

Leonardo Nahoum Pache de Faria, Carlos Augusto A. de Figueiredo, Paulo Vicente dos Santos Alves e Ygor Morais Esteves da Silva

### Ilustrações

Thais Quintella de Linhares

### Capa

Eliane Bettocchi Godinho (ilustração) e Geliard Roberto Barbosa (design & layout)

### Coordenação

"Peter" Luiz a.k.a. Primordial The Only

### Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar 2 em 19/8/2006 e disponível para download gratuito em [www.tagmar2.com.br](http://www.tagmar2.com.br)

### Licenciamento

Este material foi adaptado do livro "Tagmar – A Fronteira" © 1992 de autoria de Leonardo Nahoum Pache de Faria, Carlos Augusto A. de Figueiredo, Paulo Vicente dos Santos Alves e Ygor Morais Esteves da Silva; e está licenciada de acordo as seguintes condições: Atribuição-Uso Não-Comercial-Compatilhamento pela mesma licença 2.0 Brasil

Você pode:

- Copiar (por qualquer meio, incluindo fotocópias), imprimir, distribuir, exibir e executar a obra.
- Criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:



Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original.



Uso Não-Comercial. Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.



Compatilhamento pela mesma Licença. Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta.

Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.

Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor.

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.

# Aventura Pronta – A Fronteira

## 1 - Introdução

Parabéns! Você vai iniciar a 4ª aventura oficial do Tagmar. Com ela, você poderá viver junto com seus amigos, momentos de diversão e entretenimento, tentando resolver questões intrincadas, envolvendo-se em batalhas e utilizando-se de muita astúcia para decifrar o desfecho das situações propostas.

Como vocês já devem ter reparado ao folhear, o volume "A Fronteira" não é exatamente uma aventura, e sim uma Campanha Curta. Para quem não se lembra da explicação, campanha curta é o nome que se dá a uma série de aventuras que podem ser jogadas em seqüência, muito embora suas histórias possam funcionar em caráter independente.

A primeira aventura, "Trilhas de Gironde", levará os personagens a uma floresta inexplorada e, segundo dizem, assombrada, onde gigantes, ogros e criaturas mágicas serão seus desafiantes ou aliados. Já na segunda aventura, "Perigo em Mutina", os heróis se vêem envolvidos em uma perigosa empreitada noturna, desafiando o perigo ao invadirem a casa de um banqueiro poderoso e corrompido, à procura das provas de seus crimes. Em "O castelo da ponte alta", última aventura da série, cada personagem será testado em sua coragem, astúcia e capacidade de combate até as últimas conseqüências, determinando quem será cantado pelos bardos como herói ou... mártir.

Para se jogar "A Fronteira", além deste livro, você terá que ter sempre à mão o Manual de Regras do Tagmar. Opcionalmente, poderão ser utilizadas miniaturas representando os jogadores, juntamente com o tabuleiro de encaixe, anexo a esta aventura. Isto certamente tornará o jogo muito mais realista e excitante. Veja mais detalhes no final do livro.

Antes de começar a ler a história da aventura, você deve conhecer algumas dicas de como utilizar melhor este livro:

1) A aventura só poderá ser lida na íntegra pelo Mestre do Jogo (MJ). Este deverá se inteirar do ambiente e das diversas situações ocorridas. Aconselha-se a quem quiser ser MJ que:

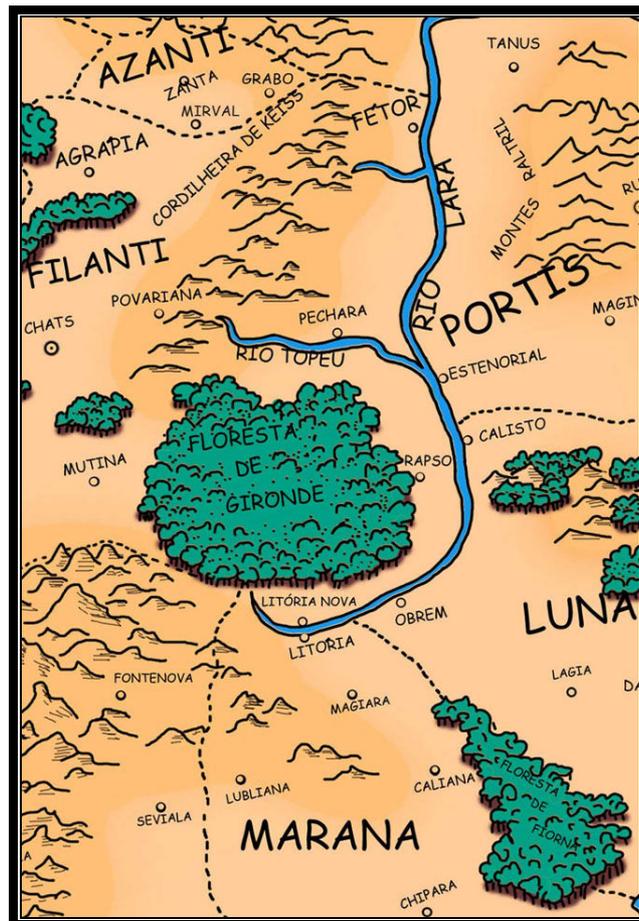
a - Seja uma pessoa familiarizada com as regras de Tagmar.

b - Leia com atenção, pelo menos duas vezes, a aventura, marcando as partes mais importantes.

c - Seja imparcial ao julgar questões cuja solução não esteja prevista no texto.

2) A ordem dos eventos do jogo deverá ser respeitada de acordo com sua numeração.

3) Ao ler a aventura, você vai notar que existem informações destacadas por retângulos com fundo cinza. Estas devem ser lidas em voz alta para os jogadores conforme o andamento das situações. As informações que estiverem fora dos retângulos são



para conhecimento exclusivo do Mestre do Jogo. Os jogadores não terão acesso direto a elas. As únicas exceções ocorrerão nos casos em que o texto coloque uma condição, ou quando os jogadores deduzirem as informações.

4) Os mapas, de maneira geral, podem ser livremente consultados pelos jogadores, conforme a autorização expressa na aventura. As plantas de construção só podem ser vistas a princípio pelo MJ. Os jogadores terão acesso a elas à medida que as forem explorando.

5) Existem duas maneiras dos jogadores mapearem as áreas por onde passam. A primeira, com o auxílio de papel quadriculado e lápis, simplesmente desenhando os mapas conforme as descrições do MJ. A segunda, utilizando o tabuleiro de encaixe que vem com a aventura. Assim, o MJ ou os próprios jogadores irão montar o mapa conforme a sua descrição. Neste caso, poderão utilizar-se de miniaturas representando os seus personagens por sobre o Tabuleiro de Encaixe.

6) No apêndice encontram-se também separados os principais mapas e diagramas da aventura, bem como as fichas e tabelas resumidas dos "inimigos" que o grupo poderá enfrentar.

Com estas informações, você já está apto a começar o jogo.

**As informações contidas a partir de agora deverão ser lidas apenas pelo MJ.**

### 1.1 - A Fronteira

Muitas das informações expostas aqui são secretas e desconhecidas de todos, homens, elfos ou pequeninos; outras são palavra corrente e lugar-comum, coisas que todos sabem e não representam mistério.

No sul de Filanti, entre os reinos de Luna, Marana e Verrogar, o nome "Fronteira" é usado por todos os habitantes desta peculiar região. São muitos os perigos e mistérios que abriga, mais exatamente nos Montes Palomares e na Floresta de Gironde.

Para que as aventuras funcionem bem, de maneira dinâmica, é importante que os personagens saibam um pouco da política e geografia da área. O mestre pode então, se desejar, ler os textos a seguir assim que os personagens estiverem na região.

Próxima à Floresta de Gironde, a leste dos Montes Palomares, a Fronteira é o encontro dos territórios dos reinos de Filanti, Verrogar, Marana, Luna, e Portis. Esta região foi o palco, durante séculos, de guerras e batalhas que transformavam continuamente os mapas da área. Foi só com a chegada do Mais Sábio que os conflitos se atenuaram até a situação atual, onde cada país aceita de maneira razoável os limites fixados.

Pouco se sabe, contudo, das histórias de tais conflitos, de seus finais heróicos, dos mistérios envolvidos e suas explicações, já que são muitas as lendas contadas nas tavernas de todo o Mundo a respeito daquela região e seus combates.

O certo é que a Fronteira, na verdade, apesar de próspera, não possui mais riquezas que atraiam a cobiça dos governantes.

A movimentação na Fronteira pode às vezes ser uma empreitada muito desagradável, já que alguns países têm reforçado enormemente o patrulhamento de suas fronteiras e promovendo a construção de longas seqüências de torres de vigia. Este é o caso de Marana que, com mão-de-obra de Litória, Lubliana, e algumas vilas fronteiriças (isto tem causado atritos terríveis, e já levaram os dois países à beira da guerra mais de três vezes) construiu até agora cerca de cem quilômetros do que chamam de Linha de Vigilância. Os cem quilômetros começam na fronteira de Marana e Verrogar, no rio Lara, e se estendem para o sul, seguindo mais uma vez a fronteira.

Justamente por isso, a movimentação na região começa a ser interrompida a toda a hora por soldados pedindo identificação, algumas vezes suborno, ou mais geralmente apenas declarações de destino. O problema é que não são raras as ocasiões em que viajantes indignados arranjam brigas com tais patrulhas de Verrogar e Marana, principalmente.



## Aventura Pronta – A Fronteira



### 2 - Trilhas de Gironde

Esta é uma aventura para 4 a 6 personagens de estágios 2 ou 3, num total de estágios somados por volta de 12.

A história se divide em 7 cenários. No primeiro, os personagens são chamados a presença do Visconde de Litória a fim de realizarem uma missão.

No primeiro se dá o início da aventura. No segundo cenário o grupo chega a Litória para descobrir a sua missão.

No terceiro cenário, entram na floresta, ouvindo os rumores dos camponeses e sendo afetados pelas magias dos Gnomos.

No quarto, haverá um encontro com os Duendes, seu aliado, um Feral, e sua vítima, uma criança gigante raptada de seu lar.

O Quinto cenário leva os heróis e a criança resgatada à comunidade dos Gnomos, onde serão atacados pelos Ogros, os raptadores do menino gigante.

O sexto cenário mostra uma batalha desesperada, enquanto os Gnomos procuram ajuda com os Gigantes da Colina:

Por fim, em um último cenário, os personagens poderão negociar uma trilha na floresta com os Gnomos e Gigantes.

### 2.1 - Inícios da Aventura

Existem várias formas de iniciar esta aventura.

A primeira é para aqueles que já jogaram as aventuras O Arado de Ouro e em seguida A Ilha dos Corvos e usaram o gancho do início da aventura A Ilha dos Corvos na qual os aventureiros já tinham sido convidados pelo Visconde. Neste caso pule direto para o item 2.2, pois os aventureiros já estavam a caminho de Litória.

A segunda forma de começar é caso o grupo tenha acabado de jogar O Arado de Ouro e você não deseja jogar A Ilha dos Corvos agora, neste caso vá para item 2.1.1.

A última forma de iniciar a aventura é para o caso do grupo não ter jogado O Arado de Ouro. Use então sugestão dada no item 2.1.2.

#### 2.1.1 - A indicação de Solônus

Um dia depois de terem concluído a aventura "O Arado de Ouro" o grupo recebe a visita de Solônus Primus, que os acordarão por volta do meio-dia. Leia isto aos jogadores:

Alguém bate fortemente na porta do quarto que vocês estão hospedados. Vocês acordam ainda muito cansados e com uma grande ressaca devido a quantidade de vinho que beberam na festa de ontem.

O homem na porta é o sacerdote Solônus Primus. Ele dá um largo sorriso e diz:

- *Está na hora de acordarem, seus beberrões!*

Após vocês se levantarem ele retira uma carta presa ao cinto e diz:

- *Recebi há alguns dias uma carta de um grande amigo meu, o Visconde de Litória. Ele me pediu que indicasse um grupo de aventureiros que estaria disposto a ajudar meu velho amigo. Até ontem não tinha nomes em mente. Até ontem!*

Solônus solta uma grande gargalhada.

- *Caso aceitem a tarefa, vocês devem ir até o porto ao sul, e viajarem imediatamente até a cidade de Pacri, e de lá vocês devem se dirigir até Litória, ao encontro do visconde.*

Caso os personagens aceitem o serviço, o MJ deverá ir direto para a item 2.2. Caso algum jogador questione sobre recompensas, Solônus dirá que o barão é um homem muito rico e honesto, e pagará o valor justo pelos seus serviços.

### 2.1.2 - A Missão

Cada um de vocês, aventureiros de pouca fama mas muito potencial, recebeu a visita de um mensageiro do Visconde de Litória. O mensageiro, bem vestido e com um belo cavalo, disse-lhes que o Visconde, ouvindo falar de seus feitos e capacidades, gostaria de convidá-los ao seu castelo para uma conversa sobre uma empreitada à sua altura.

Após falar com os personagens, o mensageiro dirá que deve partir, pois outros assuntos, também urgentes, o esperam.

Ele não sabe qual é a empreitada a que o seu senhor se refere, e, se indagado sobre isto, dirá que somente o Visconde sabe do que se trata.

O mensageiro procurará estimular os jogadores a viajarem a Litória, lembrando que Darandaus tem fama de generoso, justo e honesto. Dirá também que esta talvez seja a chance do grupo ficar rico ou ganhar favores de um aliado poderoso.

Vá para item 2.2

## 2.2 - Chegada a Litória

A sua viagem transcorre sem problemas. Ao chegar em Litória vocês avistam sem dificuldade o castelo do Visconde, que se destaca por seus muros altos e torres bem guardadas. Logo no portão da cidade, são abordados por um tenente da guarda de Litória, que muito cordialmente diz que já os esperava e pede para que o acompanhem ao castelo.

Após passarem por várias ruelas e adentrarem os muros do castelo, vocês são conduzidos a uma grande sala. Suas paredes são adornadas por inúmeros escudos com heráldicas parecidas, mas nunca iguais. Na sala, existe uma mesa quadrada, grande e cheia de comida da melhor qualidade. Cerca de 15 cadeiras estão colocadas em volta da mesa e dois criados servem a três homens em uma das pontas. Estes são o Visconde Darandaus de Litória, um jovem cavaleiro e Molieno, o Cego, o Conselheiro Principal.

O Visconde pede para que sentem e começa a falar.

- Sua presença aqui me deixa aliviado, seu grupo é perfeito para as minhas necessidades, mas... comam conosco antes de falarmos sobre a minha proposta.

Após um almoço delicioso ele volta a falar:

- Como facilmente poderão notar, a cidade de Litória vive do comércio do rio Lara, e em menor nível, do comércio com as cidades costeiras do lago Denégrio.

- Infelizmente, nossas caravanas demoram semanas para fazer uma simples viagem a Mutina, já que as superstições impedem as pessoas de tentar andar pela floresta de Gironde.

- Mas a Peste de Luna, cuja cura ninguém conhece, se espalha cada vez mais para o oeste, e já ameaça cortar minhas linhas de comércio com o Lago Denégrio.

- Eu preciso urgentemente mudar minhas rotas para locais mais seguros, mas, para isso, preciso achar uma trilha segura pela Floresta de Gironde, pois assim, encurtaria o caminho e me afastaria da peste ao mesmo tempo.

- Obviamente, não é uma tarefa fácil, mas se cumprirem... serão regamente recompensados, em ouro, favores... e receberão um presente que dinheiro não compra, um objeto mágico!

Ele está disposto a oferecer até 25 moedas de ouro e 250 moedas de prata para o grupo. O objeto mágico é o **Anel Místico de Josar** (veja item 0 5.2). Este objeto é extremamente poderoso, mas será dado de bom grado ao grupo que conseguir achar uma trilha utilizável na Floresta de Gironde.

**OBS:** caso grupo esteja com poucos objetos mágicos o MJ pode optar pelo visconde oferecer 2 objetos em vez de 1. Neste caso ele vai oferecer o **Machado Dente de Pedra**. Retire então este

## Aventura Pronta – A Fronteira

objeto mágico da cena 4 do item 4.3.2 da aventura o **Castelo da ponte Alta**.

Se o grupo quiser jogar apenas a primeira aventura o prêmio desce para 30 moedas de ouro (sem o objeto mágico) e não será necessário procurar Vladimir Rudim em Mutina, apenas voltar para Litória. Não é necessário ler o retângulo abaixo.

O Visconde impõe para vocês uma única condição:

- A última parte da missão será contactar Vladimir Rudim, um famoso comerciante e meu fiel servidor. Vocês terão de ajuda-lo no que for preciso para a finalização da rota de comércio. Se algo impedir que esta rota seja concluída eu nada pagarei a vocês!

O Visconde é muito educado e firme; ele tentará convencer o grupo a aceitar a missão (caso esta seja recusada) com a promessa que recompensas materiais são pequenas diante de uma amizade tão poderosa e influente quanto a dele.

Vocês ficam como convidados no castelo tendo todas as regalias e confortos possíveis.

Na manhã do 4º dia vocês estão com muitas provisões, armaduras polidas, armas bem afiadas, material para mapas e escrita e duas mulas para carregar tudo isso. Após rápidas despedidas os bravos heróis (vocês) partem para as bordas da Floresta de Gironde, próximo aos montes Palomares, bem equipados e com uma missão à sua altura.

### 2.3 - Entrando na Floresta

Após uma longa viagem de cinco dias, vocês chegam a Puzial, a última vila antes de entrarem nas matas desconhecidas da Floresta de Gironde.

Os aldeões, na maioria lenhadores, agricultores ou carpinteiros, se espantam com a chegada de vocês, seu equipamento de boa qualidade chamando a atenção dos simplórios habitantes.



## Tagmar 2

Caso o grupo tente conversar com alguém na cidade, peça para usar a habilidade Persuasão (média). Caso a reação seja negativa, o aldeão irá embora após trocar alguns cumprimentos.

Se a reação for positiva, no entanto, ele irá conversar animadamente. Lembre-se que ele é um homem de fronteira, um pouco ignorante e matuto. Portanto, aja como tal. Suas informações são:

- Os lenhadores conhecem uma trilha muito antiga, dizem que segue a borda dos montes Palomares mas acaba de repente, como se não levasse a lugar algum.
- Na floresta existem os Ferais, lobos gigantes, com olhos vermelhos, que caçam normalmente à noite, mas têm medo do fogo.
- Um primo lenhador viu cerca de 10 Ogres entrando na floresta, mas obviamente fugiu antes que o vissem.

Para receber cada uma destas informações os jogadores devem puxar assunto sobre a floresta, trilhas, perigos, etc. Ninguém da vila acompanhará o grupo na aventura.

Menos de um dia depois de deixar Puzial, vocês já estão no meio de uma floresta fechada e com uma infinidade de pequenos animais.

Caso o grupo tenha se informado na vila, eles automaticamente encontrarão a trilha após dois dias. **Pule o próximo parágrafo.**

Se o grupo não conseguir as informações na vila, faça um cheque de **Seguir Trilhas (Média)** e um de **Navegação (Fácil)**. Se passar em ambos, o grupo demorará 3 dias para encontrar a trilha. Se obtiver sucesso em apenas uma das duas, demorará uma semana. Na hipótese de falhar em ambas, demorará duas semanas. Quando descobrirem a trilha diga que ela se encontra perto dos Montes Palomares. Se o grupo passou duas semanas sem achar a trilha diga-lhes que suas provisões já estão acabando e que mal darão para terminar a viagem.

De qualquer forma diga o seguinte:

Após muito procurar vocês finalmente encontram uma trilha larga, por onde poderia passar uma estrada. Essa trilha parece artificial, mas há muito abandonada. De qualquer forma, é muita sorte que ela ainda exista, pois poupará muito trabalho ao Visconde de Litória.

Neste momento, peça para cada personagem fazer uma **Observação (Média)**. Aquele que fizer verá várias pequenas formas humanoides se movimentando rapidamente que de imediato somem como se fosse por encanto.

Depois disto, diga que estão com uma forte sensação de estarem sendo seguidos.

Durante dois dias o seu avanço é lento e cansativo, já que a trilha em alguns pontos foi tomada pela floresta.

Neste ponto, os Gnomos da Floresta de Gironde tentarão expulsar ou assustar os personagens. Eles usarão a magia **Alucinação 4** em cada um dos elementos do grupo e aqueles que falharem na sua Resistência a Magia passarão a ser afetados por alucinações visuais e auditivas.

Esta magia os fará ver a trilha no local errado (a mudança será sutil), batendo nas árvores ou indo para dentro do mato. A partir de um certo momento eles verão um exército de "fantasmas" caindo sobre o grupo, e cada um verá os demais companheiros morrendo de forma horrível. Descreva as cenas mais dantescas possíveis.

Aqueles que não falharem em sua Resistência a Magia passarão um perigo ainda maior; os Gnomos farão com que os afetados (após algum tempo, para disfarçar) os vejam como "fantasmas". Os personagens que atacarem os "fantasmas" acabarão atacando, na verdade, seus companheiros (isto durará 3 rodadas).

Após um bom susto, todos ouvirão vozes da floresta dizendo para voltarem e nunca mais entrarem lá. Depois de um tempo as vozes sumirão, os Gnomos irão embora invisíveis e com a magia **Despistamento 8**.

Se o grupo resolver prosseguir...

Apesar das ameaças vocês seguem em frente, e após mais um dia a estrada acaba, aparentemente em lugar nenhum.

Peça para cada um fazer um cheque de **Seguir Trilhas (Fácil)**. Caso tenha sucesso diga o seguinte:

Você vê diversas pegadas pesadas no chão formando uma trilha. Elas parecem recentes demais, talvez de uma hora ou menos e os pés são muito grandes para serem humanos.

Se o grupo seguir a trilha ou não, tanto faz, comece o Cenário 3.

### ***Dontos de Experiência***

- Quem obtiver as informações dos aldeões: +1
- Quem fizer a encenação correta durante as alucinações (atacar seus companheiros, ficar gritando ou desesperado, correr para o meio do mato, etc): +1
- Quem tiver boas idéias e agir como o seu personagem: +1
- Quem ficar alheio às situações: 0



## 2.4 - Noite do Terror

Após os estranhos acontecimentos do dia, vocês param, à noite, para montarem um pequeno acampamento.

Muito pouco à vontade, vocês todos se preparam para dormir nesta noite fria e escura, estendendo peles e cobertores. De repente, um grito estridente corta a noite. A uma curta distância, pelo barulho uns 30 metros, vocês ouvem alguém sendo atacado por diversos inimigos, que riem de forma insana.

Caso o grupo resolva ou não partir para investigar ou ajudar a esta pessoa leia o seguinte:

Após alguns segundos o barulho aumenta até que vocês vêem um humano muito alto e gordo sendo espetado por pequenas criaturas que dificilmente chegam a um metro de altura. Todas elas são feias e malformadas, com braços desproporcionais, olhos negros e pele marrom, esverdeada em alguns pontos. Eles carregam lanças leves e retorcidas.

A pessoa atacada parece estar sendo forçada a correr já há bastante tempo pela sua aparência cansada e suada. Mas o pior é que por onde ele passa mais dessas criaturas aparecem, saindo de dentro de troncos de árvores mortas. Atrás de tudo está um desses seres malignos, montado no maior lobo que vocês já viram.

## Tagmar 2

Se o grupo for **imediatamente ajudar** a "pessoa" em perigo, haverá apenas 8 Duendes, sendo que um montando em um Feral. Isto se deve ao fato de que eles não conseguiram despertar seus companheiros pelo caminho até o grupo. Caso não resolvam ajudar ou demorem demais a se decidir existirão 12 Duendes, um deles montando um Feral.

A "pessoa" perseguida na verdade é o filho do líder dos Gigantes da Colina, que vivem nos Montes Palomares. Os Duendes tentarão matar todos os personagens para depois continuarem com sua "divertida" e cruel maratona com a criança gigante.

A batalha poderá ser curta, pois quando a metade dos duendes morrer os restantes deverão fazer um Cheque de **Moral (Difícil)** e, caso falhem, irão fugir deixando o Feral lutar até a morte.

Ao vencerem os Duendes e o Feral, a noite não trará mais nenhum outro incidente. Eles notarão automaticamente que o "homem" que estava sendo atacado tem as proporções de uma criança. A voz dele e sua história logo irão confirmar este fato. Logo após ser libertado ele começará a controlar o choro e irá contar o seguinte:

- Meu nome é Turgadom. Eu "tava" brincando perto da vila, eu e mais dois amigos, quando apareceu um bando de gente feia. Eles eram maiores que a gente, mas menores que um adulto... e estavam armados. Eles botaram meus amigos "prá" correr e me levaram à força. Um deles deixou um papel, acho que ele queria dinheiro do meu pai, eu não sei.

- Quando chegaram na floresta, ficaram malucos, começaram a correr, bater uns nos outros e foram se separando. Eu que não sou bobo sai correndo, mas esta noite fui encontrado pelo bichinho montado no Lobo. Ele começou a me machucar. De repente começou a aparecer um monte deles. Eu saí correndo com eles atrás de mim até que vocês me salvaram... Me leva "prá" casa, "moço", por favor. O "papai" deve estar me procurando.

Infelizmente, ele não faz a mínima idéia de onde esteja sua "casa".

### **Dontos de Experiência**

- Quem for ajudar Turgadom imediatamente: +1
- Quem participar do combate: +1
- Quem demonstrar grande heroísmo e for muito útil para o grupo: +1
- Quem não participar ou ajudar no combate: 0

### **2.5 - Perseguidos**

Após 8 horas de sono, vocês acordam com um barulho no mato à sua volta, mas não parece haver nada por lá.

Jogue a **Observação (Média)** dos personagens. Quem obtiver sucesso verá o grupo de Ogros se aproximando rapidamente.

Parecem ser uns 15 ou 20 Ogros em um grupo que se aproxima rápida e agressivamente, mas... não foram eles que fizeram o barulho que os alertou...

De qualquer forma Turgadom começa a correr dizendo que vocês deveriam fazer o mesmo. A horda de Ogros se aproximando é mais que o suficiente para convencê-los do perigo.

Caso os personagens fiquem para lutar, os Gnomos, que estão observando escondidos, irão tentar ajudá-los, usando a magia Alucinação 4 para tentar deter os 18 Ogros. São, no entanto, apenas 20 Gnomos. Eles gritarão o seguinte:

Na direção oposta a dos Ogros vocês ouvem:

- Corram! Venham comigo! É a única chance de vocês escaparem!

Se o grupo fugir, os Ogros irão persegui-los, mas após poucas rodadas de fuga acontecerá o seguinte:

Vocês notam que os Ogros logo atrás de vocês estão agindo como loucos! Eles se chocam com as árvores e atacam o ar, como se estivessem afetados por um encanto.

À sua frente aparece um minúsculo anão com 40 cm de altura e uma aparência simpática, rechonchudo, de barbas brancas e um gorro vermelho. Ele lhes diz:

- Me sigam, eu acho que podemos nos ajudar mutuamente. Rápido! Corram atrás de mim.

Se o grupo seguir o Gnomo, passarão por diversos caminhos estranhos e estreitos até chegarem à Ilha Sagrada dos Gnomos. Caso o grupo não queira segui-lo, ele diz:

- Bom, que pena. Ei, rapaziada! - ele grita - Já podem libertar os Ogros e ir embora...

Neste momento, todos os Ogros que pareciam loucos voltam ao normal e, espumando de raiva, passam a perseguir os personagens novamente. O pequeno anão prossegue:

*... se quiserem escapar me sigam, se não... adeus!*

Caso sigam o Gnomo, ele os levará por caminhos onde o tamanho dos Ogros os impedirá de correr direito. Caso contrário faça um rolamento de **Ações Furtivas (Difícil)** ou **Acrobacias (Média)**. O personagem que obtiver sucesso irá despistar os Ogros, e quem não conseguir ou não quiser fugir terá de lutar até a morte. Turgadom correrá atrás do gnomo.

Se os personagens resolverem seguir o Gnomo em qualquer das oportunidades, eles irão parar em sua Ilha Sagrada e no próximo cenário.

## Aventura Pronta – A Fronteira

Se, no entanto, o grupo não seguir o Gnomo a aventura praticamente acaba aqui. Eles não perceberam que a "assombração da floresta de Gironde" eram estas pequenas criaturas, e sem ajudá-las contra os Ogros eles nunca ganharão sua confiança.

Os sobreviventes se juntarão após algumas horas vagando sem rumo. Após 10 horas, eles verão vários Gigantes da Colina armados, com feições agressivas, correndo em direção da floresta. Na verdade, a Ilha Sagrada dos Gnomos já terá sido destruída, mas eles terão atraído os gigantes para um combate contra os Ogros e devolverão Turgadom ao chefe. Os Gnomos pedirão para que os Gigantes expulsem os Duendes para o lado leste da floresta e que não deixem mais nenhum humano se aproximar, com o que eles, agradecidos, concordarão e cumprirão na hora.

O grupo sairá do outro lado da floresta tendo falhado em sua missão e indo direto para a próxima aventura.

### Dontos de Experiência

- Quem seguir o Gnomo: +2
- Quem não seguir o Gnomo, mas conseguir fugir: +1
- Quem ficar para combater os Ogros (e sobreviver, é óbvio!): +2

### 2.6 - A Batalha curta

Seguindo o Gnomo, vocês chegam às margens de um rio largo. Depois de alguns minutos vocês vêem uma pequena ilha entre suas margens. O único caminho seguro para lá é uma sequência de pedras, que fazem uma trilha irregular. Entrando na ilha, vocês notam que o local se assemelha a um templo, tendo no centro uma estátua de pedra representando a Tríade, a Deusa Maira em seus três aspectos. Em toda a ilha vocês vêem 15 Gnomos, todos preocupados e nervosos. Eles fazem um círculo em volta do grupo, um deles avança e começa a falar:

*- Creio que tanto vocês como nós estamos em uma situação difícil, mas podemos nos ajudar mutuamente. Digam-me, o que vocês querem?*

Se alguém falar sobre a abertura de uma trilha na floresta ou passagem de pessoas o tempo todo pelas matas, os Gnomos farão uma cara de preocupados e desanimados.

Caso o grupo queira dinheiro ou tesouros eles dirão que na floresta existem muitas riquezas... para quem sabe procurar direito.

Finalmente, eles dirão:

*- Nossa situação é muito ruim. Nós protegemos esta floresta há séculos, impedindo a entrada de criaturas malignas. Os Ferais já são o suficiente.*

- No entanto, faz uns 4 dias, um grupo de ogros invadiu Gironde e aconteceu o que temíamos: sua maldade despertou nossos irmãos renegados. Os Duendes acordaram e com isso nosso conflito recomeçou.

- Se não fossem vocês, eles andariam a floresta inteira maltratando esta pobre criança e acordando, através dessa perversidade, seus companheiros Duendes.

- Nossa tristeza vem do fato de estarmos presos. Aqui, próximo a Ilha Sagrada da Grande Mãe, nós estamos seguros, nenhum Duende pode se aproximar. No entanto, eles arranjaram aliados; os Ogros. Se eles destruírem a estátua... nosso refúgio irá acabar, e cedo ou tarde os Gnomos desaparecerão de Gironde.

- Todos os nossos companheiros estão fora, tentando deter os Duendes e apenas nós 15 ficamos aqui para proteger a Ilha. Fora daqui, vocês seriam vítimas de nossos inimigos, até porque agora eles são muitas dezenas, nem mesmo vocês poderiam vencer tal exército. Mas, como vencê-los, como derrotar os Ogros? Quem tem tanto poder?

Neste momento, todos sentam e começa um conselho de guerra, onde todos devem participar. A maneira mais garantida de impedir os Ogros de entrarem na ilha é colocar os guerreiros na entrada, com os Gnomos usando toda magia que puderem para ajudá-los.

Mas isto é só paliativo. A verdadeira solução é chamar o pai de Turgadom e toda a sua vila. Os Gnomos sabem tudo o que acontece na floresta, já que têm **Elo Animal 10**, e saberão quando os Ogros estiverem se aproximando.

Todas as idéias devem partir do grupo. Os Gnomos terão sempre idéias esdrúxulas como enterrar a estátua (de 10 toneladas!) para que os ogros não a achem ou se disfarçarem de leão e fiquem na porta vigiando.

Caso ninguém tenha qualquer idéia que preste após cerca de 10 minutos, Turgadom falará:

*- Se papai estivesse aqui, ele e os meus tios acabavam com estes Ogros.*

Com isto (caso os jogadores não pensem nessa possibilidade), um Gnomo dirá:

*- É isto! Vamos chamar os Gigantes. Vamos trazê-los até aqui e rezar para que nós estejamos vivos quando eles chegarem.*

Eles escolhem um dos 15 para ir chamar o Gigante, usando alucinações, se necessário, e o escolhido parte invisível.

Durante o tenso período de espera, os Gnomos usam algumas ervas e raízes para relaxar os heróis e curá-los (caso estejam feridos). O efeito é a cura

## Tagmar 2

de 20 pontos de EH e 10 pontos de EF. Enquanto os heróis relaxam, eles verão o seguinte:

Regularmente, vários pássaros voam até os Gnomos e cantam sobre seus ombros. Até que, uma hora, uma revoada baixa na ilha e os Gnomos ficam desesperados, correndo de um lado para outro.

Eles Dizem:

- Os Duendes... eles viram os gigantes chegando e avisaram os Ogros que estão vindo para tentar pegar a criança. Grande Mãe, nos proteja! Eles chegarão logo!

Dê um certo tempo e depois leia para os jogadores:

Realmente, após 5 minutos a horda dos Ogros se amontoa na beira do rio, e o líder, com um machado de guerra na mão, começa a gritar:

- A criança! Me dêem o menino e os deixo viver. Me entreguem este gigante e eu os poupo. Qual é sua resposta? Falem logo!

Caso não entreguem logo, ou a resposta seja negativa, o líder mandará seus comandados atacarem. Na hipótese (absurda!) do grupo querer entregar Turgadom aos Ogros, os Gnomos não permitirão. Se ainda assim insistirem nesse ato perverso a situação ficará muito confusa: os Ogros invadirão a ilha batendo nos Gnomos e no grupo. Os Gnomos usarão suas magias contra os Ogros e o grupo, para proteger Turgadom. O grupo deverá sobreviver à raiva dos Ogros e a vingança dos Gnomos. No final, os Gigantes, vendo a confusão, irão bater em todo mundo até conseguirem resgatar Turgadom, depois do que irão embora.

São 35 Ogros (sendo um o líder) e somente um de cada vez poderá passar pela trilha de pedras e, caso tenha lutar enquanto estiver na trilha, ele deverá fazer uma **Acrobacia (Rotineira na coluna -7)** ou cairá na água.

Quando o primeiro Ogro cair água, todos verão uma quantidade absurda de cobras se enroscando e picando-o até a morte. Estas cobras são controladas pelos Gnomos e não atacarão os personagens que caírem no lago.

Na entrada da ilha, cabe apenas um combatente do grupo. Para passar para dentro, o Ogro tem de obter sucesso em uma **Acrobacia (Difícil na coluna -7)** ou derrotar o seu oponente. Quando 4 Ogros forem mortos pelas cobras, o líder mandará os restantes (30) recuarem para a floresta. Após 10 minutos de muito barulho no meio da mata, eles voltam com gigantescos troncos de madeira, os quais são postos por cima do caminho de pedras, flutuando do lado cuja correnteza é barrada pelas pedras. Assim que colocam troncos, o que demora duas rodadas, os Ogros voltam a tentar atravessar o caminho até a ilha. Desta vez, eles não têm chance de cair no rio.

Lembre-se que, caso os Ogros estejam conseguindo se aproximar, os gnomos farão **Alucinação 4** para que percam o equilíbrio ou não vejam o alvo. Os Ogros que estiverem vencendo ou quase entrando receberão duas **Alucinação 4** por rodada, até falharem na resistência. Lembre-se que existem muitos Ogros e os Gnomos podem fazer essa magia apenas 30 vezes (eles já haviam usado Despistamento e Invisibilidade antes), conte cada uso da magia.

Depois de colocarem os troncos, os Ogros voltarão a atacar. Um certo tempo se passará até que os Gigantes cheguem. Este tempo dependerá das seguintes condições:

- Os jogadores tiveram a idéia de chamar os Gigantes sem a dica de Turgadom : 15 rodadas.
- Os jogadores tiveram a idéia de chamar os Gigantes com a dica de Turgadom: 20 rodadas.
- Os Gnomos (e não os jogadores) tiveram a idéia de chamar os Gigantes: 30 rodadas.

Ao final deste tempo, diga o seguinte:

Os Ogros começam a gritar apavorados, recuando para a floresta, muitos deles atingidos por pedras enormes. Correndo com semblantes raivosos, um bando de Gigantes da Colina massacram os Ogros, como se eles fossem crianças. Nesse momento, Turgadom grita: - *Papai veio me salvar!*

O jovem gigante sai correndo e encontra seu pai; o gigante Líder que usa uma Cota de Malha Parcial e um Elmo Aberto. Ele larga seu gigantesco machado de guerra e abraça o filho.

Vocês notam que Turgadom está falando sem parar com o pai. Após poucas rodadas, os gigantes se reúnem. São cerca de 12. O chefe deles se aproxima sem o elmo e desarmado, com muita calma. Os Gnomos estão tensos, tremendo de medo. O descomunal Líder fala olhando para vocês:

- *Estou em dívida, salvaram meu filho. Minha casa é sua, minha vila os hospedará se quiserem, minha tribo os ajudará se precisarem.*

Visivelmente aliviados, os Gnomos começam a comemorar. Um deles se aproxima do grupo e fala:

- Agora, o que podemos fazer para lhes agradecer?

Se o grupo falar sobre a estrada, o Gnomo fará uma cara preocupada e dirá:

- Bom... isso tem que ser decidido em conselho com nossos amigos, os Gigantes.

Acaba aqui o quarto cenário. Passe logo para o último: As Negociações.

### Dontos de Experiência

- Quem tiver a idéia de chamar os Gigantes sem precisar da dica de Turgadom: +1
- Quem ajudar a combater os Ogos: +2
- Quem ficar na frente detendo os Ogos: +1
- Quem tiver uma idéia original para deter os Ogos: +1
- Quem não ajudar em nada: 0

### 2.7 - As Negociações

Uma bela noite de lua ilumina a grande festa que os Gnomos armaram com muitas bebidas exóticas, uma comida deliciosa e muita diversão. Enquanto isso, afastado das festividades, Karidum, o líder Gigante, um dos Gnomos e o grupo negociam as condições para a abertura da estrada.

Karidum não gosta da idéia de uma grande quantidade de gente passando de um lado para o outro. Porém, se lhe for prometida uma compensação, ele aceitará a estrada e até a protegeria de bandidos (isso deve ser oferecido, pois ele é muito orgulhoso e nunca pediria nada). O seu interesse é por objetos de metal, pois sua tribo não sabe trabalhá-lo.

Os Gnomos não suportam a idéia da estrada porque:

- Cortariam as árvores.
- Muitos iriam construir casas e morar na floresta.
- Onde os humanos se espalham destroem tudo.
- Muitos animais seriam mortos em caçadas.

- O que eles prometerem irão cumprir (é da natureza dos Gnomos) e não querem deixar os humanos agirem livremente em seus domínios.

Se o grupo fizer um acordo no qual as pessoas deverão ficar perto da trilha, senão serão molestadas pelos Gnomos, o acordo será aceitável. Se o grupo não pedir que eles deixem de atrapalhar ou desorientar os humanos eles aceitarão na hora (se alguém sair da trilha eles poderão agir à vontade).

Caso o grupo aceite as condições dos Gigantes e Gnomos, eles poderão fazer a estrada mais segura da região. Caso contrário, farão apenas uma trilha que será logo abandonada por ser perigosa e assombrada.

Como presente especial, os Gnomos darão para o grupo dois frascos, cada um com uma dose de uma poção que permite que místicos recuperem 8 pontos de Karma em uma rodada. Durante esta rodada de recuperação do Karma o místico fica em um transe muito profundo, permanecendo inoperante.

### Dontos de Experiência

- Quem ofereceu um tributo para os Gigantes: +1
- Quem convenceu os Gigantes a protegerem a estrada: +1
- Quem convenceu os Gnomos a deixarem construir a estrada: +1
- Quem conseguiu a promessa dos Gnomos de não molestarem os viajantes: +1
- Quem participou da conferência encenando as ações e palavras de seu personagem: +1





### 3 - Perigo em Mutina

Esta é uma aventura para 4 a 6 personagens de estágios 3 ou 4, com um total de estágios somados por volta de 17.

Na primeira parte da aventura, os personagens chegarão na cidade e descobrirão o medo estampado no rosto de seus habitantes. A caminho da casa de seu contato, Vladimir Rudim, eles serão atacados e descobrirão um estranho símbolo em seus atacantes. Por fim, eles receberão as informações necessárias através de Vladimir.

Em uma segunda cena, descobrindo que o patriarca é por demais poderoso para o grupo, eles deverão investigar como atingi-lo indiretamente. Coletando as informações necessárias, os heróis deverão planejar como entrar na casa de Olaf Galbrat, banqueiro aliado do patriarca.

Na terceira e última cena, os personagens invadem a mansão do banqueiro Olaf Galbrat, onde enfrentam guardas humanos e demônios. No final, eles descobrem a verdade sobre o patriarca e o banqueiro, com provas para colocá-los na estaca e queimá-los como demonistas.

#### Início para quem participou da aventura anterior

Na história anterior, o grupo, a serviço do Visconde de Litória, consegue (ou não) criar uma trilha pela floresta de Gironde, combatendo Ogros, Duendes e Ferais, os lobos gigantes de Gironde.

Ao chegar em Mutina eles deverão procurar Vladimir Rudim, comerciante a serviço do Visconde. Porém, esta cidade esconde surpresas e uma nova aventura para os heróis.

#### Início para quem não participou da aventura anterior:

Todos vocês, aventureiros já experientes, recebem o fruto da fama: são convidados para uma conversa com o Visconde de Litória. Ao chegarem em seu castelo, vocês são bem recebidos e levados a um salão onde o Visconde e mais duas pessoas, um cavaleiro e um conselheiro cego, os esperam para almoçar. Durante a refeição o Visconde fala:

- Eu os chamei aqui, pois preciso de sua ajuda. Sua fama como aventureiros me convenceu de que são as pessoas ideais.

- Há dois dias chegou uma mensagem a Litória por parte de Vladimir Rudim, um comerciante a meu serviço. Ela dizia que Mutina, onde tenho muitos interesses comerciais, passa por problemas. A cidade está insegura, e Vladimir foi ameaçado de morte. Eu gostaria que vocês fossem a Mutina, descobrissem as origens dos problemas e... se possível, acabassem com eles.

- Por esta tarefa eu estou disposto a pagar 30 moedas de ouro, além de oferecer estas 4 poções de cura (Curas Físicas 3).

Caso o grupo não aceite, ele tentará convencê-los de que a amizade de um nobre (ele) é muito útil e pode ser, por si só, uma vantagem no futuro.

Caso o grupo aceite, leia o seguinte:

Após duas semanas de viagem a cavalo, tendo o cuidado de evitar a perigosa floresta de Gironde, vocês chegam a Mutina.

A partir de agora começa a aventura 2, "Perigo em Mutina".

### 3.1 - Chegada em Mutina

Ao chegarem em Mutina os personagens se deparam com uma cidade à beira da paranóia. A população, outrora calma e pacata, foge das ruas à noite, com medo dos assassinatos constantes nos becos.

A população, que ainda estiver na rua, se mostrará assustada e fugirá caso os aventureiros se aproximem.

Leia o seguinte:

Chegando pela estrada sudoeste vocês vêem a cidade de Mutina. A noite cai rapidamente, e as pessoas parecem fugir do pôr-do-sol.

Entrando na cidade, o grupo caminha por ruelas escuras com todas as janelas fechadas. Esta parece ser a parte pobre da cidade. Não há ninguém nas ruas, o que dificulta a vocês acharem a casa de Vladimir Rudim.

Ao longe, pode-se ver as torres da Catedral de Maira, famosa por sua grandiosidade e beleza. A residência de Rudim é próxima à Catedral, em frente ao lago termal, para onde vocês se encaminham.

Andando pelas ameaçadoras ruas, o grupo chega próximo ao lago. Sua névoa quente constante atrapalha a visão, mas ainda assim é possível ver o bosque de Mutina na outra margem.

Após muito procurar, vocês finalmente chegam à casa de Vladimir Rudim, também trancada e de janelas fechadas.

Peça para que cada jogador faça uma **Observação (Difícil)**. Caso alguém faça, ele percebe sombras se movendo ameaçadoramente nas esquinas. **Se o personagem avisar o grupo**, os assassinos não terão surpresa parcial, o combate começará normalmente.

Caso ninguém obtenha sucesso na Observação, leia a seguinte descrição:

De repente, como que vindos do nada, surgem 5 pessoas vestidas de capas pretas e armaduras de couro rígido. Estes homens empunham gládios, atacando-os antes que vocês se dêem conta.

Os assassinos combaterão até a morte. Se algum dos personagens for revistar o corpo ou investigá-los, quando os vencerem, ele notará uma tatuagem no rosto. A figura tatuada é uma espada totalmente negra com uma runa estranha por trás.

Após terminado o combate, abre-se uma pequena portinhola na entrada da casa, e um rosto assustado olha para fora e pergunta: - *Quem são vocês?!!*

Se responderem que conhecem ou vêm por parte do Visconde de Litória, a porta se abrirá e uma voz por trás dela mandará que entrem rápido. Os heróis

podem querer não falar sobre o Visconde, hipótese na qual a porta não se abrirá.

Ao entrarem leia o seguinte:

Vocês entram em uma sala grande e bastante confortável. De um lado da sala se aproximam três pessoas.

Na frente, vem um homem de cerca de 25 anos, muito alto, forte e com um machado de guerra na mão.

Atrás dele está um senhor de 40 anos robusto, porém um pouco obeso, com uma barba bem cuidada e vestido de pijamas. Em sua mão está um punhal.

Do lado dele está uma linda jovem, de cabelos negros e olhos castanhos com um arco e flecha nas mãos, vestida também em roupas de dormir.

Quem abriu a porta foi um jovem de cerca de 15 anos que imediatamente a fecha e começa a recolocar todas as trancas na porta.

Ele fala: - Patrão, calma! Eles são amigos do Visconde, acho que vieram nos ajudar. Eles lutam feito leões... eu vi pela fresta... derrotaram cinco assassinos.

Visivelmente aliviado, o comerciante pede para que sentem e manda uma empregada fazer uma refeição quente. Ele conversará com os personagens, esclarecendo a situação na cidade. Ele dirá as seguintes informações durante a conversa:

- O patriarca de Mutina, chamado Gliferom, está destruindo a Catedral de Maira.
- Alguns dizem que se converteu ao demonismo, nada se sabe ao certo, mas ele tem sido incapaz de exorcizar os fantasmas e espectros que a população tem visto à noite.
- Aproveitando o medo geral, vários bandidos e assassinos estão agindo impunemente em Mutina.
- O burgomestre, como todos na cidade, tem medo do patriarca, pois ele é muito poderoso. Sua guarda pessoal é composta de sacerdotes e guerreiros muito experientes. Um deles é chamado o matador de Trols, pois sozinho derrotou duas destas criaturas em combate singular. Mas o próprio Gliferom é mais poderoso que toda sua guarda junta.
- A população tem fugido da cidade atrás de proteção. Até mesmo Rudim vai embora brevemente, pois já foi ameaçado de morte.
- A linha de comércio do Visconde de Litória falhará pois Rudim não estará em Mutina, e todos os comerciantes honestos já fugiram.
- Um banqueiro, chamado Olaf Galbrat, está prosperando visivelmente enquanto toda cidade definha. Ele chegou à cidade alguns meses

depois do patriarca assumir suas tarefas e se estabeleceu muito rapidamente.

- Se fosse possível incriminar o patriarca, ele seria rapidamente retirado, e a situação estaria resolvida.

Vladimir procurará convencer o grupo a tentar entrar na casa de Olaf, se for possível arranjar provas e incriminar o patriarca através de Olaf. Se o grupo concordar, ele dirá que esta não é tarefa fácil, e que talvez seja bom planejar muito bem a invasão.

### **Dontos de Experiência**

- Quem participar da luta: +1
- Quem não participar da luta: 0
- Quem participar ativamente (com o personagem) durante a conversa com Rudim: +1

## **3.2 - Reconhecimento**

Através de investigações o grupo poderá descobrir inúmeras informações. Não há uma linha básica a se seguir, apenas métodos mais eficazes. Segue logo abaixo uma lista de quais informações são possíveis de se conseguir em cada local.

Mostre ao grupo o mapa da cidade e pergunte como pretendem fazer a investigação. Dependendo do que façam, vá para um dos casos abaixo:

### **3.2.1 - Espreitar próximo à casa**

Para fazer isto, é necessário obter sucesso em uma **Ações Furtivas (Fácil)**. Caso consigam, ninguém os notará. Se falharem, os guardas ficarão desconfiados, e tentarão se aproximar dos jogadores para capturá-los e interrogá-los. Uma **Persuasão (Fácil)** os convence de que foi tudo um engano. Caso haja luta (contra 3 guardas) ou os heróis fujam, torna-se impossível perceber qualquer coisa através deste método.

- Com uma **Observação (Rotineira)** os personagens vêem parar em frente ao portão principal uma carruagem. Dela salta uma jovem muito bonita, com um olhar distante e uma roupa luxuosa. Após várias horas ela volta à carruagem e vai embora.

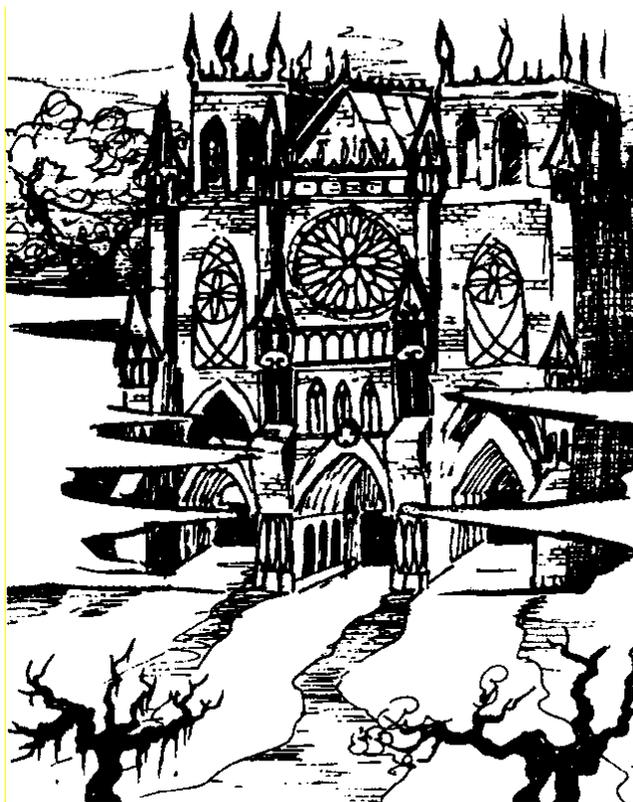
Caso a sigam, eles vão parar na casa da dama Nadine (item 2.2.5).

- Com uma **Observação (Fácil)** eles notam que na parte de trás da casa o vapor do lago termal pode encobrir a entrada de qualquer um à noite.
- Com uma **Observação (Média)** o grupo vê que deve haver cerca de 20 guardas e dois homens em posição de comando na guarda da casa.

### **3.2.2 - Investigar o bosque**

Estas matas são belas e antigas, a mais antiga das árvores seculares tem sua altura comparável às altas torres da Catedral.

- Com uma **Observação (Difícil)** o grupo nota que é possível lançar de lá uma flecha com uma corda em um pesado portão na parte de trás da casa. Para este tiro é usado o total na arma e o nível de dificuldade é **Muito Difícil**. E para atravessar é **Acrobacias (Difícil)**.



### **3.2.3 - Se informar na Catedral**

Ao entrar na igreja, o grupo notará automaticamente a magnificência da construção e a beleza dos vitrais. A fina neblina do lago dá um aspecto místico ao local. Poucas pessoas ainda frequentam a Catedral. Do local onde vocês estão não há sinal das obras de destruição que, segundo dizem, o patriarca está levando à frente.

Tentar falar com os sacerdotes é inútil, pois os poucos que sobraram na cidade nada sabem e só querem falar de religião. A não ser um jovem sacerdote chamado Teófilo. Ele está discutindo com um homem de meia idade no interior da igreja, próximo ao altar.

Se os personagens não se aproximarem sutilmente, ambos se calarão e irão embora sem falar com ninguém. Caso sejam sutis, poderão descobrir o seguinte:

- **Escutar (Rotineira):** Teófilo é o maior adversário do patriarca Gliferom.

- **Escutar (Fácil):** o jovem sacerdote (cujo nome é Teófilo) está reclamando veementemente contra uma festa fechada, dos amigos pessoais do patriarca, nas dependências da Catedral. Especialmente porque somente 2 sacerdotes foram autorizados a comparecer. A festa será daqui a 5 dias.

Tentar conversar com qualquer um dos dois é impossível pois ambos, raivosos como estão, se recusarão a conversar com qualquer um, indo direto para suas residências. Insistir só os deixará com raiva, fazendo com que chamem pêlos guardas do templo (10 deles aparecerão).

### 3.2.4 - Descobrir informações na taverna

A taverna "Caneca de Mutina" é um centro de boatos e informações. Para tentar descobrir algo, o grupo deverá designar **uma** pessoa para ser o porta-voz. Peça para quem for fazer alguma indagação para fazer teste de **Persuasão** (lembre-se das regras de tentativas seguidas, livro de regras) e dependendo "do que" e "como" personagem perguntar é que irá determinar a dificuldade. Caso as perguntas sejam feitas de forma discreta e de forma convincente siga as orientações abaixo. Caso sejam feitas de forma "errada", deve-se subir o nível de dificuldade.

- **Persuasão (Média):** descobre que a casa tem 20 guardas e dois capitães.
- **Persuasão (Rotineira):** descobre que Olaf tem um caso com uma cortesã chamada Merriene, uma das sobrinhas de madame Nadine. Ela mora em uma casa luxuosa, vivendo de presentes dos amantes de suas sobrinhas. Sabe-se que Merriene tem acesso à hora que quiser à casa do banqueiro.
- **Persuasão (Difícil):** dizem que o banqueiro tem um "harém" em casa, pois várias jovens bonitas foram vistas entrando... porém nunca saindo, e ele, como se sabe, é um perverso.

### 3.2.5 - A casa da dama Nadine

Tendo conseguido descobrir o caso entre Merriene e Olaf, é natural que o grupo a procure. Vladimir indicará onde fica a casa (se o grupo perguntar). Ao chegar em frente a casa descreva a seguinte cena:

A casa da dama Nadine é um verdadeiro palacete, sua arquitetura é superior mesmo a das demais casas nesta parte rica da cidade. Suas janelas, enfeitadas com pequenas sacadas, estão cobertas por cortinas claramente femininas. A porta, reforçada como todas as demais, está fechada.

Caso algum personagem seja nobre, ou um elfo dourado bem vestido, ele não terá a mínima dificuldade de entrar. Será, na verdade recebido pela própria Nadine, que se esforçará por descobrir a condição financeira do personagem (para saber

se ele é um pretendente digno para suas sobrinhas).

Se o grupo disser que é amigo de Vladimir, ele também será bem recebido, pois Rudim já foi amante de Nadine, embora ela não vá dizer isto. Ela ainda o considera em alta estima e ajudará no que for possível.

Se nenhuma destas condições acontecer, ninguém abrirá a porta para eles (mas poderão entrar pela janela à noite). Observando a casa por mais de uma hora, o grupo verá Merriene em uma das sacadas, provavelmente a de seu quarto.

Caso o grupo (tendo se identificado como nobres ou amigos de Rudim) peça para falar com Merriene, é necessário fazer uma **Persuasão (Fácil)** ou (**Rotineira**, se souber que são amigos de Rudim).



Ao chegar no quarto de Merriene, leia o seguinte:

Um quarto grande e bem arrumado aloja a mais bela jovem da cidade: Merriene. Ela, com cerca de 19 anos, parece triste, apesar de suas jóias, vestidos bem talhados e vida confortável.

Olhando para vocês meio enfadada, ela pergunta:

- Quem são vocês? O que querem comigo?

Caso o grupo diga o que pretende fazer, ela logo se animará e dirá:

- Finalmente! Heróis de verdade... aquele nojento do Olaf tem de pagar. Eu vou ajudá-los, mas... como? O que eu posso fazer?

Bem, na verdade eu sei de muitas coisas...

Faça a conversa com ela o mais confusa possível - o forte da moça não é o cérebro - ela, no entanto, é atenta, e sabe o seguinte:

- Olaf se diz imortal e invencível, sendo ele mesmo um místico poderoso.
- Ele a obriga, às vezes, a participar de orgias de sangue, o que ela detesta (mas tem medo de dizer tal coisa a Olaf).

## Tagmar 2

- Daqui a 5 dias haverá uma grande festa na catedral, para um grupo de pessoas muito seletas e Olaf estará presente com a maioria guardas.
- O escritório dele fica no 3º andar ao lado da piscina térmica.

Com Merriene ajudando o grupo, a invasão da casa será muito mais fácil. Ela poderá levar as mulheres do grupo disfarçadas de serviçais, escondê-las na carroça ou distrair os guardas para que não notem os heróis chegando

### 3.2.6 - Informações gerais

Caso os jogadores não tenham nenhuma idéia útil ou interessante, eles poderão tentar perceber boatos da cidade. Essa informação é a pior e menos precisa, mas...

- **Escutar (Média):** dizem que Olaf tem uma guarda de 10 pessoas em casa, outros dizem que é de 30 soldados. É certo, no entanto, que existem dois capitães, cuidando da guarda.
- **Escutar (Difícil):** Olaf tem como amante uma jovem chamada Merriene, uma das sobrinhas de dama Nadine, uma conhecida cortesã que vive dos presentes dos amantes de suas sobrinhas.

### Dontos de Experiência

- Quem descobrir a existência da festa na catedral: +1
- Quem obtiver informações sobre Merriene: +1
- Quem conseguir a ajuda Merriene: +1
- Quem obtiver outras informações e agir bem pelo personagem: +1

## 3.3 - Invadindo o casarão

Esta é a parte mais complicada da aventura. Antes de começar a descrição das áreas da casa, existem algumas informações importantes a serem passadas:

### 3.3.1 - A Guarda

Normalmente existem 20 guardas na casa e dois capitães. Os guardas usam gládios, armaduras de couro rígido, elmos abertos e escudos pequenos. Os capitães usam espadas, cotas de malha parciais, elmos fechados e escudos grandes.

Caso ouçam barulhos estranhos (três ou mais rodadas de combate, gritos, raios, explosões, etc.) eles se juntarão no corredor do primeiro andar (área 5) e partirão em uma busca.

**No dia da festa**, haverá apenas 10 guardas e um capitão, que estarão nas seguintes áreas:

- 1 guarda na guarita (Área 1)

- 2 guardas no jardim (Área 1)
- 1 guarda na cozinha (Área 4)
- 1 guarda no alçapão que leva ao subsolo (Área 21)
- 2 guardas descansando (Área 22)
- 3 guardas com 1 capitão (Área 32)

Se não for o dia da festa, dobre estes números e coloque Olaf Galbrat no seu escritório (área 19).

### 3.3.2 - O Demônio

Esta criatura, que serve a Olaf como guardião, está normalmente sob a forma de gato rondando a casa. Ele avistará o grupo assim que passarem por uma das seguintes áreas:

- Corredor do 1º andar (Área 5)
- Corredor do 2º andar (Área 10)
- Varanda do 3º andar (Área 18)

**Caso não seja o dia da festa** na catedral, ele usará a magia Contatos Mentais para avisar Olaf e os dois capitães da guarda sobre os invasores, e depois se juntará a seu mestre.

**Sendo o dia da festa**, ele se aproximará dos heróis como um gato normal. O "gato" fingirá querer carícias, e os seguirá pela casa. Se o grupo for agressivo ele fugirá, e ficará invisível assim que dobrar um corredor ou sair da vista dos personagens, passando a segui-los, invisível e silencioso. O demônio só irá atacar o grupo (assumindo sua forma verdadeira) quando eles entrarem nas Áreas 19 ou 35.

### 3.3.3 - Invadindo a casa

Entrar no casarão no dia da festa é a melhor chance do grupo. De outra forma, a aventura se tornará **exageradamente difícil e mortal**, pois Olaf estará em seu escritório. Quando receber o Contato Mental do Demônio Guardiã, ele se preparará para o combate e esperará o seu servo (o demônio) para se juntar a guarda, podendo até beber o Elixir da Força antes da batalha (se o Mestre de Jogo achar melhor).

Sem a ajuda de Merriene, é um pouco complicado entrar sem ser visto, porém os desafios ainda serão proporcionais. Com a ajuda de Merriene, no entanto, a entrada na mansão passa a ser algo simples: todas as Observar e Escutar dos guardas terão 2 Níveis de Dificuldade a mais, pois ela estará distraíndo-os insistentemente.

Existem vários métodos para se entrar na casa:

- Escalando pelo muro dos fundos (próximo ao lago termal): todas as janelas estão trancadas, podendo-se usar **Destravar Fechaduras (Difícil)**. Quebrá-las certamente alertará a guarda. Se forem usadas cordas e ganchos, o

Demônio Guardião (que estará no terraço) irá investigar, na forma de gato, e ao ver o grupo ele jogará uma Bola de Fogo em quem estiver subindo, destruindo a corda ainda de quebra. A queda será de dois andares (7 metros) e a explosão alertará os guardas. Se usadas apenas a Habilidade **Escalar Superfícies** (sem corda e gancho), o demônio, em forma de gato, os verá já no terraço e ficará invisível, agindo como descrito no item 2.3.2. O Nível de Dificuldade para **Escalar Superfícies é (Médio)** sem cordas e ganchos, e **Rotineiro** com as cordas e ganchos.

- Entrar na carruagem de Merriene: As mulheres do grupo podem entrar como criadas e serão levadas até a área 7. Cabem duas pessoas escondidas no chão da carruagem. Caso tentem sair da carruagem e ir furtivamente para dentro da casa, é necessário usar **Ações Furtivas (Fácil)**, pois - o jardim tem muita vegetação). Mas os guardas podem usar **Observação (Rotineira)**. É possível também se usar a Habilidade **Disfarces**. Os guardas perceberão as pessoas escondidas na carruagem com uma **Observação (Muito Difícil)**. Perceber um disfarce mal feito (não obteve sucesso na Habilidade) é **(Rotineiro)**.

Outras formas podem incluir: entrar invisíveis ou usar magias para afetar a mente dos guardas. Estes casos devem ser vistos individualmente pelo Mestre de Jogo, lembrando da presença do demônio e possivelmente da ajuda de Merriene.



### 3.3.4 - O interior da casa

#### Área 1

Este é o pátio do casarão, um caminho para carruagens leva à entrada do estábulo, uma porta dupla e alta. No centro está a porta principal, que parece dar acesso às áreas mais importantes da casa.

No jardim, duas árvores frondosas juntam seus galhos a dois metros e meio do chão, impedindo a visão dos prédios ao lado.

#### Área 2

O cômodo é claramente um estábulo, com pelo menos dez baias vazias e local para uma carruagem. Existe feno por toda parte e um forte cheiro de esterco. No fundo desta área há uma porta rústica.

#### Área 3

O recinto está cheio de caixas e barris de todos os tipos até o teto, cada uma tem pintado em várias línguas o seu conteúdo. A grande maioria é de produtos alimentícios. O quarto tem duas portas.

Caso alguém tente revistar este quarto ele poderá achar, com uma **Observação (Difícil)**, uma lista com a entrada e saída dos itens deste depósito. Um dos itens é uma "entrega especial" pesando 100 kg, sem maiores explicações.

Se os personagens tentarem escutar atrás da porta da cozinha, eles ouvirão, se conseguirem sucesso em um **Escutar (rotineiro)**, os sons de pessoas conversando e um forte cheiro de sopa. Parecem ser duas pessoas falando sobre a comida.

#### Área 4

O local é claramente uma cozinha, tem toda sorte de temperos, tripas de animais e legumes pendurados. Um fogão à lenha está aceso no fundo, cozinhando uma panela de sopa.

Quando vocês entram neste quarto, pegam de surpresa um cozinheiro e um guarda, sendo que este último está sentado e tomando um prato de sopa.

Caso os personagens mandem ambos se renderem, eles automaticamente jogam as armas no chão. Se começarem uma luta, o guarda puxará seu gládio e atacará o grupo. Já o cozinheiro, ficará num canto com um facão levantado, tremendo de medo e ameaçando atacar quem se aproximar.

Começando ou não uma luta, após uma rodada, um alçapão se abrirá e aparecerá outro guarda. Leia o seguinte:

## Tagmar 2

Um alçapão se abre no chão e um guarda armado com gládio sobe rapidamente. Ele fica espantado em ver o grupo e diz:

- O que está acontecendo aqui?

Inevitavelmente, uma luta irá começar. Se ela durar mais que 3 rodadas, um alarme geral será dado.

Se for interrogado, o cozinheiro sabe que a "entrega especial" são duas escravas que estão no subsolo. Os guardas não dirão nada.

O alçapão conduz a uma escada que leva à Área 21.

### Área 5

Este é um corredor comum, com duas portas, uma escada ao fundo e uma bela e adornada cortina ao lado da escada.

A escada liga o térreo ao primeiro andar (Área 10). Atrás da cortina se encontra a Área 9.

### Área 6

Vocês entram em um *hall* com uma mesinha de vinhos, uma bela tapeçaria adornando a parede e um busto de bronze do dono da casa no canto da sala. Três portas deixam a sala.

A tapeçaria pode ser avaliada com um **Comércio (Fácil)** como tendo um valor de uma moeda de ouro, mas é muito grande, atrapalhando os movimentos.

### Área 7

Esta parece ser uma sala de visitas com belas poltronas, uma pequena estante de livros e um tabuleiro de xadrez, com peças de mármore ricamente trabalhadas.

Uma **Observação (Fácil)** mostrará que as peças pretas têm desenhos vagamente demoníacos. Um **Comércio (Fácil)** irá mostrar que o jogo vale pelo menos duas moedas de ouro.

### Área 8

Vocês entram em uma sala de estar, com várias pinturas, livros, bem como bebidas para abrir o apetite e licores para após as refeições. Em um canto, estão diversos instrumentos musicais.

O quarto tem duas portas, uma delas dupla e ricamente adornada.

### Área 9

A enorme mesa com talheres, iluminada por candelas perfumadas, deixa claro que esta é a sala de jantar. Várias vidraças dão vista para o lago. O ar sombrio da sala inspira calafrios. A mesa está vazia e a sala impecavelmente limpa. Existem duas portas, uma rústica e outra adornada, e além disto, existe uma cortina com detalhes dourados no canto da sala.

### Área 10

Este é um corredor típico com cinco portas ao seu longo, uma escada que sobe e outra que desce. As paredes são adornadas com pinturas sem grande valor, e existe também uma mesinha lateral com um vaso de flores.

A escada que desce leva à Área 5 e a que sobe à Área 17.

### Área 11

Ao entrar pela pesada porta de madeira, os personagens se deparam com uma volumosa biblioteca em grandes armários. Uma mesa central tem o mapa do Mundo Conhecido entalhado em seu mármore, sendo muito valiosa (e pesada) além de bonita. Ao observar os livros sobre a mesa, percebe-se que existem vários tomos sobre demonismo, comércio e política.

Ao rolar uma **Observação (Difícil)** os personagens notam que o livro de demonismo está marcado em páginas que falam sobre pactos com as trevas.

### Área 12

Este é um banheiro ricamente adornado, dotado de água quente (do lago) e banheira. Embora suntuoso, nada fora do normal é encontrado aqui.

### Área 13

Ao entrarem, um quarto ricamente adornado, com várias obras de arte e poltronas confortáveis, aparece diante dos olhos dos personagens.

Em um ambiente separado por cortinas transparentes, se encontra uma cama gigante num local com um ressaltado.

Uma caixa de tabaco numa mesa ao lado da poltrona indica o pouco salutar hábito do morador da casa.

Os objetos de arte valem 5 m.o.

### Área 14

Este é um cômodo bem ornamentado com armário, cama e uma pequena mesa, aparentemente não há ninguém ocupando-o. Provavelmente, este é um quarto de hóspedes.

### Área 15

Vocês entram em um salão de jogos com mesa de dados, cartas e tabuleiros.

### Área 16

Este é um salão com um piso ricamente decorado, um lustre de cristal (que deve valer pelo menos três moedas de ouro) e uma harpa. Este local é muito provavelmente um salão de festas com janelas envidraçadas para o lago e para o pátio.

Infelizmente, o lustre é muito pesado e retirá-lo demoraria horas, não há muito o que levar ou descobrir aqui.

### Área 17

Ao subir a escada, uma porta de aparência frágil se encontra aberta. O quarto em forma de abóbada que aparece é cheio de equipamentos de visão, retortas de alquimia e animais em conserva. Este local parece ser uma espécie de laboratório ou observatório, e dele saem três portas.

Uma **Observação (Fácil)** irá indicar que existe uma frasco de vidro dentro de um armário ao lado de um pergaminho. É o Elixir da Força. O grupo não tem como saber o que faz a poção a menos que use a magia **Análise** ou leia o papiro. No pergaminho está escrito que Olaf estava estudando para tentar reproduzi a poção, mas ainda não tinha obtido sucesso. Há a explicação sobre a poção e as fórmulas (inúteis) que estava pesquisando. Dentro do frasco há apenas uma dose da poção.

### Área 18

Este é claramente o terraço do casarão, com uma piscina de água térmica. Existem algumas plantas para dar frescor ao ambiente.



### Área 19

Finalmente os personagens entram no escritório de Olaf, ricamente adornado com tapetes no chão e nas paredes. O quarto não tem janelas, o que deixa um cheiro adocicado dos incensos que perfumam o ambiente, as duas portas presentes são reforçadas com metal. No canto, há um enorme baú metálico coberto de runas e, pela sala, várias mesas e livros compõem o ambiente.

Se o gato estiver acompanhando os personagens, ele se transformará em demônio e os atacará (é bom que os personagens tenham encontrado o elixir de força).

**O ataque se dará da seguinte forma:** aproveitará a surpresa para atacar os personagens pelas costas, usando seu poderoso Hálito Flamejante, cuja área pode pegar todos à sua frente (lembre-se de usar o **Ataque de Surpresa**). Caso haja alguém vigiando ou algum dos personagens obtenha sucesso em um **Observar (Absurda)**, a surpresa será parcial, senão será surpresa total. Este primeiro ataque será feito junto da porta, onde ele irá continuar atacando, **não** avançando para dentro do quarto. Assim, apenas um adversário poderá atacá-lo de cada vez.

Caso ganhe a iniciativa da segunda rodada, fará a magia **Piromanipulação** para criar uma barreira de chamas à sua frente, em um círculo em volta da porta (ele não ficará se concentrando). Se perder a iniciativa, no entanto, usará a magia **Medo 6** nos guerreiros do grupo.

A partir daí, lutará com suas garras, chamas infernais e seus poderes mágicos até começar a perder a luta, quando ficará invisível e, transformando-se em corvo (ao mesmo tempo), procurará um local menos acessível e usará seu Hálito Flamejante novamente. Quando sentir que será derrotado usará a magia Bola de Fogo no chão, abaixo de si mesmo (ele é imune a fogo), atingindo quem estiver dentro da área de efeito.

Ao terminarem com o gatinho, eles poderão vasculhar o recinto, mas não encontrarão nada de incriminador fora do baú.

Se alguém observar o baú com atenção, notará que entre as runas está escrito o nome Rikutatis (o demônio louvado por Olaf), além de um símbolo desenhado: uma espada totalmente negra com uma runa por trás

Para abrir o baú, é necessário usar **Destruir Fechaduras (Absurda)** ou simplesmente falar o nome do demônio (Rikutatis). Se a pessoa que abrir o cofre não for um adorador de Rikutatis será afetado por uma **Maldição Arcana**. Ele deverá fazer uma Resistência a Magia contra Força de Ataque 20 ou perderá toda sua energia heróica por uma semana. A única forma de quebrar a maldição é pelo beijo sincero de uma virgem, mas esta

## Tagmar 2

informação não está visivelmente escrita em lugar algum.

Dentro do cofre se encontram:

- O pacto de Olaf com o demônio.
- Um contrato de servidão do patriarca para com Olaf.
- O recibo das duas virgens do porão.
- Papéis de negociatas do Olaf.
- 25 moedas de ouro.
- Jóias no valor de 12 moedas de ouro.

Tais provas são mais do que conclusivas de que Olaf e o arcebispo têm "culpa no cartório". Os personagens agora podem sair levando as provas.

Se alguém ler o contrato, irá ver que o prazo é de 7 anos e que pode ser prorrogado indefinidamente através de um sacrifício semanal de jovens virgens. Uma **Observação (Fácil)** irá indicar ao ler o contrato de Olaf com o demônio que este já esgotou seu prazo de vida, portanto o resgate das moças pode ser decisivo.

### Área 20

Este é um quarto com banheiro próprio, algumas almofadas e a pintura das paredes mostram ser este um local de orgias.

### Área 21

Descendo a escada os personagens chegam a um pequeno corredor e existe muito barulho vindo da porta mais próxima à direita. Aparentemente, várias pessoas contam piadas. A porta mais próxima à esquerda tem uma inscrição de "adega" na frente.

### Áreas 22 a 31

Estes são os quartos dos serventes e dos guardas. Todos os serviçais estão dormindo aqui, mas os guardas ficam acordados. Não há nada de interesse nos quartos e o MJ deve desencorajar o assassinio gratuito de pessoas inocentes.

### Área 32

Vocês vêem alguns guardas ao redor de uma mesa escutando as piadas de um outro. Todos estão com canecas de vinho em suas mãos e levemente embriagados.

Ao verem vocês eles se levantam aos poucos, sem entender muito bem o que está acontecendo. E, com as armas na mão esperam que alguém tome a iniciativa.

São dois guardas e um capitão. Se o alarme geral for disparado antes dos personagens entrarem nesta sala, os guardas se aprontarão e se dirigirão

para o corredor do primeiro andar, encontrando-se com as demais (ver item 2.3.1).

### Área 33

A sala escura leva à adega no fundo da sala. É um local sem iluminação e com muito cheiro de mofo no ar.

Existe uma passagem secreta que leva à área 35. Para encontrá-la, é uma **Manusear Armadilhas (Difícil)**, mas se os personagens especificarem que estão procurando uma passagem secreta ou escondida a dificuldade se torna **Fácil**.

### Área 34

A adega é muito bem suprida de bebidas alcoólicas, sejam de garrafas ou em tonéis. Algumas das bebidas raras aqui podem ser vendidas por até uma moeda de ouro, mas são frágeis e volumosas, atrapalhando suas ações.

### Área 35

Neste quarto escuro, o circo dos horrores de Olaf se torna claro. Num ambiente cheirando a sangue coagulado, diversos ossos humanos estão espalhados pelo chão. Duas virgens estão presas e amordaçadas a estátuas demoníacas, e as moças mostram claras marcas de violência.

Embora nada de valor financeiro se encontre no local, as virgens são a chave para o sucesso da missão. Lembre-se que, se o gatinho estiver seguindo o grupo, ele se transformará em demônio e os atacará (como descrito na Área 19).

Caso os heróis salvem as duas jovens, uma delas, agradecida, dará um beijo no rosto de cada um, quebrando a maldição mesmo sem saber. Se o personagem amaldiçoado não permitir o beijo, a maldição continuará em efeito.

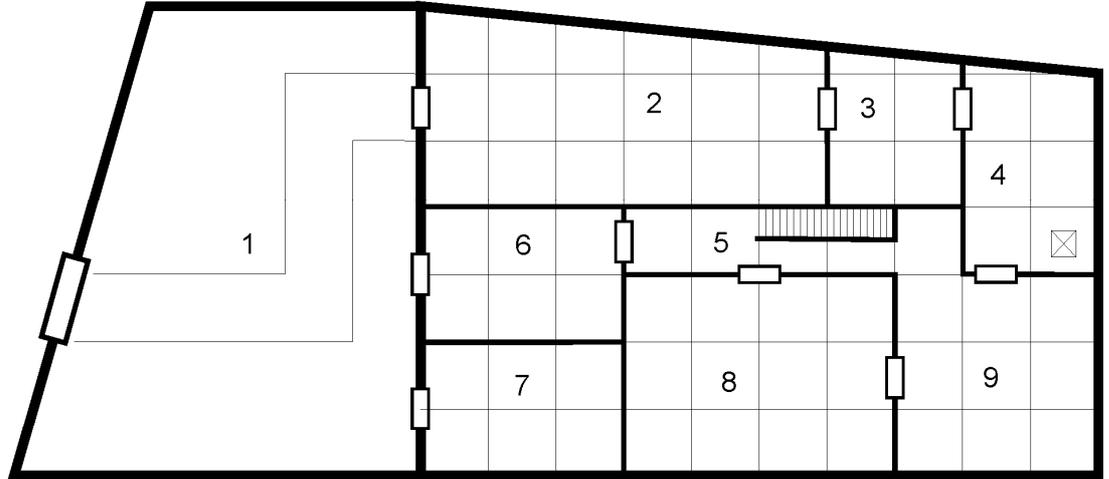
Quando os jogadores saírem do casarão, eles devem voltar à casa de Vladimir, onde começará a próxima aventura: **O Castelo de Ponte Alta**.

### Dontos de Experiência

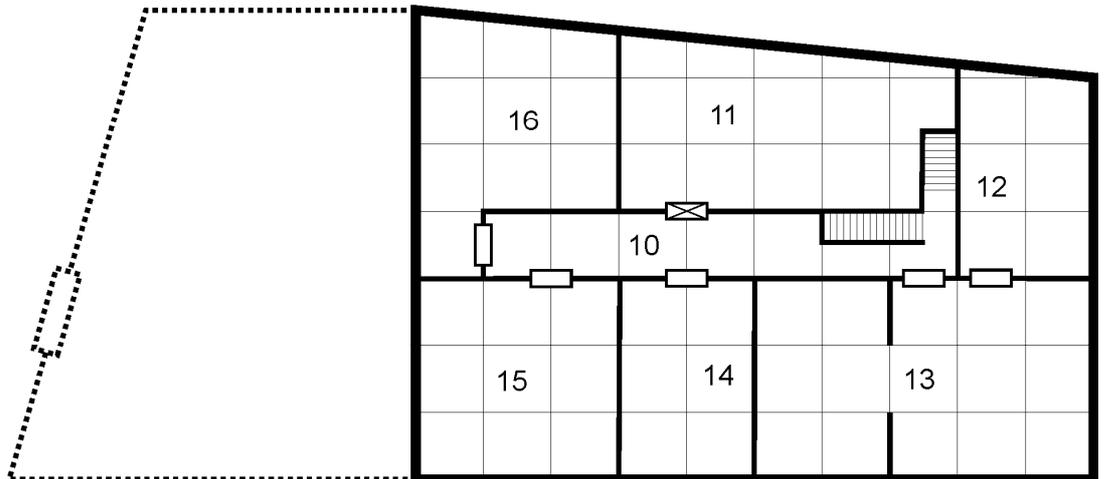
- Quem participar heroicamente do combate: 4
- Quem participar ativamente do combate: 3
- Quem ajudar (mesmo pouco) no combate: 1
- Quem não ajudar no combate: 0
- Quem tiver a coragem de abrir o baú: +1
- Quem inventar um bom estratagema para invadir o casarão: + 1

Planta da Casa de Olaf

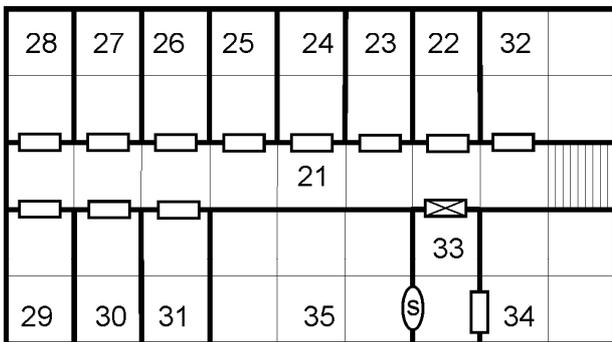
1º Andar



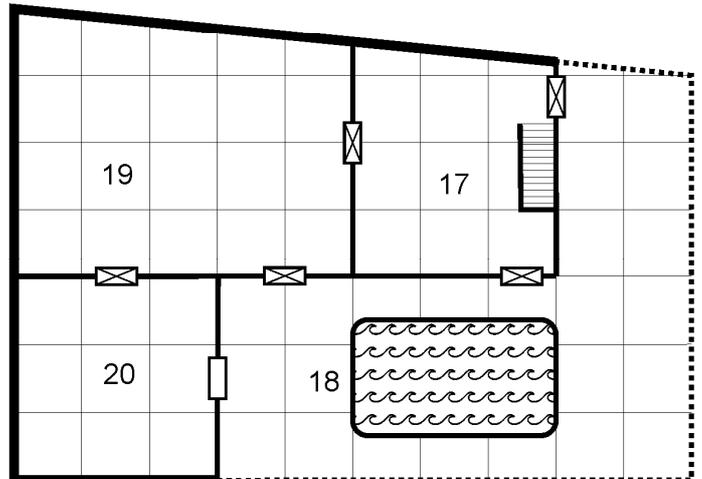
2º Andar

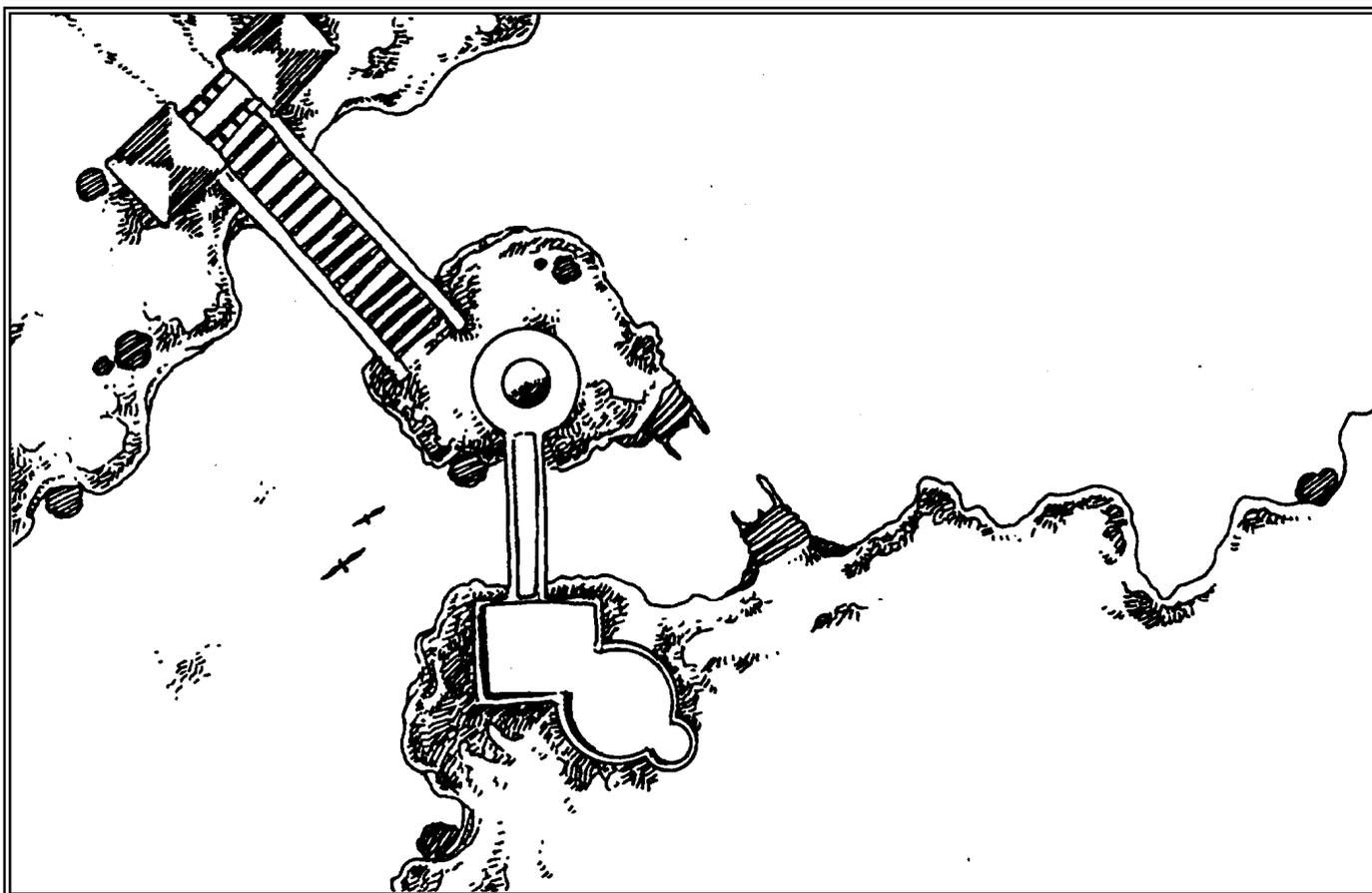


Subsolo



3º Andar





### 4 - O Castelo de Ponte Alta

Esta aventura é a terceira da saga "A Fronteira", podendo ser jogada por 4 a 6 personagens de estágio 4 ou 5, com mais de 21 estágios somados.

Nos episódios anteriores, o grupo foi contatado pelo Visconde de Litória, que os incumbiu da missão de descobrir uma trilha pela floresta de Gironde. Enfrentando Duendes e Ogros, que infestavam a região, os jogadores conseguiram o apoio dos Gnomos e dos gigantes da colina, criando uma trilha segura no meio da floresta.

Porém, ao chegarem a Mutina, eles descobriram que, graças ao perverso e corrupto patriarca da igreja de Maira, a cidade está em pleno alvoroço, chegando a forçar a fuga do comerciante de confiança do Visconde. Com o apoio de Vladimir Rudim, o comerciante, os heróis invadiram a casa do banqueiro Olaf, um aliado do Patriarca, e trouxeram informações comprometedoras contra ele. Sendo descobertos pelos poderes místicos do sacerdote maligno, o grupo foge da cidade junto com Vladimir e sua filha.

#### **Início para quem não jogou a aventura anterior:**

Em suas viagens pelo mundo de Tagmar, os aventureiros pernoitam em Mutina, uma cidade famosa pela grande catedral da deusa Maira.

No entanto, algo está muito errado, pois o nervosismo e inquietação são constantes nos rostos dos habitantes, e o medo pode ser sentido no ar. Enquanto se preparam para hospedarem-se na cidade, um velho e uma bela jovem se aproximam de vocês. Ele pede para conversar em particular com o grupo, dizendo se tratar de algo importante... e lucrativo. O velho dá seu endereço e marca para uma hora depois o encontro. Seu nome é Vladimir Rudim.

Caso os jogadores perguntem sobre Vladimir, ouvirão que ele é conhecido como um mercador honesto, um homem de respeito, um homem de palavra, etc. No entanto, ele está passando por uma fase ruim, já que se tornou inimigo do patriarca da deusa Maira, um velho corrupto e, segundo dizem, muito estranho. Verdadeira vergonha para o nome da Deusa!

Ao chegarem à casa do velho, os aventureiros serão recebidos por um homem alto (1,90 m) e muito forte. Ele segura um machado de guerra na mão e tem uma cara muito feroz.

Vendo que são convidados do seu patrão, ele dirá muito educadamente:

*- Desculpem-me se os assustei, é que... bem, os tempos estão agitados. O patrão os espera na sala à esquerda. Entrem, por favor, e fiquem à vontade.*

## Aventura Pronta – A Fronteira

Quando entrarem na sala, todos verão alguns empregados empacotando taças e ensacando talheres, o comerciante e sua filha, muito nervosos. Ele imediatamente se aproxima do grupo e fala:

*- Sejam bem vindos... e... desculpem-me. Eu não poderia imaginar... bem, sentem-se. Beatriz, um chá para os meus convidados. Traga também pão, mel e queijo. Talvez a conversa seja longa.*

Uma das serventes sai. Vladimir então continua:

*- Eu soube através de um companheiro, também comerciante, que um grupo de aventureiros (vocês) estava chegando à cidade e resolvi contratá-los para uma missão bem simples. Apenas entregar esta carta ao Visconde de Litória... Porém, algo inesperado aconteceu.*

*- Vocês talvez não saibam, mas o sacerdote maior da cidade é muito corrupto e asqueroso. E mais, ele é... muito pior. Nesta carta estão as informações que podem atrapalhá-lo em suas, como direi... empreitadas!*

*- Mas ele já descobriu isto e, ao que parece, viu nosso encontro. Portanto, não somente eu como vocês também são alvos de seus... assassinos.*

*- Consegui comprar uma carroça e vários cavalos. Eu vou fugir, vou embora da cidade e acho melhor vocês fazerem o mesmo. Provavelmente ele tentará nos atacar ainda esta noite e, pelo que sei, já mandou mensageiros aos seus capangas em toda a região.*

*- Bem, o mínimo que posso fazer é dar um cavalo ligeiro para cada um. Venham conosco até uma parte do caminho... depois conversaremos mais.*

Caso os jogadores façam perguntas a Vladimir, ele responderá o melhor que puder. Ele sabe o seguinte:

- Os assassinos vivem próximo à cidade, mas devem demorar um pouco.
- O Visconde é muito generoso e os recompensaria imensamente pelas informações e pela carta.
- Todas as cidades em volta sofrem influência do patriarca corrupto, menos Capela, para onde ele e sua filha vão fugir.
- As estradas devem estar muito perigosas para ele e para os aventureiros.
- O sacerdote, na verdade, se tornou um demonista e ganhou muitos poderes místicos. Esta informação não será dada normalmente. Somente perguntando sobre o sacerdote e tendo sucesso em uma Persuasão (Difícil) os jogadores saberão disto.
- Quando o Visconde receber a carta, certamente o patriarca será deposto e outro sacerdote de Maira assumirá seu posto.

Agora vá para o próximo item: Fuga de Mutina.

### Início para quem participou das aventuras anteriores:

Ao voltar de sua recente aventura na casa de Olaf Galbrat, o grupo vê um alvoroço incomum na madrugada... e o pior é que a origem do barulho é a casa de seu aliado, Vladimir Rudim. Observando melhor, é possível notar diversos cavalos, uma carroça e numerosos empregados do comerciante, todos em grande atividade. Mas não parece haver combate ou qualquer ameaça.

Quando os personagens se aproximarem, leia o seguinte:

*- Vocês voltaram! Graças a Maira - a voz é de Vladimir - Rápido, entrem na carroça ou peguem um cavalo, temos de fugir imediatamente.*

Rudim dará qualquer explicação no caminho, não falando nada de importante enquanto não começar a viagem. Ele dirá o seguinte:

- Um amigo, que ele prefere não identificar, disse-lhe (através de um mensageiro secreto) que o patriarca ficou sabendo que algo perigoso para ele estava acontecendo na cidade. Pior que isto... seus poderes deram uma descrição de Vladimir, do visconde Durandaus e do grupo todo como culpados.
- Este informante de confiança também disse que ele mandou aviso para todas as cidades em volta para prendê-los, assim como avisou a seus assassinos e demônios para matá-los.
- Não fossem por seus contatos na guarda da cidade, todos já estariam presos. Mas Rudim conseguiu ser avisado antes e tem um prazo até o amanhecer para escapar de Mutina.
- Poucas horas atrás, uma criatura infernal atacou sua casa. Se não fosse pela bravura de seus guarda-costas (alguns dos quais mortos agora) e de seu filho adotivo, que está muito ferido, Vladimir estaria morto.

### 4.1 - Fuga de Mutina

Durante a fuga, Vladimir Rudim resolve ir para Capela, onde o patriarca não tem influência, e diz para os jogadores que existe apenas um caminho por onde é possível chegar a Litória sem serem achados ou perseguidos: as velhas trilhas dos montes Palomares.

Dando ao grupo um velho mapa amarelado, ele diz:

*- Estes caminhos são pouco conhecidos. Consegui o mapa em uma barganha anos atrás com um anão em Calco... sabia que um dia seria útil.*

*- Vocês podem atraí-los, deixando uma trilha clara até o sopé das montanhas, mas quem não conhece as trilhas muito bem ou não tenha este mapa não conseguirá andar nem um quilometro sem se perder.*

- Uma vez nas montanhas siga a trilha indicada que vocês encontrarão a Ponte Alta que é o único local para transpor o grande abismo.

- Pelo que o mapa indica logo após atravessarem o abismo tem uma trilha que leva diretamente à floresta de Gironde.

Após falar isto, ele entregará aos personagens uma carta selada com o símbolo da família Rudim e dirá:

- Entreguem as informações ao Visconde de Litória e ele os recompensará generosamente. Agora devemos nos apressar! Corram! E que Maira abençoe seus caminhos. Adeus!

Após uma longa cavalgada, os montes Palomares estão à sua frente. A trilha marcada no mapa é fácil de ser seguida e o grupo rapidamente avança pelos montes. Muito ao longe se houve o barulho de diversos cavalos correndo.

Caso o grupo volte para investigar verá, em um vale colina abaixo, cerca de 40 soldados, vários arqueiros, cavaleiros e oficiais. Constantemente, entram e saem grupos de soldados a cavalo. Eles carregam o símbolo do patriarca de Mutina e estão armados até os dentes. Uma **Observação (Rotineira)** dirá que talvez haja muito mais soldados nos grupos de busca, pelo menos mais 20 ou 30.

Descreva um acampamento que assuste seus jogadores. Procure mostrar o quão poderoso é aquele pequeno exército à sua frente e depois diga o seguinte:

O barulho de cascos de cavalos se torna cada vez mais próximo. Uma das patrulhas está vindo em sua direção. Caso sejam descobertos, aquelas dezenas de soldados certamente correrão atrás de vocês!

Neste ponto existem duas possibilidades: o grupo resolve (muito corretamente) fugir ou ficar e enfrentar a patrulha.

Caso eles fujam, rapidamente deixarão para trás os perseguidores. Temerosos de não acharem o caminho de volta, eles não pretendem andar muito pelos montes.

Caso resolvam ficar e combater, eles enfrentarão 7 mercenários e um tenente (ver a tabela de criaturas). Após 5 rodadas de luta, chegará outro grupo igual a este, que estava próximo, e após 30 rodadas de luta chegarão os demais 40 soldados. Esta é uma batalha sem esperança, mas...

Os que sobreviverem a este combate acordarão amarrados em uma tenda com a Energia Heróica totalmente recuperada, mas apenas 1 ponto de EF. Durante a noite, um jovem sacerdote de Maira entrará em sua tenda e dirá o seguinte:

- Eu... li a carta. Eu não podia saber... vocês devem fugir, entregá-la ao Visconde de Litória. Eu falsifiquei um novo selo... e... bem, não interessa!

Ele corta as cordas que os prendiam e manda que o sigam. Chegando sorrateiramente à outra tenda, ele devolve todo seu equipamento e a carta. Ele pretende roubar alguns cavalos para o grupo seguir viagem e um para voltar a Mutina; assim poderá começar uma rebelião contra o patriarca.

O jovem sacerdote, chamado Teófilo, se despede de vocês e cada um segue o seu caminho.

### Dontos de Experiência

- Quem fugir logo ao ouvir o barulho dos cavalos: +1
- Quem investigar o barulho e resolver fugir: +2
- Quem investigar o barulho e ficar para lutar: +1
- Para quem lutar muito bem: +1

### 4.2 - Trilha sangrenta

Caso os personagens não tenham sido capturados, eles participarão deste cenário. Caso contrário, passe direto para o cenário seguinte: **a batalha do castelo de Ponte Alta.**

O Céu sempre nublado e o forte vento parecem querer minar sua resistência. A estrada está em péssimo estado, por isso vocês tiveram que desmontar para conduzir suas montarias. No final do 3º dia da caminhada pelas trilhas indicadas no mapa, a noite chega trazendo chuva, frio e escuridão.

Caso os personagens tentem continuar a viagem pela noite, acontecerá um pequeno desastre: um dos cavalos (sorteie qual) pisará em uma encosta insegura que, com seu peso, cederá.

Obviamente, o cavalo cairá. Caso não queira parecer injusto, jogue Id20 secretamente e caso o número seja 20 o cavalo é puxado a tempo. Caso contrário, ele cairá no abismo, morrendo a dezenas de metros de seu dono (o personagem não é levado junto, ele apenas vê seu cavalo morrendo).

Se o grupo insistir em continuar a viagem, eles encontrarão 2 Carniçais comuns em um ponto mais largo da estrada, onde há amplo espaço para combate.

Se o grupo resolver parar durante a noite, eles encontrarão uma caverna que poderá protegê-los do frio e dos perigos da estrada. Infelizmente, ela também é o lar de um Carniçal Maior.

Esta criatura está sozinha, tendo acabado de "caçar" um membro do grupo de busca (que estava à procura dos personagens) e agora volta para sua casa (ÁreaC2).

O morto-vivo pretendia devorar com calma sua vítima, mas a presença dos heróis está atrapalhando seus intentos. Por isto, ele pretende



matar todos e começar seu próprio grupo de carniçais.

A caverna é pequena e com poucos detalhes interessantes. Seguem-se agora as descrições específicas:

### Área C1

Este é o salão principal. Esta caverna parece natural e não trabalhada, e, no canto sudeste da caverna há uma passagem secreta, deve-se usar um **Manusear Armadilhas (Muito Difícil)** para achar, que leva ao lar do carniçal (Área C2).

### Área C2

Vários ossos, crânios partidos e objetos quebrados estão espalhados neste lugar, e um saco pequeno é o único item intacto presente. Dentro dele estão 6 moedas de prata, 3 moedas de ouro e um anel de visão noturna 2 (constante).

A caverna se estreita ao sul, terminando cerca de 60 metros depois em outra passagem secreta que dá na estrada.

Nesta caverna vive o carniçal maior. Ele sairá pela passagem secreta para atacar o grupo em C1.

Caso derrotem este morto-vivo, o MJ poderá dizer que há alguns equipamentos, armas e armaduras nesta área. A escolha do que existe no lugar é feita pelo MJ e deverá ser de acordo com a necessidade do grupo. Nada encontrado será mágico. Diga para os jogadores que o material encontrado deveria pertencer a outros incautos aventureiros que tiveram seu fim aqui.

O resto da viagem seguirá em segurança até o castelo de Ponte Alta.

### Dontos de Experiência

- Quem lutou bravamente contra o Carniçal: +2
- Quem ajudou um pouco na luta contra o Carniçal: +1
- Quem não fez nada: 0

### 4.3 - A batalha do castelo de Ponte Alta

Neste cenário, os personagens enfrentarão o senhor louco do castelo de Ponte Alta. Após anos e anos afastado de combates e de lutas, o guerreiro Arnil Espada Vermelha (atual mestre de todas as criaturas que vivem no castelo) está ansioso por qualquer oportunidade de combate.

Por sua avidez de combate, Arnil irá facilitar a entrada dos jogadores em seu castelo (tomando o cuidado de enfraquecer seus adversários). O Mestre de Jogo deve sempre se lembrar do objetivo de Arnil: uma batalha com um grupo forte o suficiente para diverti-lo, mas não o bastante para derrotá-lo. De qualquer forma, ele irá lutar até o fim, preferindo uma morte "heróica" a continuar na vida que levava.

### 4.3.1 - Entrando no castelo

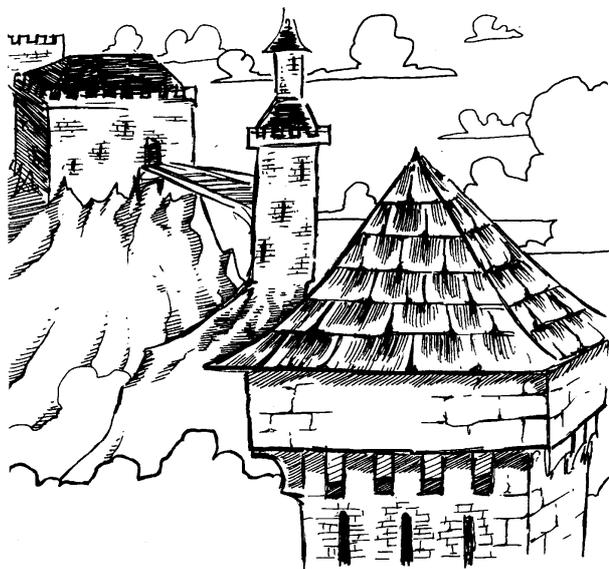
O caminho que vocês seguem acaba por chegar a um imenso barranco, provavelmente o abismo vazio do qual lhes falaram. A trilha que vocês seguiam termina em uma grande ponte quebrada, que liga as duas pontas de uma depressão. Do outro lado desta está a lendária Ponte Alta, uma construção majestosa. Um velho castelo protege tanto a pequena ponte quebrada quanto a enorme Ponte Alta. Ao norte há um caminho que leva ao portão do castelo.

O caminho possui diversas pegadas recentes indo e vindo. Esta informação se obtém com o uso de **Seguir Trilhas (Fácil)**.

Podem-se ouvir diversas vozes, gemidos e gritos se aproximando. Ainda à distância, um pequeno exército de mortos-vivos avança em direção ao castelo.

A pequena horda de criaturas infernais é composta por carniçais, zumbis e esqueletos, e parecem ser algumas dezenas de seres.

Ao mesmo tempo em que os mortos-vivos se aproximam por todas as trilhas, o portão no forte se abre, como que convidando vocês a entrar. Diversas flechas, vindas deste mesmo fortim, são atiradas contra a horda sinistra.



Faça o grupo perceber claramente que não tem chance alguma contra esta multidão de mortos-vivos que se aproxima. Descreva-os como ameaçadores, exagere na quantidade (especialmente dos carniçais).

Se o grupo ficar na dúvida, diga que, quando os mortos vivos estão muito próximos, o portão começa a fechar, para impedir a entrada deles.

Se ainda assim não tomarem uma atitude em relação a entrar no forte, uma voz humana grita do alto da torre: *Entrem! Rápido! Ou acabarão morrendo.*

Se não entrarem, o grupo deverá enfrentar uma multidão de mortos-vivos: 30 esqueletos, 20 zumbis e 15 carniçais. Não é considerada provável a sobrevivência de qualquer um dos personagens diante desta avalanche de inimigos.

### 4.3.2 - O castelo

Durante todo tempo em que estiverem no castelo, o grupo ouvirá sons da batalha se travando entre os invasores (os esqueletos, carniçais e zumbis) e os defensores (esqueletos a serviço de Arnil). Os invasores nunca conseguirão entrar (a não ser que o grupo os ajude).

#### Áreas 1, 1a, 1b

O pesado portão é mantido em bom estado e protege um salão interno grande e espaçoso. A oeste existem dois pequenos estábulos, com os restos já decompostos de dois cavalos mortos há muitos anos, e ainda a oeste se encontra uma porta de madeira.

As áreas 1a e 1b correspondem aos estábulos.

#### Área 2

Este corredor irregular tem diversas saídas. A escada logo em frente parece usada normalmente, com diversas marcas de pés na sujeira. Do lado da escada está uma porta de madeira pesada, com duas trancas metálicas além da fechadura. Podem ser vistos vários símbolos místicos, escritos com uma tinta amarela já bastante velha e desbotada.

Seguindo à noroeste pelo corredor pode-se ver uma outra porta, de metal, coberta de poeira e teias de aranha, sem sinais de qualquer uso há muito tempo.

Usando **Seguir Trilhas (Fácil)** na escada, o personagem descobrirá que passaram diversos esqueletos e dois pares de pés com botas (diferentes), mas não há quanto tempo passaram.

A porta da Área 3 está trancada, sendo possível usar **Destravar Fechaduras (Muito Difícil)** para abri-la. Além disto, há uma armadilha **Difícil** de se achar, mas **Fácil** de se desmontar: ela joga um gás venenoso no corredor. Todos que estiverem a até 4 metros da porta devem fazer uma **Resistência Física** contra Força de Ataque 5. Quem obtiver sucesso recebe 2 pontos de dano na EF. Quem falhar recebe 8 pontos de dano na EF.

#### Área 2a

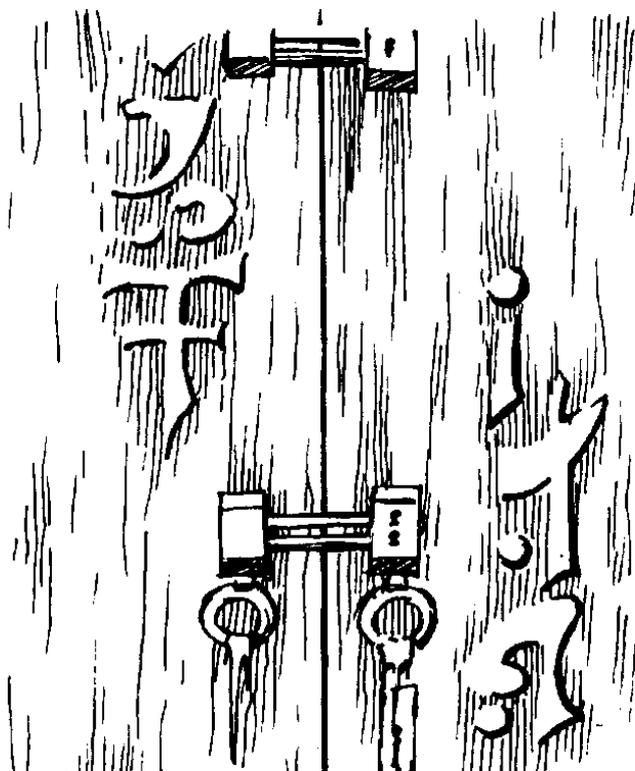
A escada sobe algum tempo e depois vira para o norte, de onde já se pode ver um salão grande e enfeitado por diversas tapeçarias.

### Área 3

Ao abrir a porta, você vê um quarto coberto de estantes por todos os lados. Potes e mais potes cheios dos mais diversos produtos estão nas estantes, desde pó de osso de trol até asas de morcego, passando por olhos de leão e penas de grifo.

A maioria tem o seu conteúdo escrito em Malês, outros não... os potes estão muito empoeirados, alguns jogados ao chão. Toda a sala fede a mofo.

Quase todos estes ingredientes são inúteis, mas se houver um necromante no grupo ele achará 50 moedas de ouro em material para energizar círculos de proteção e pentagramas (o que, obviamente, só tem valor para outro necromante).



### Áreas 4 e 4a

Neste enorme cômodo, existem 2 pentagramas e um círculo de proteção entalhados no chão. Junto a uma parede há uma mesa, cheia de pós brilhantes e frascos. Espalhados pelo chão, se vêem diversos ossos e esqueletos quebrados. Presas em um canto da parede existem pesadas correntes.

No entanto, o que logo chama sua atenção são duas figuras fantasmagóricas que descem do teto em um vôo ameaçador.

As figuras fantasmagóricas são Espectros menores que atacarão o grupo imediatamente. As atormentadas almas originalmente eram dois aventureiros que ousaram desafiar o necromântico e após serem derrotados foram transformados em Espectros. Eles agora só tem um objetivo que é

defender o lugar de sua morte e seus antigos pertences (que estão na passagem secreta). Os espectros irão usar a magia Medo para tentar afugentar o grupo. Somente depois de esgotar a tentativa de expulsar o grupo da sala é que partirão para o ataque. Se o grupo sair da sala eles não irão persegui-los, apenas irão fechar a porta.



Caso o grupo vença os Espectros eles poderão investigar a sala. Este cômodo está empoeirado e há muito tempo abandonado. O círculo e os pentagramas já perderam seu poder faz alguns anos. Os ossos são de antigos experimentos do necromante. Uma **Observação (Fácil)** mostrará sinais de tortura.

Na mesa estão alguns componentes de magia já inúteis com a idade e apenas uma garrafa chama a atenção. É necessária uma **Observação (Fácil)** para vê-la. Este receptáculo está tampado com uma rolha e está cheio de fumaça dentro.

Na verdade, a garrafa é uma prisão demoníaca. Caso alguém a abra, sairá um demônio tipo I enlouquecido de dor, que atacará quem estiver próximo.

Oposta à porta de entrada fica uma passagem secreta, é necessário sucesso num **Manusear Armadilhas (Difícil)** para achar. Ela leva ao que sobrou do tesouro dos aventureiros, que são 2 objetos mágicos: o Machado Dente de Pedra e o Escudo Vermelho. Veja as descrições deste objetos no item 5.2.

**OBS:** caso o visconde tenha prometido 2 objetos mágicos em vez de 1, retire então o Machado Dente de Pedra desta cena.

### Área 5

Este salão grande e espaçoso é enfeitado por várias tapeçarias, muitas de motivos religiosos, outras mostrando batalhas épicas. Todas estas tapeçarias são enormes, sendo pouco prático carregá-las. Existem duas portas ao longo do salão.

Pode-se ver, também, uma escada que desce para o primeiro piso e outra que sobe para o terceiro piso, ao lado da qual há uma porta.

## Tagmar 2

### Área 6

Ao entrarem, vocês vêem o que já foi um quarto luxuoso. Uma cama grande e confortável está totalmente vazia, sem colchão, lençóis ou cobertas. Um armário de madeira muito bem trabalhado está aberto e vazio. No entanto, o quarto está lotado de esqueletos, pelo menos 10.

Se alguém entrar no quarto, 5 esqueletos se levantarão e atacam o grupo. Caso os heróis comecem a lutar contra estes morto-vivos, os outros 5 também se animarão.

Se o grupo sair do quarto os esqueletos não os seguirão.

### Áreas 7 e 7a

A porta se abre e uma cena dantesca chega aos seus olhos: Uma larga murada, cheia de esqueletos, é palco de uma tentativa de invasão: Zumbis, Carniçais e Esqueletos tentam escalar a murada e são recebidos pelas lanças dos 10 mortos-vivos que a protegem.

A subida pelo muro da torre é inútil, muitos caem sem conseguir chegar próximo ao topo e os que mais se aproximam são logo recebidos por diversas lanças, que os derrubam implacavelmente.

Do outro lado da murada há uma pequena torre de observação, com a porta aberta e totalmente vazia.

Os esqueletos que defendem a torre não reagirão a nenhuma ação dos jogadores. Caso eles destruam todos os 10, o exército invasor acabará conseguindo entrar no castelo... e sem nenhuma gratidão para com os heróis.

A torre de observação (área 7a) está vazia. O zumbi consciente que a ocupava foi para a área 18 proteger seu mestre.

### Área 8 e 8a

O local parece abandonado. Uma grande mesa de madeira e várias cadeiras sugerem uma sala de reunião. Canecas baratas quebradas e uma decoração rústica indicam que era frequentada por pessoas pouco importantes. Há uma porta à direita da entrada.

A porta leva à área 8A, um antigo depósito de lanças e flechas. Hoje, todas estão quebradas ou carcomidas por cupim.

### Área 9

Um quarto grande é ocupado por dois esqueletos e dois zumbis. Os primeiros estão jogando lanças em mortos-vivos que tentam (inutilmente) quebrar o portão. Os outros jogam grandes pedras, através de buracos no chão, nos invasores.

Nenhum destes mortos-vivos reagirá aos heróis, mesmo se atacados.

### Áreas 10 e 10a

Em frente à escada que liga o segundo ao terceiro piso está um corredor em L. Virando à direita pode-se ver duas portas fechadas, e um pequeno cômodo sem porta.

A Área 10 está vazia. O pequeno cômodo (Área 10a) é um antigo depósito de comida, vassouras e outros utensílios. Tudo está quebrado ou estragado. Não há nada de valor.

### Áreas 11 e 11a

Este cômodo está cheio de camas baixas, de palha em sua maioria, com cobertores pesados, tudo mofado e velho. A poeira e as teias de aranha indicam a falta de uso. Próximo à entrada existe uma porta de madeira leve.

A porta leva à Área 11 a, um local onde os guardas (que viviam na Área 11) guardavam seus pertences. Está vazio, é claro.

### Área 12

Vocês vêem a murada superior do castelo, acima da torre redonda onde está se travando o combate. Em pé, com uma lança em cada mão, 12 esqueletos estão parados, voltados para baixo, como que esperando que os invasores entrem na murada abaixo para começar seu ataque.

À esquerda da porta por onde entraram, está uma curta ponte que leva à torre principal. A pesada porta da torre se abre, como que os convidando a entrar.

Caso os personagens resolvam atacar os esqueletos, eles reagirão imediatamente.

Caso ignorem os mortos-vivos (como se é de esperar), mande que façam uma **Observação (Muito Difícil)**, usando as regras de ação conjunta (livro de regras).

Caso obtenham sucesso, notarão que os esqueletos se viram rapidamente e tentam arremessar suas lanças no grupo (passando a empunhar a que estava na outra mão). Haverá um combate normal, sem surpresa parcial.

Se falharem na Observação os esqueletos terão surpresa parcial, ganhando automaticamente a iniciativa. O objetivo deste combate é apenas enfraquecer o grupo.

### Áreas 13 e 13a

Um corredor circular se mostra diante de vocês. À direita logo se vê uma parede sem porta alguma. Seguindo à esquerda o corredor chega a uma escada, com uma porta ao lado.

## Aventura Pronta – A Fronteira

Uma voz cavernosa ecoa pela escada dizendo:

*-Venham, desçam...*

Ao descerem a escada verão uma porta entreaberta (Área 13a).

### Área 14

O cômodo é todo ocupado por uma escada em espiral, que sobe até a torre de observação, ao que parece.

Caso subam a escada, diga o seguinte:

A escada acaba abruptamente em um alçapão de madeira reforçada, que está fechado.

O alçapão não está trancado, e, caso aberto, levará à área 15.

### Área 15

Esta torre é a parte mais alta do castelo. De suas seteiras pode-se ver as altas montanhas. Logo abaixo, o exército de mortos-vivos continua tentando (inutilmente) invadir o castelo.

### Áreas 16 e 16a

A escada vai dar em um salão enfeitado com elmos e escudos rachados, bandeiras velhas e pedaços de armaduras quebradas.

Além da porta da escada existem mais três. Uma delas é reforçada e visivelmente mais bem construída.

Ela se abre imediatamente e de lá de dentro vem uma voz que diz: *- Entrem, vamos, entrem.*

A voz vem da Área 18. Se o grupo não entrar, a voz insistirá. Caso alguém se aproxime da porta, leia a descrição da Área 18.

Se, mesmo insistindo, ninguém entrar, a porta da Área 17 se abrirá e sairá um carniçal para atacar o grupo. Enquanto isto, Arnil e os mortos-vivos da área 18 sairão para se unir ao combate (descreva-os como mostrado na Área 18).

A porta da Área 16a está trancada e a escada leva ao térreo (Área 19)

### Área 17

É um quarto extremamente enfeitado com tapeçarias, lençóis de seda, uma estátua de guerreiro, pinturas de batalhas e um escudo vermelho com um falcão negro pintado no meio. É mobiliado com uma cama grande e um armário no fundo do quarto.

Todos estes objetos valem juntos cerca de 5 moedas de ouro, mas são muito grandes para se carregar. A estátua é impossível de se levar, e o resto entra em 6 sacos grandes.

No fundo do quarto há um compartimento secreto que leva à Área 19. É necessária um **Manusear Armadilha (Muito Difícil)** para encontrá-lo.

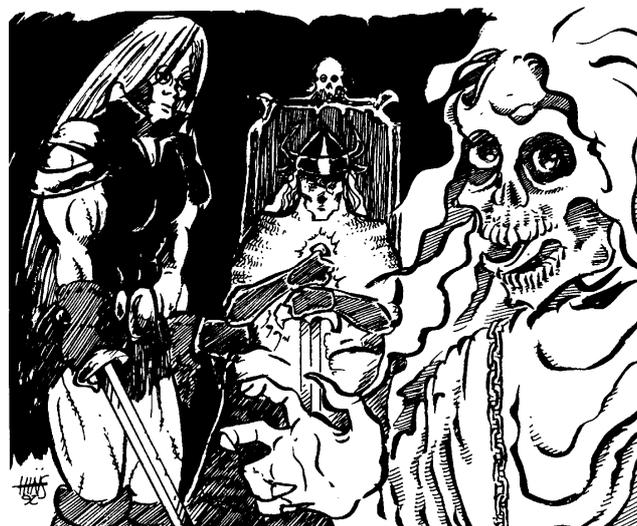
Nos armários estão guardadas muitas roupas velhas.

### Área 18

Se os personagens não atacarem direto, Arnil conversará com eles. Caso contrário, inicie a luta. De qualquer forma, a espada vermelha estará incandescente.

Se o combate já se deu na Área 16, descreva o quarto sem seus ocupantes.

Vocês entram no que parece ser uma sala de audiências. No fundo se vê um pequeno trono. Sentado nele está um homem de meia idade, cabelos vermelhos compridos, usando uma cota de malha parcial, um estranho elmo e uma espada de mão-e-meia totalmente vermelha que parece brilhar.



Ao lado deste homem está um zumbi, com uma armadura quebrada e espada na mão, e, à frente de ambos, está um carniçal, preparado para o ataque.

Caso o grupo faça menção de evocar magias ou atacar, o combate começará. Se o grupo combater dentro da Área 18 (e não na Área 16) o carniçal sairá da Área 17 para atacá-los após uma rodada.

Todos lutarão até a morte, sem perdão. Os carnicais continuarão atacando inimigos caídos até matá-los, o zumbi consciente e Arnil mudarão de oponente assim que derrubarem alguém. Um dos carnicais irá automaticamente tentar atacar os sacerdotes ou magos do grupo.

Caso os heróis tentem conversar (antes de atacar) isto será bem recebido. Arnil procurará saber quem são eles e contará sua história (como foi trazido aqui por um necromante, que morreu há anos, e que ele é o senhor do castelo agora). Além disto, ele sabe o seguinte: há um Espectro Maior nestes

montes, ele manda toda noite um exército de mortos-vivos para tentar tomar o castelo. Ele próprio nunca vem, com medo que Arnil seja capaz de matá-lo, pois possui uma arma mágica. Após a conversa, ele atacará sem avisar (como falado mais acima).

Próximo ao trono, há uma passagem secreta que leva à Área 19. Para percebê-la, é preciso um **Manusear Armadilha (fácil)**.

### Área 19

Vocês entram em um quarto escuro, com uma fraca luz esverdeada saindo de um globo de cristal no chão. Em um canto, está uma cadeira de pedra, com um cadáver sentado.

Ele está vestido com um roupão que cobre quase todo o corpo, deixando à vista apenas as mãos esqueléticas e a cabeça mumificada.

Aos seus pés há um mundo de objetos valiosos, jóias, moedas de prata e um globo de cristal com uma luz esverdeada.

São 300 moedas de prata, várias jóias no valor total 40 moedas de ouro e o cristal na verdade não tem grande valor, apenas 3 moedas de ouro. Se alguém começar a recolher o tesouro, uma voz saída do cadáver dirá o seguinte:

*- Ladrões! A maldição maior cairá sobre todo aquele que levar meu tesouro desta sala. Receberá tamanha maldição que pedirá pela morte antes que ela venha... e ela virá... dolorosamente.*

Após dizer isto, ele ficará parado novamente.

Quem tirar qualquer tesouro, ou concordar que ele seja retirado, deverá fazer uma **Resistência à Magia** contra Força de Ataque 12 ou receberá uma Maldição 8.

O efeito da maldição é tornar um dos braços **inúteis** (deformados horrivelmente) e uma das pernas mancas (cortando a velocidade básica pela metade). Deve-se sortear em qual braço foi o efeito e caso seja na mão que segura a arma o personagem poderá empunhar uma arma com a outra mão, mas terá uma penalidade de -4. Se o personagem tiver a técnica **Ambidestria** ele poderá usar a outra mão normalmente, não se aplicando a penalidade.



### Área 20 a 20g

Chegando finalmente ao térreo, vocês vêem um grande espaço rústico com vários estábulos vazios. O portão de entrada está fechado e existe uma pequena porta ao lado da escada.

Na Área 20d existe um carniçal escondido, mas este não atacará a não ser que seja incomodado.

O portão tem uma pesada tranca de madeira, que pode ser retirada por duas pessoas fortes (Força 13 ou mais) ou uma muito forte (Força 18 ou mais).

### Área 21

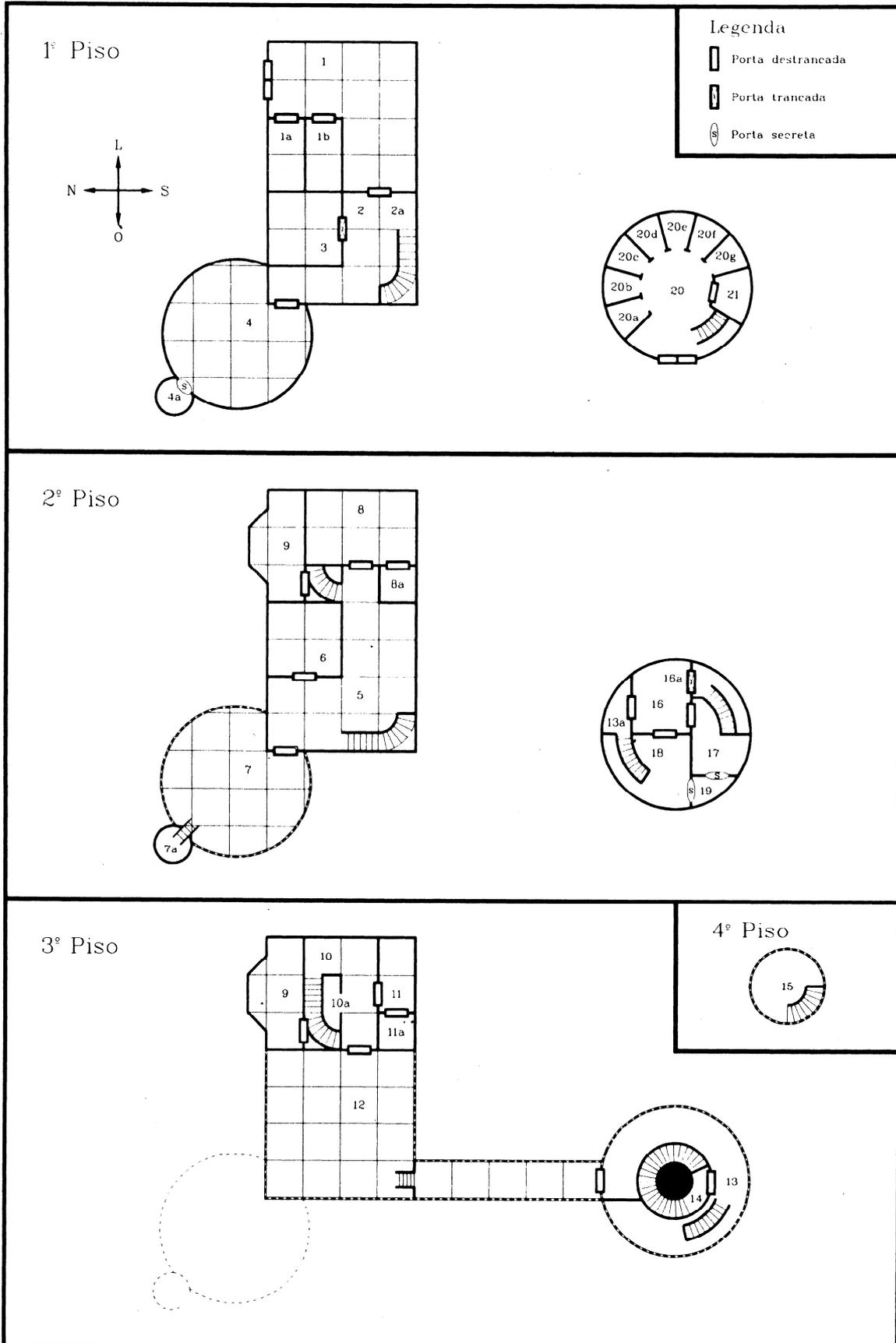
Este parece ser um depósito de comida. Está abarrotado de carne, temperos, frutas e raízes.

Ao sair do castelo, os personagens poderão ir embora sem ser molestados, passando pelo torreão de proteção (vazio) do outro lado da ponte e seguindo as velhas trilhas marcadas no mapa de Vladimir.

### Dontos de Experiência

- Quem se destacar nos combates: 4
- Quem ajudar no combate: 3
- Quem ajudar um pouco no combate: 2
- Quem der ouvidos à maldição: +1
- Quem lutar contra os Espectros Menores: +1
- Quem não fizer nada: 0

# Castelo de Ponte Alta



### 4.4 - Encontro inesperado

Andando dias e dias pelas montanhas vocês começam uma descida constante, se aproximando do final dos montes Palomares.

Já é possível, ao longe, ver a floresta de Gironde. Depois disto, pouco faltará para chegar a Litória e pegar sua merecida recompensa.

De repente, corno que vindas do nada, diversas rochas de tamanho descomunal caem ameaçadoramente a seu lado. Uma potente voz ecoa pêlos montes.

Caso os personagens tenham ganho a amizade dos gigantes na primeira aventura, peça para cada personagem fazer um rolamento de **Escutar(Fácil)**. Quem obtiver sucesso entenderá uma frase que mistura malês e um pouco de outra língua estranha. A voz disse:

*- Sua besta! Não está vendo que são nossos amigos?! Se você tiver esmagado eles eu te dou uma porretada nesta cabeça inútil!*

Logo depois, saem de trás de suas pedras cinco gigantes da colina, se desculpendo pelo que aconteceu. Eles se oferecem para guiar e escoltar o grupo até a floresta. De qualquer forma, nada mais de importante acontecerá. Pode ir direto para o epílogo.

Se não tiverem ganhado a confiança e amizade dos gigantes na primeira aventura, leia o seguinte:

Um grupo de 5 gigantes armados se aproxima. Eles estão vindo devagar e não parecem querer luta. Um deles avança e diz:

*- Quem são vocês? O que fazem nas nossas terras?*

Caso o grupo fale a verdade, ou dê uma explicação

razoável, eles não criarão conflito e os levarão (sempre vigiando-os atentamente) até o começo da floresta.

Caso a explicação seja esdrúxula ou sem sentido, é necessário fazer uma **Persuasão (Fácil)** (os gigantes não querem luta).

Caso falhem na Persuasão, ofendam os gigantes ou partam para a luta... bem, foram eles que pediram; os gigantes os mandarão correr, ir embora imediatamente e, caso não o façam, eles lutarão até a morte.

Se o grupo não está jogando a saga, apenas esta aventura em separado, leia o seguinte:

Após o incidente com os gigantes, a viagem transcorre sem problemas. O mapa do comerciante Vladimir Rudim é muito preciso e, após 8 dias de jornada, vocês já podem ver a cidade de Litória ao longe.

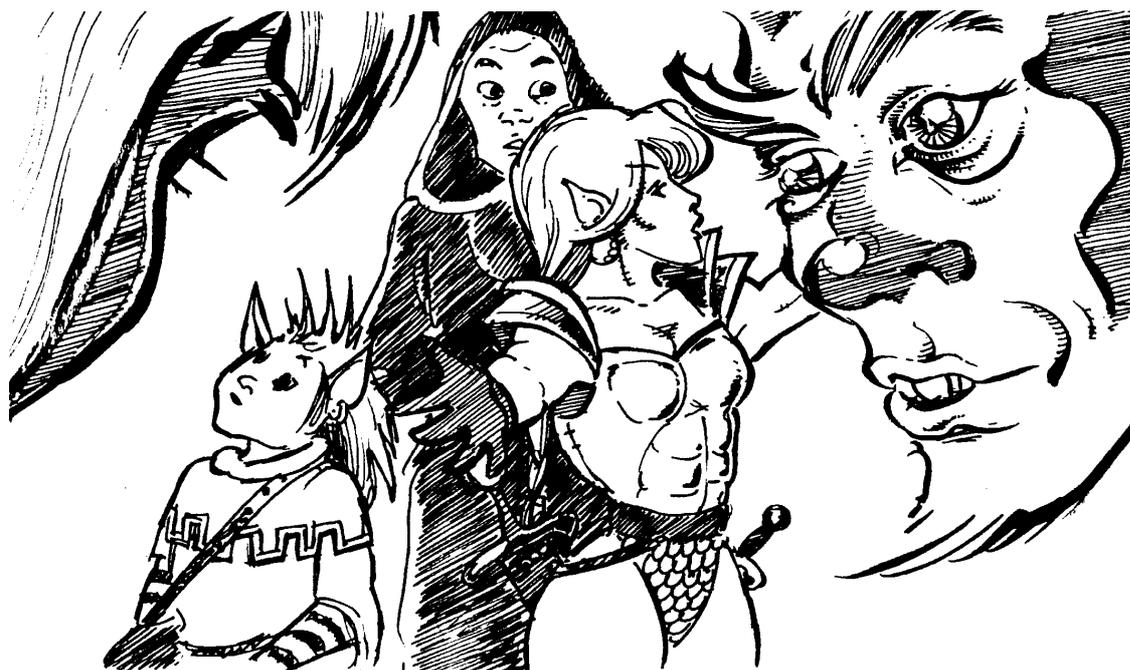
Os oficiais do castelo são muito cordiais, e, ao verem a carta de Vladimir, os levam sem demora à presença do Visconde. Em uma audiência rápida, ele ouve sua história e lê a carta.

Agradecendo sua ajuda, ele os recompensa com 40 moedas de ouro e uma poção de Curas Físicas 3.

O final para quem completou a saga, no entanto, é mais apoteótico e será mostrado no próximo item: **Epílogo**.

### Dontos de Experiência

- Quem procurar uma aproximação pacífica com os gigantes: 1
- Quem lutar contra os gigantes (e sobreviver): 2
- Quem não se manifestar: 0



### 4.5 - Epílogo

Sua viagem finalmente termina. À sua frente está a cidade de Litória, onde o Visconde (e sua recompensa) os espera. Em poucos momentos, o grupo entra na cidade e é escoltado à presença de Durandaus, novamente acompanhado de seu irmão, o cavaleiro Dom Mataus, e Molieno, seu conselheiro cego.

O visconde os leva a um pequeno cômodo onde diz:

- Muito bem, contem logo o que aconteceu. Conseguiram achar a trilha? E Mutina, está pronta para minha linha de comércio?

É importante que os jogadores falem sobre os Gnomos, os Gigantes, o resultado das negociações, a situação em Mutina, a fuga de Vladimir, as provas dos crimes do patriarca e a necessidade do Visconde denunciá-lo.

Caso o grupo tenha obtido sucesso nas duas primeiras aventuras, a recompensa será total, e se os heróis falharem em uma delas eles ganharão 50 moedas de ouro (mas não o item mágico).

Falhando em ambas as aventuras, o Visconde dará um prêmio de consolação de 20 moedas de ouro se mostrando, porém, muito decepcionado com os heróis que convocou.

Se o grupo entregar as provas dos crimes do patriarca Gliferom ao Visconde, leia o seguinte:

Vocês são convidados a permanecer na corte, desfrutando das mordomias do castelo.

Após vários dias de boa vida, chega a notícia de que o Visconde de Litória acusou o Patriarca de Mutina de praticar demonismo.

Boatos dizem que sua guarda pessoal, indignada com o fato, tentou matá-lo. Outro boato diz que fugiu com alguns seguidores, enquanto a Sagrada Ordem Guerreira de Maira de Filanti derrubava seu poder na região, ajudada por um heróico sacerdote chamado Teófilo.

Caso Olaf tenha sobrevivido (ver sua biografia), leia o seguinte:

Dizem também que junto com o Patriarca fugiu o banqueiro Olaf Galbrat e sua guarda pessoal.

Se Olaf morreu (por falta do sacrifício da virgem. ver biografia) diga para o grupo o seguinte:

Dizem que o banqueiro Olaf Galbrat morreu de forma estranha... repentina. O corpo apodreceu e ressecou imediatamente após a sua morte...

Após mais uma semana, o grupo tem notícias de Vladimir Rudim. Ele voltou a Mutina e mandou dizer que o grupo é sempre bem-vindo a sua casa.

A estrada da floresta ainda demorará um pouco a ser construída, talvez um ano ou dois, isto porque

os Gigantes concordaram em ajudar (mediante pagamento) a construí-la...

Os valorosos aventureiros, agora famosos na região da Fronteira, descansam.... até a próxima aventura!

### Sugestões de Aventuras

Muitas continuações podem surgir a partir do final de "A Fronteira", criando uma saga ainda maior, por exemplo:

- O Duque de Magiara invade, com seu exército, o território de Litória. O Visconde tentará expulsá-lo de suas terras, contando com o auxílio dos heróis.
- O Patriarca tenta se vingar dos personagens.
- Seguidores de Rikutatis, irados com a derrota, tentam assassinar o grupo.
- É montada uma busca ao Patriarca.
- Os duendes, expulsos da floresta, ameaçam as vilas humanas.
- O Espectro maior, atual senhor do Castelo de Ponte Alta, prepara um exército de mortos-vivos para aterrorizar a região.
- Olaf retorna após 3 dias como um vampiro (sem que ninguém saiba) e passa a procurar vingança.
- Rikutatis, através de seus seguidores, atrai os heróis a uma armadilha, jogando seus demônios contra o grupo.
- O grupo parte numa busca para encontrar um encanto que possa quebrar as Maldições.

### 5 - Apêndice

#### 5.1 - Biografias

##### Visconde Durandaus de Litória



Poucos governantes têm o carisma de Durandaus. Nascido de uma longa linhagem de nobres, todos Viscondes de Litória, ele governa benignamente com pleno apoio do povo.

Criado desde criança para governar, o Visconde é um mestre

da barganha, oratória e estratégia, muito embora, digam as más línguas, ele não seja um cavaleiro dos mais capazes e bravos. Sua figura magra e baixa, com cerca de 35 anos, parece concordar com esta afirmação, mas inimigo algum viu medo em seus olhos negros. Para assuntos de guerra, ele sempre delega o comando das forças de Litória a Dom Mataus, seu irmão mais novo, que apesar de não ser dos mais brilhantes, é um herói a toda prova.

Nos últimos tempos vem aparecendo uma animosidade entre Litória e Magiara, domínio do Duque Berluze, que deseja as terras de Litória, por causa do rio Lara (grande "estrada" do comércio no nordeste de Tagmar).

##### Dom Mataus



Filho temporão da casa nobre de Litória, Dom Mataus é o grande herói da cidade. Ele tem 25 anos, sua figura alta e atlética é coroada por um lindo rosto com olhos e cabelos negros, uma figura impressionante em sua armadura e cavalo de guerra.

Mataus é extrovertido e falador, apesar de não ser dos mais inteligentes ou cultos. Ele é encontrado facilmente em tavernas ou em encontros românticos, o que lhe dá fama de irresponsável. Isto é parcialmente verdade, já que ele tem pavor de responsabilidades, preferindo enfrentar gigantes a enfrentar um cargo de comando.

Sua amizade com o irmão é famosa, dizem que falar mal de um deles na frente do outro é comprar uma briga imediata. Mataus é isento de egoísmo ou ganância, sendo, no entanto, muito vaidoso.

##### Vladimir Rudim



Filho de comerciantes viajantes, Rudim trabalhou desde muito jovem, andando por toda extensão do mundo conhecido de Tagmar, ganhando uma pequena fortuna e muita experiência.

Hoje, aos 42 anos, ele está estabelecido em Mutina onde mora há 12 anos. Sua esposa, já falecida, lhe deixou uma filha, Sacha, cuja beleza e inteligência saltam aos olhos. Além da filha de 16, anos ele tem um filho de criação, Araldar, que aos 23 anos é o seu fiel braço direito e protetor.

Vladimir ainda conserva um pouco do vigor de sua juventude, mas já está muito idoso e obeso. Seu rosto é simpático, um pouco careca, mas com olhos penetrantes. Ele se orgulha de ser um mestre da Barganha e da negociação, e quando isso falha, se mostra muito hábil na luta com punhais (fato que já salvou sua vida muitas vezes).

##### Patriarca Gliferom de Mutina



Outrora um jovem sacerdote um pouco libertino mas muito capaz, Gliferom hoje é um velho pervertido que se deixou corromper pela ganância.

Gliferom tem 50 anos, com um corpo bem conservado e uma mente brilhante. Alto e corpulento, ele tem os cabelos totalmente brancos e os olhos azuis profundos. Seu queixo é quase caricato, desproporcionalmente grande, o que ele insiste em não esconder com uma barba.

O patriarca é muito poderoso, física e magicamente, tendo ao seu dispor uma guarda de 10 homens. Um deles é chamado "O Mata-Trol", um guerreiro de muita fama. Outros dois são sacerdotes que ele converteu à sua causa, e os demais são guerreiros competentes mas sem fama.

Gliferom se converteu ao Demonismo, servindo a Rikutatis e não mais a Maira. Tendo sido iniciado por Olaf Galbrat, ele obedece ao ex-pirata como um subordinado, esperando conseguir sua juventude de volta.

No momento atual, ele pretende achar um salão secreto na catedral onde está uma relíquia do passado. Nesse salão está agindo um encanto de Solo Sagrado arcano. Ele protege toda a catedral eternamente, a não ser que o material utilizado no ritual seja violado ou quebrado.

### Olaf Galbrat



Olaf é um ex-pirata que já tem cerca de 80 anos, mas, no entanto, aparenta apenas 30. Há mais de 50 anos ele se tornou um adepto do Demonismo, cultuando Rikutatis. Em seu contrato, ele não só conseguiu a juventude eterna (com certas limitações) como ainda poderes mágicos.

Ele tem uma aparência normal, de cabelos negros e olhos azuis, seu nariz é protuberante e fino, seu corpo é forte e bem proporcionado. Em Mutina, ele assumiu a identidade de banqueiro, se vestindo com roupas caras e sempre carregando sua espada.

Olaf está apaixonado por uma cortesã chamada Merriene, que ele envolve em suas orgias sádicas e sangrentas. Merriene é seu ponto fraco, pois ele a deseja e, embora não ame ninguém, a quer ao seu lado, apesar da moça não ser da Seita. Os poderes que Galbrat conseguiu são: Armadura Elemental 8 uma vez por dia, Raio Elétrico 8 duas vezes por dia, Maldições 8 duas vezes por dia e a capacidade de conjurar um demônio tipo II para servi-lo permanentemente.

A juventude de Olaf duraria 50 anos, mas há vários anos ele vem prorrogando sua morte com o sacrifício de jovens virgens, ante um ritual demoníaco. Caso não consiga fazer um ritual a cada semana, ele terá sua alma carregada para o inferno imediatamente.

Caso os jogadores libertem as virgens no casarão, Olaf provavelmente morrerá.

### Arnil *Espada Vermelha*



batalhas.

Nesta época ele conheceu um velho mago chamado Lamorac, com quem participou de diversas aventuras, e junto do qual achou a espada vermelha.

Alguns anos se passaram e o velho necromante Lamorac resolveu se "aposentar". Sabendo que o

castelo de Ponte Alta estava vazio, ele o transformou em seu refúgio, levando consigo o guerreiro Arnil.

Agora, 20 anos após a morte de seu único companheiro, Arnil está enlouquecido pela companhia de mortos-vivos e o desejo de voltar à batalhar. Porém, com 42 anos, ele já não é mais tão jovem.

Quando o grupo se aproximar do castelo o guerreiro que existe nele despertará, fazendo de tudo por uma última batalha.

### 5.2 - Objetos mágicos

#### *Ervas dos gnomos*

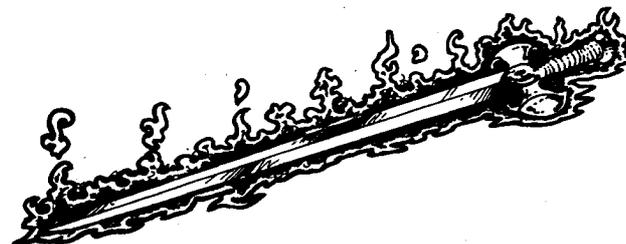


Estas criaturas da natureza têm uma estranha capacidade de utilizar ervas especiais e encantá-las para usos diversos. Nesta aventura aparecem duas:

**Lozasdiel:** Várias folhas e raízes fervidas formam um chá escuro chamado Lozasdiel, que leva os místicos a uma expansão da Aura. Durante duas horas, a pessoa que o ingerir ficará em transe, totalmente inoperante, e após este período, ela recuperará 8 pontos de Karma.

**Cagiel:** Esta erva é aplicada como uma pasta pelo corpo da pessoa a ser curada, relaxando os músculos e cicatrizando feridas, curando 10 pontos de Energia Física e 20 pontos de Energia Heróica.

#### *A espada vermelha*



Não se sabe qual a origem desta arma mágica, mas sua história remonta a mais de 200 anos, tendo ganhado fama de poderosa e indestrutível. Esta, na verdade, vem mais daqueles que a empunharam do que de suas capacidades. Muitos heróis, vilões, líderes e assassinos a possuíram, quase sempre recebendo o epíteto de Espada Vermelha.

Esta arma é feita de um material não identificado. Todo seu metal é vermelho, é enfeitada no pomo por um rubi, e mesmo o cabo é coberto de um couro, meio alaranjado meio avermelhado.

## Tagmar 2

---

Ela é uma espada de mão-e-meia +2, com Piroproteção 2 duas vezes por dia, Luz 1 três vezes por dia (uma luz avermelhada na lâmina), e tem o poder especial de ficar incandescente uma vez por dia. Para chamar este último poder é necessário que o seu dono grite o nome da deusa dos combates e da fúria, Crezir. Depois de uma rodada, a espada estará tão quente que causará 2 pontos de dano a mais, este efeito durando 10 rodadas. Criaturas imunes a fogo não são afetadas por este poder especial.

### ***Elixir da Sorça***

Este antigo frasco foi cair justamente nas mãos do demônio que assola a cidade de mutina:

**Elixir da Força das Montanhas:** criado por antigos magos elementais, ele data das guerras contra a seita, este poderoso elixir confere a quem beber uma de suas três doses, músculos poderosos capazes de aumentar a força de alguém a níveis sobre humanos.

Esta poção tem como efeito aumentar a força (e consequentemente todos seus modificadores e derivados) em +3 durante 10 rodadas, podendo ir além da força máxima permitida.

### ***Anel Místico de Josar***

Este poderoso objeto mágico foi criado pelo prodigioso mago alquimista Josar de Portis. Recentemente após os infortúnios dos acontecimentos com Josar, o anel acabou nas mãos do Visconde de Litória.

Este anel permite que se guarde uma magia de efeito máximo de nível 8 por até uma semana. Inicialmente o evocador executa a magia e invés de lançá-la contra o alvo normal, ele ativa o anel que irá guardar a magia. É possível que outra pessoa faça a magia que será armazenada, mas é necessário que isto seja intencional. Para ativar a magia não é necessário se gastar Karma, mas o tempo de evocação, duração, alcance são os mesmos da magia armazenada. Não é possível se armazenar magias do tipo Ritual.

### ***Escudo vermelho***

Este escudo foi criado há muito tempo em Filanti por devotos de Selimon e Crisagom. Foi na época do período expansionista de Verrogar, que com o apoio da igreja de Crezir tinha forjado uma série de armas poderosas. Estas eram as famosas Espadas Vermelhas.

Do pó das escamas de um dragão vermelho, foi criada uma tinta mágica, posteriormente ela foi aplicada a vários escudos, que através de um complicado ritual os imbui com o poder de resistir ao fogo. Muitos poucos destes itens restaram e quase todos que se tem notícia foram dados a bravos

guerreiros de Crizagom que buscam destruir todas as Espadas vermelhas.

Os escudos vermelhos são objetos mágicos que conferem o bônus de +1 na defesa e na absorção e eliminam os 2 pontos de dano de fogo que atingem o portador do escudo. Isto é, ao manter o escudo em posição de combate, o usuário diminui em 2 o dano em cada ataque que o dano for de fogo, seja de uma arma mágica, magia ou fonte natural.

### ***Machado Dente de Pedra.***

A história deste objeto mágico não é precisa, mas conta a lenda que ele foi criado por anões do Clã Punho de Pedra, e que foi presenteada ao maior guerreiro do clã para combater os gigantes que assolavam a região. Com o tempo, tanto o Machado quanto o Clã desapareceram e foram esquecidos. Muitas lendas giram em torno deste desaparecimento, mas nenhuma é amplamente reconhecida como verdadeira.

Os poderes místicos do Machado conferem a ele o bônus de +1 (no ataque e dano) sendo que contra Gigantes o bônus é de +3 (invés de +1).

## Aventura Pronta – A Fronteira

### 6 - Estatísticas de Combate dos PDM

Nome	Est	Def	EF	EH	Tipo de Ataque	L0	M0	P0	100	75	50	25	RF	RM	Moral
Duendes	1	L3	7	10	Lança Leve	6	3	1	15	11	7	3	1	3	0
Gnomos	3	L5	4	25	Porrete	6	4	0	10	7	4	1	2	5	3
Ogro	5	M0	25(31)	20	Clava	7	4	0	20	16	12	8	5	5	7
Ogro Líder	8	M1	28(34)	32	Machado de Guerra	9	11	9	25	20	15	10	9	8	15
Assassino	2	M2	21	8	Gládio	7	4	0	17	13	9	5	2	2	4
Guarda	1	M1	23	0	Gládio	4	1	-3	17	13	9	5	1	1	2
Capitão	5	P0	26	35	Espada	8	5	2	21	16	11	6	6	5	10
Esqueleto	1	L0	5	0	Lança leve	3	0	-2	16	12	8	4	-5	1	/
Zumbi comum	2	L0	15	0	Garras	2	0	-1	12	9	6	3	0	2	/
Espectro Menor	8	L5	3	45	Toque	8	9	10	24	18	12	6	8	10	15
Olaf Galbrat	12	M3	28	120	Montante	15	17	20	28	22	16	10	14	13	/
Patriarca Gliferom	15	L2	16	80	Cajado	19	17	14	15	12	9	6	16	18	/
Arnil Espada Vermelha	8	M3	26	80	Espada uma mão	14	13	11	25	20	15	10	10	8	/
					Espada duas mãos	12	12	13							
Zumbi consciente	4	L1	23	25	Mordida	7	5	4	15	12	9	6	4	5	8
					Espada	8	5	2	23	18	13	8			
Feral	6	L4	32	30	Garras	8	7	6	21	16	11	6	6	6	8
					Mordida	6	4	1	20	15	10	5			
Carniçal	6	M1	17	30	Mordida	8	7	6	20	15	10	5	6	6	1
					Garras	9	7	6	16	13	10	7			
Carniçal Maior	8	M2	22	50	Garras	10	9	8	22	17	12	7	8	8	16
					Mordida	11	9	8	17	14	11	8			
Gigante da Colina	11	M0	65(71)	44	Porrete	13	10	6	22	18	14	10	13	11	11
					Rochas	11	12	9	16	12	8	4			
Demônio Tipo I	3	M0	22	18	Garras	5	3	2	19	15	11	7	4	4	15
					Hálito Flamejante	5	5	5	16	12	8	4			
Demônio Tipo II (Guardião)	7	M1	25	60	Garras	9	8	7	25	19	13	7	8	8	15
					Chamas Infernais	7	11	8	22	17	12	7			
					Hálito Flamejante	7	8	9	28	21	14	7			