

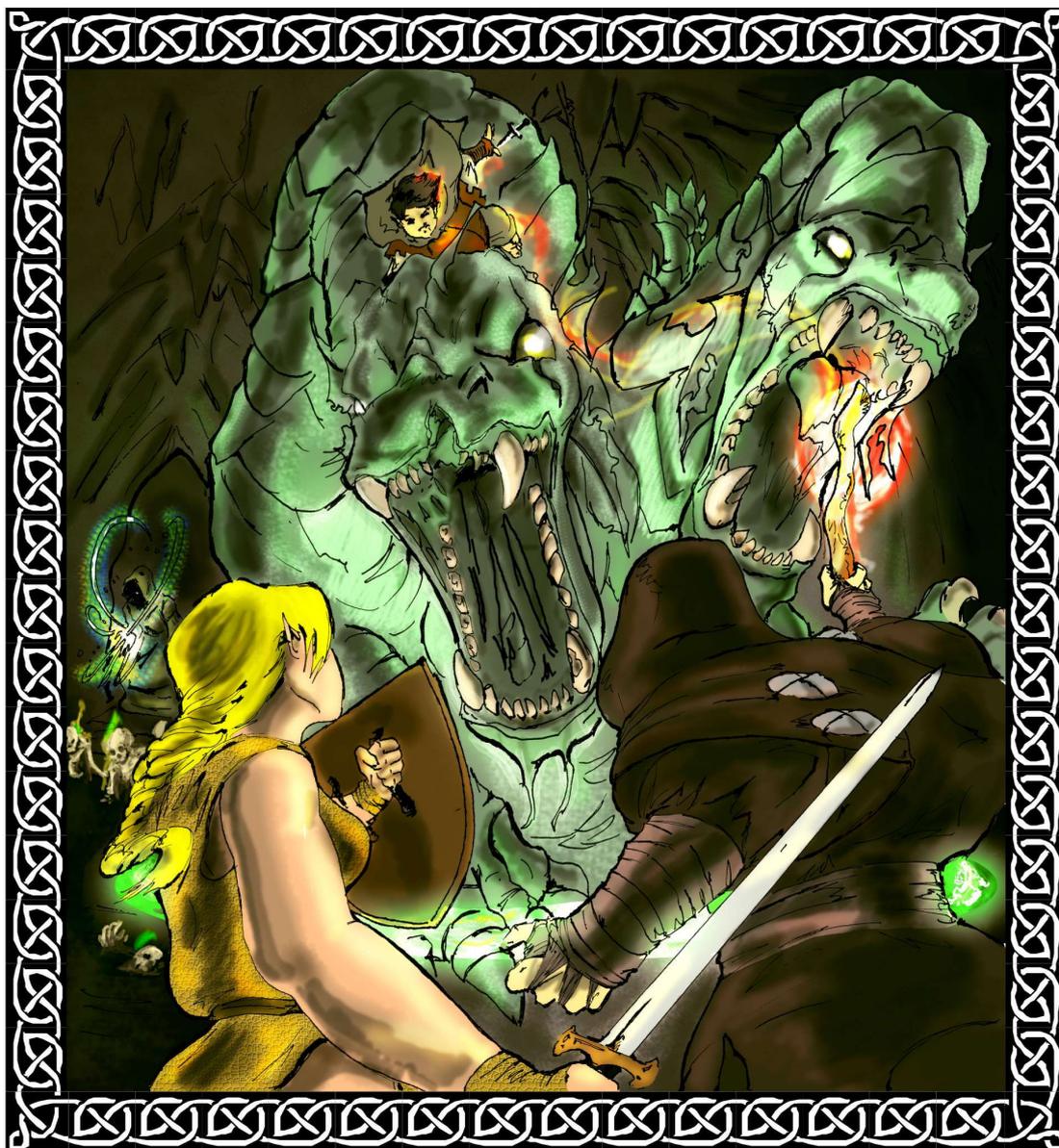
Tagmar II

Aventura Pronta
A Vingança



Tagmar II

Aventura Pronta
A Vingança



Créditos & Licenciamento

Autores

Alessandro Carvalho, Felipe Deprá Galdino, Marcelo Rodrigues, Marcos Vinicius Lopes

Capa

Cristiano Motta Antunes

Ilustrações Internas

Alan Emmanuel, Ego Virtualis, Marcelo Rodrigues, Rafael Nishikawa

Coordenação

Marcelo Rodrigues

Revisão

Alessandro Carvalho e Fagner Machado Rezende

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar 2 em 28/3/2009 e disponível para download gratuito em www.tagmar2.com.br

Licenciamento

Este material foi adaptado de:

- "A Vingança de Aralarch" de Fernando Couto Garcia;
- "Tagmar – RPG de Aventura Medieval" © 1991 de autoria de Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior e Leonardo Nahoum Pache de Faria;

E está licenciado de acordo as seguintes condições: **Atribuição-Usso Não-Comercial-Compatilhamento pela mesma licença 2.5 Brasil.**

Você pode:

- Copiar, distribuir, exibir e executar a obra.
- Criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:



DE: Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original.



USO NÃO-COMERCIAL. Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.



COMPARTILHAMENTO 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 pode ser renunciada, 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/2.5/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.



1 - Introdução

Parabéns! Você vai iniciar a 5ª aventura oficial do Tagmar 2. 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.

Para se jogar "A Vingança", 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 apêndice.

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. Este deverá se inteirar do ambiente e das diversas situações ocorridas. Aconselha-se a quem quiser ser o Mestre 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. Os mapas de construção do item 4 só podem ser vistos a princípio pelo Mestre. Os jogadores terão acesso a eles na medida em que 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 Mestre. A segunda, utilizando o tabuleiro de encaixe que vem com a aventura. Assim, o Mestre 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 Mestre.

Esta é uma aventura que deve ser adaptada pelo Mestre do Jogo de acordo com o estágio e a quantidade de personagens que formam o grupo de jogadores. Para esta aventura recomenda-se que a soma dos estágios de todos os participantes do grupo seja entre 25 e 35, devendo o Mestre alterar os inimigos caso considere o grupo muito forte ou fraco demais para a empreitada.

A aventura se passa na cidade de Tálamo que possui uma descrição geral a fim de poder ser situada em qualquer reino. A recomendação é que seja usada como uma ligação entre duas outras aventuras. Como a aventura deve ser iniciada de forma "casual", o Mestre deve inventar algum motivo para que o grupo vá de um lugar para outro.

A Aventura é dividida em 3 cenários:

No primeiro cenário inicia-se a narrativa com a viagem de uma cidade até outra transcorrendo normalmente, quando, então, se deparam com um bloqueio na estrada — formado devido a uma revolta em cidade próxima —, impedindo-lhes de prosseguirem pelo caminho conhecido e obrigando-os a se deslocarem para uma cidade pacata mais próxima, onde deverão encontrar alguém para guiá-los em direção a sua cidade destino.

Passando por essa vila, encontrarão uma jovem sendo atacada por 2 gigantes da colina enfurecidos. Ela implorará por ajuda, de início para combater as criaturas, e depois para levá-la até seu filho, Daegus, que se encontra muito doente em Tálamo (que está na rota de destino dos aventureiros), oferecendo como recompensa um medalhão mágico muito poderoso. Próximo da cidade, a jovem desaparecerá misteriosamente.

Na cidade de Tálamo se desenrola o segundo cenário, onde os heróis encontrarão facilmente Daegus e descobrirão que a sua mãe já havia falecido há anos e que ele não esteve doente nos últimos tempos. Daegus conta que na verdade orava a Selimom rogando por sua ajuda, pois seu irmão Augustu havia sumido e convida o grupo a investigar o fato, em troca de uma boa recompensa.

Na verdade, Teolar Goldrin um Necromântico, busca um poderoso feitiço que foi tatuado nas costas dos 3 irmãos: Daegus, Augustu e Hesor, mas ninguém sabe disso. De início, Daegus não suspeitará que o rapto de Augustu foi realizado por Teloar, que tem planos para se vingar da cidade (veja a sua biografia no fim do livro).

Pelas pistas obtidas nas tabernas, na casa de Augustu e por testemunhas, os heróis suspeitarão do envolvimento de credores no sumiço de Augustu, porém nada saberão ainda sobre Teloar.

A história ganhará uma agilidade maior quando o grupo sofrer um ataque de assassinos e quando encontrar no Templo o corpo de Hesor (o outro

irmão de Daegus). Eles descobrirão que a pele das suas costas foi arrancada. Apenas após isto que Daegus, apavorado, contará ao grupo tudo sobre o feitiço (ele não tem idéia para que serve, apenas sabe que é poderoso) e pedirá para que o protejam. Contudo, um ataque na sua casa decidirá se o Necromântico conseguirá ou não a 3ª e última parte do poderoso encanto.

Começará, então, no 3º e último cenário, uma luta contra o tempo, tentando os heróis descobrir o esconderijo de Teloar Goldrin para evitar que o feitiço se concretize.

1.1 - O Início da Aventura

Esta aventura foi projetada para ser jogada de duas formas:

1. Como continuação oficial da aventura "A Fronteira". Neste caso prossiga para o item 1.1.1
2. Como uma aventura intermediária entre duas aventuras quaisquer. Neste caso prossiga para o item 1.1.2

1.1.1 - Início 1: O chamado do Visconde de Litória

Na aventura anterior, o grupo a serviço do Visconde de Litória conseguiu criar uma importante trilha através da enigmática Floresta de Gironde.

Logo depois, em uma perigosa passagem por Mutina, ajudou a desmascarar o poderoso Patriarca Gliferon de Mutina, reunindo provas cabais sobre a sua participação em rituais demonistas.

Famosos na região da "A Fronteira", os aventureiros a convite do próprio Visconde, passaram os últimos dois meses desfrutando de todas as regalias e mordomias do imponente Castelo de Litória.

Após um merecido descanso nas dependências do aconchegante castelo do Visconde de Litória, vocês notam que a vida palaciana não parece muito emocionante... Mas nem tudo é assim tão enfadonho.

Após quase dois meses de descanso vocês são chamados a uma audiência com o Visconde.

O Visconde parece alegre e feliz. O clima da audiência é cordial a não ser por Molieno, o cego, que parece como sempre muito taciturno.

A certa altura da audiência que parece mais um daqueles frívolos banquetes, o Visconde muda de tom e fala com o grupo:

— *Fiquei sabendo da aflição pela qual estão passando nos últimos tempos... Um corcel arisco não consegue ficar muito tempo no mesmo lugar... Por isso mesmo, resolvi oferecer a vocês o último presente da Casa de Litória.*

— *Entrego-lhes uma carta de recomendação destinada a Iauranc, um influente nobre de Léon, Capital do Reino de Dantsen. Falam que possui negócios em diversas partes do Mundo Conhecido e recebi a notícia que ele precisa de gente de confiança para uma importante empreitada.*

— *Com a fama que vocês conquistaram depois da derrota do Patriarca Gliferon, não tenho dúvidas que serão muito bem recebidos em Léon.*

Caso alguém do grupo pergunte sobre essa empreitada, diga apenas que é sobre um torneio. Nenhum detalhe extra deverá ser dito ou obtido.

Quando ninguém mais tiver o que dizer leia para o grupo:

— *Esta Casa estará sempre aberta para vocês, meus amigos... Vão em paz, e que Selimom os acompanhem!*

OBS: "O Torneio" é a aventura oficial que será lançada após "A Vingança" e servirá de continuação.

1.1.2 - Início 2: Uma simples viagem

Para esta forma de iniciar a aventura, o Mestre deve criar a necessidade de o grupo se locomover a uma outra cidade, buscando encaixar a presente aventura entre a última missão já cumprida e a próxima aventura, forçando, assim, o grupo a seguir viagem. O grupo deve iniciar a aventura pensando que ela vá ocorrer em outro local, sendo que toda aventura na verdade ocorrerá no meio do caminho. A seguir, são dadas algumas sugestões para o início da aventura:

- Chega ao local um informante a procura de um nobre. Este, conversa com o grupo informando que foi avisado da necessidade de ir à outra cidade, pois o governante já fugiu de dois atentados recentes e precisa da escolta com pessoas de confiança para participar de um evento público do qual não pode deixar de comparecer. O grupo será indicado diretamente pelo nobre local ou por alguém da cidade que conheça o grupo. Na ida até a outra cidade ocorrerá a aventura "A Vingança";
- Um nobre precisa ser escoltado de uma distante cidade até a cidade onde estão agora para testemunhar sobre a acusação de subornos feitos pelos comerciantes, assim será uma viagem de ida e volta: na ida ocorrerá a aventura "A Vingança".

Assim, o grupo partirá pelo motivo que o Mestre escolher para estimulá-lo a sair da cidade onde se encontra para um outro local. Todavia, acontecimentos inesperados o farão desviar de seu caminho, por isto não faça que o objetivo desta

outra aventura seja urgente, pois, caso contrário, os jogadores poderão acabar não querendo se desviar da missão e acabarão não entrando na aventura "A Vingança".

Prossiga agora para o item a seguir.



2 - O Bloqueio

Vocês partem ainda ao amanhecer, em direção à cidade de destino. A estrada é de fácil acesso e muito utilizada por comerciantes, bastando seguir o fluxo das carroças que os cruzam... Horas depois, mais adiante, vocês vêem carroças paradas e enfileiradas. Vários carroceiros abandonando seus postos, com cara de profunda indignação conversando entre si. Bem mais à frente, parece ter uma patrulha vistoriando o conteúdo das carroças...

Caso alguém do grupo deseje ouvir ou entrar na conversa, descobrirá que o assunto tratado parece ser de confisco de mercadorias por violação de regras comerciais em cidades próximas... Na verdade é mero boato, uma guarnição apenas está impedindo de continuarem pela estrada.

Quando os aventureiros estiverem mais próximos da guarnição verão o seguinte:

Nota-se que não é uma mera patrulha, mas sim um pequeno exército fortemente armado e estrategicamente dividido em três grupos. Eles não estão vistoriando as carroças, e sim, obrigando-as a tomarem outro rumo. A continuação da estrada está interdita. Um dos carroceiros parece estar desesperado, implorando para passar, pois segundo seus berros, tomar outro rumo lhe causaria muitos prejuízos, mas pelas feições dos dois guardas ao seu lado, parece que sua petulância vai lhe render uns dias preso, caso não se acalme logo.

Caso desejem conversar com o carroceiro, ele explicará que o motivo de sua aflição é que ele carrega vinhos finos para um famoso comerciante, que aguarda ansiosamente o material, pois tem uma encomenda para uma festa local, e caso tenha

de optar por outro caminho, provavelmente não chegará a tempo para entregar a sua mercadoria.

Se os aventureiros desejarem falar com os guardas estes nada responderão, a não ser a ordem a qual foram incumbidos de impedir o trânsito além daquele ponto pela estrada. Eles indicarão uma rota alternativa através de uma vila próxima – a qual servirá de desvio - (meio dia de viagem) de onde estão partindo caravanas em direção à cidade de **Chipava** da onde poderão prosseguir pela estrada principal que leva ao destino do grupo. **Mostre os jogadores a figura do mapa explicando o desvio.**

Porém, caso algum aventureiro consiga influenciá-los (persuasão fácil) a falar com algum dos superiores (há um capitão chefiando os soldados), este explicará o motivo do bloqueio: uma cidade localizada no caminho da estrada se revoltou, e por ordem do próprio rei a estrada está interdita.

A guarnição é grande, assim desestimulará o grupo de tentar prosseguir a força (mais de 30 soldados e arqueiros fortemente armados). A intenção do bloqueio é de obrigar o grupo a contratar um guia para seguir em uma direção desconhecida pelos jogadores, obrigando-os a utilizar um caminho alternativo e a proteger a carroça de quem se prestará a ser guia dos jogadores.

Caso o grupo tente contornar o cerco, será interceptado por uma patrulha fortemente armada, que conduzirá os heróis de volta ao bloqueio. Se o grupo tentar resistir, talvez a aventura termine por aqui...

2.1 - A Vila de Détalas

O grupo chegará à vila no meio da tarde. Esta vila, de repente, se tornou movimentada devido ao bloqueio, estando cheia de comerciantes e de viajantes. Todas as estalagens estão lotadas. Algumas cenas podem acontecer.

Meio dia de viagem se passa e agora já se consegue ver um vilarejo a seguir. Próximos a vocês estão algumas carroças, também obrigadas a desviarem seu rumos para este pequeno lugar.

Ao entrar, é fácil ouvir comentários de que tudo está lotado, a procura por comida e repouso parece superar muito a infra-estrutura disponível, que, diga-se de passagem, é muito precária. Ao que parece até simples residências estão alugando quartos aos forasteiros que chegam, parecendo "entupir" o local de muitas pessoas, carroças, cavalos, etc.

2.1.1 - A Estalagem

Há apenas uma estalagem que, abarrotada de forasteiros, conterà também muitos ladrões e aproveitadores. Pode ser uma cena interessante, principalmente porque uma guilda de ladrões está presente na cidade em busca de fortuna fácil, pois a vila tem poucos guardas e agora está muito freqüentada.

A estalagem é composta de dois andares e dois cômodos anexos, sendo o primeiro a estrebria e o segundo a cozinha. O andar térreo é um grande salão com diversas mesas rústicas e um grande balcão feito de carvalho. O taberneiro parece perdido no meio de tantos pedidos e reclamações. Uma escada leva ao segundo andar onde provavelmente ficam os quartos da estalagem. Todos provavelmente já ocupados.

Caso alguém entre na estalagem sem anunciar que está atento a seus pertences os ladinos tentarão roubar alguém do grupo. Faça teste de **Furtar Objetos** (Fácil) com total 5.

Se algum jogador tentar subir a escada que leva ao segundo andar, encontrará um serviçal da taberna controlando a passagem. Ele educadamente informará que não há mais vagas na hospedagem.

2.1.2 - Tentando se hospedar

Esta cena acontecerá se o grupo decidir tentar se hospedar na casa de alguém ou se tentar se alojar em algum lugar próximo. Os habitantes estão cobrando um preço exorbitante para permitir que alguém acampe no quintal das casas. Dependendo do lugar o grupo será surpreendido pela guilda dos ladrões.

2.1.3 - Encontrando o guia

Neste cenário o grupo deverá tentar encontrar um guia. Todos dirão que no momento não há nenhum

guia disponível. Se alguém tentar comprar a informação encontrará alguém que mediante barganha aceitará dar a informação. Caso o grupo saia em busca própria, conseguirá a informação de que há alguém lá no Armazém que talvez possa lhe ajudar.

Lá encontrarão uma pessoa carregando uma carroça com mantimentos. Se o grupo fizer um acordo o guia aceitará a proposta. Basicamente ele pede proteção em troca de mostrar o caminho. Ele precisa de proteção, pois a carroça está cheia de mercadorias simples, mas que juntas valem um bom dinheiro e que ouviu uma história que há uma guilda de ladrões agindo nas redondezas.

Ele explicará que seguirá uma trilha antiga e pouco movimentada que os levará até a cidade de **Chipava**, e de lá poderão retornar a estrada principal.

2.2 - Seguindo Viagem

O Mestre deve dizer que o guia está levando uma carroça em direção a uma determinada cidade na qual seu senhorio o espera (e a localização desta cidade deverá ser a próxima no caminho da escolhida para ocorrer o fim da viagem).

A viagem começa durante o dia sem maiores acontecimentos. Ao anoitecer, o grupo deverá acampar e o Mestre deverá perguntar quem fará guarda. Mas nada acontecerá nesse dia. Isto servirá apenas para distrair os aventureiros. Talvez o grupo possa ouvir algum barulho estranho, mas não saberá o que é (a idéia é que o grupo esteja sendo seguido pela Guilda de ladrões).

2.2.1 - Encontro Inesperado

Esta é a cena da Ágata, enviada de Selimom (o grupo não saberá disto). Após o grupo a salvar, ela tentará convencê-lo a ajudá-la.

Na manhã seguinte a viagem prossegue tranquilamente. A estrada é pouco movimentada e está em bom estado de conservação. O dia vai avançando e quando o sol está a pino uma coisa interrompe seu caminho. Vocês ouvem gritos de uma mulher vindo da floresta ao lado. Uma coisa chama a atenção, pois parece que algo está a balançar as árvores, algo que parece grande...

Caso os jogadores tentem escutar algo (escutar fácil) perceberão que o chão está tremendo.

Se o grupo decidir averiguar o que está acontecendo, encontrará a cena na qual uma mulher é atacada por 2 Gigantes da Colina enfurecidos. Equilibre os inimigos aumentando ou diminuindo a quantidade.

Leia para o grupo:

Vocês entram pela floresta adentro e em menos de 2 minutos chegam numa clareira. Lá avistam seres truculentos perseguindo uma jovem mulher. Desesperada, ela tropeça e cai no chão. As criaturas enfurecidas levantam suas armas e quando uma delas desfere o primeiro golpe sobre a jovem, um forte brilho sai de seu pescoço e ela grita. Após o clarão passar, vocês vêem que ela rapidamente se levanta e corre assustada na direção de vocês, totalmente ileso, como se nada a tivesse atingido!

- O nome dela é Ágata Lançal (verdadeiro, pois ela é na verdade o espírito da mãe de Daegus Lançal);
- O filho dela mora na cidade de Tálamo que fica logo depois de Chipara (verdadeiro);
- O Amuleto que ela carrega a protegeu do ataque dos gigantes (verdadeiro, veja a descrição do amuleto);
- Ela não sabe por que os gigantes a atacaram (mentira, pois foi de propósito, já que ela é uma enviada de Selimom e queria ser "salva");
- Ela estava vindo da vila de Pétalas sozinha, pois não tinha conseguido nenhum guia (mentira, já que ela "apareceu" ali enviada por Selimom);
- A família dela é rica e poderá dar uma boa recompensa pela ajuda (é uma meia verdade, pois seus filhos são grandes comerciantes, mas no momento estão passando por grandes dificuldades financeiras).



É bem provável que os heróis decidam ajudá-la e mesmo não o fazendo de início, os Gigantes atacarão o grupo em até duas rodadas.

Após eliminarem os gigantes, ela agradecerá e contará que necessita muito de ajuda por ter um filho doente.

— Bem Muito obrigado pela sua ajuda, não sei o que seria de mim contra aquelas criaturas. Mas de nada adiantará viver se eu não conseguir chegar a tempo... Meu filho, Daegus, me aguarda! Ele está com sérios problemas e precisa de ajuda. Estou tão fraco para caminhar... Preciso chegar à Tálamo. Por favor, eu imploro, me ajudem a chegar até ele, não é muito longe, é logo após Chipava.

Se conversarem com ela, descobrirão algumas informações, sendo que algumas são verdadeiras e outras falsas:

2.2.2 - Os Ladrões

No momento que o grupo parte para o resgate da mulher, a guilda de ladrões, que já vinha seguindo os aventureiros, aproveita a ótima oportunidade e tentará roubar a carroça.

Caso tenham deixado alguém protegendo a carroça, este (s) terá (ão) que enfrentar a guilda, que é composta por 5 Ladinos e um Ladino Líder. Caso vença, a guilda apenas roubará a carroça deixando para trás os feridos (ou mortos), não fazendo nada contra o carroceiro.

Quando o grupo retornar à carroça, se a guilda conseguiu roubar a carroça, o guia estará desesperado, pois foi assaltado. Ele pedirá que o ajudem a recuperar a carroça do seu senhorio.

— Era só o que me faltava! Não bastasse que o supervisor sempre me discriminou, o que direi a ele quando souber que fui roubado? Não terei nem tempo de explicar o ocorrido e ele me mandará embora. Já não basta o boato de que no meu outro emprego eu teria roubado dinheiro do taberneiro, quando trabalhava nas Biritas de Fogo. Agora que estou neste trabalho, só há poucos meses, isto acontece justamente comigo?

Caso se disponha a ajudar, o grupo poderá seguir (facilmente) os ladrões até um lugar próximo no qual eles se escondem. Se o grupo se recusar, o guia irá lembrar o grupo de seu acordo de proteger a carroça.

2.2.2.1 A caverna dos ladrões

O local para aonde os ladrões fugiram é uma simples caverna para qual eles levaram a carroça. Ela não é bem vigiada, pois eles não esperam ser seguidos.

Área 1

Seguindo a trilha, vocês alcançam uma pequena clareira na mata. Os rastros levam até a entrada de uma caverna natural esculpida em uma encosta.

Explorando o interior da caverna, vocês percebem que o local é mal iluminado e que ninguém está vigiando a entrada. Poucos metros adiante, vocês escutam um burburinho vindo do interior da gruta.

No momento, nenhum ladino vigia a entrada do esconderijo. Entretanto, como a caverna é pequena, qualquer movimento mais brusco será ouvido pelos ladrões. Se o grupo entrar com muito cuidado conseguirá uma surpresa parcial.

Área 2

Esta caverna parece natural e não trabalhada. A poucos metros da entrada, vocês vêem a carroça roubada e alguns homens vasculhando as mercadorias. Um deles olha assustado para vocês e grita: - *Intrusos!!!*

Após o alerta, os ladinos imediatamente atacam o grupo. Com eles, o grupo vai encontrar apenas alguns utensílios domésticos sem valor comercial e um saco pequeno com cerca de 30 moedas de prata, e algumas jóias no valor de 2 moedas de ouro. Eles usam punhais, gládios e armaduras de couro leve.

2.2.3 - Chegada a Chipara

Finalmente vocês chegam a Chipara. Ao entrarem na cidade vocês vêem que ela fervilha de pessoas. Uma coisa curiosa chama a atenção de vocês:

Parece que a cidade foi incendiada, mas isto deve ter acontecido há um bom tempo. As marcas de fogo ainda podem ser notadas em varias casas. Há muitas obras de restauração em andamento e diversos prédios têm aspecto de serem bem novos.

Caso o grupo procure informações sobre a cidade, leia o texto sobre Chipara que se encontra no Livro dos Reinos.

Ao chegarem à praça principal, vocês logo percebem que o grande negócio da cidade realmente é o comercio de cavalos. Há uma grande estrebaria a esquerda, e em frente a ela há uma arena de cavalos. Uma multidão de pessoas se amontoa em volta e bem ao lado, num grande palanque, comerciantes leiloam cavalos.

Do outro lado da praça há uma outra arena em forma oval e bem maior, também com uma multidão de pessoas em volta. Parece que nela há corrida de cavalos. Neste momento vocês percebem o término de uma corrida. Há algumas pessoas comemorando.

Nesta cidade o grupo poderá negociar todo tipo de cavalo (ou pônei).

Caso os jogadores investiguem a arena de corrida, descobrirão que há um comerciante que organiza as apostas. Se desejarem participar, proceda da seguinte forma:

Corrida de cavalo

- Pode-se apostar qualquer quantia em qualquer um dos 10 cavalos;
- O Mestre deve escolher 2 números diferentes (entre 1 e 10). Um será o número do cavalo favorito e o outro será o do azarão. **Não divulgue para os jogadores!**
- O Mestre irá jogar 1d20 previamente sem revelar aos jogadores. Todos os números maiores que dez são considerados como o mesmo número do favorito;
- Cada um pode fazer uma aposta e escolhe um numero (de 1 a 10). Depois o Mestre faz a encenação da corrida e revela quem ganhou. Aquele que acertar no favorito ganha 1,5 vezes o que apostou. Se acertar em outro cavalo paga 2 vezes o que apostou, se acertar no azarão paga 4 vezes;
- Se o jogador antes de apostar resolver fazer uma busca por informações com as pessoas do local, um teste de **Jogatina** (média) revelará os números do favorito e do azarão. Caso falhe a informação será errada. Caso o jogador realmente faça uma boa encenação e se preocupe em buscar uma informação mais confiável o nível de dificuldade será Fácil;
- Se depois da primeira corrida o pessoal resolver repetir, troque o número do cavalo favorito e do azarão. O teste de jogatina deverá ser feito novamente. Caso vença o favorito, o prêmio pago é de 1 para 1 (recebe o dinheiro de volta);
- Caso alguém ganhe uma excessiva quantidade de dinheiro atrairá a atenção de uma guilda de ladrões.

2.2.4 - Ajuda ao condutor da carroça

O condutor da carroça irá se despedir do grupo, mas caso tenha sido roubado e o grupo não tenha recuperado toda a mercadoria, pedirá como último favor que um dos aventureiros vá com ele até seu patrão para servir de testemunha do incidente que ocorreu com os salteadores.

2.2.5 - O sumiço da enviada de Selimom

Assim que o grupo deixar a cidade de Chipara, leia o seguinte:

Deixando Chipara para trás, vocês seguem pela estrada real em direção à Capital. O dia vai avançando e parece que o tempo está fechando e uma tempestade se aproxima. No meio do dia, já sobre chuva, do alto de uma colina, vocês vêem uma cidade lá em baixo. A jovem Ágata fala:

- *Tá!amo! Chagamos...*

Nesse momento, a jovem irá chamar para uma conversa a pessoa que for a mais honrada do grupo, preferencialmente ela escolherá um devoto de Selimom ou de Crizagom ou então um sacerdote. Ela dirá o seguinte:

- *Há muito tempo fui agraciada com este medalhão. Ele me foi dado por uma pessoa de grande estima. Este medalhão confere diversas bênçãos de Selimom ao seu portador. Mas em momentos difíceis invocando Selimom o medalhão pode conferir A Grande Benção. Só que ao fazer isto o portador do medalhão deve repassá-lo a alguém merecedor...*

- *Por isto, eu devo repassá-lo a alguém mais necessitado, gostaria que você aceitasse, pois você precisará dele para poder cumprir seu destino...*

Ela pega o medalhão e coloca nas mãos da pessoa escolhida. Caso o jogador fique com receio ou mesmo não aceite o medalhão, ela então não entregará.

Aceitando ou não o medalhão leia o seguinte:

Ela olha para você e diz: - *Por favor, ajudem meu filho, pois ele precisa muito de vocês. Selimom será muito generoso...*

Ela olha o novo para você, dá um leve sorriso, acena como que se despedindo e surge um clarão no céu. Um raio cai bem perto do grupo! Naquela fração de segundo em que o relâmpago acaba a jovem some também!

O grupo, mesmo olhando atentamente não descobrirá nada e fazendo-se um teste de Seguir Trilhas, percebe-se que não há marcas no chão das pegadas da jovem.

OBS: Caso a pessoa escolhida não tenha aceitado o medalhão, ele aparecerá magicamente no bolso do novo portador. Ao perceber a presença do medalhão, se ele não o jogar fora, considera-se que ele aceitou então de bom grado.

No caso então do novo portador ficar com o medalhão, leia as descrições dos poderes dele no apêndice, mas não revele ao portador a menos que ele use a magia Análise.

Dontos de Experiência:

No item 2.2.2 tentando se hospedar:

- Quem participou com boa interpretação na busca por uma hospedagem: + 1;

No item 2.1.3 - Encontrando o guia:

- Quem participou com boa interpretação na negociação com o guia: +1;

No item 2.2.1 - Encontro Inesperado:

- Quem lutou bravamente contra os gigantes: +1;
- Quem lutou heroicamente contra os gigantes: +2;
- Quem decidiu prontamente ajudar Ágata: +1;
- Quem decidir recuperar o dinheiro roubado sem a necessidade de o condutor solicitar: +1;
- Quem se lembrou de deixar alguém vigiando a carroça: +1;

No item 2.2.2 - Os ladrões:

- Quem lutou bravamente contra os ladrões: +1;

No item 2.2.3 - Chegada a Chipara:

- Quem conseguiu sair ganhando da corrida de cavalo: +1;
- Quem participou com boa interpretação na cidade e na despedida de Ágata/ajudou o condutor da carroça a dar explicações ao seu patrão: +1.



3 - A Cidade de Tálamo

A cidade de Tálamo não está descrita no Livro dos Reinos ou em quaisquer complementos oficiais de Tagmar, pois se trata de uma cidade de pequeno

porte e pouca importância, hoje, quase equiparada a um vilarejo. Sua localização é no centro do Reino de Marana, mas sua descrição pode ser adaptada a qualquer reino.

3.1 - Descrição de Tálamo

Esta descrição a seguir só será lida caso o grupo encontre a carta de Hesor no item 3.6.2.

Tálamo é uma pequena cidade, quase esquecida no tempo, apenas tendo uma ínfima importância devido à sua pequena produção agrícola.

A cidade não prosperou tanto por vários motivos. Vê-se que, aqui, o solo não é tão fértil quanto nas demais cidades, onde se localizam as terras mais ricas e onde a influência de pessoas, milícias e comerciantes é mais abundante.

Tálamo é atualmente governada por Romã, (neto do famoso Capitão Romã), governante de toda a região, abrangendo localidades vizinhas, sendo a área de menor importância em todo o reino.

Pelo que dizem, Tálamo já foi uma cidade imponente e pujante, contudo durante a invasão Bankdi ao Reino de Marana, a cidade habitada por um povo extremamente pacífico foi ocupada, sua população foi escravizada e boa parte das construções destruídas.

Por volta do ano de 1407, com a queda dos Bankdis no norte de Tagmar, o grande Capitão Romã Tálamo reorganizou o exército e conseguiu restabelecer o reino reconquistando os territórios ocupados pelos Bankdis. Quando o "Exército da Reconquista" chegou à região, esta foi a última cidade a ser recuperada, a qual estava ainda sob o domínio de uma resistência formada por alguns dos Bankdis que ainda ali se concentraram. Em homenagem ao bravo capitão, a cidade foi rebatizada com o nome do Herói.

Após a invasão Bankdi não houve um crescimento significativo da cidade, tanto é que a maioria das atuais construções é de casebres e as melhores residências remontam à época antes da invasão.

Um fato curioso na cidade é que às vezes surge um aventureiro destemido, sempre acompanhado de um mapa, (geralmente comprado por um alto preço), dizendo capaz de encontrar parte do tesouro que os Bankdis saquearam, e deixaram escondidos nas proximidades de Tálamo. O pequeno povoado, já acostumado ao ânimo e mesmo ingenuidade desses infelizes que surgem em busca de fácil enriquecimento, debocham deles, que entristecidos, sempre voltam para suas casas de mãos vazias.

Alguns anciãos repassam uma história diferente em relação à expulsão dos Bankdis: dizem que durante muitos anos viveram na região dois magos. Segundo contam, estes místicos foram os verdadeiros heróis salvadores da cidade, responsáveis pela expulsão dos Bankdis, ao contrário da versão mais difundida de ter sido o Capitão Romã o grande herói.

Casas antigas, estradas mal conservadas e milícia precária, este é o estado que hoje se encontra Tálamo.

Na verdade, foram realmente dois magos muito poderosos que expulsaram os Bankdis da cidade. Seus nomes são Calmare Lançal (mago necromântico) e Vítor Mártir (mago elemental), porém Vítor faleceu nos combates finais.

3.2 - A Chegada em Tálamo

Após, os imprevistos da viagem, vocês chegam à cidade de Tálamo. Já nos perímetros da cidade, a chuva pára e vocês vêem diversas plantações e alguma pecuária, apesar da terra não parecer tão fértil quanto nos territórios vizinhos.

Todos na cidade trabalham, desde as crianças aos mais velhos. O local parece ter pouco trânsito de pessoas não sendo tão próspero quanto os centros comerciais vistos durante a viagem. Em uma praça vê-se uma feira livre.

Caravanas partem regularmente, repletas de trigo, milho, cevada e arroz. É uma cidade pacata, praticamente não cruzam com milícias nas ruas, a maioria da vigilância existente se limita a homens que vigiam as carroças repletas de alimentos.

Ao visitarem a feira livre, haverá uma gama de produtos encontrados à venda (fica a critério do Mestre). Caso desejem comprar algo, o grupo notará que os comerciantes ficam felizes ao verem moedas, pois nota-se que tudo é trocado por cereais, sem muitas vezes chegar a virar moedas. O alimento colhido e rudemente ensacado é trocado diretamente por artigos comuns como tecidos e bebidas.

3.3 - Explorando o Território

Ao lado da praça da feira livre passa a principal rua da cidade. Trata-se de uma rua larga com algumas casas simples e pequenas ruelas perpendiculares. Dentre os movimentos de carroças e cestos de alimentos pelas estradas, duas construções se destacam pelo tamanho: as tabernas "Biritas de Fogo" e "Corcel Dourado".

3.3.1 - Taberna "Biritas De Sogo"

Vocês entram em um verdadeiro pé-sujo. O local parece não ser limpo desde o segundo ciclo! Com esta vista é capaz de suspeitar se os ratos são hóspedes da casa, apesar de não se ver nenhum agora. Atrás do taberneiro há garrafas com nomes de bebidas que nunca viram. Em uma mesa alguns homens bebem e comem uma comida nada apetitosa. Eles falam alto, batem na mesa, e de vez em quando arrotam e parecem que riem de alguém.

Depois de um breve tempo o estalajadeiro pergunta a vocês:

-Hei vocês... Vão beber alguma coisa?

Quem desejar tomar uma bebida, além de pagar um preço maior que a média, após o primeiro gole, deverá fazer um teste de Resistência Física contra

força de ataque 10, e caso não passe, ficará estarelecido com as sensações que tiver, como uma ardência tão forte nos olhos e na garganta que perderá -1 ponto na EF. Os demais freqüentadores da casa rirão dele. Se alguém resolver interpelar o grupo que está na mesa este desafiará alguém do grupo a beber umas "Bebidas de Homem".

A cada dose o personagem terá que fazer o mesmo teste de Resistência Física. Caso passe, ficará com penalidade de -4 (cumulativo a cada dose) por 1 dia. Se falhar, desmaiará. O oponente por beber aquela bebida comumente, é imune a ela até a 3ª rodada.

Caso alguém crie uma situação de combate, um dos freqüentadores que estão sentados se levantará e desafiará um dos personagens do grupo para um combate desarmado.

A milícia demorará certo tempo para vir (10 rodadas). O número de pessoas no local não é grande e não são guerreiros, apenas arruaceiros. Havendo confusão generalizada, o taberneiro irá de pronto participar, pois adora brigar.

3.3.2 - Taberna "Corcel Dourado"

Apesar de quase deserta, esta taberna ostenta um ambiente pacífico, acolhedor, onde servem bebidas finas e pratos saborosos. O local tem um aroma adocicado que combina muito com a sua decoração refinada. Pequenas mesas circulares e cadeiras rústicas compõem o ambiente, onde se destaca a melodia de um jovem bardo muito bem vestido acompanhado de sua flauta. Às vezes, ele faz algumas pausas, conta piadas e volta a tocar. As piadas são as únicas coisas que agrada aos homens entediados por verem que suas acompanhantes prestam atenção naquele bardo, muito além de um mero espectador de uma apresentação artística. Algumas moças próximas ao músico parecem "extasiadas" com a sua melodia.

Em uma das paredes laterais observa-se uma tela em destaque com a pintura de 3 homens. Ao lado da pintura está o que parece ser um brasão.

Com o taberneiro ou qualquer outro freqüentador, descobre-se que a taberna é mais utilizada por jovens ou para simples encontros, pequenas festas e comemorações particulares, como a que está ocorrendo hoje. Desse modo, muito pouco freqüentada. Nesta taberna há quartos disponíveis (no 2º andar) que podem hospedar o grupo, mas o preço é o dobro do normal.

Caso indaguem ao taberneiro sobre o bardo, ele dirá que acredita nos poderes mágicos da flauta usada pelo músico como capaz de "atrair mulheres". Mas esta informação é falsa, pois este efeito é obtido pelo carisma e magias do bardo.

Quanto à pintura, qualquer um dirá que é uma tela com a pintura do capitão **Romã de Tálamo**, **Calmare Lançal** e **Vítor Mártir** e em relação ao brasão será informado que é o brasão da cidade.

Se perguntados sobre quem são os homens será informado que o Capitão Romã foi o grande herói da libertação contra os Bandkis, e que os outros 2 eram seus ajudantes de ordens.

Uma **Observar** (difícil) indicará que a indumentária dos "ajudantes" não combina com o cargo militar, pois não trajam fardas militares como a do Capitão.

3.4 - O Encontro com Daegus Lançal

Ao perguntarem a qualquer um dos dois taberneiros ou aos transeuntes nas ruas sobre Daegus Lançal, descobrirão apenas a localização de sua casa.

3.4.1 - A Casa de Daegus Lançal

Vocês chegam a uma rua de pouco movimento, identificando facilmente uma casa amarela como sendo a residência de Daegus Lançal, em acordo às descrições recebidas.

É uma casa simples, porém em bom estado de conservação, ao contrário de muitas da região. Na casa ao lado destaca-se uma mulher debruçada na janela.

Caso o grupo permaneça próximo a casa, a vizinha bisbilhoteira puxará conversa e perguntará quem são os aventureiros, assim como, se questionada, facilmente informará que ouviu Daegus Lançal comentar na rua que iria à casa de seu filho, Henrique.

O grupo pode esperar o retorno de Daegus, ir à casa de Henrique ou entrar furtivamente na casa para investigá-la, devendo buscar uma forma de distrair a vizinha para ter sucesso, senão ela chamará pela milícia local e pelos vizinhos, gritando sobre a existência de ladrões na casa de Daegus. Os acessos da casa são as portas da frente e dos fundos (ambas trancadas) e janelas (uma na parede da frente e outra na parede lateral da casa).

Caso consigam entrar na casa:

É uma casa modesta, tendo uma ampla sala com uma mesa retangular de seis assentos e alguns móveis rústicos, um quarto com uma cama confortável, uma pequena escrivaninha e mais adiante um acesso para uma modesta dispensa. Acima da cama há um quadro de uma família com um casal adulto e três meninos.

Um fato chama a atenção de vocês... Parece que Daegus gosta de gatos, pois há vários deles na casa.

Quem observar o quadro com atenção, notará que o rosto da mulher é exatamente igual ao da jovem que apareceu no caminho e solicitou ajuda! Se depois alguém perguntar pelo quadro, Daegus explicará que são seus pais e seus dois irmãos.

Em uma das gavetas da escrivaninha há um saco pequeno com as economias de Daegus, 3 M.O. Caso optem por dirigirem-se ao lar de Henrique (a poucas quadras de onde estão), encontrarão Daegus Lançal na casa de seu filho.

3.4.2 - A Casa do filho de Daegus

O grupo irá encontrar Daegus na casa de seu filho Henrique.

Retornando pela rua, vocês dobram a esquerda andam pelo menos 3 quadras até que encontram uma casa pequena também pintada de amarelo. É uma casa muito semelhante à de Daegus.

Quando eles se apresentarem como enviados pela mãe de Daegus, avise ao grupo que eles notam que Daegus não é uma criança, e que para ser filho daquela jovem que encontraram no caminho, deveria ter a idade de uma criança.

Se falarem que foram enviados por Ágata leia o seguinte:

No momento que vocês mencionam que foram enviados por Ágata, Daegus nitidamente emocionado se ajoelha diante de vocês e fala:

— *Ó nobres Srs., fui então recompensado pelas graças de Selimom, que enviou o espírito de minha mãe a fim de guiar vocês até a mim. Não sei como poderei agradecer a tão nobre honraria!*

Ele explicará que sua mãe morreu quando ele ainda era uma criança.

Quando indagado sobre o seu problema, Daegus pedirá que se sentem em volta de uma grande mesa presente em um dos cômodos da casa e narrará o seguinte:

— *Tenhoorado muito a Selimom por ajuda. Eu orei tanto nestas noites! Bendito seja Selimom e sua proteção! Meu irmão está sumido já faz tempo e não consigo saber o que aconteceu.*

— *Temo que algo de ruim possa ter acontecido. Tive uns sonhos muito ruins nestas últimas noites. Por favor, me ajudem... Não sou rico mais posso recompensá-los com minhas economias.*

Se indagado ele dirá de dispõe de 3 M.O. para pagar.

Se perguntado qual motivo suspeita do sumiço de Augustu, ele a princípio passará a idéia de pagamento por um seqüestro, apesar de não se considerar rico, mas pelo fato de recentemente homens estranhos rondarem a casa de Augustu, pelo que disseram alguns moradores.

Daegus também dirá:

— *Tive um sonho com minha mãe, dizendo que "seu colo comporta multidões, sua força é capaz de devastar mundos e vê-lo sofrer gritou de forma a alcançar terras distantes e trazer as pessoas que salvariam a família."*

3.5 - Investigando o Seqüestro

O grupo poderá investigar o sumiço de Augustu de 3 formas:

1. Indo até a casa de Augustu, e esperar que os cobradores apareçam (item 3.5.1);
2. Indo a taverna "A Dose Salvadora" se descobrirem com os cobradores que ele tem uma dívida lá. Caso não tenham interrogado os cobradores, Daegus poderá dizer que ele andava indo muito a essa taverna (item 3.5.2);
3. Investigando com as crianças. Eles só saberão das crianças caso façam a investigação na taverna "A Dose Salvadora" (item 3.5.3).

Após a investigação, na volta para dormir, o grupo será atacado por assassinos (item 3.5.4).

OBS: Se por algum motivo o grupo decidir investigar o outro irmão (Hersor) eles chegarão até a sua casa, mas um serviçal dirá que ele não está, não sabendo dizer aonde ele foi.

3.5.1 - Investigando A Casa de Augustu

Ao perguntarem para Daegus ou para outros moradores da cidade, todos indicarão o local da casa de Augustu que também pode ser identificada pelas portas e janelas amarelas.

Percorrendo as ruas da cidade vocês chegam à casa de Augustu. Logo percebem que ela é um pouco maior que a de Daegus e está em um estado de conservação bem melhor. Talvez tenha sido pintada há pouco tempo, pois o amarelo das portas e janelas parece bem mais intenso.

Se permanecerem no local, após um tempo leia o seguinte.

Vocês escutam um barulho e vêem dois homens encapuzados se aproximando da casa.

Se o grupo estiver escondido dentro da casa leia:

Um deles chega a bater na porta, aguarda por uns instantes e retira-se, juntando-se ao outro, mas os dois não vão muito longe e permanecem a rondar a casa.

De qualquer forma, caso o grupo deseje interceptá-los, eles não serão violentos, e com uma boa motivação (intimidação, persuasão, etc.) dirão o que estão fazendo ali:

- Na verdade são duas pessoas contratadas por um taberneiro para encontrar Augustu;
- Augustu tem uma dívida de 3 M.O. na taberna "A Dose Salvadora";
- Ele tinha prometido pagar esta semana e como ele não apareceu o taberneiro acha que ele está tentando fugir da cidade sem pagar a dívida;
- Esta taberna localiza-se do outro lado da cidade.

Outra opção caso não interroguem os cobradores é segui-los. Se fizerem isto, o grupo chegará até a taberna "A Dose Salvadora".

Caso o grupo decida investigar a casa:

Esta é uma casa bem maior que a casa de Daegus. Há uma grande sala com uma mesa bem trabalhada cercada por seis cadeiras, uma cozinha que também é uma dispensa. Há também duas portas abertas. Uma leva a um quarto confortável e outra leva a uma saleta que parece ser um local de trabalho.

Na cozinha e no quarto não há nada de especial. Quando decidirem ir à saleta leia:

Esta é uma pequena saleta com uma mesa e uma cadeira. Em uma das paredes há uma estante com livros e nas demais há vários mapas e papéis pendurados. Sobre a mesa há um livro aberto.

Ao verificarem os livros encontrarão muitos livros com enormes listas com nomes, e valores. São livros de contabilidade. Em cima da mesa há um livro (também de contabilidade) aberto.

Caso alguém anuncie que vai olhar o livro, mostre a uma cópia da página do livro de contabilidade que está no item 6.3 - Cartas e textos. Esta página é uma dica que Augustu está endividado e que atualmente deve 3 M.O. à taverna "Dose Salvadora".

Não há mais nada de valor na casa.

3.5.2 - Taberna "A Dose Salvadora"

Essa taberna fica um pouco mais distante do centro da cidade. Ao entrarem vocês notam que é muito pouco freqüentada, pois há poucas pessoas no lugar, inclusive boa parte das cadeiras ainda estão empilhadas.

O taberneiro não estará presente, mas haverá um pequenino (Fladir), que em troca de algumas moedas ou uma agradável conversa com uma personagem do sexo feminino, dirá que trabalha para o taberneiro. Através dele serão informados que Augustu tem uma dívida de 3 M.O. com a taberna (por despesas com festas, bebidas e mulheres). Caso indaguem especificamente sobre algum fato estranho envolvendo Augustu ele dirá:

— Com freqüência Augustu vinha aqui jantar. Há uma semana apareceu um gato preto, que ficou a rondar os pés dele. Não sei por que, mas ele ao invés de enxotar o bichano, resolveu adotá-lo. Todas as noites ele dava um pouco de sua comida para o animal, porém o gato não apareceu mais para suas refeições assim que Augustu foi-se embora.

Caso perguntem para mais alguém presente no bar, leia para os jogadores:

Um homem chega até vocês e relata: — *Eu soube que duas crianças viram há algumas noites atrás, durante a madrugada, um "monstro" caminhando pela cidade!*

Porém Fladir diz: — *Não acreditem nele... Cada semana ele inventa uma história nova para se destacar no povoado, a última foi dizendo ter salvado uma menina do ataque de dois cães alão!!*

Caso indagado o homem, ele fornecer os nomes (Salia e Celia) e onde moram as crianças.

3.5.3 - A História das Crianças

Sem grande esforço, o grupo encontrará nas proximidades da taverna a casa das crianças. Quando perguntarem pelas crianças aparecerá a mãe delas (Silvia) que ficará muito ressabiada de permitir que estranhos conversem com seus filhos.

Uma **Persuasão** (difícil) será necessária, a não ser que o grupo dê bons motivos para a mãe permitir. Ela não aceitará dinheiro como forma de persuasão, e caso o grupo faça isso ele ficará ofendida e a persuasão necessitará de um teste Absurdo. Mas se o grupo der bons motivos a dificuldade do teste poderá ser reduzida.

Caso consigam interrogarem as crianças leia o seguinte:

*- Eu e minha irmã estávamos brincando no quintal quando vimos perto da cerca, o Mooooonstro!
- Ele tinha duas enooooormes asas negras como a noite, duas bocas graaaandes e sua pele parecia com o breu mais escuro do mundo!*

Esta é uma descrição infantil (e um pouco errônea) para a Sombra Maior que cruzou a plantação de seus pais. O uso de **Seguir Trilhas** não será possível porque a Sombra flutua.

Por causa do gato preto da taverna e da descrição errônea das crianças o grupo poderá suspeitar da existência de um demônio (o que não é verdade). Não há como o grupo deduzir que na verdade há um necromante envolvido e ninguém na cidade agora revelará nada sobre Teloar e seu passado. O grupo não tem saber que neste momento Augustu já está morto.

3.5.4 - O Ataque dos Assassinos

Quando o grupo tiver terminado de investigar os locais existentes, anuncie que já é noite. Pergunte para os jogadores o que eles vão fazer. Caso queiram se hospedar na casa de Daegus ao chegar lá um serviçal dirá que ele não está. Caso indagado sobre seu paradeiro o serviçal não saberá informar. Ele sugerirá que o grupo se hospede em uma das tavernas da cidade, recomendando a Corcel Dourado.

Assim que o grupo decidir ir se hospedar (independente do local) leia:

Vocês se dirigem para o local de descanso, ansiando também por uma boa janta. Agora já escuro vocês estão na porta quando ouvem um barulho ao lado de vocês... Uma flecha acerta a parede...

Neste ponto o grupo sofrerá um ataque de assassinos (1 para cada integrante do grupo) contratados por Teolar, que já sabe da presença de pessoas a investigar o desaparecimento de Augustu.

Peça para todos fazerem um teste de **Observação** (difícil). Anões farão um teste na dificuldade média. Aqueles que passarem no teste sofrerão uma Surpresa Parcial. Quem não passar sofrerá uma Surpresa Completa.

Eles estão do outro lado da rua, e todos eles (menos um que errou a flechada) farão um ataque no grupo com + 5 na primeira rodada (pelo ataque de surpresa). Os assassinos darão preferência por acertar as pessoas mais equipadas. Quando o grupo correr para enfrentá-los, eles já terão largado os arcos e estarão empunhando espadas de mão e meia utilizando as duas mãos.

Na verdade os assassinos são Reanimados a serviço de Teolar. Eles lutarão até serem destruídos. Caso algum assassino seja capturado ainda "vivo", ele não dirá nada.

Todos os assassinos estão equipados com cota de malha completa e com elmos fechados. Como está de noite, se o grupo explicitamente não anunciar que retiraram os elmos, eles não terão como descobrir que são mortos vivos. Caso anunciem espontaneamente que retiraram os elmos, peça para quem estiver revistando fazer um teste de **Observar** (muito difícil). Um sucesso revelará que são mortos-vivos. Caso haja algum sacerdote ou mago necromântico no grupo, reduza a dificuldade em um nível.

3.6 - A Notícia da Morte Hesor

No dia seguinte, Daegus entrará em contato os heróis, podendo o encontro ocorrer em sua casa, na casa de seu filho ou numa taberna mais tranqüila, como a Corcel Dourado.

Daegus se senta e pede para alguém servi-los. Durante a refeição vê-se que ele, além de abatido, se recusa a alimentar-se. E se vira para vocês e diz:

- Bem, jovens aventureiros, já é um novo dia e eu gostaria de saber como andam as investigações. Alguém já tem o paradeiro ou ofereceu uma recompensa pelo meu irmão?

Após ouvir o que o grupo tem a dizer das investigações, um criado surge correndo em direção a Daegus pedindo licença por interromper a conversa e avisa que seu irmão Hesor fora encontrado morto dentro do templo (O Grande Santuário). Daegus terá uma reação que revelará surpresa, indignação e temor, imaginando-se como

sendo o próximo a ser morto. Caso o grupo não pense na idéia, deve Daegus, apressado, convidá-los a acompanharem-no até o local onde Hesor foi encontrado morto.

3.6.1 - O Corpo de Hesor no Santuário

A entrada do "Grande Santuário" não só está cheia como também com um movimento frenético. Pessoas se amontoam e ficam na ponta dos pés tentando enxergar melhor... Perto do centro do templo, onde o corpo repousa, a milícia local afasta os curiosos. Muitos rostos apavorados com a cena... Mães tapam os olhos dos filhos que tentavam chegar perto do foco de toda aquela confusão, outras os levam para longe, buscando de alguma forma evitar que as crianças vejam aquela terrível cena.

Em prantos, Daegus se dirige ao corpo, enquanto um sacerdote se aproxima tentando confortá-lo da dor que sente.

Enquanto isto ocorre, é a chance do grupo ver o corpo de Hesor, (que foi morto pela Sombra Maior) e descobrirão que no corpo:

- A pele das costas está "rasgada" (Observação fácil);
- Mãos com sinais de luta (Observação média);
- A pele debaixo da roupa está esbranquiçada (devido ao toque da Sombra, Observação difícil);
- Não há cortes no corpo e roupa está intacta (Observação média);
- Em volta do corpo há apenas pegadas de Hesor (Observação média).

No caso, Hesor foi atacado pela mesma Sombra que levou Augustu. Não houve testemunhas do crime.

O sacerdote que tenta confortar Daegus se chama Alchivor. Ver a sua descrição no Apêndice.

Após os soldados recolherem o corpo, um outro sacerdote do Santuário pede permissão a Daegus para realizar o enterro naquela tarde. Daegus sai do templo, desconsolado.

O grupo poderá investigar a casa de Hesor para ver se encontra alguma pista ou então esperar até o enterro. Caso não decidam investigar pule o próximo item.

3.6.2 - Investigando a Casa de Hesor

Sua localização será fácil, sendo prontamente informados por qualquer transeunte. Ao chegarem à casa, informe ao grupo que a porta está entreaberta. Ao entrarem, verão o seguinte:

A casa, que também tem portas e janelas amarelas, é mais modesta que dos outros irmãos Lançal. A porta está entreaberta...

Ao entrarem:

Vocês notam que a casa está toda revirada. Há apenas dois cômodos: o primeiro, uma sala que também faz a vez de uma dispensa, com uma pequena mesa de quatro pessoas, porém a mesa e as cadeiras estão tombadas no chão. Vocês ouvem algo do outro cômodo...

Ao investigarem o outro cômodo:

O outro aposento é um quarto em que se destaca um quadro com a imagem da família, incluindo seus pais e irmãos. Há uma cama e uma cômoda. Em cima da cômoda há um livro, uma pena e tinta. Além disto, percebe-se que o som vem debaixo da cama.

O som nada mais é que um gato preto miando. Apesar de o grupo poder suspeitar de ser o animal algum demônio, é apenas um gato comum. Já a confusão na sala se deve ao início da perseguição de Hesor pela Sombra, que se findou apenas no templo com a morte dele.

Duas coisas podem ser descobertas na casa de Hesor. A primeira é uma passagem no seu diário:

"- Já faz mais de três dias que Augustu sumiu e agora a noite aconteceu um coisa curiosa. Estava reunido com um grupo de amigos quando notamos a presença de um animal no quintal. Saímos todos, mas nós não conseguimos encontrar nada, parece até que o animal sumiu por encanto sem deixar nenhum vestígio."

Em outro dia está anotado...

"- Ontem o Animal apareceu de novo, meu serviçal foi investigar mas não consegui vê-lo".

Outras coisas deixadas sobre a mesa são duas cartas, uma é a carta de Imiril para Hesor e outra é a carta de Hesor para Imiril. Estas cartas se encontram no item 6.3 - Cartas e Textos.

Ao lado da carta de Hesor há um mapa da região e embaixo deste uma folha com a história de Tálamo. Se o grupo decidir ler a História, leia a descrição da cidade que está no item 3.1 - Descrição de Tálamo

3.7 - O Enterro de Hesor

O Enterro terá a presença da família de Daegus, alguns sacerdotes e amigos, porém nenhuma informação útil será dada por estes personagens neste momento. Após a cerimônia, Daegus vai se

recolher em sua casa e não sairá de lá até o dia seguinte.

Leia para o grupo:

No enterro estão presentes toda a família de Daegus, alguns sacerdotes e amigos. Após uma cerimônia simples, todos vão embora. Daegus se despede de vocês dizendo que irá se recolher na sua casa e que amanhã de manhã gostaria de falar com vocês.

Peça para alguém do grupo fazer uma Observação (média). Caso consigam leia o seguinte:

Já perto da saída do cemitério vocês notam uma cena inusitada. Dois coveiros estão numa discussão acirrada em frente às cinco covas.

Caso investiguem, diga para o grupo que os coveiros discutem, pois um deles afirma que já havia enterrado estes mesmos corpos na semana passada.

Caso alguém peça para ver os corpos (que estão embrulhados em mortalhas) com **Observação** (fácil) mostrará que são os corpos dos assassinos. Um dos coveiros então dirá:

Um dos coveiros fala a vocês:

— Eu já disse ao meu estúpido colega, mas ele não acredita. Na semana passada 5 ladrões foram condenados à morte e eu mesmo os enterrei!

Neste momento o outro coveiro interpela dizendo:

— Você está louco? E eles saíram debaixo de sete palmos de terra? Tá pensando que os deuses iriam perdoar ladrões?

Caso o número de assassinos seja maior que 5 (de acordo com o número de personagens do grupo), será preciso ajustar essa informação na fala do coveiro.

Caso interroguem o primeiro coveiro, ele fará questão de mostrar que os corpos têm marcas de corda em volta do pescoço que seria comum em pessoas enforcadas. Mas não saberá dizer em qual lugar exato tinha enterrado os corpos e não saberá explicar por que eles estão ali para ser enterrados novamente.

Talvez o grupo possa então suspeitar do envolvimento de um necromântico na história, mas isto eles devem deduzir.

Após essa cena, avise ao grupo que noite começa a cair. Se decidirem procurar Daegus ele recusará a falar com o grupo até o dia seguinte.

3.8 - A Revelação

No final da manhã, Henrique (filho de Daegus) bate à porta e solicita que o acompanhem até a casa de seu pai, pois ele deseja falar-lhes urgentemente.

Ao chegarem lá...

Chegando lá, Daegus deixa seu filho do lado de fora da casa com instruções para evitar qualquer intromissão na reunião que deseja ter com o grupo, pois sabe que alguns desejarão vê-lo para ainda prestar-lhes condolências pela morte do irmão.

Já dentro de seu aposento, Daegus senta-se e diz:

— Nunca acreditei muito na lenda, mas pelo visto ou ela é realmente verdadeira ou alguém crê na sua existência!

— Meu falecido bisavô, Calmare Lançal, era um mago muito conhecido e poderoso em nossa cidade. Segundo meu pai contava, ele se decepcionou muito quando, no início meu avô e depois meu pai, decidiram não seguir sua profissão, passando a ser comerciantes, o que para ele era algo fútil e sem valor. Mas, mesmo assim meu bisavô acreditava que um dia alguém na família tornar-se-ia um mago tão poderoso e famoso quanto ele.

— Assim, ele decidiu pôr um encantamento onde o feitiço passaria aos seus descendentes e chegaria ao seu sucessor. Logo, alguns meses antes de falecer, já enfermo, ele usou de seus poderes para fixar a fórmula de uma magia muito poderosa nas costas dos três bisnetos da família Lançal: eu, Augustu e Hesor. Dessa forma, o feitiço encontra-se escrito hoje em três partes, que lidas individualmente não geram quaisquer efeitos, porém juntas as partes, completam-se um ritual capaz de uma grande magia. A língua utilizada, até onde sei é indecifrável. Isto sempre foi um segredo de família guardado a sete chaves.

Daegus não saberá dizer qual colégio pertenceu Calmare. Se questionado especificamente sobre o encantamento, dirá que:

— Seu poder é capaz de trazer à vida um grande animal, maior que um elefante, de tamanho descomunal e com poder de voar!

Daegus proibirá a qualquer um ver a figura desenhada em suas costas, pois foi fortemente condicionado desde a infância a jamais revelar a natureza da tatuagem a pessoas que não fossem da família.

Ele então dirá ao grupo:

— Na verdade meu bisavô nos deixou uma carta que, segundo ele, explicava o poderoso encanto, mas infelizmente a carta está escrita numa língua indecifrável.

Dizendo isto Daegus vai ao seu quarto e volta com um papel amarelado pelo tempo e entrega a vocês.

Verifique se há alguém que saiba ler em élfico. Caso não exista avise que a carta está escrita num alfabeto estranho. Caso alguém leia élfico ou arranje alguém para ler, diga aos jogadores que os caracteres são élficos, mas as palavras não fazem sentido.

A carta foi escrita com caracteres élficos, mas as palavras estão em Males. Será necessário o grupo deduzir isto para ganhar um ponto de experiência extra.

Neste ponto Daegus dirá que tem um livro no quarto dele que pode ajudar.

ATENÇÃO: Somente após anunciar que Daegus foi a seu quarto, peça para a pessoa mais inteligente do grupo fazer um teste de **Intelecto** (Fácil). Caso consiga anuncie que a pessoa percebe que o texto está escrito em Males, mas com o alfabeto élfico.

Neste ponto mostre a carta de Calmare Lançal (6.3 - Cartas e textos) ao grupo. Siga para o próximo item.

3.9 - A Captura de Daegus

Assim que o grupo ler a carta, ou se não tiverem decifrado o conteúdo, anuncie que a porta do quarto onde está Daegus se fecha com força fazendo um grande barulho.

Assim que o grupo decidir ir ao quarto leia:

Ao se aproximarem da porta vocês notam que do nada um dos gatos se transforma numa pequena criatura com asas com pouco mais de 30 cm... ela olha para vocês e vocifera:

— Aqui! Aqui! Detenha-os!!!

Neste momento varias figuras totalmente negras aparecem pelas frestas da porta e rapidamente bloqueiam o caminho.

Estas são 5 Sombras Menores que estão a tentar impedir do grupo de tentar resgatar Daegus. Se o grupo tiver um sacerdote que tenha hábito de sempre tentar repetidas vezes esconjurar mortos vivos, adicione mais algumas. A pequena criatura é o Homúnculo do Necromântico e assim que as sombras aparecerem se tornará invisível e retornará discretamente para seu mestre.

Caso tenham conseguido entrar no quarto em até 4 rodadas se defrontarão com a Sombra Maior que está tentando tirar a pele de Daegus.

Caso o grupo demore mais de 4 rodadas para eliminar as duas sombras Daegus terá sido gravemente ferido quando a Sombra maior arrancou

sua pela para obter a última parte do encantamento e terá fugindo por uma fresta do chão.

Se demorarem mais de 6 rodadas, além de a Sombra Maior ter conseguido pegar a pele, Daegus terá sido morto.

Após terem combatido (ou não) com a Sombra Maior leia para o grupo:

Vocês estão ainda tentando se recuperar do ataque quando alguém bate a porta. Um serviçal comunica que o sacerdote Alchivor deseja falar com urgência... Imediatamente entra um homem vestido com trajes simples e voz mansa... Vocês lembram que é o mesmo sacerdote que no dia anterior consolou Daegus no Santuário.

Assim que deixarem-no entrar o sacerdote fala ao grupo:

- Hoje de manhã fui procurado por Emili uma cortesã que frequenta algumas tavernas. Ela me procurou para pedir conselhos, pois estava tendo um caso com um "nobre". Ela me disse que tinha sido amante de Augusto e esse "nobre" estava fazendo muitas perguntas sobre a família Lançal. Com a morte de Hesor ela me procurou.

- Na conversa que eu tive, ela me falou que o nome do nobre era Teolar. No início eu não tinha lembrado quem era, até que eu resolvi vasculhar alguns antigos documentos e descobri um relato sobre Teolar Goldrim. Estes documentos falam da vida e dos motivos que há muito tempo atrás fizeram que ele fosse condenado à fogueira, mas...

O Sacerdote pega um rolo de papiro e lê para vocês...

Leia para o grupo a biografia de Teolar.

Depois disso o grupo deverá deduzir que é necessário falar com Emili para descobrir onde Teolar se esconde.

OBS: se tiverem conseguido impedir que Daegus seja morto, ele oferecerá ao grupo um Arco Mágico (veja no apêndice os detalhes do arco).

3.10 - Encontro com Emili

Ao procurarem Emili ela falará facilmente, pois está com remorsos, se sentindo culpada pela morte de Hesor. Ela poderá dar as seguintes informações ao grupo:

- Ela se encontrava secretamente com ele e que na verdade ele a usou para extrair informações da família Lançal;
- Emili dirá que ficou arrependida depois da morte de Hesor, e por isto procurou o sacerdote;
- Ela não sabe aonde Teolar se esconde, mas pode mostrar o local onde eles se encontravam;
- Ela está apavorada com a hipótese de ser também assassinada;

Dontos de Experiência:

Nos item 3.3 - Explorando o Território:

- Quem tiver coragem de tomar uma bebida: +1;
- Quem evitar ou apartar um início de briga: +1;

No item 3.4 - O Encontro com Daegus Lançal:

- Quem conversar com a vizinha e conseguir a informação: +1;
- Quem conseguir entrar na casa de Daegus furtivamente: +1;

No Item 3.5 - Investigando o Seqüestro:

- Se Daegus der a dica de ir à taberna "A Dose Salvadora": 0;
- Quem obtiver informações com os credores e deduzir a necessidade de visitar taberna "A Dose Salvadora": +1;
- Quem conseguiu informação sobre as crianças: +1;
- Quem conseguir convencer a mãe deixar que o grupo interroge as crianças: +1;

No item 3.6 - A Notícia da Morte Hesor:

- Quem investigou o corpo mais detalhadamente: +1;
- Quem deduzir uma busca na casa de Hesor: 1;

No item 3.7 Enterro de Hesor:

- Quem interrogar o primeiro coveiro e suspeitar/deduzir do envolvimento de um necromântico na história: +1;

No Item 3.8 - A Revelação:

- Quem deduzir que a carta está escrita em Males, mas com caracteres élficos: +1;

No Item 3.9 - A Captura de Daegus:

- Quem lutou bravamente contra as sombras: +1;
- Quem participou com boa interpretação na conversa com o Sacerdote Alchivor/ Quem participou ativamente no cenário +1;

No item 3.6 - Encontro com Emili:

- Quem participou com boa interpretação na conversa com Emili: + 1;

4 - Esconderijo de Teloar

Antes de partir, Alchivior oferecerá seus préstimos para auxiliar quem estiver ferido. Ele é um sacerdote de estágio 10 e tem disponível 33 pontos de Karma a serem usados em magias de Curas Físicas e Curas Espirituais.

Caminhando ao sul da cidade, as casas e plantações deixam de existir, havendo uma floresta cada vez mais densa. Adentrando-se na mata, vocês encontram um bosque com um antigo banco de madeira, pouco conservado.

Este é o local onde Emili se encontrava com Teloar. Emili não sabe da localização do refúgio de Teloar, mas dirá em que direção ele sempre ia embora.

Continuando na mesma direção por uns trinta minutos, após o bosque há uma caverna, que apesar de ser uma construção natural, parece ter sido há muito tempo alterada pelo homem. Seu aspecto é de uma construção inacabada, abandonada. Porém, chegando mais perto da entrada, vocês percebem a presença sinistra de quatro esqueletos: três de prontidão na entrada, sendo um acompanhado de um mastim infernal e outro vagarosamente circulando a casa em sentido horário.

Esta é a entrada "A", mas caso investiguem, descobrirão a entrada "B" da caverna através de uma abertura no interior da masmorra embaixo d'água, através de um lago raso (apenas 1,5m de profundidade). Pode-se ver o orifício de fora da água, mas não onde finaliza, apenas pode-se ver que vai em direção ao centro subterrâneo da caverna. Esta segunda entrada irá sair na Área 11.

Nas proximidades da entrada "B" há apenas o esqueleto que circula a caverna e como seus movimentos são lentos, uma volta demora várias rodadas e se o grupo esperar ele se afastar não poderão ser notados.

4.1 - Dentro da Caverna

Área 1

Caso entrem na entrada guardada pelos esqueletos, Teloar irá notar sua presença imediatamente e ordenará que seus servos desmorts, atrasem e, se possível, matem os invasores.

Caso tenham entrado pela passagem aquática, mas foram notados terão apenas 3 rodadas antes que Teloar seja avisado e envie seus servos.

Caso tenham entrado sem serem detectados pela passagem aquática, Teloar só os notará se usarem alguma magia que chame atenção ou se atacarem uma de suas criaturas.

Área 1

A caverna é vasta internamente, mas inacabada e mal iluminada. Grandes pedregulhos ocupam quase todo o espaço. Há duas saídas deste salão. Uma a leste e outra a noroeste. Uma luz pode ser notada de um deles.

Esta área se liga a Área 2 (leste) e 3 (noroeste) sendo que a luz vem da Área 2.

Área 2

Este salão não possui iluminação. Tateando o ambiente, vocês percebem que o chão e as paredes são bem irregulares. Pouco adiante, uma luz pode ser vista de um corredor.

A luz vem da Área 4. Caso não possuam uma iluminação muito forte, a saída para área 5 só será notada com um **Observar** (difícil). Caso voltem a este salão, a saída para Área 5 será notada facilmente.

Área 3

Após passarem por um estreito corredor, vocês chegam a um vasto salão bem iluminado. Parece um local de treinamento. No centro, três esqueletos que pareciam estar treinando os olham atônitos.

Após uma rodada os esqueletos atacam o grupo. Este salão liga as Áreas 4 e 6. Há uma iluminação (com archotes) que leva a Área 6. A saída para área 4 pode ser vista, mas não há iluminação vinda de lá.

Área 4

Vocês entram em um corredor sem iluminação. As paredes internas parecem ser bem afastadas e o chão menos irregular. Uma luz ao fundo pode ser vista com certa facilidade.

Este corredor liga as Áreas 2, 3 e 8. A luz vem da Área 8. Se o grupo estiver vindo da Área 2 pode ser vista também a iluminação da área 3.

Área 5

Este corredor escuro possui uma bifurcação com duas saídas. Uma delas é iluminada.

A luz vem da área 9.

Área 6

Vocês percorrem um grande corredor curvilíneo, iluminado por archotes. As paredes são lisas e o teto levemente rebaixado.

Este corredor leva á Área 7.

Área 7

Este salão parece ser um depósito. Há um estoque de comida, água, vinho, e muitas armas e armaduras. As armas e armaduras são suficientes para equipar um pequeno exército, mas a comida é pouca.

Este local é guardado por duas sobras (uma menor e outra maior). Elas estão imperceptíveis. Elas atacarão o grupo por trás bloqueando a saída. Escolha dois dos personagens que estiverem na retaguarda. Peça para eles fazerem um teste de **Observar** (muito difícil). Quem conseguir passar no teste terá uma surpresa parcial. Quem falhar terá uma surpresa completa. De qualquer forma, como elas devem surpreender o grupo, elas atacarão e o grupo não poderá revidar este primeiro ataque. O combate depois poderá ser iniciado normalmente (rolando-se a iniciativa).

Dentre os equipamentos estocados, existem muitas armaduras de couro rígido, gládios, algumas poucas espadas simples e cinco cotas de malha parcial.

Dentre as iguarias encontradas, nenhuma tem grande valor comercial. Existe uma garrafa de vinho de Conti de uma boa safra que pode ser vendida por até 3 moedas de ouro. No entanto, para o jogador saber disso, deve fazer um teste na habilidade comércio (fácil).

Área 8

Este local possui uma iluminação, discreta. Parece ser um pequeno santuário. Há um altar grotesco numa das extremidades do salão. Ao fundo pode-se ver uma exótica máscara pendurada na parede. A figura é metade feita em ouro e metade em ferro escuro.

Um teste de **Religião** (difícil) revelará que é uma figura de Plandis. Sacerdotes fazem o teste com 2 níveis a menos de dificuldade. Um teste de Comercio (fácil) avaliará a máscara em 10 M.O.

Caso alguém tente se aproximar da máscara, uma armadilha que foi colocada será disparada quando alguém pisar no chão próximo do objeto. A armadilha consiste em estacas com um veneno paralisante. Um teste de Resistência Física (força de ataque 5) deverá ser feito. Quem falhar ficará com -4 nas colunas de ataque e -10 na Velocidade Básica. Se resistir, a penalidade será de -2 nas colunas de ataque e -5 na Velocidade Básica. Será necessário um teste de Manusear Armadilhas (difícil) para se encontrar a armadilha.

Área 9

Após passarem por um estreito corredor, vocês entram em um salão assustador. O local é fétido e há vários corpos e ossos espalhados pelo chão. Parece um cemitério!

O local é guardado por uma sombra menor. Ela atacará o último do grupo depois de todos terem

entrado. Um teste de **Observar** (muito difícil) deve ser feito e se conseguir passar no teste terá uma surpresa parcial. Se falhar terá uma surpresa completa. De qualquer forma, como ela surpreenderá o grupo com o ataque não poderá ser revidada neste primeiro ataque.

O combate depois poderá ser iniciado normalmente (rolando-se a iniciativa), mas o corredor é estreito é só há espaço para uma pessoa. Caso alguém não tenha entrado no corredor este poderá participar do combate cercando a sombra.

Área 10

Neste local há uma fonte de água com um pequeno lagozinho. Um ar refrescante renova o abafado ambiente. As paredes são úmidas e viscosas e o piso bem escorregadio. Há duas saídas sendo que uma delas há uma luz.

A luz vem da Área 5. Peça para alguém fazer um teste de **Seguir Trilhas** (fácil), se tiver sucesso diga que há muitas pegadas vindas da direção da Área 5.

Área 11

Este é o lago que se liga por baixo d'água a entrada "B".

Área 12

Este é um salão escuro. Quase nada por der visto. Os sussurros do vento podem ser ouvidos em todo o ambiente. Uma luz é vista de uma saída.

Este salão interliga a as Áreas 10, 13, 15. A luz vem da área 15.

Área 13

Vocês entram em um corredor escuro e sinuoso. O piso é regular e as paredes seguem um padrão uniforme de textura. Na medida em que avançam, percebem que o corredor é muito maior que aparentava.

Este corredor interliga as Áreas 12 e 14.

Área 14

Após alguns instantes caminhando pelo corredor escuro e sinuoso. Vocês percebem que há uma luz no fundo. Ao virarem uma das curvas vocês se deparam com 2 zumbis. Há uma imponente porta de madeira atrás dos zumbis

São 2 zumbis conscientes e estão a guardar a entrada da Área 17. Caso o grupo demore mais de 3 rodadas, chegarão ao local mais 3 esqueletos vindos da área 16 (se não tiverem ido lá).

A porta está trancada por dentro. Um teste em destravar fechaduras (fácil) será o suficiente para destrancá-la.

Área 15

Este é um corredor estreito. Um pequeno salão iluminado pode ser visto ao fundo. Sobre o chão vocês podem notar muitos ossos de seres humanoides.

Quando o grupo passar, 3 esqueletos se levantarão e atarão o grupo.

Área 16

Este é claramente um local dos horrores. O local tem um odor insuportável. Há pedaços de corpos espalhados por toda a parte. No centro há uma mesa de pedra com um cadáver fétido. Parece ser uma local de experiências.

Um teste de Observar (médio) revelará um punhal todo de ouro ao lado do cadáver. O seu valor é de aproximadamente 5 M.O.

Área 17

Vocês entram em um aposento que nada lembra a brutalidade da caverna. O aposento é bem espaçoso e confortável, com paredes revestidas de madeira e muito bem acabadas.

Possui vários livros numa pequena estante de madeira nobre, uma cama simples e uma grande arca no canto esquerdo.

Três lanternas iluminam o local. Um quadro com o desenho de um esqueleto de dragão pode ser visto em uma das paredes. Há uma saída no fundo com escadas que sobem para um nível acima, de onde se ouvem cânticos.

Caso tenham chegado até aqui sem serem notados, o grupo poderá investigar o quarto, mas caso contrário este local se tornará local para uma batalha mais complicada, pois sabendo da presença dos aventureiros, Teloar enviará criaturas tanto pela passagem dos túneis quanto pela escada, cercando os aventureiros.

Caso cheguem aqui sem serem notados, encontrarão:

- 1 pergaminho de Quebra de encantos escondido entre os livros: Observar Muito Difícil;
- O Diário de Teloar (descrição no Apêndice) dentro de um compartimento secreto na parede: Manusear Armadilhas (Muito Difícil);
- Dentro da arca existe um saco com cerca de 50 moedas de prata, algumas gemas preciosas no valor de 5 moedas de ouro, além de algumas roupas e utensílios domésticos sem grande valor comercial;
- Um punhal comum.

Caso contrário, o Diário e o Pergaminho serão levados por um serviçal de Teloar para um local seguro, ficando para trás apenas o saco com as moedas de prata, as gemas, o punhal e as roupas.

Ao subirem a escada, o grupo chegará ao topo da montanha diretamente acima da caverna.

4.2 - A Invocação

Vocês sobem uma escada de pedra que parece interminável. Ao saírem da gruta, vocês chegam ao topo da montanha. Vocês ouvem uma voz cheia de raço e alguns cânticos são audíveis.

Vocês vêem uma pessoa realizando um ritual para conjurar algo, utilizando-se das peles das costas dos irmãos Lançal presas na parede, lado a lado. O mago lê os sinais do feitiço, fazendo movimentos com uma das mãos, enquanto na outra apóia um livro de couro aberto em uma das páginas. Em sua volta há um círculo de aproximadamente 1,5 m de diâmetro formado por ossos.

Caso os aventureiros tenham chegado aqui sem serem notados, Teloar ainda estará no meio de sua invocação e não possuirá uma barreira mágica lhe protegendo.

Caso eles tenham se atrasado um pouco, no máximo 10 rodadas de combate, Teloar terá sua barreira ativada e estará na parte final de sua invocação, faltando apenas 4 rodadas para o fim.

Caso tenham demorado muito, mais de 10 rodadas em combate, a Necro-Hidra será invocada assim que chegarem ao local e Teloar estará totalmente preparado para lidar com os aventureiros.

Ao se aproximarem, os ossos espalhados no chão se tornarão esqueletos, pelo menos 2 para cada aventureiro. Eles irão fazer de tudo para atrasar os PJs para que Teloar termine a invocação.

Caso o grupo não consiga impedir a invocação, Teloar terá total controle sobre a Necro-Hidra (use a ficha 1 no Apêndice). Mas caso o grupo consiga atrapalhar a Invocação a Necro-Hidra será invocada, mas fora do controle de Teloar e começará atacando o grupo, mas depois irá para o vilarejo.

Se o grupo tiver conseguido impedir de alguma forma de Teloar obter a 3ª pele, a Hidra quando invocada ficará fora de controle, pois esta última pele continha o encantamento de controle da Necro-hidra, e atacará os aventureiros e, depois, o vilarejo.

4.3 - A Batalha final

Caso Teloar esteja controlando a Necro-Hidra, usará suas magias para atrapalhar os aventureiros, e fará a criatura atacar os mais fracos primeiros.

Caso derrote os aventureiros ou estes fujam, ele irá destruir toda a cidade e matar todos, além de posteriormente difamar o nome dos aventureiros.

Quando Teloar perder o controle sobre a criatura ou estiver na iminência de ser derrotado (sem EH, ou sem magias), irá jurar vingança contra os aventureiros e irá tentar fugir. Enquanto isso caberá aos heróis salvar o vilarejo, pois, no

momento da fuga, Teolar ordenará que Necro-hidra destrua o vilarejo.

Caso Teolar seja derrotado, mas a Necro-hidra ainda esteja viva, ela irá sair de controle.

Caso a Necro-Hidra esteja fora de controle, ela atacará por um tempo o grupo, mas quando estiver com 50% de sua EH, ela avançará para o vilarejo. Caberá ao grupo decidir o que fazer: derrotar Teolar ou salvar o vilarejo.

Experiência

- Quem participou apenas ativamente: +1;
- Quem participou com bravura: +1;
- Quem participou heroicamente: + 2;
- Quem teve a idéia de entrar de forma sorrateira na caverna: +1.

4.4 Epílogo

Caso a Necro-Hidra tenha atacado o vilarejo e o grupo tenha conseguido derrotá-la, leia o seguinte texto aos jogadores:

Com a queda da terrível criatura, o vilarejo está em festa. Populares comemoram fazendo algazarras pelas ruas e os comerciantes distribuem bebidas em seus estabelecimentos. A façanha dos heróis se espalhou rapidamente por toda a região e a fama do grupo já atinge os locais mais longínquos do reino.

Após dois dias de intensas comemorações, vocês são escoltados pela milícia local até a presença dos nobres e sacerdotes de Tálamo. Após um generoso banquete, eles oferecem de bom grado duas carroças abarrotadas de cereais e outros produtos agrícolas da região, com valor comercial de 100 moedas de prata. Mais o principal presente da cidade ainda estava por vir... Foi noticiado que os seus nomes seriam gravados para sempre nos registros históricos da cidade.

Caso o grupo tenha derrotado a Necro-Hidra na própria montanha, leia o seguinte texto:

Na volta da montanha o grupo é surpreendido por uma verdadeira multidão liderada por Alchivor. Após contar toda a história, os populares liderados pelos sacerdotes de Tálamo invadem a caverna da montanha para destruir para sempre aquele reinado de horror... A façanha dos heróis se espalha por a região e a fama do grupo atinge os locais mais longínquos do reino.

Passado o susto, o vilarejo está em festa. Após dois dias de comemoração, os aventureiros são escoltados pela milícia local até a presença dos nobres e sacerdotes de Tálamo. Após um formidável banquete, eles oferecem de bom grado duas carroças abarrotadas de cereais e outros produtos agrícolas da região, com valor comercial de 100 moedas de prata. Mas o principal presente da cidade ainda estava por vir... Foi noticiado que os seus nomes seriam gravados para sempre nos registros históricos da cidade.

Importante ressaltar que em Tálamo tudo é feito à base de trocas. Não existe muita circulação de moedas e outros metais nobres. Caso o grupo deseje trocar seu presente na própria cidade, o valor comercial do seu produto valerá apenas 25 moedas de prata, em função da abundância desses artigos na região.

Caso Teloar Goldrin consiga escapar vivo, diga para o grupo o seguinte:

Dizem que Teloar Goldrin foi visto fugindo em um corcel marrom com olhos de fogo. Outros boatos apontam que ele ainda vaga pelas florestas da região planejando a sua vingança. O certo mesmo é que todas essas versões não passam de rumores populares...

5 - Sim da Aventura

Esta aventura termina após o desfecho final do combate com Teolar e a Necro-Hidra e as festividades da cidade. A sua continuação dependerá da forma como ela foi iniciada. No item a seguir há uma série de idéias de como continuar a aventura caso esta tenha sido jogada de uma forma isolada.

5.1 - Continuando a Aventura

Aqui traremos idéias para que o Mestre de Jogo possa criar diversas continuações da história:

- Como provavelmente Teloar não morre, ele pode tentar se vingar dos aventureiros. Caso este tenha falecido, um membro do Colégio Necromântico poderá desejar vingar a sua morte;
- Os aventureiros podem ser contratados para encontrarem a cura para uma doença ou maldição que Teloar tente lançar sobre a cidade ou sobre o grupo mesmo;
- Uma família nobre pede proteção ao grupo já que é necessário o comparecimento de alguns membros da família em um evento social daqui a alguns dias e temem uma oportunidade de Teloar se vingar;
- Pode surgir uma pessoa interessada em revelar a verdadeira história sobre quem são os reais donos daquelas terras e pedir ajuda aos heróis para encontrar provas e mostrá-las a Vei-Portentã;
- Um homem pode contratar os aventureiros para a busca de um tesouro pirata na região;
- Um historiador ficará interessado nas escritas antigas e irá correlacioná-las a escritas semelhantes, levando por fim ao encontro com Lenotor, o necrodragão;
- Um pequeno comerciante solicita uma escolta para proteger sua carroça de ladrões no caminho.

6 - Apêndice

6.1 - Biografia dos Personagens

Teloar Goldrin



Teolar foi o herdeiro de uma família bem abastada principalmente por ser muito bem relacionada com o senhor de todo aquele território. Porém, este não é o único motivo do enriquecimento daquela família.

Teloar foi um rapaz tímido, de vida reclusa, muito estudioso de conhecimentos ocultos (os poucos amigos que tinha, diziam que ele era capaz de ler textos em línguas antigas). Contra a sua vontade, participava das altas rodas sociais, festas e casamentos nos centros urbanos, sendo uma figura popular (apesar de sua timidez) e cobiçada pelas jovens da realeza, não pelo status que possuía, mas por ser considerado muito atraente.

Aos vinte anos, através de boatos que circulavam, soube da verdadeira história da família Goldrin: esta se enriqueceu de modo desleal, descumprindo pactos comerciais e forjando títulos de propriedade, abrangendo exatamente os terrenos mais férteis da região.

Contudo, após a morte "sem explicação" de duas das pessoas que publicamente começaram a questionar a origem da riqueza da família, ninguém mais propagou aquele boato, caído no esquecimento do povo depois de algum tempo.

Mergulhado na revolta, seu ódio cada dia aumentava mais, pois sua família vivia sempre muito atarefada na realização de viagens comerciais, e lhe dava pouca atenção, sendo cuidado apenas por Zilmara, a principal governanta.

Alguns meses depois, apaixonou-se por uma simples camponesa de nome Ágata, durante um grande e raro evento festivo religioso na cidade, em homenagem à Selimom. Esta era a oportunidade única em que o povo participava de um evento junto à nobreza local.

Teloar não conseguiu falar com ela durante o evento, mas descobriu dias mais tarde na taberna

que freqüentava, informações sobre a moça e sua família, porém nada agradáveis. Ágata, além do trabalho diário de cultivo de trigo, estava prometida a um abastado comerciante da família Lançal.

Sabendo que sua família proibiria o casamento com uma pessoa pobre, Teloar, decidiu abandonar a todos e continuar apenas com seus estudos particulares em uma cabana no meio da mata fechada.

Um tempo depois algumas pessoas acabaram sabendo que ele estudava necromancia, e boatos surgiram na época, afirmando que algumas pessoas o viram falando sozinho e maltrapilho.

Sua família o esqueceu, dando-o como desaparecido. Sua imagem foi esquecida pelo povoado.

Mais de uma década se passou até quem um dia soube de duas notícias: sua amada fora espancada pelo seu marido e que a família de Teloar puniu com a expulsão da cidade, sua governanta Zilmara (por acusação de roubo).

Tomado de raiva Teloar evocou carniçais, que comandados por um espectro menor, atacaram sua família. Teloar foi até a cidade e tentou convencer Ágata a fugir consigo.

Porém, surpreendeu-se em saber que aquela moça dos seus sonhos, já era uma mãe de 3 filhos, não o amava e nunca o desejou. Então Teloar tentou a força-la fugir consigo, sendo impedido por amigos do irmão dela. Mesmo se utilizando de seus poderes acabou sendo preso pela milícia local.

Condenado a fogueira, Teolar conseguiu fugir da cidade sem sua amada, sendo odiado, tanto pelo povo (já que os morto-vivos atacaram várias pessoas além dos familiares) quanto pelos Goldrins.

Depois desse dia nenhuma outra pessoa soube do seu paradeiro.

Daegus Lançal



Um dos três irmãos da família Lançal, possuidor de razoável tesouro e pai de um filho, Henrique, do

qual muito se orgulha, por considerá-lo uma mente sábia. Imagina-o no futuro como um governante e por isso procura manter fortes os laços da família Lançal com Vei-Portertã.

Ñesor Lançal



Era ferreiro e trabalhava no reparo das armas e armaduras de algum aventureiro que por ventura surgia na cidade. Era o mais pobre dos três irmãos.

Augustu Lançal



Homem simples, mas com grande gosto por bebidas. Visitava seus irmãos com alguma freqüência, além de trabalhar como importador de matérias primas (madeira, ferro e comida).

Apaixonado cegamente por Emili, não nota a ambição que move a garota.

Alcbivor



Simples e modesto, de voz mansa e bondoso com os pobres; assim é esse sacerdote de Selimom. Ele não nasceu em Tálamo, apareceu como um forasteiro, apenas com uma pequena mala, mas com um enorme coração. Seu carisma logo conquistou a todos. Não havia quem não apreciasse suas visitas. Era a esperança de todo enfermo daquele local obter através da oração dele um milagre para suas doenças.

Durante um mês do ano, se ausenta para freqüentar grandes cidades de Marana, para trocar experiências e informações com outros sacerdotes. Porém, lhe falta apoio político para tornar-se Sumo Sacerdote. Este cargo para ele seria uma benção, pois assim estaria capacitado a ajudar um número maior ainda de pessoas.

Emíli

Ex-amante de Augustu, com quem teve uma filha, Karina. Emíli sempre foi considerada uma mulher interessada não nos homens, mas em suas posses. Seu relacionamento vivia de constantes brigas, chegando ao ponto dela desejar expulsar Augustu de casa ou fugir com a filha para longe. A separação foi inevitável. Ela sabia que algo de estranho representava as figuras "tatuadas" nas costas de Augustu e sabia da fama do seu bisavô, Calmare Lançal como um grande mago. E se aquilo fosse uma informação valiosa, havia encontrado mais uma forma de enriquecer, não?

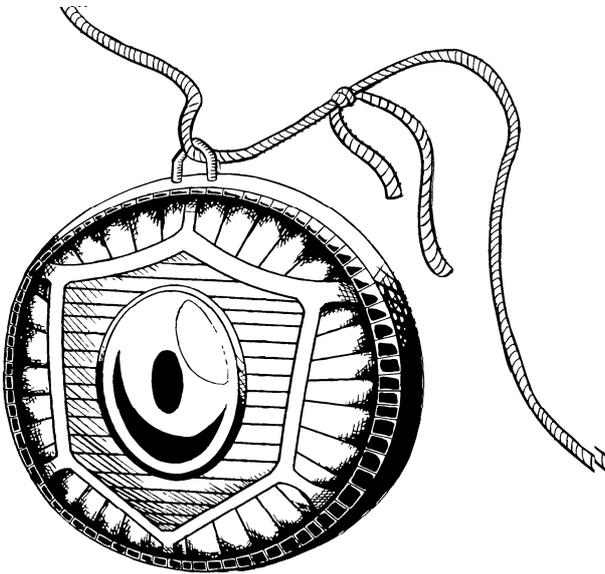
Assim que encontrou Teloar, abriu-se a oportunidade de Emíli enriquecer ainda mais as custas de seu ex-amante.

6.2 - Objetos Mágicos

Amuleto de Proteção de Selimom

Origem Divina

Objeto: Amuleto



A história deste amuleto é desconhecida e remonta da época da guerra contra "A Seita". Muitas histórias sobre a origem deste amuleto já foram contadas, mas sabe-se apenas que é uma grande dádiva concedida apenas às pessoas mais valorosas.

Seus poderes incluem Círculo de Proteção 6 (uma vez por dia) e uma vez por semana o amuleto pode emitir uma luz divina cujo poder é equivalente a Luz 2 somada aos efeitos de Canção de Ânimo 5.

Alem destes efeitos, o amuleto possui um efeito único que é chamado de A Proteção de Selimom, o qual poderá salvar a vida de seu possuidor. Esta proteção equivale à magia Ressurreição 10 somada as magias Curas Espirituais 10 e Curas Físicas 9. Não é necessário se evocar este efeito, ele acontecerá automaticamente quando seu possuidor tiver sido ferido mortalmente (EF < -15).

Este efeito é uma dádiva de Selimom, e após isto o possuidor do amuleto deverá encontrar um novo merecedor, que obrigatoriamente deverá ser um desconhecido (não pode ser nenhum amigo do personagem). Enquanto o personagem não encontrar um novo merecedor (a critério do Mestre) todos os poderes do amuleto ficam inativos. Nesta situação o personagem sentirá um desejo de achar um merecedor.

Caso o personagem leve mais de uma semana para encontrar um novo merecedor, ele será tomado de uma angústia terrível, devendo fazer um teste diário de Resistência à Magia (força 20). Caso falhe, o personagem irá perder 1 ponto de EF por dia, podendo inclusive morrer por causa disto.

O amuleto para ser usado tem que ter sido dado e recebido de bom grado, neste caso ele criará um elo mágico com seu novo possuidor não podendo ser vendido, dado roubado ou mesmo perdido. Em qualquer situação o amuleto retornará magicamente ao seu possuidor.

O uso leviano do amuleto poderá impor uma maldição ao seu possuidor (a critério do Mestre).

O Elo dos Heróis.

Origem: Arcana

Objeto: Anel

História: Este par de anéis foi criado por Vitor Mártir e Calmare Lançal. Ambos magos e amigos dedicaram suas vidas a seus estudos e a guerra contra a Seita. Mas um dia chegaram a um pequeno vilarejo dominado por demonistas.

Após meses de preparo e pequenos ataques, os dois magos usaram todo seu poder conseguindo aniquilar os demonistas que aterrorizavam a cidade. Mas Vitor acabou morrendo devido a uma maldição lançada durante os combates.

Calmare enterrou os anéis com seu amigo, e decidiu viver o resto de sua vida no pequeno vilarejo.

Apenas um destes anéis está com Teloar.

Efeito: Ambos os anéis possuem os mesmo poderes: Focus 3 e a habilidade de aumentar em 1 nível o efeito de uma magia 1 vez por semana.

Arco de Luz

Origem Arcana

Objeto Arco de Guerra

História: Criado pelos elfos para sinalizar suas posições e coordenar suas caçadas. A maior parte foi perdida, mas alguns exemplares ainda resistem ao tempo e seus usuários.

Efeito: Possui um bônus de ataque e dano de +2, além de duas vezes por dia lançar uma flecha com a magia Luz 5.

6.3 - Cartas e textos

Diário de Teloar

Caso os Aventureiros, obtenham este item, terão acesso a Biografia de Teloar e de suas descobertas. Saberão de tudo que ele descobriu em suas viagens como a verdade sobre os dois heróis que salvaram a cidade e qualquer outro fato que o Mestre queira incluir, como uma menção sobre tesouros e ruínas.

Este Diário visa explicar os motivos de Teloar e abrir uma continuação para a Aventura.

Livro de Contabilidade de Augustu

Item	Créditos	Débitos	Pago/Recebido
Dose Salvadora		9 M.P	não
Serraria	15 M. C		sim
Dose Salvadora		7 M.P.	não
Ferreiro	5 M.C		sim
Dose Salvadora		8 M.P.	não
Mercearia	20 M.C.		sim
Dose Salvadora		5 M.P.	não
Mercado	1 M.P.		Sim
Impostos	2 M.P.		Sim
Dose Salvadora		1 M.P.	não
Saldo em Dinheiro	3 M.P		
Total a Pagar		3 M.O	

Carta de Calmare Lançal para os netos

Estimados netos. Se vocês conseguirem decifrar esta mensagem é porque chegou a hora de entenderem o precioso tesouro que deixei para vocês.

Um grande poder arcano foi tatuado nas costas de Hesor e Augustu. Juntos formam um encanto que poderá trazer fama e fortuna ou a desgraça... Isto vai depender de como vão usá-lo. Com este poder em mãos, vocês poderão trazer a vida uma poderosa criatura. Tão grande que nem na cúpula da nossa grandiosa igreja caberia. Tão poderosa nem eu poderia combatê-la sozinho. — Mas o grande poder verdadeiro está nas costas de Daegus. Tatuado nela há um outro poderoso encanto. Sem ele não há controle sobre a criatura e a besta será incontrolável e a desgraça cairá sobre todos.

Usem o meu legado com sabedoria. Que Palier ilumine suas mentes.

Solhas do Diário de Hesor

"- Já faz mais de três dias que Augustu sumiu e agora a noite aconteceu um coisa curiosa. Estava reunido com um grupo de amigos quando notamos a presença de um animal no quintal. Saímos todos, mas nós não conseguimos encontrar nada, parece até que o animal sumiu por encanto sem deixar nenhum vestígio."

"- Ontem o Animal apareceu de novo, meu serviçal foi investigar mas não conseguiu vê-lo".

Carta de Hesor para Imiril Pégrande

Caro Imiril Pégrande,

Fico muito feliz de ter notícias sua, mesmo sabendo das suas dificuldades, me alegra em saber que ainda está vivo e que poderei pagar de alguma forma pelas inúmeras vezes que você me salvou.

No momento estou com alguns problemas financeiros e não poderei lhe ajudar com dinheiro em espécie. Contudo, sabendo que você hoje vive de escrever mapas, estou lhe enviando um mapa da região central de Marana, que com certeza lhe será de grande utilidade e valor. Mando também um resumo da história recente de Tálamo, para que você possa colocar nos seus livros.

Atenciosamente

Hesor Lançal

Carta de Imiril Pégrande para Hesor

Caro amigo Hesor,

Foram-se os tempos de glória e grandes aventuras. Aproveitamos muito aquela época, não? Quantas vezes o velho Imiril lhe ajudou em momentos difíceis, hein?!!

Sei por fonte fidedigna que o colega se aposentou e agora mora em Marana e tens um próspero negócio de armas e armaduras e possui até um serviçal!

A sorte que não lhe acompanhava nas aventuras parece que finalmente sorriu para ti.

O mesmo não aconteceu comigo...

Eu que sempre tive sorte nas campanhas estou padecendo de um cruel destino... Vivo como escritor e desenho mapas. Meus ferimentos antigos não me permitem aventurar e o dinheiro, que sempre me foi uma bênção, agora me é escasso como água no deserto.

Peço então a ti, nobre amigo, cuja vida salvei tantas vezes, que me empreste um bocado de sua vasta fortuna para que eu possa manter meu humilde quarto e continuar a escrever meus mapas.

Aguardo resposta breve. Seu amigo,

Imiril Pégrande. Cidade de Tória, Calco

7 - Estatísticas de Combate dos PDM

Nome	Est	Def	EF	EH	Tipo de Ataque	L	M	P	100	75	50	25	RF	RM	Moral
Soldados / Milícia	3	P3	36(18)	38	Espada	8	5	2	22	17	12	7	5	3	6
Arqueiros	5	P3	31(18)	56	Arco de Guerra	10	8	6	22	17	12	7	7	5	9
Capitão	10	P3	32(19)	101	Espada de mão e meia (com uma mão)	16	13	11	23	18	13	8	12	10	15
					Espada de mão e meia (com duas mãos)	13	14	16	23	18	13	8			
Gigantes da Colina	11	M0	65(71)	77	Porrete	13	10	6	30	24	18	12	13	11	11
Ladrões	5	M3	23(17)	43	Espada	11	8	5	30	17	12	7	6	5	5
Arruaceiros	1	L1	16	13	Combate desarmado	2	-1	-4	5	4	3	2	1	1	4
Reanimados Assassinos	5	P0	18(32)	35	Espada	8	5	2	22	17	12	7	7	5	9
Sombra Menor	3	L4	16	12	Toque	6	6	6	16	12	8	4	1	5	2
Sombra Maior	7	L5	18	35	Toque	10	10	10	24	18	12	6	7	9	12
Esqueletos	1	L0	5	0	Lança leve	3	0	-2	16	12	8	4	-5	1	/
Mastim Infernal	3	L2	15	18	Hálito Flamejante	5	5	5	12	9	6	3	4	4	7
					Mordida	6	5	4	16	13	10	7			
Zumbi consciente	4	L1	17	24	Mordida	6	5	4	15	12	9	6	4	5	8
Necro-Hidra (2 cabeças) *	8	M2	126	48	Mordida	11	10	9	29	23	17	11	9	8	13
Necro-Hidra (3 cabeças) *	10	M3	150	70	Mordida	14	13	12	31	25	19	13	12	10	15

* O mestre deve escolher entre os dois tipos de Necro-Hidra de acordo com o estado em que o grupo chegar à cena da final.

Ficha do Personagem 2.2																			
Nome Teolar Goldrim					Estágio 7														
Raça Humanos					Experiência 76														
Profissão Mago (Colégio Necromântico)					Deus Plandis														
Atributos Básicos			Atributos Secundários			Karma			EF			EH							
Intelecto	2		Resist. Física	7		24	14	14				27							
Aura	3		Rest. à Magia	10															
Carisma	0		Velocidade	18															
Força	0		Defesa																
Físico	0		Defesa Ativa	L3															
Agilidade	3		Defesa Passiva	L0															
Percepção	2																		
Pontos de Aquisição																			
Habilidades			84			0													
Combate			7			0			7			0							
Magia			63			0													
Atributos			18			0													
Dinheiro																			
M.O.			15			M.P.			10			M.C.			5				
Habilidades																			
Profissional				Nível	Ajuste	Total	Manobra				Nível	Ajuste	Total	Conhecimento			Nível	Ajuste	Total
Carpintaria					Agi		Acrobacias					Agi ₂		Escrita**				Int ₂	
Engenharia**				2	Int ₂	4	Corrida				3	Agi	6	Herbalismo				Int ₂	
Medicina**					Int ₂		Escalar Superfícies				3	Agi ₂	6	Lingua				Int ₂	
Náutica**					Per		Malabarismo					Agi ₂		Misticismo**				Int ₂	9
Trabalho em Metal*				2	Per ₂	4	Montar Animais					Agi		Religião**				Int ₂	
Trabalhos Manuais				3	Agi	6	Natação				3	Fis	3	Venefício**				Int ₂	
Subterfúgio				Nível	Ajuste	Total	Influencia				Nível	Ajuste	Total	Geral			Nível	Ajuste	Total
Ações Furtivas				7	Agi ₂	10	Arte...					Car		Escutar			5	Per ₂	7
Destrancar Fechaduras**					Agi		Barganha					Car		Lidar com Animais				Per	
Disfarces				2	Per ₂	4	Comércio					Per		Manusear Armadilhas*				Per ₂	
Escapar				7	Agi	10	Etiqueta					Car		Navegação				Per	
Falsificação*					Per ₂		Liderança					Car ₂		Observar			7	Per ₂	9
Furtar Objetos					Agi		Persuasão					Car ₂		Seguir Trilhas				Per	
Jogatina					Per		Sedução					Car ₂		Sobrevivência			3	Per	5
Combate																			
Arma		Mag.	Total	Alc.	L0	M0	P0	100	75	50	25	Técnicas de Combate			Nível	Ajuste	Total		
Cajado			10	---	11	9	6	12	9	6	3	Ataque de Surpresa*			7	Per	9		
Habilidades nos Grupos de Armas		CD	CL	EL	CmE	CmM	Em	PmA	PmL	CpE	CpM	Ep	Pp						
				7															
Magias																			
Magia		Nível	Magia		Nível	Magia		Nível	Magia		Nível	Magia		Nível					
Análise		2	Medo		2														
Invisibilidade		6	Necroanimação		6														
Raio Elétrico		6	Putrefação		5														
Transporte Dimensional		5																	
Controle		7																	
Criação		7																	
Pertences & Afins																			
O Elo dos Heróis (objeto mágico)					Capa, cajado														
Equipamento de Defesa Mag Def Mag																			

