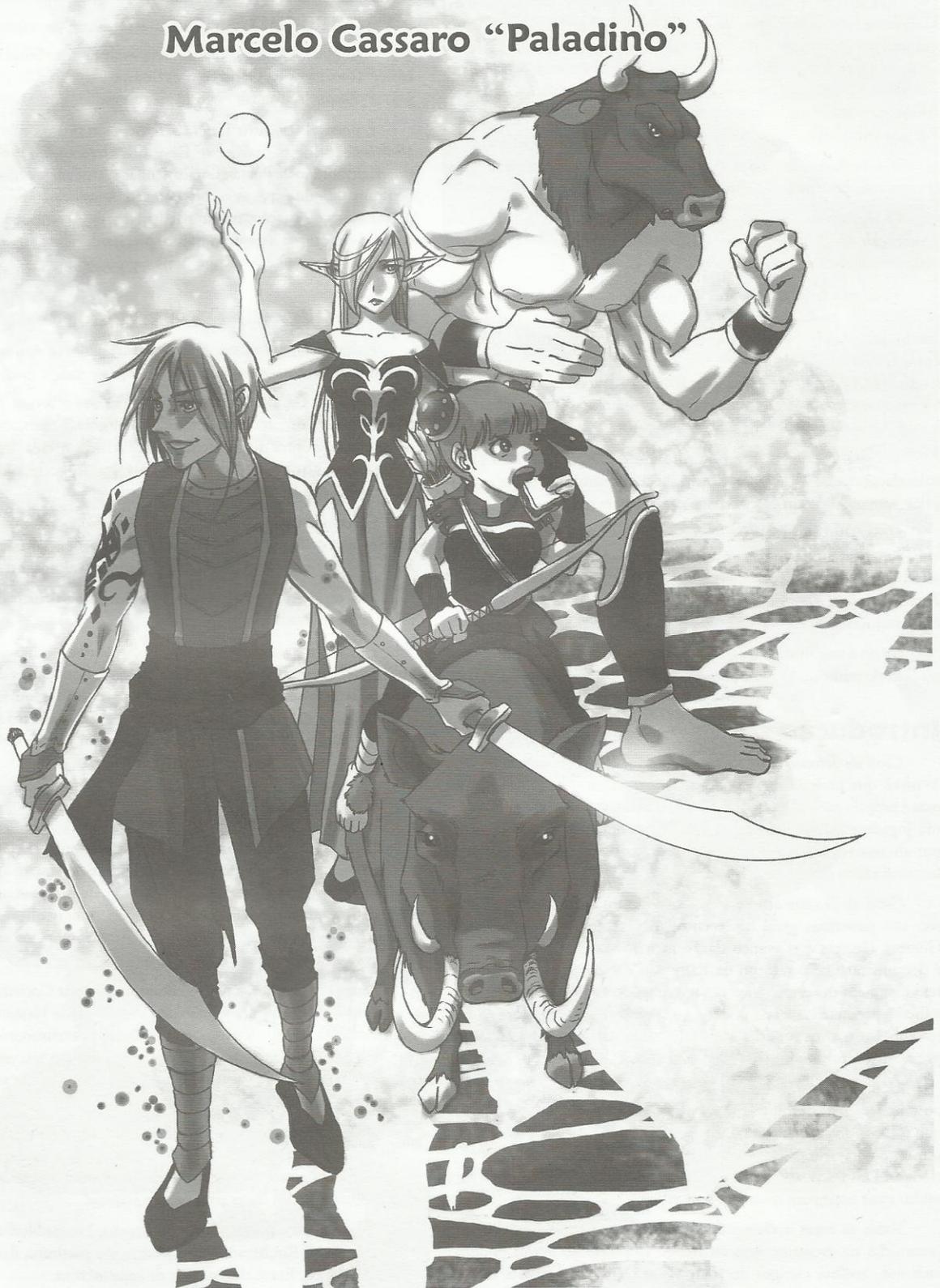


Covil do Terceiro

Marcelo Cassaro "Paladino"



Quem É o Terceiro?

Desde o nascimento de TORMENTA, esta pode ter sido a pergunta mais repetida pelos fãs.

Três deuses revoltaram-se contra o Panteão, e foram punidos. Dois eram bem conhecidos: Valkaria, Deusa da Ambição, aprisionada em uma estátua gigante até ser libertada por aventureiros, e Tilliann, Deus dos Gnomos, reduzido a uma ruína insana que vaga pelas ruas da cidade. Quanto ao Terceiro, seu castigo foi a aniquilação completa, o esquecimento total. Ninguém mais saberia de sua vivência passada. Até seu nome seria apagado de toda e qualquer memória.

Mas os deuses falharam. Porque os fãs nunca esqueceram, nunca cessaram de perguntar. Quem é o Terceiro? Quem é o Terceiro?

O segredo foi mantido por sete anos. Apenas em 2006, com a publicação de *O Panteão*, sua identidade seria finalmente revelada: Kallydranocho, Deus dos Dragões.

Tudo isso aconteceu quando TORMENTA existia apenas na forma de acessórios para *Dungeons & Dragons*. Graças ao Sistema d20 e sua Licença Aberta, qualquer autor ou editora podia publicar títulos compatíveis com o primeiro e mais famoso RPG do mundo. E foi assim até 2008, quando *D&D* então recebeu sua 4ª Edição — uma versão que não usa as mesmas regras, nem oferece a mesma liberdade a outros autores.

TORMENTA nasceu como um mundo de *D&D*, mas não podia mais depender de *D&D* para existir. Precisava caminhar sobre as próprias pernas. Mas sem esquecer sua procedência real.

Hoje, TORMENTA RPG é um jogo pleno, com seu próprio manual básico. Mas ainda abraça as regras antigas, ainda é compatível com seus livros clássicos: *Academia Arcana*, *Vectora: Mercado nas Nuvens*, *O Panteão*, *Área de Tormenta*, *Piratas & Pistoleiros*, *Contra Arsenal*. Ainda é um mundo de *D&D*.

Arton é um mundo que muda, que se renova. Mas também um mundo de tradição. Um mundo que não se afasta das origens.

Introdução

Covil do Terceiro é uma aventura para 4 a 6 personagens de 1º a 3º nível, que poderia ser sediada em qualquer mundo de fantasia — mas é própria para começar uma nova campanha em TORMENTA. Mesmo jogadores já familiarizados com Arton devem ser surpreendidos por um novo e inesperado adversário, até então inexistente no mundo: um verdadeiro clérigo de Kallydranocho.

Covil do Terceiro apresenta vários aspectos atuais de Arton, oferece um panorama geral dos eventos mais recentes — incluindo as Guerras Táuricas e o avanço da Tormenta. Mas seu maior objetivo é demonstrar que o retorno de Kally não é apenas uma curiosidade religiosa, nem diz respeito apenas aos dragões. O Deus dos Dragões é sedutor, promete riqueza e poder a quem venerar seu mal. Dos menores kobolds aos maiores diabos, muitos estão dispostos a aceitar esse pacto. Arton precisa ser protegida contra eles.

Além da aventura em si, *Covil do Terceiro* oferece um bônus importante: regras completas para devotos de Kallydranocho. Uma vez que o Deus dos Dragões só teve seu poder restaurado em tempos recentes, o acessório *O Panteão* não oferece regras completas para seus clérigos. Elas agora aparecem aqui, disponíveis para jogadores — mas muito mais úteis para mestres e seus vilões.

Todas as raças e classes apresentadas em TORMENTA RPG são permitidas na aventura, sem restrições. O grupo de heróis poderia, inclusive, acolher clérigos de Kally — o Deus dos Dragões não vê

qualquer problema quando seus servos duelam. Mas nosso conselho é que o mestre não aceite essa opção, pelo menos por enquanto: será mais interessante se os jogadores não tiverem conhecimento, ainda, sobre os poderes do inimigo.

Preparação

Para esta aventura, o mestre deve estar familiarizado com o livro básico TORMENTA RPG; ou com os livros básicos de *Dungeons & Dragons 3ª Edição*. A aventura não requer quaisquer outros livros.

É possível conduzir *Covil do Terceiro* em outro cenário — basta ao mestre introduzir um novo Deus dos Dragões, ou mesmo substituir Kallydranocho por alguma divindade local. Ou ainda, não usar nenhum mundo específico. No entanto, a aventura apresenta certos personagens e situações muito particulares de Arton, que soariam estranhos em outros lugares: o mestre precisa decidir entre mudar esses elementos, ou mantê-los como “coisas exóticas”.

Histórico da Aventura

Kallydranocho voltou. E seu retorno ameaça Arton de formas que muitos nem suspeitam.

Dragões? Por incrível que pareça, eles são o menor dos problemas. Dragões existem desde sempre, supremos e majestosos, queimando com sua própria magia elemental. Sua força nunca dependeu dos deuses. Para a maioria dos dragões, a volta de Kally não significou quase nada. Alguns nem mesmo notaram.

O verdadeiro perigo é oferecido, justamente, pelos outros. Por todos aqueles que cobiçam o grande poder dos dragões. Porque a volta de Kally ao Panteão oferece um caminho claro para alcançar esse poder.

Um caminho que só pode ser percorrido ao custo de sangue e sofrimento inocente.

Os cultos dracônicos crescem. Kobolds rosnam inquietos e atrevidos, não mais escondidos em suas tocas. Pessoas cheias de ganância procuram dragões (e seus tesouros) para venerá-los ou servir a eles como agentes mortais. Cultistas fazem oferendas em troca de poder — e são atendidos! E meio-dragões surgem por todo o Reinado, produzidos por acasalamento ou rituais profanos.

Sinopse da Aventura

Hessanbluff é uma vila como incontáveis outras no sudoeste do Reinado — mais exatamente, em algum ponto do Império de Tauron. Distante mais de uma semana da cidade mais próxima, não é mencionada em quase nenhum mapa, vivendo da agricultura e pecuária locais. Mesmo anos após a conquista dos reinos pelos minotauros, nunca foi visitada por um legionário sequer.

Poucos anos antes, a região era dominada por Corieth, o dragão. Como outras de seu tipo, a fera cobrava tributo de Hessanbluff e comunidades vizinhas. Até que, em certa ocasião, aventureiros passaram por ali. Ouviram falar sobre o monstro, saíram em seu encalço. Mataram o dragão. Então partiram vitoriosos, após libertar aquele povo inocente de sua tirania.

Ou assim pensaram. Aventureiros raramente ponderam sobre as implicações de suas batalhas a longo prazo. As notícias se espalharam. Bandidos e monstros, que antes temiam invadir o território da fera alada, agora estavam livres para caçar e saquear.

Poucos meses após a morte do dragão, Hessanbluff foi pilhada por hobgoblins. Roubaram o que puderam e partiram, deixando um rastro de corpos. Entre eles, os pais de uma menina.

Criada por um clérigo de Khalmyr não muito afetuoso, Enora cresceu amarga e ressentida. Entre dentes cerrados, rosnava: se Corieth estivesse vivo, ainda teria pai e mãe. E cada vez que dizia isso, era surrada pelo clérigo ou pelas outras crianças — “mulher-dragão” foi apenas um dos apelidos humilhantes que carregou até a adolescência.

Certa noite, no limite do desespero, Enora vagou sem rumo pela floresta. Por sorte ou destino, alcançou o antigo covil do dragão. Seu tesouro havia sido levado pelos aventureiros, até mesmo a carcaça morta esfolada de seu couro. Sobre os ossos, ela implorou aos deuses por justiça e vingança.

Kallydranoch ouviu. Ofereceu a ela poder para proteger e — mais importante — governar sua gente, como o dragão antes dela.

Enora aceitou o acordo. Fez do covil um templo em homenagem a Kally. Agora empunhando magia divina, retornou a Hessianbluff levando as exigências de seu patrono. Sem tesouros que pudessem agradar ao Deus dos Dragões, os aldeões teriam que oferecer sacrifícios humanos.

O clérigo, claro, foi a primeira vítima. Os antigos coleguinhas de Enora, as seguintes.

Anos se passaram. Hoje, Hessianbluff vive sob terror, forçada a enviar seus jovens para a morte sempre que a mulher-dragão ordena. Patrulhas de kobolds visitam a cidade de tempos em tempos, para verificar se tudo está ao agrado de sua mestra. E Enora, sob as graças de Kallydranoch, é hoje uma clériga muito mais poderosa.

A missão dos heróis é derrotar a clériga e salvar Hessianbluff.

Introduzindo os Heróis

- Um amigo ou parente de um dos habitantes de Hessianbluff está preocupado com os anos sem notícias, mas a região em volta é perigosa para mensageiros. Ele pede aos aventureiros que visitem a vila e verifiquem se tudo está bem.

- Rumores sobre um dragão ameaçando povoados alcançam os aventureiros. No entanto, as histórias são antigas; chegando a Hessianbluff, ficam sabendo que Corieth foi morto há anos.

- Após um rápido combate contra um bando de hobgoblins, os heróis vasculham suas bolsas e encontram objetos pessoais dos habitantes de Hessianbluff. São itens comuns, mas de evidente valor sentimental, como medalhas, pingentes, símbolos sagrados, porta-retratos e até um diário (com pistas sobre a localização da vila).

- Um oficial do Império de Tauron foi informado recentemente sobre a existência de Hessianbluff, mas não tem soldados suficientes para vistoriar o lugar. Ele contrata os aventureiros para inspecionar a vila e retornar com um relatório.

- Um conjurador divino no grupo recebe, em sonho, instruções de sua divindade para ajudar Hessianbluff (ou para destruir um devoto de Kally, conforme os objetivos do deus).



Parte 1: O Povoado

Viajando rumo a Hessianbluff (veja o quadro "Introduzindo os Heróis"), os aventureiros passam por trilhas muito pouco usadas. A região é montanhosa, mas sem escaladas íngremes, e facilmente percorrida a pé ou cavalo. No entanto, numerosos desfiladeiros e passagens estreitas proporcionam pontos de emboscada.

O caminho é estreito, pedregoso, claramente um antigo leito de rio. Velhas árvores quebradas denunciam a ocasional passagem de torrentes — em época de chuvas, a água devia correr viva e forte. Agora, contudo, serve apenas como trilha seca e acidentada.

Investigação

Não há muito a fazer em Hessianbluff, além de perguntas. Até o anoitecer, os jogadores que desejarem podem rolar um único teste de Obter Informação.

As chances de descobrir qualquer coisa sobre Enora e seu culto são ínfimas — o povo tem motivos para manter segredo. Mesmo tentativas de Intimidação seriam difíceis, pois os locais temem a mulher-dragão mais que qualquer recém-chegado.

Os custos em peças de ouro para tentativas de Obter Informação são padrão: embora o povoado passe por um período de pobreza, todos temem revelar seus segredos a forasteiros.

• **Obter Informação (CD 10, 1d6 TO).** Hessianbluff vive de agricultura, pecuária e artesanato próprios, além de caça e pesca nas proximidades. Às vezes faz comércio com comunidades da região, mas mesmo a aldeia mais próxima fica a quase uma semana de viagem. Por isso é raro que a aldeia receba visitantes ou qualquer notícia recente sobre o mundo lá fora; quase ninguém aqui ouviu falar sobre as Guerras Táuricas ou o Império de Tauron, por exemplo.

• **Obter Informação (CD 12, 1d6 TO).** A aldeia não tem clérigos. Há um antigo templo de Khalmyr no centro da vila, mas o clérigo morreu há tempos, sem deixar nenhum substituto. O templo está agora abandonado.

• **Obter Informação (CD 12, 1d6 TO).** O lugar foi recentemente saqueado por hobgoblins. Praticamente não há joias, gemas, peças de arte e muito menos itens mágicos no povoado inteiro. Mesmo moedas de cobre são raras — o comércio local é baseado em troca.

• **Obter Informação (CD 15, 1d10 TO).** Anos atrás, a região era dominada por Corieth, um dragão que exigia tributo de todas as comunidades próximas. Um antigo grupo de aventureiros passou por aqui, caçou e matou a fera. Desde então a aldeia está livre da tirania, mas agora monstros menores como kobolds, gnolls e goblínoides fazem saques ocasionais.

• **Obter Informação (CD 18, 1d10 TO).** A aldeia não tem chefe ou prefeito — basicamente, cada um cuida de seus próprios assuntos. Quando os aldeões acham que existe um problema, reúnem um conselho de cidadãos na taverna *O Martelo de Khalmyr*; o cozinheiro anão Korvarimm é aquilo que a aldeia tem de mais parecido com um chefe.

• **Obter Informação (CD 20, 3d6 TO).** Kobolds são um problema persistente na região. Os aldeões acham que eles nasceram dos restos do dragão e se multiplicaram. Eles são outro motivo para que ninguém se afaste muito da aldeia.

Muitas rochas à volta. O silêncio é total, até que o súbito som de um pedregulho caído atinge os ouvidos dos mais atentos entre vocês. Levando o olhar até a origem, percebem uma pequena forma escamosa tentando manter-se oculta. Um exame mais atento revela várias outras criaturas à volta.

É uma emboscada! Os monstros emergem de seus esconderijos, latindo algo em seu estranho idioma, enquanto giram as fundas para atacar.

Exija de cada jogador um teste de Percepção (CD 15). Aqueles bem-sucedidos percebem a presença de pequenos monstros escondidos entre as rochas, prontos para atacar. Personagens malsucedidos ficam surpreendidos (CA -4 e não podem agir até a próxima rodada). Minotauros, por sua habilidade de faro, dispensam esse teste.

Kobolds: TORMENTA RPG, página 276.

Há três kobolds para cada personagem. Eles evitam se aproximar, atacando à distância com suas fundas. Os kobolds usam as rochas altas como refúgio e cobertura (CA +4, totalizando CA 19). Alcançar um deles para lutar em corpo-a-corpo (e também negar a cobertura) exige um movimento e um teste de Atletismo (CD 10). Falha não resulta em queda, mas evita que o kobold seja alcançado. Deve-se fazer um teste separado para cada kobold.

Aqueles que conheçam o idioma dracônico conseguem entender os latidos dos kobolds: *"Tesouro para Kally! Tesouro para Kally!"*. Um teste bem-sucedido de Conhecimento (religião, CD 10) também permite entender a frase.

Se a qualquer momento os kobolds forem reduzidos à metade de seu número original, todos fogem em direções diferentes.

Apesar das condições desvantajosas, este não deve ser um combate difícil para os aventureiros. O encontro tem três propósitos: um pouco de ação logo no início, para compensar os momentos de investigação a seguir; alertar os jogadores sobre a presença de kobolds na região; alertar a vila sobre os aventureiros, quando seus servos sobreviventes retornarem com as notícias.

Menos de uma hora após a emboscada dos kobolds, os aventureiros já podem ver uma vila ao longe.

Hessianbluff parece um povoado pequeno, não atingindo uma centena de habitações, e reunindo não mais de 400 pessoas. Comunidades como esta são as mais numerosas e comuns no Reinado: metrópoles apinhadas como Valkaria e Vectora são exceção, não a regra.

A chegada dos viajantes logo convida olhares. Aventureiros sempre despertam curiosidade por onde passam — são alvo de assombro e encanto das pessoas comuns. Mas aqui as pessoas parecem particularmente tímidas. Vozes silenciam. Portas e janelas são fechadas. Crianças são levadas para dentro. Olhares diretos são evitados.

O único lugar razoavelmente convidativo parece ser uma pequena taverna...

O Martelo de Khalmyr

O Martelo de Khalmyr é a única taverna e estalagem no povoado (o que levanta perguntas sobre a necessidade de um nome para o lugar).

Embora a taverna seja um passo seguinte óbvio, é bem possível que os jogadores tenham outras ideias e decidam vasculhar as vizinhanças. Para isso veja o quadro "Investigação", mas não há realmente muito a descobrir. As pessoas evitam os recém-chegados, resmungando coisas como "estou ocupado" ou "deixe-me em paz" antes de fechar

a porta, sumir na esquina ou ganhar súbito interesse pelas próprias unhas. Além disso, não há outro lugar no povoado onde os heróis possam descansar e dormir: cedo ou tarde devem procurar a taverna.

O nome *O Martelo de Khalmyr* está gravado em uma pequena placa de aço, pendurada um tanto precariamente acima da porta; se cair na cabeça de alguém, causará 1d4 pontos de dano. (Não, não imaginamos nenhum evento especial que faça a placa cair, mas é bem possível que os jogadores causem algum.)

Por dentro, o lugar é pouco mais que um salão comunal com mesas e bancos rústicos, além de um fogareiro no centro para noites mais frias. Uma escada leva ao andar superior e aos quartos, enquanto uma porta ao fundo parece levar à cozinha. Não há outros clientes. Uma jovem, de óculos e estranhamente bem vestida para a simplicidade do lugar, vem recebê-los.

A jovem, de nome Talanya, parece ser uma das poucas pessoas em sua faixa etária (jovem adulta) no povoado, enquanto quase todos os demais são crianças, adultos maduros ou idosos. Exija dos jogadores um teste de Inteligência (CD 10) para notar.

Talanya se apresenta, e parece esforçada em parecer gentil enquanto descreve o cardápio (quase nada além de cerveja, pão, queijo e carne assada) e anota os pedidos (é uma surpresa que, em um povoado tão pequeno e sem clérigos de Tanna-Toh, ela saiba ler e escrever). Caso os jogadores façam alguma pergunta, ela começa a responder — mas é interrompida por uma voz de trovão que vem da cozinha: “Chega de conversa fiada e volte aqui com esses pedidos!”.

Talanya se desculpa e corre para a cozinha, voltando logo com os pedidos. Ela permanece à disposição para novos pedidos, mas sempre que alguém pergunta algo, o trovejar se repete: “Vai ficar aí de conversa, ou trabalhar?”.

Quem protesta é Korvarimm, anão cozinheiro e dono do lugar. Ele, embora inconformado com os problemas do povoado, não está propenso a falar deles com forasteiros, e nem deixar que Talanya o faça.

Se os aventureiros exigem falar com o anão, ou incomodam Talanya, ou criam algum tipo de problema (aventureiros criando confusão em uma taverna? Quem poderia adivinhar?), Korvarimm surge à porta empunhando um martelo de carne *muito* ameaçador.

O anão pode parecer perigoso, mas não faz nada além de rosnar e brandir o martelo — ele não é adversário para um grupo de aventureiros. E apesar do tratamento rude, ele é extremamente protetor com Talanya (seus protestos de “vá trabalhar” são, na verdade, para tentar afastá-la dos forasteiros).

Korvarimm não revela qualquer coisa sobre a mulher-dragão, nem permite que Talanya o faça. Não importa quanto os jogadores tentem, ou quaisquer resultados de seus testes. (Não, NÃO importa; você é o mestre e, em nome da história, pode negar quantos “20s” quiser).

O anão, entretanto, não recusa hóspedes para passar a noite.

O Ataque do Fantasma

A estalagem é realmente modesta. No andar superior, um corredor tem portas para três quartos, sendo dois individuais e um quarto coletivo com várias camas (suficientes para todos os jogadores). Camas e baús para pertences são a única mobília, além de lâmpioes. Ainda assim, o preço é padrão (5 Tibares de prata por quarto).

Verifique quais jogadores precisam recobrar-se de ferimentos, e quais precisam recuperar pontos de magia. Lembre-os de que habilidades de utilização diária só podem ser recuperadas após pelo menos oito horas de descanso.

No meio da noite, alguns de vocês são despertados por um grito. Parece a voz de Talanya, vindo do corredor.

Ouvir o grito não requer testes, exceto para personagens adormecidos (neste caso, Percepção CD 10). Verifique quais personagens vão imediatamente investigar, e quais tentam vestir armaduras (uma ação completa para armaduras leves; um minuto para médias; cinco minutos para pesadas).

No corredor, diante da escada que leva ao andar inferior, uma figura fantasmagórica aguarda por vocês. Luminosa, translúcida, obviamente sobrenatural. Tem vestimentas de clérigo. Não se pode ver o rosto, oculto sob um capuz. Logo atrás, nas escadas, está a assustada Talanya.

A figura não emite qualquer som. Apenas aponta para vocês, acusadora, enquanto empunha a maça ameaçadora. Faz menção de atacar.

A cena *não é* o que parece. Em uma ingênua tentativa de assustar os heróis para fazê-los fugir do povoado, Talanya conjurou uma magia *imagem silenciosa*. Escolheu a aparência do clérigo que habitava esta cidade antes de ser morto por Enora, imaginando que o respeito ou

temor pelos deuses faria os forasteiros saírem em paz. (Não, ela não conhece aventureiros muito bem...)

Imagem silenciosa normalmente permite um teste de Vontade para perceber a ilusão — mas, neste caso, é melhor violar a regra. Há grandes chances de pelo menos um jogador ser bem-sucedido e acabar com o suspense. Além disso, fantasmas são transparentes e intangíveis, então não há motivo imediato para suspeitar de uma ilusão.

Caso os jogadores decidam lutar, encene o combate. Faça-os rolar dados, e role para o fantasma (anunciando que todos os ataques erram). Naturalmente, a ilusão não é afetada por ataques ou magias.

Mesmo assim, estude as reações dos jogadores. Você pode permitir testes (ou apenas avisá-los de algo errado) nas seguintes situações:

- **Conhecimento (arcano) (CD 12).** Magias que deveriam afetar até fantasmas, como *mísseis mágicos*, não estão funcionando.
- **Conhecimento (religião) (CD 12).** O fantasma traz o símbolo sagrado de Khalmyr. Ele não devia estar atacando sem motivo.
- **Conhecimento (arcano ou religião) (CD 15).** O fantasma não é afetado por energia positiva, ou qualquer habilidade que normalmente funcionaria contra mortos-vivos.
- **Conhecimento (arcano) ou Intuição (CD 15).** Talanya observa o fantasma com atenção, mas não parece realmente assustada, ape-

Patrulha Kobold

Os eventos neste quadro são opcionais. Você pode utilizá-los na aventura ou não.

A passagem por Hessianbluff é quase puramente investigativa. Aqui é onde os heróis são informados, na taverna *O Martelo de Khalmyr*, sobre a ameaça da mulher-dragão e como encontrá-la. Não há muita ação nesta parte da aventura.

No entanto, é verdade que Enora manda patrulhas regulares de kobolds inspecionarem o povoado — especialmente para alertá-la quanto a uma possível fuga de moradores ou presença de estranhos. Se estiver sentindo falta de ação (ou se preferir deixar ao acaso: 1 a 2 em 1d6), o mestre pode fazer essa inspeção coincidir com a visita dos heróis.

Use este recurso, também, caso os personagens não descubram nada na taverna (ou nem mesmo vão lá).

Assim que o sol se põe, um pequeno grupo de kobolds (1d6+4, ou dois para cada personagem jogador) chega ao povoado. Eles entram em todas as casas — arrombando a porta, caso a encontrem trancada —, verificando se as famílias estão completas e se não há forasteiros. Um deles traz anotações confusas em seu idioma, discutindo constantemente sobre sua exatidão com os demais.

Talanya, ou qualquer outra pessoa abrigando os heróis, pede que se escondam até a inspeção acabar. Caso decidam atender ao pedido (ou atacar os kobolds de surpresa, para variar), cada jogador deve fazer um teste de Furtividade (CD 13) para se esconder com sucesso. Caso qualquer dos personagens seja descoberto, os kobolds atacam.

Kobolds: TORMENTA RPG, página 276.

Após a partida ou derrota dos kobolds, não importando o resultado, os moradores de Hessianbluff entendem que não há mais razão para guardar segredo, e explicam aos heróis tudo sobre a clériga de Kally.

nas preocupada (na verdade, ela está concentrada para manter a magia).

O ideal é que, após algumas rodadas de “luta”, os aventureiros acabem descortinando a farsa. Claro, se alguém é astuto o bastante para perceber tudo logo na primeira rodada, pode fazer o teste de Vontade adequado. Boas ideias merecem recompensa.

De qualquer forma, se não conseguirem, Korvarimm — atraído pelo barulho — surge em 1d4 +1 rodadas, correndo escada acima e quebrando a concentração de Talanya.

A jovem cai em prantos, jurando estar arrependida e implorando o perdão dos heróis. Agora, mesmo zangado, Korvarimm entende que não há mais como esconder o segredo do povoado. Ele promete explicar tudo pela manhã, alegando que todos merecem descanso (e fica MUITO irritado caso alguém questione sua promessa).

Sobre a Mulher-Dragão

Não é relevante se os aventureiros exigem saber tudo agora ou se aceitam ouvir a história na manhã seguinte. Após uma noite de sono, contudo, o anão estará (um pouco) menos rabugento. Talanya quase não fala, mantendo os olhos baixos, envergonhada.

Korvarimm conta aos heróis tudo sobre Enora, a Mulher-Dragão — desde sua infância difícil até o pacto com Kallydranocho e o atual domínio sobre o povoado. Leia e interprete para os jogadores o trecho “Sinopse da Aventura”.

O anão também revela outras informações sobre o povoado e a região. Isso inclui todo o conteúdo do quadro “Investigação”, sem a necessidade de testes ou ouro.

Eis algumas perguntas específicas que os jogadores podem fazer:

Quem é Kallydranocho? “O antigo Deus dos Dragões. Ele havia sido castigado pelo grande Khalmyr, mas parece que agora voltou. Não entendo muito de assuntos dos deuses. Pergunte a um clérigo, oras!” De fato, um teste de Conhecimento (religião) (CD 15) revela a história de Kally (veja no final da aventura).

Talanya, como conseguiu conjurar uma ilusão? Você é feiticeira? “Oh, não! Não é nada disso! Eu gosto de ler, leio tudo que consigo encontrar. Um dia, achei um pergaminho mágico no porão. Pode ter sido esquecido por um antigo hóspede. Conjurei a ilusão a partir dele.” De fato, Talanya é treinada em Identificar Magia; após *muito* tempo, estudo e preparação, ela “escolheu 20” em seu teste de perícia (cuja dificuldade era CD 25) e assim foi capaz de conjurar *imagem silenciosa*.

Então essa clériga é mesmo forte? “Uma vez, quando veio ao povoado e foi desafiada, atravessou o infeliz com uma lança. Ela também comanda os malditos kobolds — eles parecem surgir do nada quando ela está perto. Isso já basta para intimidar os covardes que vivem aqui! Mas quem sabe que outros poderes Kally concede em troca de cada oferenda?”

Alguém aqui sabe lutar? “Ninguém. Havia um clérigo de Khalmyr, mas Enora o escolheu como sua primeira vítima de sacrifício. Nenhuma surpresa, já que Khalmyr e Kally não são melhores amigos. De qualquer forma, eu e meu martelo somos o melhor que este lugar tem. E preciso admitir, não é muita coisa.”

Talanya, por que você parece ser a única jovem no povoado? “Enora era maltratada pelas outras crianças. Guardou raiva daqueles tempos. Agora, por vingança, ela exigiu essas pessoas como vítimas. Mas eu... Eu nunca caçoei dela. Tentei ser sua amiga. Talvez ela ainda se lembre. Talvez por isso nunca tenha me oferecido a Kally. Não sei...”

Então venha conosco, para convencê-la a desistir do mal. Korvarimm, furioso, martelo em punho: “Só pode estar brincando, certo?!”

Onde está essa Enora? Como chegamos até ela? “Ela vive no antigo covil do dragão, em uma caverna não muito longe daqui. Para chegar lá, precisamos atravessar a Floresta dos Kobolds. Lugar bem perigoso, cheio de monstros.”

Você pode nos pagar? “Hmpf! São todos iguais, não passam de mercenários! Esqueçam! O povoado não tem mais qualquer tesouro — os hobgoblins levaram quase tudo, e Enora tomou o resto. Podem ficar com o que encontrarem no covil.”

Você pode nos acompanhar? “Bah! Não sou guerreiro, não sou herói. Sou cozinheiro! Mal consigo evitar que alguma coisa aconteça com a menina aqui. Não, eu não pretendo me arriscar!”

Nesse caso, tem algo para nos ajudar nesta empreitada? “Hmpf! Então vão mesmo caçar a bruxa, não é? Já que não posso ir com vocês, pelo menos quero estar em espírito.” Se houver um anão no grupo, Korvarimm oferece seu estimado martelo de carne (trate como um martelo de guerra obra-prima) em troca da promessa solene, em nome de Khalmyr, de livrar esta terra da mulher-dragão.

Parte 2: Rumo ao Covil

Após os eventos da parte anterior, os aventureiros sabem sobre Enora e como chegar a seu esconderijo. Fica a critério deles decidir quando viajar, mas supõe-se que heróis precavidos preferam descansar durante a noite, recobrando forças para uma jornada mais segura à luz do dia (peça um teste de Inteligência, CD 10, caso não pensem nisso sozinhos).

O covil é próximo de Hessianbluff, a menos de um dia de caminhada. No entanto, a área florestal no caminho — chamada pelos locais, sem muita imaginação, de “Floresta dos Kobolds” — é de travessia difícil. Mata fechada, sem trilhas, quase nunca visitada pelos aldeões.

Alcançar a borda da floresta leva uma hora, através de campo aberto, sem perigo. Atravessá-la e chegar ao covil exige testes de Sobrevivência (CD 15). Cada teste é realizado após uma hora de caminhada. Em caso de falha, os aventureiros pegaram caminhos errados ou andaram em círculos. O grupo consegue encontrar o covil após quatro sucessos, independente do número de falhas (mas lembrando que cada falha acrescenta uma hora ao tempo de viagem).

Além disso, para cada hora no interior da floresta (ou cada meia hora à noite), role um encontro, na tabela a seguir:

1-2. Patrulha Kobold

Pequenos grupos de kobolds a serviço de Enora patrulham regularmente a floresta, mesmo durante o dia — embora estes monstros odeiem a luz do sol, as copas fechadas das árvores impedem que sofram sua penalidade racial.

Um grupo típico é formado por 1d6 + 4 kobolds, ou dois para cada personagem jogador. Existe ainda uma chance (1 a 2 em 1d6) de que o grupo seja acompanhado por um lobo meio-dragão, uma fera nascida de lobos normais, mas afetada pela essência dracônica na região.

Lobo Meio-Dragão (ND 3): monstro 2, N; Médio, desl. 15m, voo 30m; PV 20; Iniciativa +3; Percepção +6, fero, visão na penumbra, visão no escuro; CA 19; mordida +9 (1d6+7) ou mordida +5 (1d6+7) e 2 garras +4 (1d4+7); Fort +7, Ref +5, Von +2, imune a sono, paralisia e fogo; For 23, Des 15, Con 21, Int 4, Sab 12, Car 8.

Derrubar: se o lobo acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar como uma ação livre (bônus +9).

Sopro: o lobo pode cuspir um cone de fogo de 9m que causa 2d6 + 1 pontos de dano em todas as criaturas na área; um teste de Reflexos

1d12	Encontro	ND
1-2	Patrulha kobold	2 (5 com lobo)
3	Elfo foragido	2
4	Legionários perdidos	2
5	Árvore da Tormenta	1/2
6	Ogro esqueleto	3
7	Herança dracônica	6
8	Legionários mortos	—
9	Qareen em perigo	5
10-12	Armadilha kobold	1/2

(CD 15) reduz o dano à metade. Usar esta habilidade é uma ação padrão, e ela pode ser usada quatro vezes por dia.

3. Elfo Foragido

Juarlladann, escravo elfo foragido, fez desta floresta seu esconderijo. Existe uma recompensa de 300 TO, oferecida pelo Império de Tauron, por sua captura com vida — lembrar-se deste fato exige um teste de Conhecimento (história ou nobreza) contra CD 18.

Juarlladann conhece o terreno e vive atento aos kobolds, bem como a quaisquer forasteiros. Ele está muito bem escondido nas copas das árvores (Percepção contra CD 28 para notá-lo), no limite do alcance de seu arco (24m).

Sua reação ao grupo depende inteiramente das raças que o compõem: se houver um ou mais minotauros, Juarlladann ataca sem hesitação, aproveitando o elemento surpresa (mas não vai perseguir o grupo caso decidam fugir). Se houver elfos ou halflings, ele anuncia sua presença amistosamente, e pode até indicar direções (+2 nos próximos testes de Sobrevivência para cruzar da floresta), mas não aceita juntar-se ao grupo. Se houver minotauros e elfos, ele presume que os elfos são escravos e ataca os minotauros, mas interrompe o ataque caso o mal-entendido seja esclarecido.

Se não houver minotauros, elfos ou halflings no grupo, Juarlladann mantém-se escondido; reage apenas se descoberto e atacado.

Juarlladann (ND 2): elfo, Ranger 2, CN; desl. 9m; PV 24; CA 18 (+1 nível, +3 armadura, +4 Des); corpo-a-corpo: espada longa +4 (1d8+3, 19-20); à distância: arco longo +7 (1d8+1, x3) ou arco longo +5/+5 (1d8+1, x3, com Tiro Rápido); empatia selvagem, estilo de combate (arquearia), inimigo predileto (humanoides) +2, visão na penumbra; Fort +5, Ref +7, Von +3 (+7 contra encantamentos); For 14, Des 19, Con 14, Int 12, Sab 14, Car 10.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +5, Atletismo +6, Cura +7, Furtividade +8, Iniciativa +9, Percepção +11, Sobrevivência +7; Foco em Arma (arco longo), Rastrear, Tiro Certo.

Equipamento: arco longo, couro batido, espada longa, flechas x20.

4. Legionários Perdidos

Os guerreiros minotauros Fannius e Pinarius são legionários do Império, últimos sobreviventes de uma unidade dizimada por guerrilheiros do Reinado longe daqui. Há semanas eles tentam alcançar a civilização. Sem muito treino de sobrevivência em áreas selvagens, estão claramente cansados, feridos e famintos (cada um sofreu, até agora, 2 pontos de dano de Constituição; seus valores originais estão entre parênteses).

Orgulhosos, os minotauros não pedem ajuda — mas também não recusam nenhuma oferta. Em troca de água, comida e indicações para sair da floresta, eles oferecem 30 peças de ouro que carregam consigo.

A decisão de ajudar os minotauros, deixar que sofram seu destino ou mesmo atacá-los depende inteiramente dos aventureiros e suas convicções com relação ao Império de Tauron. Um bom argumento (Diplomacia, CD 25) pode até mesmo convencê-los a acompanhar o grupo e enfrentar Enora ao lado dos heróis.

Fannius e Pinarius (ND 2): minotauros, Guerreiros 1, LN; desl. 6m; PV 23 (24); CA 19 (+1 natural, +6 armadura, +2 escudo); corpo-a-corpo: gládio +6 (1d6+4, 19-20/x3) ou gládio +2 (1d6+4, 19-20/x3) e chifres +1 (1d6+4); fardo, lógica labiríntica, medo de altura; Fort +4 (+5), Ref +1, Von +1; For 19, Des 13, Con 15 (17), Int 10, Sab 12, Car 11.

Perícias & Talentos: Iniciativa +5, Percepção +5; Foco em Arma (gládio), Iniciativa Aprimorada.

Equipamento: cota de talas, escudo pesado, gládio.

5. Árvore da Tormenta

A Tormenta espreita este mundo, sua ameaça sendo lembrada mesmo nos lugares e momentos mais inesperados.

Tempos atrás, um demônio da Tormenta — possivelmente conjurado por cultistas — escapou de seus “mestres” e escondeu-se nesta floresta. O dragão que aqui vivia, em defesa de seu território, encontrou e despedaçou o monstro. No entanto, mesmo morto, sua presença anti-natural infectou o lugar, e uma árvore macabra cresceu sobre a carcaça.

A árvore de casca segmentada lembra uma imensa centopeia rubra, com numerosas pernas curtas aflorando do tronco, em movimento constante. Dúzias de olhos acompanham o movimento de qualquer criatura próxima.

Caso alguém se aproxime a 1,5m (distância de combate corpo-a-corpo), a árvore dispara um espinho envenenado (Reflexos, CD 20 para evitar). A vítima sofre 1 ponto de dano e deve fazer um teste de Fortitude (CD 15). Em caso de falha, sofre também 1d4 pontos de dano de Constituição pelo veneno. A árvore só pode realizar este ataque novamente após 1d6 minutos.

A árvore aberrante tem CA 4, RD 5 e 60 pontos de vida. No entanto, se for destruída, crescerá de novo em poucas semanas. A única forma de impedir isso é purificando a área com a magia *santificar*.

6. Ogro Esqueleto

O dragão que habitava esta terra, extremamente territorial, dizimava quaisquer feras e monstros que ousavam aparecer. Incluindo um grande ogro, cujo esqueleto repousa sentado junto a uma árvore, a mão imensa ainda sobre a clava.

O gigante bruto, no entanto, não encontrou seus deuses. Assim que os aventureiros chegam perto, ele se ergue para atacar.

Ogro Esqueleto (ND 3): morto-vivo 5, N; Grande (alto), desl. 12m; PV 30; Iniciativa +1; Percepção +2, visão no escuro; CA 17; tacape +7 (2d8+8); Fort +2, Ref +1, Von +4, imune a frio, redução de dano 5/esmagamento; For 23, Des 9, Con –, Int –, Sab 10, Car 1.

7. Herança Dracônica

Um dragão viveu nesta terra por séculos, mudando-a para sempre. Mesmo após sua morte, essa influência sobrenatural ainda persiste em muitas formas — agora renovada pelo retorno de Kallydranoch.

Ursos-coruja com traços de dragão caçam na floresta. Talvez eles tenham mudado com o passar dos anos, devido à simples presença do poder dracônico. Talvez o monstro depravado tenha acasalado com vários deles no passado. Ou talvez tenham sido criados por Enora, ou outro clérigo de Kally. De qualquer forma, eles conseguem ser ainda mais selvagens e perigosos que a versão normal.

Urso-Coruja Meio-Dragão (ND 6): monstro 5, N; Grande (comprido), desl. 9m, voo 18m; PV 90; Iniciativa +3; Percepção +9, fardo, visão na penumbra, visão no escuro; CA 19; bicada +13 (1d8+11) ou 2 garras +9 (1d6+11) e bicada +9 (1d8+11); Fort +9, Ref +5, Von +3, imune a sono, paralisia e fogo; For 29, Des 12, Con 27, Int 4, Sab 12, Car 12.

Agarrar Aprimorado: se o urso-coruja acertar um ataque de garra, poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +17).

Sopro: oito vezes por dia, como uma ação padrão, o urso-coruja meio-dragão pode cuspir um cone de 9m de fogo. Todas as criaturas na área sofrem 5d6 pontos de dano. Um teste de Reflexos (CD 20) reduz o dano à metade.

8. Legionários Mortos

Dois minotauros mortos jazem no caminho dos heróis, seus corpos crivados de flechas. As mortes são recentes: eles foram encontrados e emboscados pelo ranger elfo Juarlladann. Ambos foram privados de seu ouro, agora em poder do elfo.

Para mais detalhes, veja os encontros “Elfo Foragido” e “Legionários Perdidos”. Naturalmente, a ocorrência deste encontro afeta os outros dois (e vice-versa).

9. Qareen em Perigo

Gritos de socorro alcançam os heróis. Caso decidam investigar, eles chegam a uma clareira coberta de folhas mortas — que o olhar atento, no entanto, revela ser um poço de areia movediça. Várias carcaças mortas e putrefatas de animais deixam claro o perigo. No meio, uma jovem garota afundada até o peito. Seus traços, e a grande tatuagem no ombro, demonstram ser uma qareen.

A garota está a 9m da margem, e parece a duas rodadas de afundar completamente. Mover-se 1,5m na lama exige uma ação de movimento e um teste de Atletismo (CD 15). Em caso de falha, o personagem não se move. Em caso de falha por 5 ou mais, afunda e começa a afogar-se (veja “Sufocamento” em *TRPG*, página 228). Uma ação de movimento e um teste bem-sucedido permitem voltar à superfície.

A cena toda, no entanto, é uma armadilha. Um teste de Conhecimento (arcano) contra CD 20 revela que a “tatuagem mística” é falsa, não corresponde à verdadeira Marca de Wynna dos meio-gênios. Mestre, só peça por este teste caso algum jogador suspeite, ou então se houver um qareen no grupo.

A “vítima” é na verdade uma nagh, clériga de Szzaas. Ela não corre perigo algum; seu grande corpo de serpente, escondido sob a lama, consegue sustentá-la com segurança (e por estar quase totalmente submersa, ela recebe CA +4 por cobertura). Seus dois companheiros estão bem escondidos na mata à volta (Percepção, CD 22 para notá-los; minotauros não podem percebê-los com seu fardo, devido ao fedor das carcaças).

A nagh aguarda até que pelo menos um aventureiro esteja em situação precária (entrando na areia movediça, ou segurando uma corda, sem suas armas), ou até sua farsa ser revelada, para conjurar *imobilizar pessoa*. Esse é o sinal para que os guerreiros ataquem.

A nagah segue conjurando *imobilizar pessoa* à distância para auxiliar seus guerreiros. Caso eles sejam derrotados, ou ela seja reduzida à metade de seus pontos de vida, a nagah conjura *névoa obscurecente* e tenta alcançar a margem oposta para escapar.

Zulanaszz (ND 3): nagah, Clériga 3, NM; ND 3; Grande (alto), desl. 9m; PV 27; CA 13 (+1 nível, -1 tamanho, +1 Des, +2 natural); corpo-a-corpo: adaga +4 (1d6+3, 19-20) ou adaga +0 (1d6+3, 19-20) e cauda +0 (1d6+3); divindade (Szzaas), canalizar energia negativa 2d6, visão na penumbra, vulnerabilidade a frio; Fort +4 (+8 contra venenos), Ref +2, Von +6; For 15, Des 13, Con 13, Int 12, Sab 17, Car 13.

Perícias & Talentos: Enganação +7, Furtividade +7, Identificar Magia +7; Domínio da Enganação, Foco em Magia (*imobilizar pessoa*), Poder Mágico.

Magias de Clérigo Conhecidas: 0 — *detectar magia, detectar venenos, intuir direção, luz, orientação*; 1º — *bênção, comandar, curar ferimentos leves, escudo da fé, perdição*; 2º — *dissimular tendência, imobilizar pessoa*.

Magias de Clérigo Preparadas (PM 11; CD 13 + nível da magia): 1º — *bênção, comandar, curar ferimentos leves*; 2º — *imobilizar pessoa (CD 15) x4*.

Equipamento: adaga Grande obra-prima.

Belranoszz e Sitaroszz (ND 2): nagah, Guerreiro 1, NM; ND 1; Grande (alto), desl. 9m; PV 23; CA 20 (-1 tamanho, +2 Des, +2 natural, +4 armadura, +2 escudo, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: cimitarra +6 (1d6+5, 18-20) ou cimitarra +4 (1d8+5, 18-20) e cauda +3 (1d6+5); hab. visão na penumbra, vulnerabilidade a frio; Fort +5, Ref +2, Von +0; For 20, Des 15, Con 16, Int 11, Sab 10, Car 9.

Perícias & Talentos: Iniciativa +6, Percepção +4; Ataques Múltiplos, Esquiva, Foco em Arma (cimitarra).

Equipamento: brunea, cimitarra Grande, escudo pesado.

10-12. Armadilha Kobold

Hábeis na fabricação de armadilhas, os ardilosos kobolds encheram a floresta com elas. Caso este provável encontro ocorra, role 1d4 para o tipo de armadilha.

1) **Fosso:** Reflexos (CD 15) para evitar; queda de 3m que causa 2d6 pontos de dano; Percepção (CD 22); Ladinagem (CD 20); ND 1/2.

2) **Rede:** Reflexos (CD 15) para evitar; a vítima fica presa (no seu turno, pode tentar escapar com uma ação completa e um teste de Acrobacia, CD 20); Percepção (CD 20), Ladinagem (CD 20); ND 1/2.

3) **Virote:** Reflexos (CD 20) para evitar; 1d10 +2 pontos de dano; Percepção (CD 22); Ladinagem (CD 20); ND 1/2.

4) **Tronco de árvore:** Reflexos (CD 15) para evitar; 4d6 pontos de dano; Percepção (CD 20), Ladinagem (CD 20); ND 1/2.

Caso qualquer armadilha seja ativada, uma patrulha kobold (chance de 1 a 2 em 1d6) pode surgir em 1d4 rodadas para aproveitar a oportunidade de atacar alvos indefesos.

Parte 3: Contra a Mulher-Dragão

Após percorrer a floresta com sucesso, vocês alcançam a encosta de uma colina. Uma vasta abertura revela a entrada do que foi, no passado, o covil de Corieth, o dragão vermelho.

O poder elemental sangra das paredes, escorrendo e gotejando como fogo líquido — não corrosivo o suficiente para causar

dano imediato a seres vivos, mas certamente o bastante para destruir armas e armaduras a longo prazo. Em cada canto, cada fresta, dúzias de formas esféricas de couro pulsam com vida profana: são ovos de kobolds, brotando como fungos, sem a necessidade de pais. A própria essência dracônica faz com que ocorram aqui como praga.

Terror das florestas à volta, Corieth foi abatido por aventureiros. Antes disso, porém, viveu aqui durante muitos séculos — sua própria aura mágica impregnando a região para sempre. E esta caverna, onde passava a maior parte do tempo contemplando tesouros ou atormentando vítimas, é o lugar mais afetado de todos.

Apesar da macabra luz líquida que escorre das paredes, o lugar é escuro demais. Visão na penumbra, ou visão no escuro, permitem ver normalmente: personagens com visão normal precisam trazer alguma fonte de iluminação. Devido à forte presença de kobolds e suas crias em praticamente toda parte, criaturas com faro (incluindo minotauros) perdem essa habilidade enquanto estão no interior da caverna.

Mestre, o covil contém numerosos corredores e câmaras menores. O conteúdo de cada uma é deixado intencionalmente vago: em qualquer dos pontos marcados E, escolha um dos encontros descritos adiante — ou invente um.

E. Patrulha Kobold

Como as patrulhas encontradas na floresta, mas em grupos maiores: 2d6+2 kobolds, ou três para cada personagem jogador. A chance de um lobo meio-dragão também é maior aqui (1 a 4 em 1d6).

E. Armadilha Kobold

As mesmas encontradas na floresta, mas em versões mais perigosas (ND 1). Aumente o dano em +1d6, a dificuldade dos testes de Reflexos para escapar em CD +2 e a dificuldade dos testes de perícias para encontrar e desarmar em CD +4.

Em caso de ativação da armadilha, também é maior a chance de atrair uma patrulha kobold (1 a 4 em 1d6).

E. Kobolds Explosivos

Alguns kobolds especialmente fortes absorveram, em seus corpos, o poder dracônico impregnado no esconderijo. Infelizmente (para eles e todos à volta) esse poder não aprimora quaisquer habilidades; é liberado apenas quando a criatura morre, fazendo-a explodir!

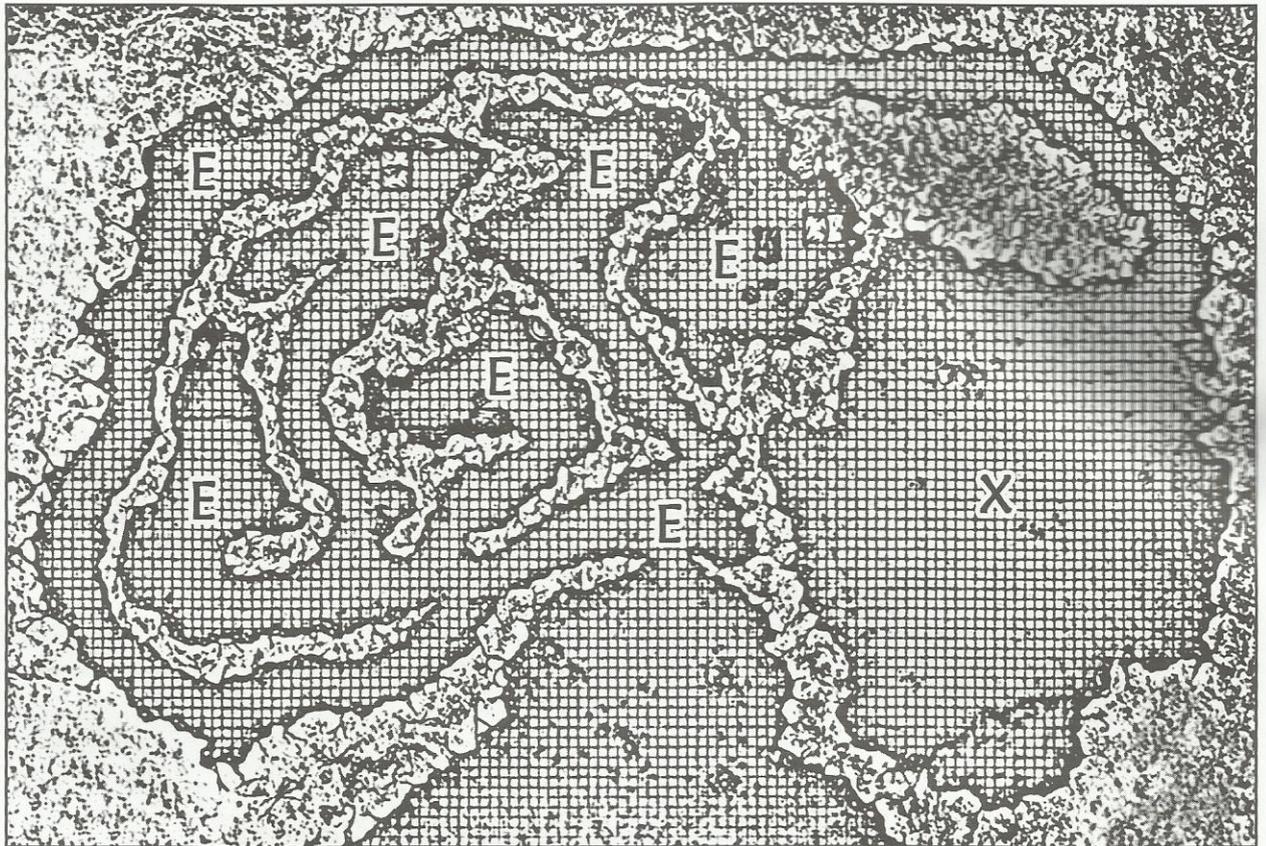
Sempre que um kobold é destruído (levado a 0 pv) no covil, role 1d6: com um resultado 1, ocorre uma explosão. Qualquer criatura a até 3m sofre 4d6 pontos de dano (Reflexos CD 10 reduz à metade).

E. Aranhas Gigantes

Habitantes destas cavernas há várias gerações, estas aranhas aprenderam a temer o dragão e quaisquer seres percebidos como tal através de seus sentidos rudimentares. Por isso, não incomodam Enora e seus kobolds — mas atacam prontamente quaisquer outras criaturas.

Agarradas ao teto, e bem-sucedidas em esconder-se, 1d4+1 aranhas disparam suas teias para um ataque surpresa.

Aranha Monstruosa Média (ND 1): animal 2, N; Médio, desl. 9m, escalando 6m; PV 10; CA 15 (+3 destreza, +1 natural, +1 nível); corpo-a-corpo: mordida +4 (1d6+1 mais veneno); à distância: teia +4 (especial); teia, veneno, visão na penumbra; Fort +4, Ref +6, Von +1; For 11, Des 17, Con 12, Int 1, Sab 10, Car 2.



Perícias e Talentos: Furtividade +8; Acuidade com Arma.

Teia: a aranha pode disparar sua teia com um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo fica enredado (-2 nas jogadas de ataque, -4 na Destreza, metade do deslocamento). A vítima pode se soltar com uma ação completa e um teste de Acrobacia (CD 20). A teia tem 5 pontos de vida e redução de dano 5; se rasgar, qualquer criatura enredada se solta automaticamente.

Veneno: ferimento, Fortitude (CD 12), dano inicial e secundário de 1d4 pontos de Força.

E. Enxame Dracônico

Neste trecho da caverna, os ovos de kobold são muito mais numerosos e ativos. Com a passagem de criaturas não dracônicas, eles liberam sua carga horrenda: grandes bandos compactos de criaturas larvais que lembram lagartos, revestidos de gosma e muco. A menos que todos sejam bem-sucedidas em testes de Furtividade (CD 15), 1d4 enxames se manifestam e atacam os heróis.

Enxame Kobold (ND 2): monstro 2, N; Médio, desl. 6m, escalar 6m; PV 12; Iniciativa +8; Percepção +4; CA 17; ataques (veja adiante, dano 2d6); Fort +3, Ref +6, Vont +0, resistência a armas normais, imune a críticos e magias (veja adiante); For 2, Des 17, Con 10, Int 2, Sab 8, Car 3.

Distração: uma vítima envolvida em um enxame kobold, que esteja sofrendo dano, deve obter sucesso em teste de Fortitude (CD 12) por rodada, ou sofre uma penalidade de -2 em todas suas jogadas, e não pode fazer ações que exijam concentração (como lançar magias). Essa penalidade dura enquanto a vítima está sofrendo dano.

Resistência a Armas Normais: apenas armas de esmagamento

(clava, maça, funda, martelo de guerra...) causam dano ao enxame. Outras armas não causam dano algum, a menos que sejam mágicas. Nesse caso, o enxame sofre dano igual ao bônus mágico (uma *espada curta* +1 causa apenas 1 ponto de dano para cada acerto, por exemplo).

Enxame: as larvas kobolds atacam como se fossem uma única criatura, envolvendo e mordendo a vítima. O enxame causa 2d6 pontos de dano por rodada sem precisar fazer jogadas de ataque. Um enxame é imune a acertos críticos, magias que afetam apenas um alvo (como *mísseis mágicos*), magias que afetam a mente, mudam a forma ou causam dano de habilidade. Quando reduzido a 0 pontos de vida, o enxame é dispersado.

E. Presença Aterradora

O dragão está morto, mas com certeza não esquecido. Sua memória permeia cada parede, cada rocha. Alcançando determinado ponto do covil, os aventureiros são recebidos pelo próprio Corieth, imenso em sua majestade escamosa!

Naturalmente, este não é o dragão verdadeiro. Nem uma imagem criada por um conjurador — mas é, assim mesmo, uma ilusão. Tão poderosa é a magia dracônica neste lugar, que os ecos do passado ainda podem ser vistos percorrendo o covil.

Trate como uma *imagem silenciosa* (Vontade, CD 12). Aqueles que falham em perceber a ilusão acreditam na existência da fera, e podem ficar apavorados: devem fazer um novo teste de Vontade (CD 24) ou ficam abalados (-2 em testes de habilidade, ataque, perícia e resistência) durante 1 minuto.

Assim como armadilhas, este encontro também pode atrair uma patrulha kobold (1 a 4 em 1d6).

X. Santuário de Kally

Alcançando o que parece ser a maior e mais importante câmara do covil, vocês são recebidos por uma figura altiva, recostada a um grande trono rudimentar, erguido com ossos de dragão. É uma mulher humana, ainda jovem, mas exalando vontade e confiança. Nas mãos, uma lança cintilante. Nos adereços, faces de dragão.

Enora olha para vocês com raiva e desprezo incontidos, e cospe suas palavras:

“Então, vieram para me matar. Como os outros mataram Corieth, nosso protetor. Mas agora EU protejo o vale! EU empunho o poder de Kallydranoch!”

Ela se ergue, lança em punho, e grita para o alto: “Observe, senhor! Ofereço este sangue, para que beba em sua taça!”

Enora (ND 5): humana, Clériga 5, Leal e Maligna; desl. 9m; PV 47; CA 19 (+2 nível, +1 Des, +4 armadura, +2 Escamas do Dragão); corpo-a-corpo: lança +8 (1d8+6); canalizar energia 3d6, divindade (Kallydranoch); Fort +6, Ref +3, Von +7; For 16, Des 13, Con 14, Int 12, Sab 16, Car 15.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +9, Conhecimento (religião) +9, Identificar Magia +9, Intimidação +10, Sobrevivência +11; Domínio da Destruição, Escamas do Dragão, Foco em Arma (lança), Magias em Combate, Servos do Dragão, Vitalidade.

Magias de Clérigo Conhecidas: 0 — *brilho, detectar magia, intuir direção, virtude*; 1º — *auxílio divino, causar medo, comandar, criar chama, curar ferimentos leves, detectar armadilhas*; 2º — *augúrio, despedaçar, explosão sonora, força do touro*; 3º — *curar ferimentos graves, roupa encantada*.

Magias de Clérigo Preparadas (PM 16; CD 13 + nível da magia): 1º — *auxílio divino, causar medo, comandar*; 2º — *explosão sonora, força do touro*; 3º — *curar ferimentos moderados x2, roupa encantada*.

Equipamento: camisa de cota de malha, lança de adamantite obra-prima.

Enora estava bem ciente de sua iminente batalha contra os aventureiros. Ela já conjurou *força do touro, roupa encantada e virtude*, mudando suas estatísticas para PV 48, CA 21, Força 20, lança +10 (1d8 +8), e restando-lhe agora 11 PM.

Enora está no extremo oposto da câmara, junto à parede sul. Entre ela e a entrada ao norte, há uma patrulha kobold (2d6 +2) e dois lobos meio-dragões. Todos atacam a seu comando, avançando e tentando flanquear os heróis (para receber +2 de bônus em seus ataques).

Após as rolagens de Iniciativa, o primeiro ato de Enora é usar o talento de poder concedido Servos do Dragão: com uma ação padrão, ela conjura 10 kobolds em quaisquer posições que escolher na câmara. Enora os focará em adversários distantes, para que sejam atrapalhados (ou então, se você usa esta regra opcional, para provocar ataques de oportunidade quando tentarem conjurar magias ou atacar à distância). Se todos os kobolds conjurados forem destruídos, ela ainda pode invocar Servos do Dragão mais uma vez neste dia.

Após esta primeira manobra, Enora usará magias para ajudar seus servos: *comandar* para atrapalhar os lutadores mais poderosos, ou *explosão sonora* contra inimigos que atravessarem a barragem de kobolds para tentar alcançá-la. Se for atacada à distância com sucesso, tentará recuperar-se com *curar ferimentos moderados* antes de entrar em combate.

Quando algum de seus inimigos consegue alcançá-la para lutar em corpo-a-corpo, Enora empunha a lança e demonstra seu poder de combate. Quaisquer kobolds restantes ajudam-na, atacando o mesmo alvo para garantir bônus por flanquear.

Enora tem um ponto fraco que jogadores inteligentes podem recordar e explorar: a magia de infância Talanya. Caso um personagem

decida falar sobre ela, faça um teste de Diplomacia ou Enganação resistido pela Vontade da clériga; se ela falhar, ficará desprevenida (CA -4) contra o próximo ataque realizado contra ela. Este truque funciona apenas uma vez.

Fim

Enora luta até a morte. Em sua mágoa, ela entregou-se a Kally de corpo e alma; confia que, morrendo em seu nome, será recompensada com uma vida eterna em seu grandioso reino planar, ao lado dos pais. (Se está certa ou não quanto a isso, nunca saberemos...)

Enora tinha consigo 100 TO em tesouros variados (especialmente moedas de prata e cobre, e pequenos objetos de arte), além de sua lança de adamantite obra-prima (que vale 1800 TO, e pode ser vendida pelos jogadores por 900 TO).

Quanto aos heróis, eles enfrentaram e venceram (espera-se) um novo inimigo, uma nova face do mal em Arton. De volta a Hessianbluff com notícias sobre a derrota da vilã, recebem as aclamações e agradecimentos de todos — até mesmo Talanya, que no entanto derrama uma lágrima pela amiga perdida.

Some o ND dos encontros e multiplique o resultado por 300 (cada três kobolds somam 1 ND; os outros encontros trazem seu ND indicado). Essa é a quantidade total de XP que a aventura fornece, que deve ser dividida pelo número de personagens. Ou, se quiser simplificar, a aventura leva todos automaticamente ao nível seguinte.

Por hoje, o bem venceu. Mas como evitar que o ciclo se repita? Como evitar que, aqui ou em qualquer outro lugar, o poder sedutor de Kally atraia novos servos?

O Deus dos Dragões voltou. Nada é como antes.

Ajustando a Aventura

Covil do Terceiro é uma aventura para 4 a 6 personagens de 1º a 3º nível. No entanto, para grupos maiores ou menores, ou de níveis mais altos ou baixos, faça os seguintes ajustes:

4 a 5 personagens de 1º nível: nas patrulhas kobolds, remova os lobos meio-dragões; na floresta, remova os encontros “Herança Dracônica” e “Qareen em Perigo”; no covil, remova “Kobolds Explosivos” e “Enxame Dracônico”; contra Enora, remova um dos lobos meio-dragões.

6 personagens de 1º nível ou 4 personagens de 2º nível: nas patrulhas kobolds, reduza a incidência de lobos meio-dragões (1 em 1d6 na floresta; 1 a 2 em 1d6 no covil); na floresta, remova o encontro “Herança Dracônica”; no covil, reduza a incidência de “Kobolds Explosivos” para 1 em 1d8, e o dano para 3d6.

5 personagens de 2º nível: use a aventura como está, sem alterações.

6 personagens de 2º nível ou 4 personagens de 3º nível: no covil, aumente a incidência de “Kobolds Explosivos” para 1 a 2 em 1d6.

5 a 6 personagens de 3º nível: use “Kobolds Explosivos” em todos os encontros com kobolds, com incidência e dano normais (1 em 1d6; dano 4d6); no covil, aumente a incidência e dano (1 a 2 em 1d6, dano 5d6); contra Enora, adicione mais um lobo meio-dragão e troque sua lança de adamantite por uma *lança +1*.

Kallyadranoch, Deus dos Dragões

Houve um tempo em que Kallyadranoch era o maior antagonista de Khalmyr na liderança do Panteão. Ambos Leais; um Bondoso, outro Maligno. A ordem predominava, e o grande conflito era entre o Bem e o Mal. Apesar dessa rivalidade, foram tempos rígidos de lei e ordem, fosse ela justa ou tirânica. O mundo fazia sentido. Arton não era ainda um “mundo de problemas”.

Então veio a Revolta dos Três. Khalmyr, guiado por justiça implacável, não seria capaz de outra decisão: puniu os revoltosos, incluindo o Deus dos Dragões, condenado ao esquecimento.

A balança de poder mudou totalmente. Os deuses Bondosos passaram a predominar sobre os Malignos — mas, com a queda do Dragão Tirano, as divindades do Caos ganharam influência. O louco Nimb tornava-se, agora, o maior rival de Khalmyr. E durante os séculos seguintes, Arton passaria a ser assolada por todo tipo de ameaças.

Séculos mais tarde, o equilíbrio muda outra vez. Khalmyr é derrotado por (ou cede lugar a, afirmam seus devotos) Tauron, divindade Leal e Neutra. Total oposto de Nimb, Caótico e Neutro. Assim, o eixo ético é praticamente removido da balança, e o grande conflito passa a ser ditado pelo eixo moral: Ordem e Caos.

Enquanto isso, sem a bondade de Khalmyr e com a volta de Kally, o Mal se torna mais forte. Ele já existia em muitas formas. A chacina da guerra. A crueldade goblinoide. A mentira szzaazita. O pesadelo da Tormenta.

E agora, sua mais nova face: a tirania dracônica.

Outros Nomes: O Terceiro; Kally; Deus Tirano; Lathsidhien, o Arcano Opressor, entre os elfos; Efreetarhd, entre os qareen.

Descrição: Kallyadranoch tem o aspecto de um humano atraente, esguio, com garras e presas afiadas. Seu cabelo pende em seis longas

tranças, uma para cada cor de dragão. E ostenta muitas joias mágicas, cada uma um artefato de valor inimaginável.

Muitos dragões não aceitam — nem mesmo reconhecem — Kallyadranoch como seu criador. De fato, pouca coisa revolta mais um dragão que submeter-se a alguém superior, mesmo um deus. Uns poucos, no entanto, prestam a Kally o devido respeito. E alguns, mais raros ainda, aceitam venerá-lo; dragões jovens por vezes identificam-se com o poder do Tirano, e tornam-se seus clérigos.

A influência de Kallyadranoch é bem maior entre outras criaturas, especialmente conjuradores. Ele é um Deus da Magia — muitos atribuem a ele, e não a Wynna, a criação da *mágica arcana*. Essa teoria é fortemente apoiada pelo fato de que muitas escrituras arcanas são em dracônico, tornando esse idioma imprescindível para magos. No entanto, apesar dessa autoridade comum, Wynna e Kally são opostos totais: enquanto ela é bondosa até a inconseqüência, oferecendo magia a todos, ele reserva esse poder apenas aos aptos e disciplinados. Por tudo isso diz-se que Wynna é a Deusa dos Feiticeiros, enquanto Kally é o Deus dos Magos.

Como única divindade Leal e Maligna no Panteão, Kally é também o deus dos diabos. Na ausência de seu mestre, estes tiranos planares não tinham sequer um território próprio — não havia lugar para eles nos Reinos dos Deuses. Por séculos vagaram pelos planos, fazendo pactos e arrebanhando almas, ou prisioneiros de conjuradores poderosos. Hoje, o retorno do Deus Tirano assegura um inferno para onde arrastar suas vítimas, muito embora quaisquer notícias sobre o Reino de Kallyadranoch sejam ainda pura especulação.

Motivações: existe pouca dúvida sobre as intenções de Kallyadranoch: criar um mundo de tirania, onde todos são escravos dos deuses. E os deuses, escravos dele.

Kally está mais próximo desse objetivo do que nunca. Tauron governa. Os dois são muito parecidos, em sua crença de que o poderoso deve liderar, o forte deve governar o fraco. A única coisa que os separa é o inabalável senso de responsabilidade e dever do Deus Minotauro; ele tomou este mundo para protegê-lo. Kallyadranoch, pelo contrário, vê Arton e seus habitantes apenas como tesouro.

Tendência: Leal e Maligno.

Crenças dos Devotos: dragões são o ápice da criação. Nada é superior aos dragões. Todos existem para servir aos dragões, como criados, escravos ou comida.

Domínios: Conhecimento, Destruição, Magia, Mal.

Áreas de Influência: tirania, magia, dragões.

Símbolo Sagrado: a figura de um dragão, ou uma escama de dragão.

Arma Preferida: lança longa (Beryl-linthranox).

Cores Significativas: vermelho, verde, azul, branco, preto.

Lema: “Você pode servir a Kally como seu servo, ou seu alimento. Essa será a última escolha de sua vida.”



Clérigos de Kallydranoch

Muitos bradam que Tauron e seus minotauros são malignos. Aqueles que dizem isso nunca conheceram um clérigo de Kallydranoch.

O Terceiro é um deus tirano e cruel. Sem respeito ou apreço pelas criaturas vivas, sem preocupação com seu conforto ou bem-estar. Para o clérigo de Kally, todas as outras criaturas são vermes inferiores, só existem para o prazer de sua divindade.

O maior objetivo do clérigo de Kally é o comando, o controle, a dominação. Para agradar seu deus, ele tentará aterrorizar ou escravizar o maior número possível de vítimas. Ele não é sutil e traiçoeiro como um ssszaazita — dragões não se escondem. O Clérigo do Dragão age abertamente, orgulhoso, ostentando seu poder e majestade.

Os minotauros são odiados por escravizar outros. Na verdade, enquanto clérigos de Tauron têm senso de responsabilidade por aqueles que dominam, esse traço inexistente entre servos de Kally. Pelo contrário, eles se deleitam com a submissão de suas vítimas, forçando-as aos atos mais sofridos e humilhantes. O clérigo vive para forçar outros a servir-lhe. Toma seus tesouros, sua dignidade, sua vida... Tudo que quiser.

A maioria dos clérigos costuma se organizar em cultos, mas não os servos de Kally — não há lugar para iguais entre eles. São, assim como os dragões, territoriais e intolerantes. Se tiver notícias de outro clérigo da mesma fé agindo nas proximidades, tentará expulsá-lo ou destruí-lo. Mas sua atitude com relação a dragões é bem diferente: muitos tentam ser aceitos como servos dos grandes répteis, venerando sua majestade e cumprindo cada ordem ou desejo.

A vestimenta deste clérigo é sempre chamativa, colorida, em motivos dracônicos. Muitos trajam armaduras decoradas com escamas, garras e presas. Outros, majestosos mantos e robes. O clérigo de Kallydranoch não faz questão alguma de passar despercebido.

Tendência: Leal e Maligno, Leal e Neutro, Neutro e Maligno.

Domínios: Conhecimento, Destruição, Magia, Mal.

Obrigações e Restrições: dragões amam oferendas, e Kally não é exceção. Para um clérigo de Kallydranoch, alcançar o próximo nível de experiência não é tão simples. Além de acumular XP suficiente, ele também deve realizar uma cerimônia, um ritual que envolve oferta de tesouro ou sacrifício.

Tesouro: o clérigo deve oferecer — em forma de moedas, gemas, obras de arte ou itens mágicos — tesouro em valor equivalente a metade do dinheiro inicial para o nível que vai alcançar.

Por exemplo, um clérigo de 3º nível pretende realizar uma cerimônia para alcançar o 4º nível. Como diz a tabela na página 129 de TORMENTA RPG, o dinheiro inicial para personagens de 4º nível corresponde a TO 1.000. Portanto, ele precisa oferecer TO 500 em tesouros.

Os tesouros são consumidos em chamas durante o ritual, transportados magicamente para o covil planar de Kally. Apenas uma magia *desejo* ou *milagre* poderia recuperá-los, e nesse caso o clérigo perde imediatamente o nível que havia conquistado.

Sacrifício: o clérigo deve assassinar, em ritual, um humanoide de tendência não Maligna. Essa criatura deve ser de nível igual ou superior à metade (arredonde para baixo) do nível que o clérigo pretende alcançar. Então, se um clérigo de 8º nível pretende alcançar o 9º nível, precisaria sacrificar uma vítima de no mínimo 4º nível em cerimônia.

Em termos de jogo, avaliar se uma vítima é “digna de Kallydranoch” (ou seja, estimar sua tendência e nível para esse propósito) exige um teste de Conhecimento (religião) contra CD 15. Note que esse teste *não revela* a tendência e nível de alguém, apenas diz se a vítima é adequada ou não.

Morte em combate não é considerada sacrifício — a vítima deve estar indefesa, e ser morta em cerimônia. Caso a vítima venha a ser resuscitada, o clérigo perde imediatamente o nível que havia conquistado.

A cada nível o clérigo pode escolher entre tesouro ou sacrifício. Em geral, oferendas em tesouro ficam reservadas para personagens jogadores, e sacrifícios para vilões (ou para jogadores que procuram problemas com heróis).

Poderees Concedidos

Os seguintes talentos estão disponíveis para clérigos (ou personagens com o talento Devoto) que escolham Kallydranoch como sua divindade padroeira. Alguns destes talentos também podem ser escolhidos por seguidores de outras divindades.

Personagens que sigam a regra padrão (ou seja, aquelas vistas em TRPG) podem escolher estes talentos. Personagens que além disso também sigam as Obrigações e Restrições de Kallydranoch (veja ao lado) ganham um destes talentos como bônus no 1º nível. O mesmo vale para outros deuses (veja suas Obrigações e Restrições no acessório *O Panteão*).

Alma do Dragão

Você se torna parte dragão.

Pré-requisitos: devoto de Kallydranoch; Asas do Dragão, Escamas do Dragão, Garras do Dragão, Sopro do Dragão, personagem de 16º nível.

Benefício: você adquire o modelo meio-dragão (veja o quadro na página seguinte), recebendo todos os seus poderes, exceto aqueles que já possui devido a seus pré-requisitos.

Asas do Dragão

Asas de couro nascem em suas costas.

Pré-requisitos: devoto de Kallydranoch; personagem de 14º nível.

Benefício: você pode voar com deslocamento 18m.

Companheiro Dracônico

Através de um ritual oferecido a Kally, você foi premiado com um servo dracônico.

Pré-requisitos: devoto de Kallydranoch, Megalokk ou Wynna; companheiro animal ou familiar; personagem de 4º nível.

Benefício: seu animal adquire o modelo meio-dragão (veja o quadro na página seguinte).

Escamas do Dragão

Sua pele torna-se couro escamoso.

Pré-requisitos: devoto de Allihanna, Kallydranoch ou Megalokk.

Benefício: você recebe CA +2.

Garras do Dragão

Suas mãos tornam-se garras.

Pré-requisitos: devoto de Allihanna, Kallydranoch ou Megalokk.

Benefício: você recebe dois ataques naturais de garras, que causam dano equivalente a uma adaga própria para seu tamanho (1d4

para uma criatura Média). Você pode fazer dois ataques de garras com uma ação padrão, mas se fizer isso sofre uma penalidade de -4 em todas as jogadas de ataque.

Mágica do Dragão

Sua magia é fortificada pelo poder dracônico.

Pré-requisitos: devoto de Kallydranoch ou Wynna; qualquer talento metamágico.

Benefício: uma vez por dia, você pode aplicar um talento metamágico a uma magia *sem* precisar pagar pelo custo extra em PM.

Modelo: Meio-Dragão

Dragões são seres de incrível virilidade. Assumem formas humanoides (entre outras) para acasalar com membros de raças e espécies variadas. Devido à potência de seu sangue, seus filhos quase sempre serão meio-dragões, seres que herdam parte do poder elemental dos grandes répteis. De fato, nas proximidades do covil de um dragão especialmente depravado, praticamente tudo que se move será meio-dragão.

Mas esta não é a única origem possível — nem a mais comum — para um meio-dragão. Com a reascensão de Kally, seus devotos vêm realizando rituais profanos para ser agraciados com sua força. Como recompensa, muitas vezes o Deus dos Dragões despeja um pouco de poder sobre o celebrante, ou seus aliados, transformando-os em seres dracônicos.

Uma criatura meio-dragão sofre as seguintes mudanças:

Nível de Desafio: +2 (mínimo 3).

Tipo: muda para monstro.

Sentidos: adquire visão na penumbra e visão no escuro 18m.

Resistências: adquire imunidade a sono, paralisia e ao mesmo tipo de energia de seu sopro.

Classe de Armadura: +4.

Deslocamento: adquire voo com o dobro do deslocamento normal em terra, a menos que a criatura-base tenha um deslocamento de voo melhor.

Ataques Corpo-a-Corpo: adquire garras e presas. A criatura recebe dois ataques naturais de garras, que causam dano equivalente a uma adaga própria para seu tamanho (1d4 para uma criatura Média) e um ataque natural de mordida, que causa dano equivalente a uma espada curta própria para seu tamanho (1d6 para uma criatura Média). O meio-dragão pode atacar com as três armas naturais na mesma rodada, mas se fizer isso sofre uma penalidade de -4 em todas as jogadas de ataque.

Se a criatura tinha garras e presas melhores, elas são mantidas.

Sopro: uma vez por dia para cada ponto do bônus de Constituição (mínimo 1), como uma ação padrão, o meio-dragão pode cuspir um cone de 9m de fogo, frio, ácido ou energia negativa; ou uma linha de ácido ou eletricidade (como a magia *relâmpago*) de 18m. Todas as criaturas na área sofrem dano igual a 1d6 por nível do meio-dragão. Um teste de Reflexos (CD 10 + metade do nível do meio-dragão + modificador de Constituição do meio-dragão) reduz o dano à metade.

Habilidades: For +8, Con +6, Int +2, Car +2.

Presença Aterradora

Você pode abalar seus inimigos.

Pré-requisitos: devoto de Kallydranoch, Megalokk, Ragnar ou Tenebra; Carisma 15; personagem de 4º nível.

Benefício: ativar este talento exige uma ação livre (que envolve algum ato dramático, como exibir as garras, abrir as asas ou rosnar), mas ele pode ser usado apenas uma vez por rodada.

Todos os adversários do clérigo a até 9m devem fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do nível do clérigo + modificador de Carisma). Em caso de falha, a vítima fica abalada (-2 em testes de habilidade, ataque, perícia e resistência) durante 1 minuto.

Uma criatura bem-sucedida no teste fica imune a esta habilidade por um dia. Este poder não afeta criaturas de nível superior ao clérigo. Este é um efeito de medo.

Presença Aterradora Aprimorada

Você pode apavorar seus inimigos.

Pré-requisitos: devoto de Kallydranoch, Megalokk, Ragnar ou Tenebra; Carisma 15; Presença Aterradora; personagem de 10º nível.

Benefício: como Presença Aterradora, mas as vítimas ficam apavoradas (tentam fugir de qualquer forma possível pela duração do efeito). Se não puder fugir, a vítima apenas fica abalada.

Servos do Dragão

Kobolds estão por toda parte. Você pode invocá-los como servos.

Pré-requisitos: devoto de Kallydranoch; Carisma 15; personagem de 4º nível.

Benefício: com uma ação padrão, você pode conjurar um número de kobolds igual a seu nível multiplicado por seu bônus de Carisma. Então, um clérigo de 5º nível com Carisma 18 (+4) conjura 20 kobolds.

Os kobolds surgem em qualquer ponto a até 9m, à sua escolha (de arbustos, buracos no chão, atrás dos móveis) e permanecem até serem destruídos ou dispensados pelo conjurador, quando então desaparecem sem deixar vestígios. Os kobolds têm as mesmas estatísticas vistas em *TORMENTA RPG* (página 276). Eles são leais a você, falam seu idioma e seguem suas ordens, incluindo lutar até a morte.

Você pode usar este talento um número de vezes por dia igual a seu modificador de Carisma (mas não pode conjurar novos kobolds até que todos os antigos tenham sumido).

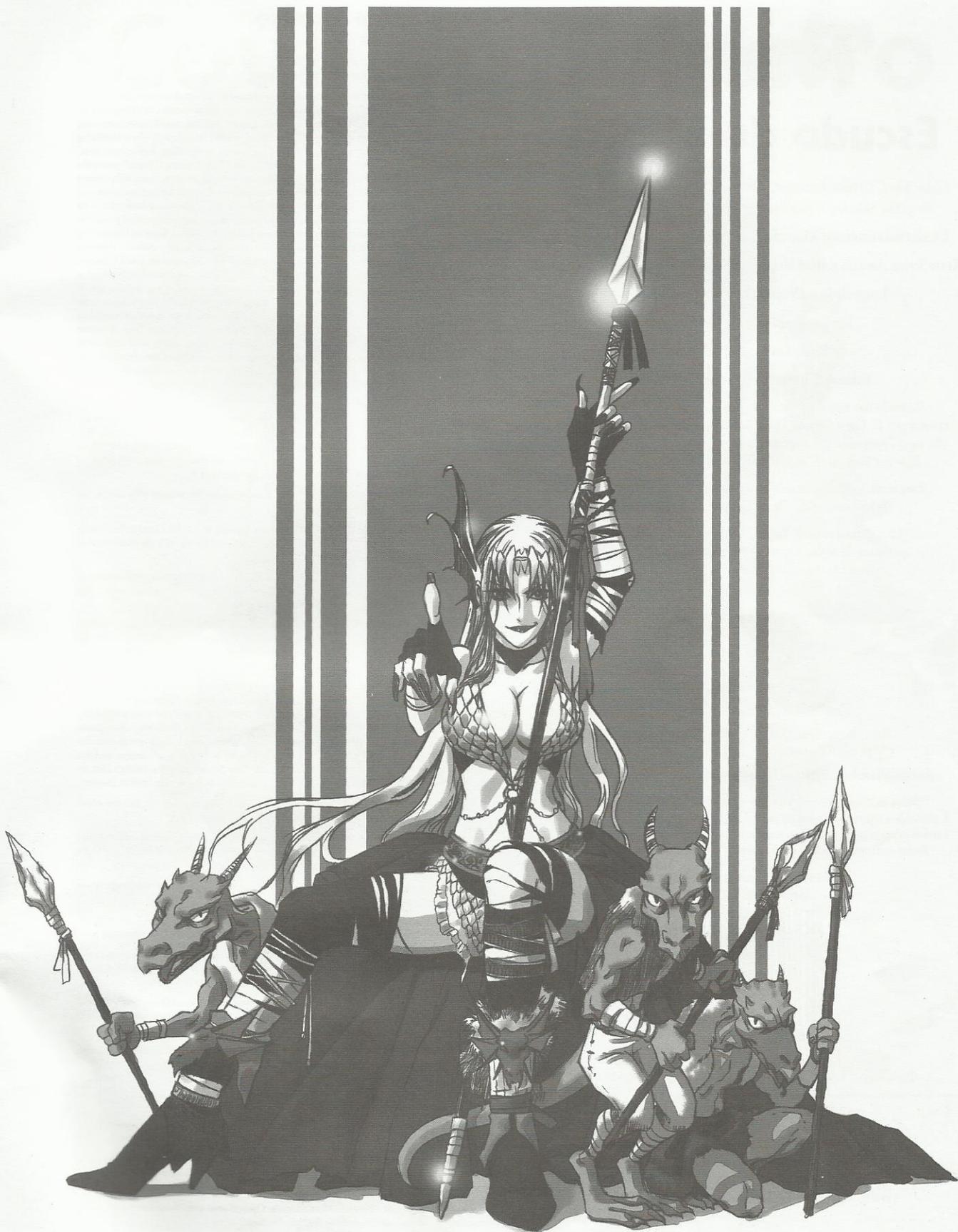
Sopro do Dragão

Você pode expelir uma baforada de energia elemental.

Pré-requisitos: devoto de Kallydranoch; personagem de 10º nível.

Benefício: você recebe um ataque de sopro que causa 1d6 pontos de dano por nível. Esse sopro tem a forma de um cone de fogo, frio, ácido ou energia negativa de 9m; ou uma linha de ácido ou eletricidade (como a magia *relâmpago*) de 18m. Um teste de Reflexos (CD 10 + metade de seu nível + seu bônus de Constituição) reduz o dano à metade. Usar o sopro é uma ação padrão, e ele pode ser usado uma vez por dia para cada ponto de seu bônus de Constituição (mínimo 1).

Especial: você pode escolher Sopro de Dragão outra vez para mais utilizações diárias (bônus de Constituição). Você não pode escolher um tipo de sopro diferente do primeiro.



TORMENTA REG

Escudo do Mestre

Criação: Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

Desenvolvimento: Marcelo Cassaro e Guilherme Dei Svaldi.

Arte: Erica Awano e Rod Reis (escudo), Rafael Françoï (aventura)

Logotípiã e Projeto Gráfico: Dan Ramos.

Diagramação: Marcelo Cassaro.

Revisão: Leonel Caldela.

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi.

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

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License. Todo o conteúdo Open Game é explicado ao lado.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com qualquer deus dracônico da vida real deve ser esquecida, passando a ser conhecida como "O Terceiro".



Rua Sarmento Leite, 627 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Fone/Fax (51) 3012-2800
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

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

1ª edição: novembro de 2011
ISBN: 978858913467-5



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Bibliotecária Responsável: Denise Selbach Machado CRB-10/720

C343t Cassaro, Marcelo
Tormenta RPG: escudo do mestre / Marcelo Cassaro; ilustrações por Erica Awano e Rodrigo Reis. -- Porto Alegre: Jambô, 2011.
16p. il.
1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Awano, Erica. II. Reis, Rodrigo. III. Svaldi, Guilherme. IV. Título.

CDU 794:681.31

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

Tormenta RPG, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

O material a seguir é considerado Identidade do Produto: todos os termos referentes ao cenário de Tormenta, incluindo nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos, e todas as ilustrações.

O material a seguir é considerado Conteúdo Open Game: todo o texto de regras, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.