

TORMENTA RPG



Só Aventuras

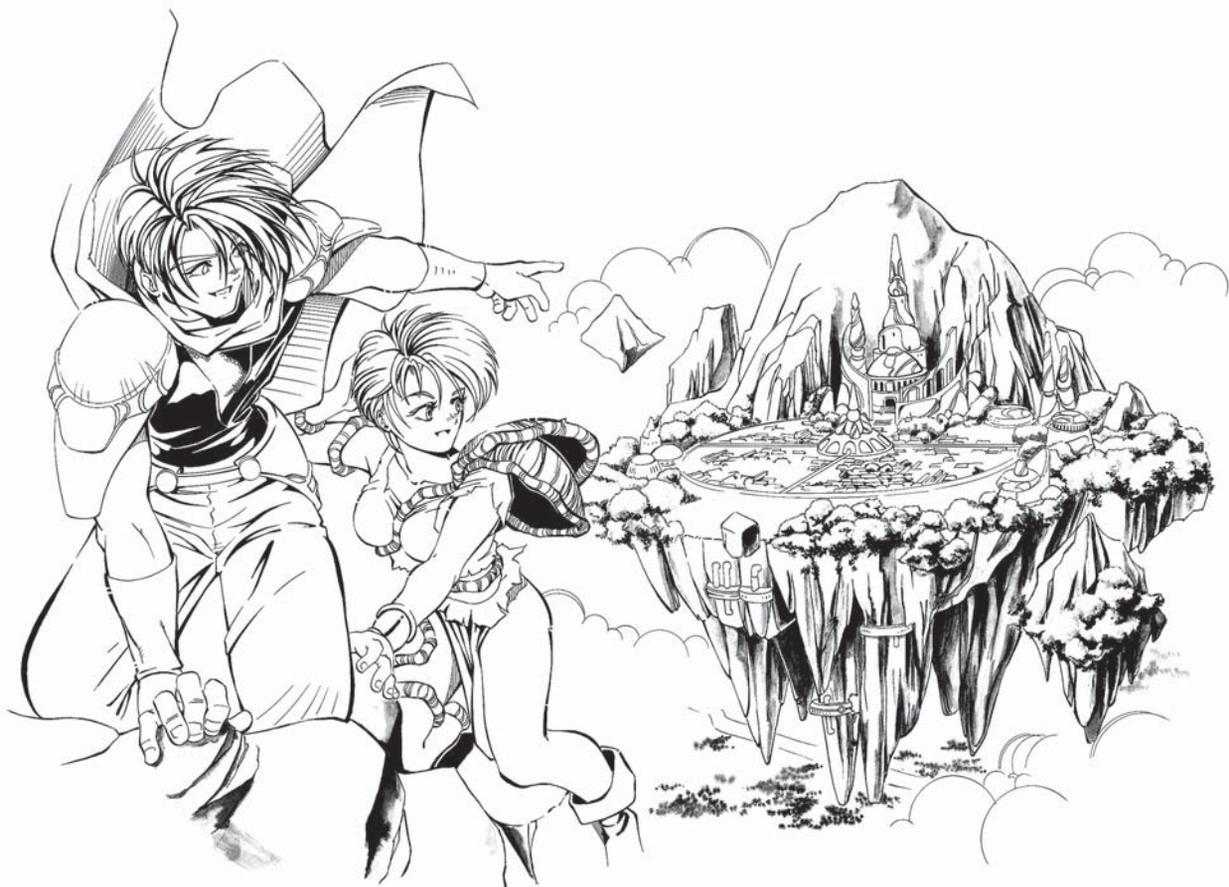
Svaldi



TORMENTA
RPG

Só Aventuras

Guilherme Dei Svaldi



TORMENTA REG

Só Aventuras

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

Desenvolvimento: Guilherme Dei Svaldi.

Edição: Leonel Caldela.

Capa: Roberta Pares.

Arte: André Vazzios, Edu Francisco, Erica Awano, Roberta Pares, Salvatore Aiala.

Cartografia: Marco Morte.

Logotipia e Projeto Gráfico: Dan Ramos.

Diagramação: Guilherme Dei Svaldi.

Revisão: Leonel Caldela.

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi.

Gerente-Geral: Rafael 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 na página 80.

Esta é uma obra de ficção. Mas todas as aventuras foram testadas e aprovadas em minhas campanhas!



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

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Publicado em junho de 2013
ISBN: 978858913494-1

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

D324s Dei Svaldi, Guilherme
Só Aventuras / Guilherme Dei Svaldi; edição por Leonel Caldela;
ilustrações por Roberta Pares e Marco Morte. -- Porto Alegre:
Jambô, 2013.
80p. il.
1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Caldela, Leonel. II. Pares, Roberta.
III. Morte, Marco. IV. Título.

CDU 794:681.31



Sumário

Introdução	3	Briga em Família	28	As Três Famílias	41
Sob os Céus de Vectora	4	Resumo da Aventura	29	Família Zinfraud	41
Resumo da Aventura	5	Introdução	29	Família Hordiggard	45
Introdução	6	Parte 1: Entrando		Família Tivanor	48
Parte 1: A Espada de <i>sir</i> Gorboduc	6	em um Ninho de Cobras.....	30	Fichas.....	51
Cena 1: Glong, o Baloeiro.....	6	Cena 1: Pedágios Abusivos	30	A Expedição de Darvos	53
Cena 2: O Festival de Prado Verde.....	7	Cena 2: Em Gorsengred	31	Resumo da Aventura	53
Cena 3: O Roubo da Espada Mágica.....	9	Cena 3: Investigando.....	31	Introdução	53
Cena 4: Batalha Aérea	10	Cena 4: Emboscada Pirata.....	32	Parte 1: Para Galrasia!.....	54
Parte 2: O Submundo de Vectora	12	Cena 5: O Baile.....	32	Cena 1: Para Villent	54
Cena 1: Investigando.....	12	Cena 6: O Resgate do Doutor Tellios	34	Cena 2: Reunião com Darvos.....	55
Cena 2: Atentado Goblin	13	Cena 7: Fuga da Mansão	37	Cena 3: Ataque na Véspera	56
Cena 3: Descendo	14	Parte 2: Cidade da Traição	35	Cena 4: Embarcando.....	56
Cena 4: O Mercado Negro.....	15	Cena 1: Proposta Irrecusável.....	35	Cena 5: Viagem a Galrasia.....	57
Cena 5: O Chefe do Submundo.....	15	Cena 2: Para Entrar na Família.....	35	Parte 2: Em Busca da Cura.....	63
Cena 6: O Fosso de Fogo	17	Cena 3: O Ataque de Ângela.....	37	Cena 1: Bem-Vindos à Selva.....	63
Parte 3: A Catedral Invertida	17	Cena 4: Destruindo a Primeira Família	37	Cena 2: A Aldeia nas Copas.....	64
Cena 1: As Profundezas do Céu.....	17	Cena 5: O Resgate de Ângela	39	Cena 3: A Floresta de Seda	67
Cena 2: Portas Invertidas.....	18	Cena 6: Destruindo a Família Zinfraud.....	39	Cena 4: Ajuda Selvagem.....	68
Cena 3: Igreja do Mal.....	18	Cena 7: Destruindo a Última Família	40	Cena 5: Em Busca do Vitarium	69
Cena 4: Contra Zairon.....	23	Conclusão	40	Cena 6: O Senhor da Montanha	70
Conclusão	24			Conclusão	71
Fichas.....	24			Fichas.....	72
				Open Game License	80

Introdução

Bem-vindo ao Volume 1 de *Só Aventuras!* Como o nome diz, este livro é uma coletânea de aventuras prontas para você rolar em sua mesa. São três histórias completas para *Tormenta RPG*.

Portanto, se você é jogador, caia fora.

Mas, se você é mestre, aproveite! Este livro é para você. As aventuras são escritas de forma a serem conduzidas facilmente, com descrições e regras em um formato simples e intuitivo, além de caixas com dicas para eventuais complicações. A seguir está um resumo de cada aventura.

Sob os céus de Vectora: na pequena aldeia de Prado Verde, está acontecendo um festival em comemoração à passagem de Vectora, o Mercado nas Nuvens. Durante as festividades, uma espada mágica é roubada. Os personagens devem seguir o ladrão, em uma perseguição aérea que tem como destino a própria cidade voadora. Para personagens do 1º ao 3º nível.

Briga em família: os personagens chegam a Gorsengred, uma cidade dominada por três famílias poderosas. Cada família tenta usar os heróis para realizar seu trabalho sujo. Os personagens podem aceitar isso, ganhando riqueza e prestígio, ou lutar contra os poderosos de Gorsengred e terminar com seu governo corrupto. Para personagens do 4º ao 6º nível.

A expedição de Darvos: os heróis são convidados por um mercador para uma expedição a Galrasia, o Inferno Verde. A expedição tem como objetivo encontrar a cura para a doença que aflige a filha do mercador. Mas a origem dessa doença esconde um segredo sombrio, talvez mais perigoso que os dinossauros da ilha. Para personagens do 7º ao 9º nível.

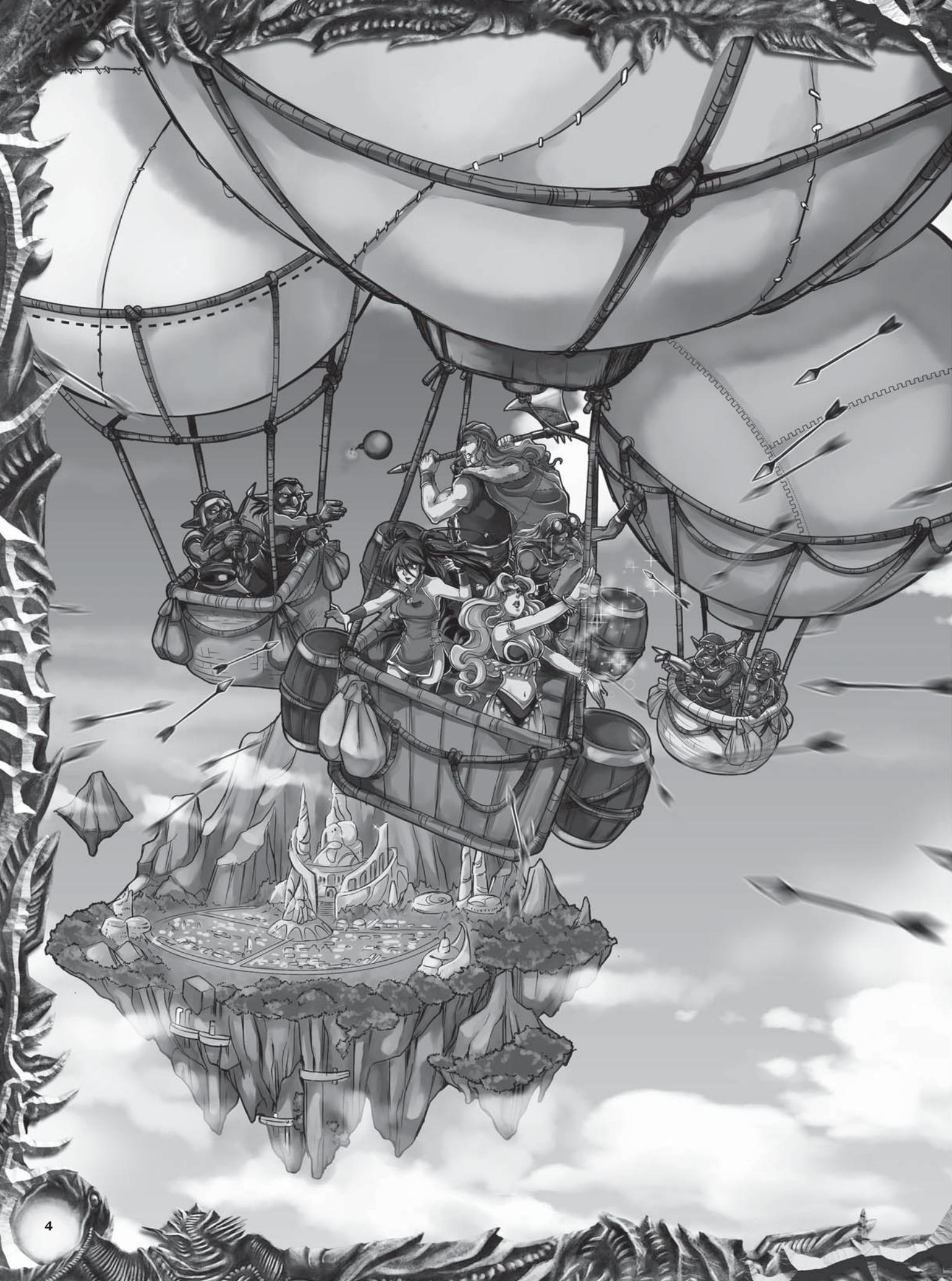
As aventuras são divididas em cenas. Cada cena começa com uma descrição para os jogadores, que você pode ler em voz alta (de preferência usando suas próprias palavras). Depois disso, traz todas as informações de “bastidores”, que apenas você deve conhecer.

As aventuras são independentes entre si. Mas, como você deve ter percebido, são apresentadas em ordem crescente de dificuldade. Assim, se você quiser, pode usá-las para formar uma pequena campanha, ou para dar início à sua própria saga.

Para usar estas aventuras, você precisa apenas do módulo básico de *Tormenta RPG*. Outros suplementos podem deixar o jogo mais divertido, mas não são necessários.

Sem mais enrolação, vamos ao jogo. Tente não matar todos os heróis! A não ser, é claro, que os jogadores não estejam se comportando...

— Guilherme Dei Svaldi



Sob os Céus de Vectora

Uma espada mágica é roubada e cabe aos heróis recuperá-la. O problema: o ladrão fugiu para Vectora, o Mercado nas Nuvens. Se em uma investigação normal um passo em falso pode colocar tudo a perder, imagine quando se está a dois mil metros de altura!

Sob os céus de Vectora é uma aventura simples, com bastante ação e um pouco de investigação. É ideal para jogadores iniciantes, pois suas primeiras cenas podem ser usadas para apresentar os fundamentos do sistema, como testes de habilidade e jogadas de ataque. Em média, a aventura deve levar três sessões para ser concluída. Ela é projetada para personagens de 1º nível, mas pode ser facilmente ajustada para heróis mais poderosos (veja a caixa de texto “Escalonando”, na página 25, para mais detalhes).

Resumo da Aventura

Sob os céus de Vectora é dividida em três partes. Na Parte 1, os personagens estão viajando por uma estrada quando encontram um mercador em apuros. Ele estava indo para um festival quando foi atacado por um monstro, e pede para os personagens recuperarem sua carroça. Indo até o local do ataque, os personagens encontram um velho goblin baloeiro chamado Glong e seu porco de estimação — o “monstro”. Prendem Glong (e seu porco) e levam-no até o festival, na aldeia de Prado Verde, junto com o mercador.

Chegando a Prado Verde, os heróis participam das festividades que estão ocorrendo em homenagem à passagem de Vectora. A principal atração é a exposição de uma espada mágica. A festa é interrompida quando um misterioso elfo lança uma bola de fogo, rouba a espada e foge em um tapete voador.

O prefeito da aldeia pede para os personagens recuperarem a espada. Glong, que não é maligno e roubou apenas porque estava passando por dificuldades, oferece-se para ajudar — com seu balão, os heróis podem seguir o elfo. Quando os aventureiros alcançam o ladrão, perto de Vectora, são atacados por outros goblins baloeiros, concorrentes de Glong. O elfo aproveita o combate para fugir e entrar no Mercado nas Nuvens. Após derrotar os goblins, resta aos personagens entrar em Vectora. Este é o fim da Parte 1.

Na Parte 2, os personagens investigam o paradeiro do ladrão. A investigação leva-os ao submundo de Vectora. Após um acordo com um criminoso local, os heróis descobrem onde o elfo está escondido — um lugar conhecido como a Catedral Invertida.

A Parte 3 é uma típica “exploração de masmorra”, em uma masmorra nada típica. Desbravando a Catedral Invertida, os aventureiros enfim confrontam o elfo e recuperam a espada. Voltando a Prado Verde, são recebidos como heróis pelo povo, e recompensados pelo prefeito. Glong, que se redimiou de seu crime ao ter ajudado os personagens, volta a Vectora — com a concorrência destruída, seus dias de pobreza ficaram para trás.

Introdução

Vectora, o Mercado nas Nuvens. Uma rocha flutuante repleta de lojas, bazares e empórios. Vectora está sempre em movimento. Mas, em seu trajeto habitual, passa apenas por cidades grandes — embora alguns digam que é a passagem de Vectora que torna grande uma cidade.

Este ano, entretanto, Vectora irá passar pela pequena aldeia de Prado Verde — ou quase isso. Na verdade, a aldeia não está no trajeto do Mercado nas Nuvens. Vectora está indo para Valkaria, parte de sua rota habitual. A diferença é que, desta vez, por uma mudança no trajeto, sobrevoará Prado Verde. Os aldeões podem ser humildes, mas não são estúpidos. Eles sabem que Vectora não vai parar. Entretanto, ver uma montanha voadora acima de suas casas já será um espetáculo. Um espetáculo que os aldeões decidiram comemorar com um festival.

O festival em comemoração à passagem de Vectora terá tendas de mercadores, apresentações de menestres, disputas de tiro ao alvo e várias outras atividades. Toda a aldeia estará envolvida. Mas o evento mais importante será a exposição da espada de *sir* Gorboduc, o antigo senhor de Prado Verde. Na época de Gorboduc, a região era assolada por monstros. Usando sua arma — uma lâmina encantada pelo poder da Bondade —, o cavaleiro expulsou as feras, trazendo paz à região. Para honrar a memória de Gorboduc, os aldeões ergueram um mausoléu, onde mantêm a espada mágica em segurança. Em situações normais, a arma nunca deixa seu local de descanso.

A passagem de Vectora não é uma situação normal.

Previendo visitantes, Mestre Orjan, o prefeito de Prado Verde, tirou a espada de *sir* Gorboduc do mausoléu. O prefeito esperava que a espada chamasse a atenção dos visitantes, talvez atraindo alguns deles a ficar na aldeia. Em uma coisa Orjan acertou: a espada *chamou* a atenção de certas pessoas. Só não era o tipo de gente que o prefeito queria em sua cidade...

Esta aventura considera que os personagens são aventureiros em início de carreira, viajando pelo Reinado à procura de sua primeira missão. Eles também podem ter escutado sobre o festival de Prado Verde e estar se dirigindo até ele. Se você quiser, pode fazer um início mais elaborado, mas isso não é realmente necessário.

Os heróis podem ou não se conhecer. A primeira opção é mais simples, mas a segunda pode render cenas divertidas, com os jogadores descrevendo seus personagens e interpretando suas primeiras interações. Se os aventureiros ainda não forem um grupo, estarão juntos na estrada por simples coincidência (ou desígnio dos deuses...) quando o mercador pedir ajuda. Vão se conhecer nesta cena, mas é provável que acabem formando um grupo apenas na Cena 3, quando o prefeito de Prado Verde chamar todos os heróis disponíveis para recuperar a espada. Essa, obviamente, é a deixa para os personagens se unirem de vez.

Parte 1: A Espada de *Sir* Gorboduc

Em que os personagens conhecem um velho goblin baloeiro, participam de um festival e lutam em uma batalha aérea.

1. Glong, o Baloeiro

É uma manhã de sol, e vocês estão viajando pelo Reinado em busca de problemas para resolver. Suas andanças trouxeram-nos a uma estrada de terra batida que corta uma planície verdejante. É uma região calma e tranquila... Até que vocês escutam um grito. "Socorro!". O grito vem de um homem barbudo e barrigudo, suado e sujo de lama, que corre pela estrada na direção de vocês.

O homem é Khoras (humano, Ple3, N), um mercador itinerante. Ele diz que estava conduzindo sua carroça para o festival de Prado Verde quando foi atacado por um monstro. Na verdade, o "monstro" era o porco de estimação de Glong, um goblin baloeiro. Glong queria apenas negociar, mas não teve chance — quando ele e seu porco surgiram na estrada, Khoras se assustou e fugiu. Khoras não sabe de nada disso, pois correu sem olhar para trás, e apenas repete que foi atacado por uma criatura feroz, com "presas como espadas".

Khoras pede para os personagens recuperarem sua carroça. Se eles exigirem pagamento, o mercador promete uma parte de seus produtos. Ele explica que foi atacado a dez minutos de caminhada daqui, seguindo pela estrada. Não há como errar! De fato, os personagens facilmente chegam ao lugar do "ataque".

Depois de alguns minutos de caminhada pela estrada, vocês enfim avistam uma carroça abandonada. Há mercadorias espalhadas pelo chão — ferramentas, tecidos, sacas de trigo —, mas nenhum sinal do monstro.

Os personagens não veem nada porque Glong está dentro da carroça, consertando seu balão, e Tuk-tuk (o porco) está embaixo dela. Quando os heróis se aproximam, o animal sai de seu esconderijo e ataca — ele está nervoso desde o incidente com o mercador. Os personagens têm direito um teste de Percepção (CD 15) para verem Tuk-tuk quando ele começa a se mexer.

Subitamente, um monstro surge do espaço sob a carroça! Uma criatura quadrúpede, com placas de ferro no lugar de pele, e presas longas e afiadas que se projetam sobre um grande focinho. Ele corre e salta sobre vocês!

Tuk-tuk é um porco selvagem gigante. Ele usa uma armadura de ferro feita por Glong (para protegê-lo das pedradas de outros goblins baloeiros). Tuk-tuk ataca os personagens (sua ficha está no fim da aventura). Todos devem rolar Iniciativa, mas aqueles que falharam no teste de Percepção começam o combate surpreendidos, e só agem na segunda rodada. Depois do susto inicial, é possível ver que se trata de um porco — perigoso, mas nem de longe um "monstro". Quando ele for reduzido a 0 PV (ou se um druida ou ranger conseguir acalmá-lo), Glong surge da carroça.

“Parem!”, vocês escutam uma voz rouca e esganiçada gritar. Então, da carroça, surge uma criatura pequena e enrugada. É um goblin desdentado, com pele cinzenta. “Não o matem! Ele é meu porco de estimação e só estava me protegendo. Sou eu que vocês querem”. Ele salta da carroça, com as mãos à mostra. Ao vê-lo, o porco para de lutar.

Glong também pode surgir se os personagens estiverem perdendo para o porco. Nesse caso, ele ordena que Tuk-tuk pare.

Glong é um goblin baloeiro. Foi atacado por outros baloeiros, por praticar preços muito baixos, e teve seu balão danificado. Sem dinheiro para consertá-lo, estava vagando a esmo. Quando viu Khoras, pensou em oferecer seus serviços em troca de ferramentas, mas o humano se assustou e fugiu. Glong não é um bandido, mas é velho e impaciente. Frente à carroça abandonada, não se conteve e começou a pegar as ferramentas de que precisava.

Os personagens podem ou não conversar com Glong. De qualquer maneira, logo após o combate, Khoras chega. O mercador sugere que os personagens escoltem Glong até Prado Verde. As autoridades de lá poderão decidir o que fazer com ele. Caso os aventureiros pensem em matar o goblin, lembre-os de duas coisas: primeiro, que goblins são cidadãos do Reinado, com os mesmos direitos que membros de outras raças. Segundo, que o único crime de Glong foi roubar uma carroça abandonada. Um crime, sim, mas que nem de longe merece ser punido com execução!

Se os personagens tiverem exigido uma recompensa, Khoras revira sua carroça e dá 4d6 Tibares de ouro para o grupo, enquanto resmunga: *“Pensei que fossem heróis, não mercenários!”*. Os personagens então partem para Prado Verde.

2. O Festival de Prado Verde

Acompanhados por Khoras, Glong e o porco Tuk-tuk, vocês seguem pela estrada. O goblin resmunga sem parar. “Sou mais velho que todos vocês juntos, devia ser mais bem tratado!”. “Mais devagar, estou acostumado a voar, não a caminhar”. “Quando eu for contratado como Conselheiro Real para Assuntos Aéreos, vocês vão se arrepender disso...”

Depois de meia hora de suplício, vocês enfim avistam a aldeia que o mercador mencionou. À distância, ela parece bem movimentada. Khoras explica: “Vectora, o Mercado nas Nuvens, vai passar pela aldeia. Para comemorar isso, o prefeito organizou um festival”

Quando vocês chegam à aldeia, veem centenas de pessoas circulando por tendas coloridas, comprando comida e mercadorias. Além disso, menestréis se apresentam em palcos improvisados e, em trechos de terra batida, diversas competições acontecem.

Os resmungos do goblin não param. “Pff! Um beco de Vectora tem mais movimento que esse festivalzinho...”

Os personagens acabaram de chegar a Prado Verde no meio do festival que Mestre Orjan, o prefeito da aldeia, or-

Não se Esqueça dos Pontos de Ação...

Porque os jogadores vão precisar deles! Os primeiros encontros desta aventura são fáceis, mas isso começa a mudar a partir do último encontro da Parte 1. Será bom para a sobrevivência do grupo que os jogadores cheguem aos encontros mais difíceis com um estoque de dois ou três pontos de ação por jogador.

Para distribuir pontos de ação, siga as diretrizes de *Tormenta RPG*. Ou simplesmente, ao fim de cada cena, dê um ponto de ação para cada jogador que tenha sido bem-sucedido — o que exatamente significa ser “bem-sucedido” varia de acordo com a cena e seu julgamento.

Não seja sovina nem perdulário com os pontos de ação. Se você mostrar que é possível ganhar pontos de ação, mas ao mesmo tempo valorizar seu ganho, fará com que os jogadores se esforcem mais, deixando o jogo mais empolgante e envolvente para todos.

ganizou para comemorar a passagem de Vectora pelos céus. Khoras chama o Sargento Vigar, uma das autoridades locais. Vigar agradece aos personagens e toma Glong sob custódia. Se os personagens perguntarem, o sargento diz que não há recompensa por capturar um goblin velho e desarmado.

Os heróis então ficam livres para participar do festival. Descreva as diversas atividades e atrações presentes e deixe que os jogadores decidam de quais querem participar. Use as informações abaixo para resolver quaisquer atividades.

Competições

Diversas disputas estão acontecendo — luta livre, tiro ao alvo, levantamento de troncos e escalada de árvores (são jogos de camponeses, por isso nada como justas ou duelos arcanos). Não há taxa de inscrição — os interessados simplesmente se aproximam e esperam por sua vez. Cada competição oferece um prêmio, fornecido pelo prefeito.

Escalada de Árvores. Nesta competição, vence quem chegar ao topo de uma árvore primeiro. A subida exige testes de Atletismo contra CD 15. Anote o resultado de cada teste bem-sucedido e some-os. O primeiro competidor a somar 60 pontos chega ao topo da árvore e vence a disputa. Falhas não são somadas, pois o personagem não conseguiu escalar. Falhas por 5 ou mais (ou seja, um resultado de 10 ou menos) indicam que o personagem caiu e está fora da disputa. Como nas outras disputas, você pode fazer testes para os adversários (com bônus de Atletismo igual a 1d8) ou considerar que um personagem tem quatro rodadas para somar os 60 pontos. O prêmio é uma bolsa com 30 Tibares de ouro.

Levantamento de Troncos. Aqui, só a força bruta importa. Cada competidor escolhe um tronco do chão e tenta erguê-lo. Para isso, precisa fazer um teste estendido de Força (três suces-

tos exigidos). A CD depende do tamanho do tronco: 12 para um tronco pequeno (um galho grande, na verdade), 15 para um médio, 17 para um grande e 20 para um tronco enorme — quase uma árvore inteira! Vence quem conseguir erguer o tronco mais pesado. Caso haja empate (dois competidores erguerem o mesmo tronco), eles devem erguer novamente — agora com uma penalidade de -1 na Força pelo cansaço. Você pode fazer testes para os outros competidores (com bônus de Força igual a 1d4) ou simplesmente considerar que um personagem precisa erguer o tronco grande (CD 17) para vencer. O prêmio é uma *poção de força do touro* (+4 na Força por um minuto).

Luta Livre. O objetivo é imobilizar o adversário. Para isso, o personagem deve agarrar o oponente e então vencê-lo em mais um teste de agarrar (que exige mais uma ação de ataque). Para se tornar o campeão, um personagem deve derrotar três adversários. Os bônus de manobra dos oponentes são iguais a 1d4 mais o número da disputa — ou seja, 1d4+1 na primeira disputa, 1d4+2 na segunda e 1d4+3 na terceira. O prêmio para o campeão é um cinturão de bronze no valor de 50 TO. Apenas as manobras agarrar e derrubar são permitidas; qualquer ataque que cause dano resulta na desclassificação do competidor.

Tiro ao Alvo. Esta disputa de arco tem cinco rodadas. A cada rodada, cada competidor dispara uma flecha (uma

jogada de ataque à distância) e confere a tabela abaixo para determinar onde acertou e quantos pontos obteve. No final, o competidor com mais pontos vence. Caso haja empate, os alvos são movidos para longe (impondo uma penalidade de -2 por distância) e mais cinco rodadas são disputadas entre aqueles que estavam empatados.

Ataque	Posição	Pontos
9 ou menos	Erro	0
10 a 14	Borda externa	1
15 a 19	Anel externo	3
20 a 24	Anel interno	5
25 ou mais	“Na mosca”	10

Você pode fazer jogadas para os outros competidores (1d4 competidores, cada um com bônus de ataque igual a 1d6) ou simplesmente considerar que um personagem precisa somar 15 pontos para vencer. O campeão ganha 10 flechas obra-prima (+1 nas jogadas de ataque).

Palcos

Bardos e artistas se apresentam para os aldeões. É uma boa oportunidade para personagens com Atuação exibirem suas habilidades. Um resultado 15 rende aplausos; um resultado 20 ou mais rende 1d10 Tibares de prata — e olhares interessados das camponesas locais...

Tendas

A maior parte das barracas vende apenas comida — frutas, doces, etc. Entretanto, em uma delas um velho boticário oferece frascos de bálsamo restaurador (*Tormenta RPG*, Capítulo 7) por 20 TO.

Em algum momento da cena, um personagem deve avistar a espada de *sir* Gorboduc. Se houver um aventureiro ocioso, faça com que seja ele a avistar a arma.

No centro da aldeia, um círculo de pessoas observa algo, em meio a exclamações de “Ohhh”, “Que linda!” e “É mesmo uma maravilha...”. Passando pela pequena multidão, você vê uma pedra larga, coberta por um pano estendido. Sobre o pano, uma espada longa, antiga — a guarda possui moedas, e o couro da empunhadura está desgastado. Entretanto, a lâmina ainda reluz, emitindo uma tênue luz dourada, e parece tão afiada quanto no dia em que foi forjada.

Há dois guardas protegendo a espada. Não é uma proteção muito eficaz, mas ninguém está esperando problemas. Por enquanto, a função da arma na aventura é apenas ser vista, mas em breve ela será importante para a trama.

Quando cada jogador tiver tido uma chance de agir, avance para a próxima cena, quando o festival é interrompido por uma explosão. Use seu bom senso para fazer essa transição. Se os jogadores estiverem se divertindo, estique o festival. Mas, se eles não se interessaram pelas atividades, passe pela cena rapidamente — apenas lembre-se de mostrar a espada mágica.

Sobre Prado Verde

Prado Verde possui cerca de 500 habitantes. Com os camponeses que vivem nas cercanias, esse número aumenta para mais ou menos 1.000. A aldeia é formada por casebres com telhado de sapé e fica sobre uma planície verdejante, cortada por um pequeno riacho e uma estrada de terra batida que leva a Valkaria (a cerca de 150km, ou três dias a cavalo). A única coisa notável de Prado Verde é um pequeno mausoléu de pedra, que contém a espada de *sir* Gorboduc. Com a espada em exposição no festival, o mausoléu está vazio.

Prado Verde possui duas figuras de autoridade: o prefeito, Mestre Orjan, e o comandante da guarda, Sargento Vigar.

Mestre Orjan (humano, Ple6, LN). Um homem calvo e bigodudo, apontado pelo duque local como prefeito de Prado Verde. A Orjan cabe coletar impostos (que ele envia para o castelo do duque) e servir de árbitro para eventuais disputas entre camponeses. Orjan é um pouco ganancioso, por isso organizou o festival — se a aldeia crescer, seu poder também crescerá.

Sargento Vigar (humano, Ple5, LN). Um homem grisalho e barrigudo, que pediu baixa do Exército do Reinado para ter um pouco de paz. É o responsável pela proteção da aldeia, tarefa que realiza com a ajuda de três guardas, rapazes jovens e verdes. Juntos, os quatro são suficientes para o dia a dia do lugar — mas não para o movimento da feira.



3. O Roubo da Espada Mágica

Subitamente, um estrondo interrompe o festival — uma bola de fogo explode no centro da aldeia! Os camponeses gritam e correm. Da confusão, surge uma pessoa alta e esguia, vestindo mantos negros. A figura caminha até a pedra no centro de Prado Verde e pega a espada. Então diz, gargalhando: “Aldeões tolos, não merecem uma arma como esta!”. Logo atrás, um pequeno bando de criaturas humanoides e peludas ataca a população!

O ladrão é Zairon, um elfo renegado. Os humanoides peludos são gnolls mercenários contratados por Zairon. Deixe claro que inocentes serão feridos e morrerão nas mãos dos gnolls caso ninguém interfira. A função dos gnolls no plano do elfo é justamente ocupar quaisquer guardas ou aventureiros que possam estar em Prado Verde.

Deve haver um gnoll para cada personagem. A menos que reneguem completamente seu papel como heróis, os personagens provavelmente irão atacá-los, para proteger os aldeões. Conduza este combate normalmente. Ele será um bom “aquecimento” para as batalhas mais difíceis que estão por vir, e um belo treino com as regras de combate para jogadores iniciantes.

Também é possível que um personagem (ou vários) queira perseguir Zairon. Não impeça, mas faça com que os gnolls ataquem os perseguidores pelas costas. Afinal, eles estão aqui para atrasar quaisquer heróis intrometidos!

Após vencer os gnolls, os personagens provavelmente vão correr atrás de Zairon. Ele ainda pode ser visto ao longe.

Correndo na direção do ladrão, passando pelas pessoas assustadas, vocês conseguem vê-lo melhor. Ele tem longos cabelos prateados, orelhas pontudas e traços delicados, mas distorcidos por um sorriso cruel. É um elfo. Ao vê-los, diz: “Para trás. A espada é minha”. Ele então aponta uma varinha na direção de vocês.

É uma *varinha de bola de fogo*. Personagens treinados em Identificar Magia têm direito a um teste contra CD 20 para perceber isso. Se os personagens avançarem, o elfo dá um ultimato: “Se derem mais um passo, muitos vão morrer”. Ele não está blefando — uma *bola de fogo* aqui irá causar uma chacina! Quando os personagens pararem, Zairon tira um tapete de seus mantos, que se desenrola e flutua. Zairon salta no *tapete voador* e desaparece nos céus, levando a espada. Na direção em que ele foi, ao longe, está Vectora.

Se os personagens avançarem, Zairon usa a varinha. Ela causa 6d6+3 pontos de dano (um teste de Reflexos contra CD 17 reduz o dano à metade), provavelmente o suficiente para derrubar os personagens. Ele então foge.

Após a fuga de Zairon, surge Mestre Orjan, o prefeito de Prado Verde.

O prefeito da aldeia aparece de trás de uma tenda, gritando. “Isso é um desastre! Sargento Vigar, onde está você?”. O sargento sai de trás de um barril. Ele argumenta

A Espada de Sir Gorboduc

Forjada gerações atrás, a espada de *sir* Gorboduc é uma arma poderosa, ainda mais nas mãos certas. É uma *espada longa sagrada* +3 (+2d6 pontos de dano contra criaturas Malignas), cuja lâmina emite uma tênue luz dourada.

Se a espada for empunhada por um personagem Bondoso, a luz aumenta, iluminando como uma tocha. Se o personagem for atacado por uma criatura Maligna, a luz se torna um clarão que ofusca todas as criaturas Malignas num raio de 9m, impondo uma penalidade de -4 em suas jogadas de ataque por um minuto. Este efeito só se ativa uma vez por combate.

Se a espada tinha um nome, ele se perdeu com a morte de Gorboduc.

que não tem como perseguir um elfo voador, dizendo que é só um soldado aposentado. “Você precisa é de um grupo de aventureiros!”, exclama. Então, olha para vocês.

O prefeito não perde tempo, e vem na direção de vocês. “São o mais próximo de heróis que temos aqui. Façam algo a respeito!”.

Deixe os personagens responderem ao prefeito. Mesmo que os gnolls ainda estejam vivos, interrogá-los é inútil — Zairon não contou nada a seus mercenários, eles sabem apenas que receberam um punhado de Tibares para causar confusão em meio ao roubo. Resta aos heróis perseguir o elfo até Vectora.

Sendo de nível baixo, eles não terão meios de chegar à cidade voadora. Talvez lembrem-se de Glong resmungando sobre “voar”. Caso contrário, o próprio goblin vai até eles.

Uma voz rouca interrompe a conversa: “Eu posso ajudar”. É o velho goblin, que aparentemente escapou em meio à confusão. “Posso levá-los até o elfo. Sou um baloeiro, meu balão está dentro da carroça do humano”. Khoras traz sua carroça. Dentro dela, escondido em meio a tralhas, há um balão. “O que acharam que eu estava fazendo dentro daquela coisa? Consertando meu balão. Não sou bandido, e vou provar isso ajudando vocês a pegar aquele elfo pilantra”.

A essa altura, o festival todo já parou. As pessoas formam um círculo ao redor do prefeito, dos personagens e de Glong. Todos se espantam com o balão (os habitantes de Prado Verde se espantam com quase qualquer coisa...). Orjan aceita a proposta do goblin sem pensar duas vezes, e manda os aldeões ajudarem-no a preparar o veículo. Em pouco tempo ele está pronto para voar. Se os personagens pedirem ajuda para o prefeito, ele fornece 1d4 bálsamos restauradores (ou 2d4, com um teste de Diplomacia contra CD 15).

Glong salta para dentro. Ele olha para seu porco: “Fique aqui, Tuk-tuk”. Então, volta-se para vocês. “Entrem, e se segurarem. Vamos ter turbulência!”.

4. Batalha Aérea

O balão começa a subir. Logo, vocês conseguem ver toda a aldeia, e mais: os campos arados ao redor, um bosque, um rio... Tudo muito pequeno daqui de cima. O único som é o vento soprando em seus rostos. “Aproveitem a calmaria enquanto durar. Aquele elfo está indo para Vectora, e lá as coisas vão ficar agitadas”. Glong é velho e franzino, mas pilota o balão com agilidade. Em pouco tempo vocês passam das nuvens mais baixas. Então, avistam uma das maravilhas de Arton.

É uma visão impressionante: um mercado do tamanho de uma cidade, repleto de bazares, empórios e torres de arquitetura exótica. Tudo isso em uma montanha invertida que voa contra o azul do céu. Ao redor da montanha há um anel formado por rochas e pedregulhos flutuantes.

Peça aos personagens um teste de Percepção (CD 15). Se um jogador for bem-sucedido, avista Zairon em seu tapete, cruzando o anel de pedras. Glong diz: “O elfo deve ter perdido tempo espantando meus colegas de profissão. Goblins baloeiros não gostam de quem vem com seus próprios veículos. Tira o nosso serviço”. Se nenhum jogador for bem-sucedido, deboche da incompetência deles e siga em frente.

Independentemente de terem ou não avistado Zairon, os personagens seguem em direção a Vectora. Pelo menos até terem seu caminho barrado.

Glong ajusta os pesos do balão para acelerar e alcançar Zairon. Entretanto, seu veículo não é o único que se movimenta. De todos os lados, surgem outros balões... E seus baloeiros têm cara de poucos amigos. “Hã, acho que vamos ter problemas”, diz Glong.

Ajuste essa descrição se nenhum personagem tiver sido bem-sucedido no teste de Percepção.

Os goblins baloeiros formaram uma verdadeira máfia que ataca outros veículos. Seu objetivo é monopolizar o mercado de transporte a Vectora. Glong foi uma de suas vítimas. Ele sobreviveu apenas por ser um grande baloeiro e ter conseguido pousar com um balão danificado. A máfia não pretende dar outra chance a Glong. Normalmente, eles dão uma oportunidade aos passageiros para mudarem de veículo (por taxas absurdas), mas, como odeiam Glong, não vão fazer essa oferta aos personagens.

Um goblin grita de seu balão, forçando a voz esganada para ser ouvido contra o vento: “Não deveria ter voltado, Glong! Vai ser sua última queda!”. Então, dispara um virote, que atinge o braço de Glong. O velho goblin cai sangrando. “Aaaai... Pilotem o balão, eu explico como”.

Não dê chance para os jogadores falarem muito. Peça para rolares Iniciativa e mantenha a ação frenética. Quatro balões goblins atacam os personagens, em meio aos pedregulhos que flutuam ao redor de Vectora. São dez goblins ao todo; dois balões com três goblins cada e outros dois balões com dois goblins cada. Este será um combate complexo, por isso monte a cena com atenção.

Se você joga com tabuleiro, coloque o balão dos personagens no centro, e os quatro balões goblins de 7 a 12 quadrados (1d6+6) de distância dele, cada um vindo de uma direção. A gôndola de cada balão ocupa uma área de dois quadrados de lado. Então, encha o tabuleiro de pedras flutuantes. Qualquer tipo de marcador serve para representar as pedras: moedas, tampinhas de garrafa... As pedras ocupam de um a três quadrados de lado, e devem estar de um a três quadrados de distância umas das outras. Deve haver alguns espaços vazios, por onde os balões possam manobrar, mas também alguns “caminhos” que os personagens possam usar para alcançar os balões inimigos, saltando de pedra em pedra.

Os goblins baloeiros vão permanecer em seus balões, apedrejando os heróis. Os personagens podem responder com ataques à distância ou magias, mas é provável que alguns só tenham ataques corpo-a-corpo. Esses terão que saltar do balão para a pedra mais próxima, e usar um dos caminhos de pedras para alcançar os balões inimigos.

Pular de pedra em pedra exige um teste de Atletismo contra CD 10 (um quadrado de distância), CD 15 (dois quadrados) ou CD 20 (três quadrados de distância). Esse tipo de salto normalmente exige uma corrida para pegar impulso. Contudo, devido aos efeitos do campo de levitação de Vectora, a gravidade é mais fraca aqui, e a corrida não é exigida. Se um personagem falhar no teste de Atletismo, tem direito a um teste de Reflexos (CD 15) para agarrar a borda da pedra e subir (gastando mais uma ação de movimento). Se falhar no teste de Reflexos, cai... Mas lentamente, graças ao campo de

levitação. Na verdade, com um teste de Acrobacia (CD 15) o personagem pode “nadar” no vento, avançando um quadrado em qualquer direção. Mesmo que não consiga, o personagem ainda pode ser resgatado por seus colegas (há vários rolos de corda dentro do balão de Glong). Um personagem que não seja resgatado em três rodadas terá caído o suficiente para sair do campo. Ele em breve estará nos Reinos dos Deuses...

Se você não joga com um tabuleiro, simplifique. Considere que todos os balões inimigos estão à mesma distância dos personagens, e que são necessários três testes de Atletismo contra CD 15 para alcançar qualquer um deles. Não é necessário voltar ao balão de Glong para atacar outro balão inimigo; com mais três testes de Atletismo um personagem pode ir de um balão a outro.

Você ainda pode adicionar duas camadas de complexidade à cena. Primeiro, pode permitir que um personagem pilote o balão. Isso exige uma ação padrão e um teste de Destreza contra CD 15. Um sucesso permite que o personagem mova o balão 3m em qualquer direção. Normalmente, isso exigiria um teste de Ofício (baloeiro), mas Glong estará instruindo o personagem.

Segundo, pode fazer os goblins atacarem o balão dos personagens, em vez de atacar os próprios heróis. O balão tem CA 8 e 80 PV. Se perder mais da metade de seus pontos de vida, começa a cair. Os personagens têm três rodadas para remendar o balão (ou saltar dele) antes que ele saia do campo de levitação e despenque ao solo. É possível remendar um balão com uma ação completa e um teste de Inteligência contra CD 15. Um sucesso restaura 1d8 PV do balão. Mais uma vez, isso exigiria um teste de Ofício (baloeiro), mas as dicas de Glong ajudam.

Lidando com Imprevistos

Quando algo desvia a história de seu roteiro — seja uma decisão dos jogadores, seja uma rolagem improvável — o que você deve fazer? Usar seu poder de mestre para garantir que a história avance como previsto (vetando os jogadores, ignorando a rolagem)? Ou permitir o desvio? Este é um dos maiores dilemas que os mestres enfrentam, especialmente quando usam aventuras prontas. E não possui uma solução simples.

Lembre-se de que a liberdade é um dos aspectos mais legais do RPG. Se você tirá-la de seu jogo, estará tirando boa parte da diversão. É melhor deixar a história correr livremente do que prendê-la em um roteiro, por mais que você goste dele. Até porque, com um pouco de criatividade, você sempre pode colocar a história de volta nos trilhos. Se os jogadores preferem seguir pela estrada a entrar na taverna onde um ancião ia pedir ajuda, não os impeça. Em vez disso, faça com que encontrem o velhinho na estrada! Você deixa os jogadores felizes por terem sua liberdade e mantém a aventura andando. Na pior das hipóteses, mesmo que você “perca” a aventura, ainda poderá reciclá-la em outra sessão de jogo... Aqui vale um adendo: isto é uma via de mão dupla! Assim como o mestre deve se esforçar para lidar com as ideias dos jogadores, os jogadores devem se esforçar para lidar com os ganchos do mestre. Um bom jogador não diz “meu personagem despreza magos, por isso não vai ajudá-los”. Em vez disso, diz “meu personagem despreza magos, e vai ajudá-los justamente para provar que são fracos”. Nos dois casos, o jogador manteve a personalidade de seu personagem, mas no segundo ajudou o mestre, em vez de atrapalhá-lo.

Às vezes algo inesperado acontece não porque os jogadores assim decidem, mas pelo simples rolar dos dados. Pode parecer mais fácil ignorar uma rolagem que vá tirar a aventura do caminho previsto — e na verdade é mesmo. Mas a escolha mais fácil não é necessariamente a melhor. Deixe os “deuses do RPG” participarem da criação da história. Ter de reagir aos caprichos dos dados pode ser muito divertido! Não se prive dessa diversão pela comodidade de seguir um roteiro.

É claro que eventualmente pode ser melhor manter a história no rumo previsto. Você, como mestre, tem o poder para isso. Apenas não abuse desse poder. Lembre-se de que, em uma partida de RPG, a história é criada por *todos*. O papel do mestre é garantir que o caminho escolhido pelos jogadores seja divertido — não que seja o caminho previsto.

Por fim, um jogador pode querer curar Glong. Qualquer magia de cura deixa Glong apto a ajudar. A cada rodada, ele poderá pilotar ou remendar o balão. Não faça testes para Glong; ele é automaticamente bem-sucedido.

Derrotando os goblins, os personagens podem entrar em Vectora. Mesmo que seu balão tenha sido destruído, estão perto o bastante para chegar à cidade saltando de pedra em pedra. Não peça testes; sem a tensão do combate é possível achar um caminho fácil (além do mais, morrer aqui seria extremamente anticlimático). Mesmo que os heróis tenham visto Zairon, ao fim do combate o elfo já terá desaparecido.

Glong pousa seu balão em uma grande praça arborizada, no extremo sul de Vectora. É o Parque de Entrada, um tipo de “pista de pouso” para os visitantes. Quando o Mercado nas Nuvens está ancorado em uma cidade, o Parque fica lotado, mas este não é o caso agora. Mesmo assim, há movimento, com visitantes chegando, guias oferecendo seus serviços e guardas patrulhando.

Vocês também veem monólitos de pedra cinzenta com inscrições mágicas, que brilham com luz esverdeada. E, no centro da praça, uma grande estátua de Vectorius, o Senhor de Vectora. Glong fala: “Os monólitos explicam as leis da cidade. Não percam tempo lendo, ninguém segue mesmo... E cuidado com a estátua de Vec; ele pode ver através dela, e dispara raios em qualquer um que fique encarando. Agora, fiquem perto de mim. Esta cidade é mais perigosa que qualquer masmorra”.

Esta cena, e a Parte 1, terminam com os personagens entrando em Vectora. É um bom momento para terminar a sessão e distribuir XP. Um grupo de 1º nível provavelmente subirá para o 2º — o que irá ajudar bastante nos desafios que virão.

Recompensas da Parte 1

Derrotar Tuk-tuk: ND 2.

Participar de uma competição do festival: ND 1/2.

Vencer uma competição do festival: ND 2.

Derrotar os gnolls mercenários: ND 1/2 por gnoll.

Derrotar os goblins baloeiros: ND 1/2 por goblin (para um total de ND 5 pelos 10 goblins).

Some todos os ND, multiplique por 300 e divida pelo número de personagens no grupo. O resultado são os XP que cada personagem ganhará. É possível que os personagens subam para o 2º nível, o que irá ajudá-los bastante na Parte 2.

Por ajudar Khoras os personagens ganham um total de 4d6 TO. Vencer uma competição rende um prêmio de acordo com o evento; veja os detalhes na Cena 2. Os gnolls têm equipamento equivalente a um tesouro de ND 2. Por fim, cada um dos quatro balões goblin tem mercadorias e bugigangas equivalentes a um tesouro de ND 3 (veja “Tesouros”, no Capítulo 10 de *Tormenta RPG*).

Parte 2: O Submundo de Vectora

Em que os personagens descobrem que mesmo no céu há um submundo.

1. Investigando

Vocês seguem Glong pelas ruas apertadas de Vectora. Para onde quer que olhem, veem coisas impressionantes. Para cima, torres espiraladas, além de fadas, gênios e outros seres voadores. Para os lados, multidões de seres de todas as raças: lagartos bípedes de duas cabeças, humanoides envoltos em chamas crepitantes, gigantes musculosos com quatro braços e muitos outros — além da entrada de bazares, forjas e alfaiatarias. Vectora é um mundo por si só, e talvez nem em uma vida inteira vocês descobririam todos os seus segredos.

Os personagens estão em Vectora, um dos lugares mais impressionantes de Arton — mas não têm tempo para turismo. Se estiverem feridos, provavelmente vão querer descansar em uma estalagem (5 TO por pessoa por noite!). Mas, uma vez que estejam recuperados, devem começar a investigar o paradeiro de Zairon, ou o elfo escapará de vez. Glong lembrará os aventureiros disso, se eles estiverem cogitando um “passeio” pelo Mercado nas Nuvens.

Os heróis não sabem dos planos de Zairon, mas podem supor que ele tentará vender a espada para um receptor ou se esconder até a poeira baixar. Em ambos os casos, a pista mais direta é o submundo de Vectora. Se os jogadores estiverem perdidos, Glong pode ajudá-los (especialmente se forem iniciantes; se forem veteranos, deixe que se virem).

Sair perguntando pelas ruas e lojas sobre o submundo exige um teste estendido de Obter Informação (CD 20, seis sucessos exigidos). A cada teste, o grupo precisa pagar 3d6 TO (em bebidas, subornos, bugigangas de mercadores que só vão falar se venderem algo, etc.). O grupo pode pagar o dobro do valor para receber um bônus de +2 no teste, mas deve escolher isso antes que a quantia seja rolada. Outros personagens podem ajudar o aventureiro que está fazendo o teste (veja *Tormenta RPG*, Capítulo 4). Qualquer perícia pode ser usada para prestar ajuda, desde que o jogador interprete seu uso. De Intimidação (para interrogar um bandido) a Percepção (para escutar bandidos conversando sobre o submundo), o único limite é a criatividade dos jogadores. Cada perícia pode ajudar apenas uma vez durante o teste estendido. Isso força os jogadores a pensar, e acaba envolvendo todo o grupo na investigação.

Se os personagens forem bem-sucedidos (acumularem seis sucessos antes de três falhas), descubrem uma pista: uma passagem para o Mercado Negro, o submundo de Vectora e provável destino de Zairon. A passagem fica escondida na *Jóias Brutas*, uma joalheria no bairro de Mucro, cinco ruas ao sul da Avenida do Sol, nos fundos de uma grande oficina. De posse do endereço, os personagens podem ir até lá. Avance para a Cena 2.

Por outro lado, se os personagens falharem (acumularem três falhas antes de seis sucessos), algo de ruim acontece — sair por aí perguntando sobre o submundo não é seguro. Role 1d6 para determinar a encrenca que surge (ou escolha uma opção).

d6	Encontro
1 a 2	Os personagens são emboscados por 2d4 bandidos (veja as fichas no fim da aventura). Se os derrotarem, podem entregá-los à Milícia, que paga uma recompensa de 10 TO por bandido capturado.
3 a 4	Os personagens são abordados por 1d4+1 milicianos (veja as fichas no fim da aventura). Os guardas ouviram dizer que os heróis estavam perguntando sobre o submundo, e agora acham que <i>eles</i> são bandidos. Convencer os milicianos que isso é um mal entendido exige interpretação e testes de Diplomacia (ou força bruta).
5 a 6	O grupo passa por uma zona perigosa da cidade, e um dos personagens é roubado. O aventureiro deve fazer um teste de Percepção oposto pela Prestidigitação do ladrão (bônus +12). Se o ladrão for bem-sucedido, rouba um item ou metade do dinheiro do herói.

Cada teste estendido de Obter Informação leva um dia. Se os personagens falharem, podem tentar novamente no dia seguinte (depois de lidarem com as consequências da falha). Entretanto, se falharem três vezes, perderão o rastro de Zairon. Neste caso, a aventura acaba aqui.

Se nenhum personagem for bom em investigação urbana, os jogadores terão de improvisar. Interrogar alguns bandidos (usando Intimidação) ou contratar um mago para lançar uma magia de adivinhação são algumas opções. Os personagens também podem pedir ajuda para a Milícia. A resposta padrão dos guardas é que eles estão ocupados com reclamações de mercadores locais, que têm precedência sobre visitantes. Mas, se o grupo não tiver nenhuma outra ideia, um oficial pode usar seus contatos para fornecer a pista da *Jóias Brutas*. Em troca, pede que os personagens capturem uma gangue local. O oficial explica onde a gangue se esconde — um beco espremido entre dois prédios. Chegando lá, os personagens deverão enfrentar 2d4+2 bandidos, pelos quais a Milícia não pagará recompensa.

2. Atentado Goblin

Após horas de investigação vocês descobriram uma pista: uma passagem para o Mercado Negro, o submundo de Vectora e provável destino do ladrão da espada de sir Gorboduc. A passagem fica em uma joalheria no bairro de Mucro, e é para lá que vocês estão indo.

Mesmo com o endereço, é difícil chegar ao lugar. Vectora é um labirinto de ruas, becos e passarelas, e atravessar as multidões que entopem cada caminho demora muito tempo. Por isso, vocês ficam aliviados quando dobram uma esquina e chegam a uma rua vazia. Vazia até demais...

Sobre Vectora

O título de mais poderoso mago vivente de Arton está dividido entre duas pessoas. Uma delas é Talude, o Mestre Máximo da Magia, senhor da Grande Academia Arcana e grande devoto da deusa Wynna. Seu grande rival não é devoto de deusa alguma e prefere crer que a magia é um recurso natural, a ser explorado em benefício da humanidade. Seu nome é Vectorius. Para provar seu ponto de vista, ele ergueu Vectora, uma cidade-mercado voadora que percorre todo o território do Reinado, do Império de Tauron e da Liga Independente.

Vectora fica instalada sobre uma enorme rocha flutuante que viaja a centenas de metros do chão. A rocha tem dois quilômetros de diâmetro, montanhas ao norte e uma pequena planície ao sul. Uma grande avenida circular cerca toda a cidade, enquanto outras duas cruzam-na nos sentidos norte-sul e oeste-leste. Dezenas de ruas menores abrigam as casas comerciais e tavernas. As duas maiores estruturas são a Prefeitura (no centro, onde se reúne o Conselho dos Seis) e a Torre de Vectorius (no extremo norte, junto às montanhas). Existe, ao redor de Vectora, um campo de levitação que protege a integridade das estruturas da cidade e impede que os visitantes simplesmente caiam da beirada. Este campo se estende por cerca de 50 metros ao redor de Vectora e faz com que inúmeras pedras de vários tamanhos flutuem ao redor das rochas sob a cidade. Todos dentro do campo ficam sob efeito da magia *queda suave*.

Nas ruas da cidade voadora, o que mais se pode encontrar são casas de comércio. Elas existem em todos os tamanhos e formas, desde pequenas barracas até lojas imensas, com vários andares. Há também suntuosas tavernas, lojas de bebidas e comidas finas, tendas vendendo tapetes e tecidos, vendedores ambulantes empurrando carroças lotadas de itens exóticos... Praticamente qualquer objeto existente neste mundo (e em outros) pode ser encontrado, incluindo itens mágicos e monstros fantásticos.

A cidade é dividida em bairros, cada um especializado em um tipo de comércio ou serviço. Há Mucro, o Bairro das Armas, onde materiais bélicos — armas, armaduras e escudos —, além de equipamentos de aventura, podem ser encontrados. Numen, o Bairro da Natureza, especializado em produtos naturais, como ervas e animais. Magus, o Bairro da Magia, onde laboratórios alquímicos oferecem poções, e magos oferecem suas magias. E Bara, o Bairro da Beleza, especializado em arte e entretenimento, e repleto de alfaiates, ourives, ateliês e bibliotecas.

Para mais informações sobre Vectora, consulte o suplemento *O Mundo de Arton*. Para esta aventura, entretanto, esta descrição deve ser suficiente.



Os personagens estão prestes a serem emboscados por goblins — vingança pelos baloeiros mortos. Duas carroças fecham as extremidades da rua, deixando os personagens presos no meio. Em seguida, goblins surgem no topo dos prédios. São ao todo doze goblins — quatro em cada carroça e quatro no topo dos prédios, dois de cada lado da rua. Todos eles começam a atirar com suas bestas. Se você joga com tabuleiro, considere que o espaço no qual os personagens ficaram presos tem doze quadrados de comprimento e dois de largura. Caso contrário, simplesmente considere que um personagem deve gastar uma rodada para alcançar qualquer uma das carroças.

Os heróis devem fazer um teste de Percepção contra CD 20. Aqueles que falharem são surpreendidos (não agem e ficam desprevenidos na primeira rodada). Todos os goblins possuem cobertura (CA+4) contra os personagens. Anular essa cobertura exige subir nas carroças (uma ação de movimento) ou escalar os prédios (cada prédio tem 9m de altura e CD para escalar 20).

Os goblins não lutam até a morte. Uma vez que mais da metade tenha caído, os outros fogem. Caso o grupo capture e interrogue um dos goblins, não há muito a ser descoberto. Os goblins atacaram os personagens em retaliação ao que eles fizeram quando chegaram à cidade. São uma das muitas gangues de Vectora, nada mais.

Uma vez que os personagens tenham derrotado-os, podem saquear seus pertences e seguir seu caminho.

3. Descendo

Depois do ataque dos goblins, vocês continuam seu caminho, mais atentos do que nunca. Glong tinha razão: Vectora pode ser mais perigosa que uma masmorra!

Depois de mais alguns minutos de caminhada, vocês chegam ao seu destino. A Joias Brutas fica em uma rua quase deserta, dominada pelos fundos de uma oficina de armas. A oficina possui mais de dez chaminés, que cospem fumaça e fuligem sobre a rua inteira.

Sentados no meio-fio estão alguns tipos mal-encarados. Eles olham na direção de vocês e cochicham entre si.

Os “tipos mal-encarados” são 1d4+1 bandidos. Estão esperando seu chefe voltar do Mercado Negro, e não vão atacar — a *Joias Brutas* é um ponto de encontro de criminosos, e eles não praticam seu “ofício” aqui. O propósito dos bandidos na cena é apenas mostrar que esta é uma zona “barra pesada”.

Passando pelos bandidos, os heróis chegam à *Joias Brutas*.

A entrada da joalheria é discreta: uma porta de madeira com uma plaqueta de ferro onde se lê “Joias Brutas”. Abrindo a porta, vocês entram em uma loja escura e abafada.

A loja possui várias estantes e um balcão. Nas estantes, poucas peças — anéis, braceletes e amuletos —, todas cobertas de poeira. No balcão, um anão careca e com uma cicatriz terrível na garganta bebe de uma caneca. Depois de um bom tempo, ele olha na direção de vocês e diz: “Vão embora, estamos fechados”.

O anão é Tumrag. Um joalheiro de Doherimm exilado por falsificar joias, acabou tornando-se um capanga em Vectora. Não trabalha mais como joalheiro; agora, é apenas um porteiro para o Mercado Negro.

A entrada fica em um alçapão escondido em uma saleta nos fundos. Os personagens podem falar com Tumrag ou atacá-lo e procurar a entrada eles mesmos.

Se os personagens falarem com Tumrag sobre o Mercado Negro, ele ficará sério e começará um interrogatório. “Como descobriram a passagem?”, “O que querem no Mercado Negro?” e “Vocês são da Milícia?” são algumas das perguntas.

A não ser que os personagens respondam uma bobagem (como “queremos entrar para caçar um ladrão”), conseguirão entrar. A verdade é que, com exceção de milicianos, o anão deixa qualquer um passar... Mas os jogadores não sabem disso, então faça com que se esforcem na interpretação. Você também pode pedir testes de perícia, como Diplomacia e Enganação.

Se os personagens não conseguirem ou não quiserem convencer Tumrag (algo provável se o grupo contar com um paladino ou um clérigo de Tanna-Toh), terão de atacá-lo. O barulho da luta atrai os bandidos que estão na rua, que se juntam ao anão contra o grupo.

Uma vez que Tumrag e os bandidos sejam derrotados, os personagens podem procurar a entrada. Isso exige um teste de Percepção contra CD 20. Em caso de falha, os aventureiros podem tentar novamente. Mas, devido ao tamanho da loja, cada teste leva 30 minutos. A cada 30 minutos, há 50% de chance de que 1d4+1 bandidos surjam para usar a entrada, e acabem atacando os personagens.

Os personagens podem saquear a loja. Há 1d4+1 gemas e 1d3 obras de arte (veja “Tesouros”, no Capítulo 10 de *Tormenta RPG*); peças que sobraram de quando Tumrag exercia seu ofício.

Entrando no alçapão, os heróis avançam para a Cena 4.

4. O Mercado Negro

O alçapão se abre para um fosso fundo e escuro, com uma escada de mão. Descendo por talvez dez metros, vocês chegam a um túnel escavado na própria rocha que forma Vectora. O túnel é escuro, estreito, sujo e inclinado para baixo. Sem outra opção, vocês seguem em frente.

Depois de vários minutos de caminhada, vocês começam a escutar sons ecoando pela rocha — conversas, passos, gritos. Com mais um pouco de caminhada vocês chegam à fonte dos sons... E se surpreendem com o que veem.

O túnel se abre em uma gigantesca câmara subterrânea. Do tamanho de um bairro de Vectora, o lugar possui dezenas de construções escavadas na pedra, e milhares de pessoas circulando entre elas.

Iluminada por tochas que expelem mais fumaça que luz, a câmara é um mundo de sombras e vultos. Não é à toa que este lugar é conhecido como o Mercado Negro.

Os personagens acabam de chegar ao Mercado Negro. Uma rede de cavernas e túneis que permeia a montanha voadora, este é (literalmente) o submundo de Vectora. Todo tipo de comércio que é ilegal na cidade acima é praticado livremente aqui. Há bordéis, cassinos, leilões de escravos e bazares sinistros onde se vendem venenos e itens roubados.

Os personagens podem aproveitar as muitas ofertas do Mercado Negro. Mas, se perguntarem a qualquer um sobre o elfo ou a espada de *sir* Gorboduc, vão descobrir que só uma pessoa pode dizer o que eles querem saber. Trata-se de Búrash, o senhor do crime que comanda esta câmara do submundo. Com interpretação e testes de Obter Informação, os heróis podem descobrir mais sobre Búrash.

Teste	Informação
10	Búrash é um orc. Ex-capanga, graças a sua força e brutalidade galgou posições na hierarquia criminosa até se tornar chefe.
12	Desde que se tornou chefe, Búrash não atua mais “em campo”. Ele sacia sua sede de sangue assistindo a lutas em sua taverna, a <i>Fosso de Fogo</i> .
15	Búrash paga bem por espetáculos especialmente sanguinários. Em ouro, favores ou informação.
17	O orc é membro da Sangue Sombrio, uma das maiores guildas criminosas de Vectora.
20	Búrash se tornou chefe assassinando o chefe anterior e outros capangas “concorrentes”. Ele não acredita em “honra entre ladrões”, e venderia qualquer um pelo preço certo.
25	Como membro da Sangue Sombrio, Búrash responde a Zordoelaram, o chefe da guilda. Rumores dizem que Zordoelaram é um antigo e poderoso vampiro. Búrash morre de medo de Zordoelaram.

Quando descobrirem sobre Búrash, os personagens provavelmente partirão para a *Fosso de Fogo*, atrás de uma audiência com ele. Avance para a Cena 5.

5. O Chefe do Submundo

Vocês caminham um pouco, passando por tipos encapuzados de olhares frios — ladrões, mercenários, assassinos —, até que avistam a Fosso de Fogo. É uma das construções escavadas na pedra, a maior desta câmara subterrânea.

Entrando na taverna, vocês chegam a um mundo abafado, barulhento e escuro. A pouca iluminação vem da luz púrpura emitida por gemas mágicas, e ela mostra centenas de pessoas bebendo, jogando, negociando, assistindo a dançarinas de várias espécies ou mesmo brigando.

No centro há um grande fosso circular, com quatro metros de profundidade e doze metros de diâmetro, coberto de areia. No fundo, um túnel fechado por uma grade de ferro. O fosso está vazio, mas manchas de sangue na areia mostram que ele eventualmente é usado...

Atrás do fosso, há um mezanino com um camarote. Cortinas de seda impedem-nos de ver o que acontece lá dentro. Uma escada lateral sobe para o mezanino, mas dois orcs armados com machados trancam o caminho.

Búrash está no mezanino. Mas para chegar até ele será necessário enganar ou derrotar os dois capangas na escada. Os capangas são estúpidos (Intuição +0), e enganá-los não é difícil. Derrotá-los não será tão fácil; na segunda rodada do combate mais 1d4+1 capangas surgem para ajudá-los.

O camarote é ocupado por Búrash, seis capangas, duas dançarinas (uma elfa e uma orc) e alguns escravos. Búrash é um orc obeso, uma figura verde e disforme esparramada sobre almofadas, com presas amareladas e um olho vazado. Ao seu lado, repousa um grande machado de lâmina dupla.

Quando os personagens entrarem, os capangas irão se preparar para uma luta, mas Búrash irá abanar a mão e perguntar, com uma voz rouca e sem fôlego:

“Se querem morrer, sugiro que se atirem no fosso. Será mais indolor. Se têm algum negócio, falem logo, e sejam breves. Não tenho paciência para conversas longas”.

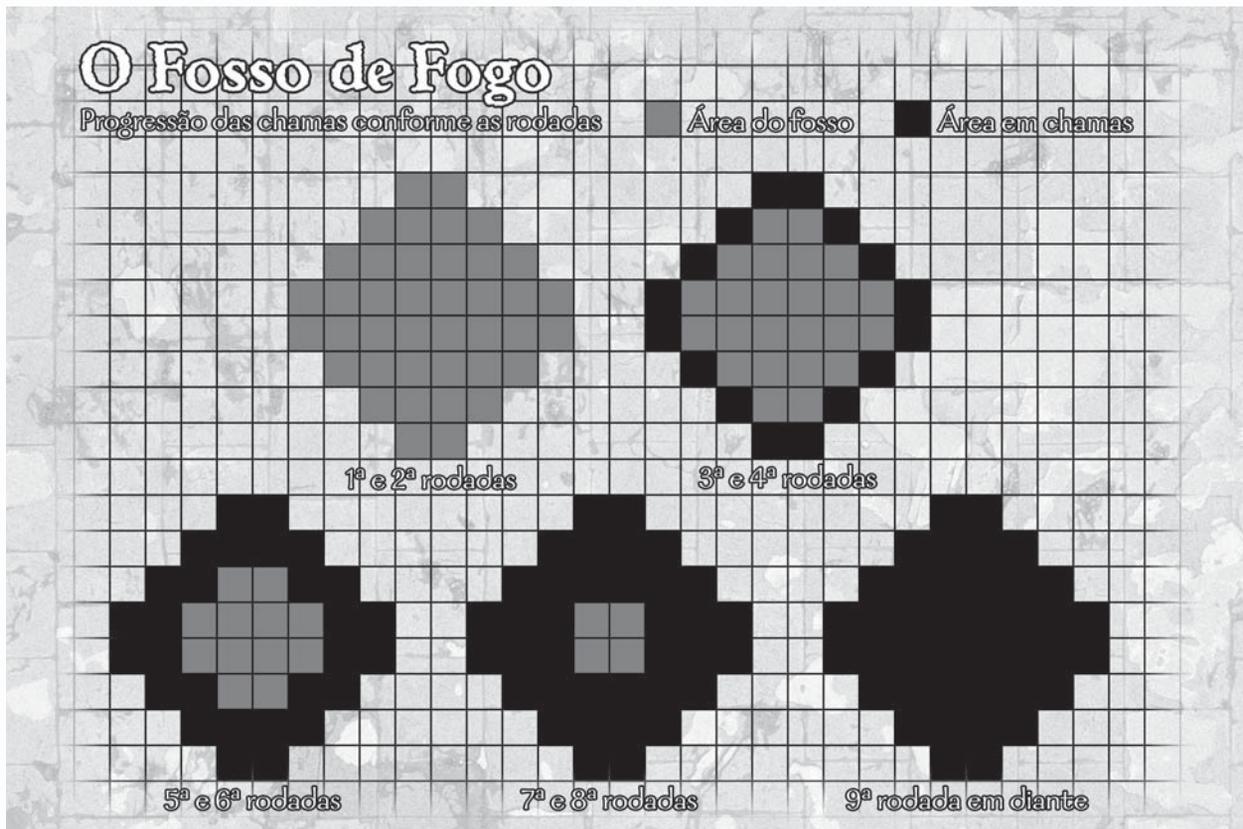
Búrash é tão confiante que permite que os personagens falem mesmo que tenham matado seus capangas. Quando os aventureiros falarem sobre o elfo ou a espada, Búrash responde:

“Eu sei sobre o elfo. Seu nome é Zairon, e sei para onde ele levou a espada roubada. Até direi para vocês... Se estiverem dispostos a lutar em meu fosso!”

A proposta é simples: se os personagens entrarem no fosso, Búrash irá ajudá-los — considerando que eles saiam de lá com vida! O orc é um ser entediado, com saudades de seu tempo de capanga, quando podia agredir e trucidar à vontade. Sem condições de fazer isso, sua única diversão é assistir às lutas na arena. Mas ainda há outra questão... Búrash *quer* que os personagens capturem Zairon. O orc não quer que a espada de *sir* Gorboduc fique por aqui — sabe que é uma arma Bondosa, e não deseja o tipo de atenção que isso atrai. Contudo, teve medo de desafiar Zairon. Fazendo os personagens enfrentarem Zairon, Búrash se livra do problema sem correr riscos. Se os personagens aceitarem, avance para a Cena 6.

Esta cena possui outras resoluções possíveis. Os personagens podem atacar Búrash. Será uma luta *muito* difícil, mas, se for derrotado, o orc falará tudo que sabe. Ou podem tentar enganá-lo, principalmente se descobrirem que ele tem medo de Zordoelaram. Mentir que são enviados do vampiro, com ordens para caçar Zairon, pode fazer Búrash falar. Exija interpretação e testes de perícia. Lembre-se de que Búrash não é brilhante, mas também não é estúpido — não teria sobrevivido neste ambiente se fosse.

Se os heróis forem bem-sucedidos em uma dessas “vias alternativas”, avance para o fim da Cena 6. Caso contrário, eles serão atirados no fosso. Avance para o início da Cena 6. Se os personagens saírem vivos, Búrash irá ajudá-los, mesmo que eles tenham atacado-o ou tentado enganá-lo (afinal, quer ver a espada longe daqui).



6. O Fosso de Fogo

As cortinas do camarote se abrem, revelando a taverna abaixo. Quando os clientes percebem, silenciam-se. Com a ajuda de dois capangas, Búrash se arrasta até a beira do camarote e diz: “Teremos diversão. Teremos... O fosso!”. Então, a taverna irrompe em gritos e aplausos.

Outros dois orcs conduzem vocês até o térreo. Lá, içam-nos com cordas para dentro do fosso. Quando vocês tocam a areia, a plateia silencia em antecipação. A grade de ferro se abre, e da escuridão surge um humanoide grande, musculoso e coberto de cicatrizes. É um ogro... Mas com duas cabeças! Empunha duas grandes clavas, a madeira enegrecida de sangue seco. Ele rosna para vocês.

De cima, vocês escutam a voz de Búrash. “Este é Molag, um ogro mutante. É violento demais para ser um capanga, por isso tem outro trabalho. Trucidar enxeridos!”. Com isso, os clientes voltam a rir. Molag então rugue, corre e ataca.

Role Iniciativa. O fosso tem 12 metros de diâmetro (oito quadrados, se você estiver usando um mapa). Molag é estúpido, mas tem uma estratégia: dominar o centro do fosso. Isso porque ele sabe o que está prestes a acontecer...

Depois de duas rodadas de combate, os personagens escutam a voz de Búrash.

“Que luta entediante. Vamos deixá-la mais divertida... E mostrar para os visitantes por que este lugar se chama Fosso de Fogo!”

Quando Búrash pronuncia estas palavras, labaredas surgem das paredes do fosso. Parece magia, mas na verdade as chamas vêm de óleo disparado por pequenos canos de ferro nas paredes do fosso.

No início da terceira rodada, as labaredas ocupam os quadrados adjacentes às paredes, fazendo o fosso ficar com um espaço sem chamas de seis quadrados de diâmetro. Na quinta rodada o espaço sem chamas diminui para quatro quadrados. Na sétima rodada, diminui para dois quadrados. A partir da nona rodada, as labaredas ocupam todo o fosso. Um personagem que inicie seu turno em um quadrado ocupado em chamas sofre 1d6 pontos de dano. As chamas se apagam quando o combate termina (quando o óleo para de ser disparado). Para mais detalhes sobre a progressão das chamas, veja o diagrama ao lado.

Se os personagens derrotarem Molag, os capangas de Búrash tiram-nos do fosso. O chefe orc fala com os personagens: “Zairon esteve aqui, mas eu expulsei-o. Não quero nada com aquela espada! Quando o elfo partiu, mandei um capanga, Nazog, segui-lo. Ele desceu para as profundezas de Vectora, até um lugar conhecido como a Catedral Invertida. Nazog pode guiá-los até lá. Mas saibam que vocês provavelmente vão morrer. Aquele é um lugar de maldade — até mesmo para mim”.

Esta cena, e a Parte 2, terminam com os personagens deixando a *Fosso de Fogo* e, guiados por um capanga orc, partindo em direção às profundezas de Vectora.

Recompensas da Parte 2

Descobrir a localização da Joias Brutas: ND 2.

Derrotar os goblins bandidos: ND 1/2 por goblin (para um total de ND 6 pelos 12 goblins).

Entrar no Mercado Negro: ND 2 (independentemente da maneira que os personagens usarem).

Derrotar os capangas de Búrash: ND 1 por capanga.

Derrotar Molag: ND 4.

Descobrir o paradeiro de Zairon: ND 3.

Derrotar a gangue goblin da Cena 2 fornece tesouro equivalente a ND 3. Na Cena 3, os personagens podem encontrar gemas e obras de arte; veja a descrição da cena para mais detalhes. Por fim, se os personagens enfrentarem e derrotarem Búrash, poderão saquear seu baú. Isso fornece tesouro equivalente a ND 8.

Parte 3: A Catedral Invertida

Em que os personagens enfim encontram e enfrentam o vilão.

1. As Profundezas do Céu

Vocês deixam a taverna e começam a caminhar pelo subterrâneo de Vectora. No começo, há movimento: um orc bêbado aqui, um humano moribundo acolá... Mas, depois de uma hora, tudo que vocês veem são as paredes rochosas dos túneis. Os túneis se bifurcam várias vezes, criando um caminho labiríntico. O orc que os guia para e diz: “Urgh. Me perdi. É melhor um de vocês guiar”.

Nazog não está tentando enganar os personagens. Ele realmente esqueceu o caminho até a Catedral Invertida. Cabe aos personagens guiar a partir daqui. Chegar à Catedral Invertida exige três sucessos em testes de Sobrevivência (CD 20). Cada teste representa uma hora de caminhada. A cada hora, role uma vez na tabela de encontros abaixo.

d6	Encontro
1 a 2	Nenhum
3	Fenda
4	Elemental
5	Gravidade invertida
6	Otyugh

Nenhum

ND —

Os personagens avançam por túneis cada vez mais profundos e sombrios, mas não encontram nenhum perigo.

Fenda

ND 1

O movimento de Vectora causa rachaduras nas profundezas da montanha — e uma dessas rachaduras surge onde os personagens estão! Todos os heróis devem fazer um teste de Reflexos contra CD 20. Aqueles que falharem caem em uma fenda, sofrendo 4d6 pontos de dano.

Elemental

ND 3

As energias místicas de Vectora fazem com que um elemental da terra Médio surja espontaneamente. Ensandecida, a criatura ataca os personagens.

Gravidade Invertida

ND 2

A magia que faz Vectora flutuar gera efeitos colaterais — como zonas de gravidade invertida, onde os personagens podem “cair para cima”. E, sem querer, os heróis entram em uma dessas zonas! Todos os personagens devem fazer um teste de Reflexos contra CD 20. Aqueles que falharem são empalados por uma estalactite, sofrendo 3d8+5 pontos de dano.

Otyugh

ND 4

Um otyugh surge rastejando dos túneis e ataca os heróis.

Quando os personagens acumularem três sucessos, encontram a Catedral Invertida. Avance para a Cena 2. Se nenhum personagem for treinado em Sobrevivência, Nazog pode continuar guiando-os. Seu bônus de perícia é +5. É provável que os personagens tenham muitos encontros antes alcançar seu destino...

2. Portas Invertidas

Já faz algumas horas que vocês estão caminhando pelo subterrâneo de Vectora, para túneis cada vez mais profundos e sombrios. Subitamente, o orc para e diz: “Urgh! Lembrei do caminho. A Catedral fica no fim deste túnel. Vou voltar agora. Nem eu sou burro a ponto de entrar em um lugar amaldiçoado!”.

Nazog volta para a taverna. Nada pode persuadi-lo a ficar (o orc tem mais medo de entrar na Catedral do que de ser morto) e, de qualquer maneira, ele não seria muito útil. Seguindo pelo túnel, os personagens enfim chegam à Catedral.

O túnel termina em uma porta de madeira dupla com quatro metros de altura. A porta possui belos entalhes, e chamaria atenção mesmo sem um detalhe importante: está de cabeça para baixo! A porta começa no teto e vem em direção ao piso, parando uns dois metros antes do chão.

Jogadores atentos podem deduzir porque a porta está de cabeça para baixo (veja a caixa “A Catedral Invertida”). Se não chegarem a essa conclusão, não diga nada... Um teste de Conhecimento (religião) contra CD 25 permite identificar os entalhes na porta como símbolos ligados à morte — um deus menor do assassinato, um demônio poderoso que exigia sacrifícios ou algo assim; não há como ser mais exato.

Entrar na Catedral exige subir até a altura da porta, abri-la e descer até o chão (que na verdade é o antigo teto da Catedral). Subir até a porta exige sucesso em um teste de Atletismo contra CD 20. Uma falha causa 1d6 pontos de dano. Abrir a porta exige um teste de Força ou Ladinagem contra CD 25. Cada falha causa a necessidade de mais um teste de Atletismo. A porta é pesada, e quando for aberta emite um rangido alto, que ecoa pelos túneis escuros... Por fim, descer até o chão, já do lado de dentro, exige mais um sucesso em um teste de Atletismo contra CD 20. Novamente, uma falha causa 1d6 pontos de dano. Usar uma corda fornece um bônus de +5 nos testes de Atletismo. Uma magia de *levitação* ou efeito similar elimina a necessidade dos testes de Atletismo.

Uma vez que os personagens tenham entrado na Catedral, avance para a Cena 3.

3. Igreja do Mal

Esta cena é uma “exploração de masmorra” na Catedral Invertida. O mapa da Catedral está na página 20. A descrição das salas está a seguir.

3.1. Nave Principal

Vocês descem a parede e chegam até o piso da Catedral. Vocês estão em um grande salão — não há como saber suas dimensões exatas, pois a luz de suas tochas não chega até o fim dele. O piso é estranhamente irregular, com fendas e estalagmites. Já o teto é liso e trabalhado, com ladrilhos.

Obviamente, o “teto” originalmente era o piso da construção, por isso é trabalhado, ao contrário do “piso”, que originalmente era o teto e não possui nenhum acabamento. No “teto” há bancos e pedestais, todos de cabeça para baixo. No “piso”, obviamente, não há mobília nenhuma. O salão é retangular, com 30 metros de comprimento, 12m de largura e 9m de altura.

Os bancos e pedestais não estão pregados no “teto” — o que os impede de cair é o mesmo efeito que faz os mortos-vivos caminharem de cabeça para baixo (veja a caixa “A Catedral Invertida”). Este efeito só se mantém enquanto a mobília não for mexida; se um banco for empurrado, irá cair — um fato que os esqueletos já aprenderam, e usam a seu favor (veja a seguir).

Assim que entrarem na nave principal, os personagens são atacados. Peça testes de Percepção (CD 20). Personagens bem-sucedidos escutam algo raspando a pedra logo antes do silvo de virotes, e podem agir normalmente. Personagens que falharem são surpreendidos (não podem agir e ficam desprevenidos durante a primeira rodada). Role Iniciativa. Após o susto inicial, os personagens veem que estão sendo atacados por esqueletos portando bestas, vestindo mantos rasgados... E andando pelo teto, de cabeça para baixo!

Há dois esqueletos por herói. Eles se aproveitam de seu posicionamento para disparar incólumes. Os esqueletos também podem se esconder atrás dos pedestais, ganhando bônus de cobertura, e derrubar bancos. Derrubar um banco exige

uma ação padrão e causa 4d6 pontos de dano (Reflexos contra CD 15 reduz à metade). Há cinco bancos inteiros o bastante para serem derrubados.

Personagens sem ataques à distância ou magias estão indefesos. Podem atirar pedras (o chão está cheio delas). Uma pedrada causa 1d3 pontos de dano de esmagamento, com incremento de distância de 3m. Ou, na pior das hipóteses, podem servir de escudo humano para os arqueiros ou magos do grupo!

Uma vez que tenham lidado com os esqueletos, os personagens podem avançar para o altar (3.2), para a escadaria à esquerda (3.5) ou para o corredor à direita (3.3).

3.2 Altar

Avançando pela escuridão, vocês começam a sentir um frio intenso e penetrante. A sensação emana de um altar de pedra enegrecida, preso no teto.

Neste altar, séculos atrás, incontáveis rituais foram celebrados em honra a uma entidade maligna. Tais atos vis tornaram o lugar uma poderosa fonte de maldade, a ponto de emanar energia negativa.

Qualquer personagem a 6 metros ou menos do ponto onde o altar estaria se estivesse no “chão” sofre 1 ponto de dano por rodada. Qualquer personagem que tente passar por baixo do altar deve fazer um teste de Fortitude com CD 25. Em caso de falha, cai, sofrendo uma dor horrível que impede qualquer ação. O personagem deve ser puxado de volta por um colega. Quando sair de baixo do altar, para de sentir dor (mas qualquer dano sofrido permanece).

O altar é um tipo de “barreira” na masmorra. É quase impossível que os personagens consigam passar por ele sem destruí-lo. Para destruir o altar, os heróis devem vencer o líder cultista na sala 3.5 — embora os jogadores não saibam disso. Usar força bruta não é boa ideia. O altar tem RD 10 e PV 90, e qualquer personagem que ataque-o sofre 1 nível negativo (como se fosse afetado pela magia *drenar temporário*). Os níveis negativos desaparecem quando o altar for destruído.

Quando os personagens voltarem aqui depois de terem derrotado o líder cultista, o altar estará rachado — e não estará mais emitindo energia alguma. Passando pelo altar, os personagens chegam à sala 3.7. Aqui o pé-direito é mais baixo, e não há necessidade de testes de Atletismo para alcançar a porta.

3.3 Corredor da Purificação

Este corredor é repleto de pó e escombros. Debaixo dos escombros, há mãos, pedras e cabeças de pedra — pedaços de estátuas destruídas. Olhando para o “teto”, vocês veem que diversos trechos do piso de ladrilhos desmoronaram. Olhando para frente, só escuridão. A poeira impede que vejam o outro lado do túnel.

Antigamente, este corredor era repleto de estátuas de demônios. Os cultistas passavam por aqui em seu caminho para a nave principal e, ao olhar para os ídolos, purificavam-se de qualquer sentimento bondoso que porventura pudessem ter.

O corredor sofreu bastante com o passar das eras. Um anão ou um personagem treinado em Conhecimento (engenharia) podem fazer um teste de Percepção contra CD 10. Se forem bem-sucedidos, percebem que diversos trechos do “teto” estão instáveis, e podem desabar a qualquer momento. De fato, se um personagem passar pela metade do corredor causará um desmoronamento. Qualquer personagem que esteja no corredor sofre 4d6 pontos de dano (Reflexos contra CD 15 reduz à metade). Se um personagem tiver sido bem-sucedido no teste de Percepção, pode seguir um caminho mais seguro; nesse caso, o dano diminui para 2d6.

3.4 Escombros

O corredor termina em uma pilha de pedras. A pilha pesa diversas toneladas e bloqueia a passagem.

Uma porta no fim do corredor levava à sala 3.8, mas um desabamento trancou o acesso. Entretanto, um personagem que chegue até aqui encontra o corpo esquelético de um anão. O pobre coitado roubou um chefe do submundo e se escondeu na Catedral Invertida, onde foi mortalmente ferido pelos mortos-vivos. Sua mão ainda está fechada ao redor do fruto do roubo — uma opala negra no valor de 1.000 TO.

3.5 Escadarias

Ao olhar para cima, vocês veem um grande vão no teto. No vão, uma escadaria invertida sobe em direção à escuridão.

A Catedral Invertida

Este é um templo antigo, profundamente encravado na montanha que deu origem a Vectora. Quando a montanha foi invertida para dar sustentação à cidade, a estrutura inteira ficou de cabeça para baixo. Nessa época, já estava abandonada. Ninguém sabe o que era feito lá... Mas, pela energia negativa que emana do lugar, sabe-se que era algo maligno!

A Catedral Invertida é assombrada por esqueletos, zumbis e outros mortos-vivos, entre antigas vítimas de sacrifícios e cultistas abatidos por heróis. O mais curioso é que todas essas criaturas são capazes de percorrer os corredores e câmaras como faziam em vida — ignoram a gravidade e andam normalmente no “chão”, que agora é o teto.

A explicação mais plausível para este fenômeno é que a energia negativa que permeia o lugar mantém os mortos-vivos presos não só a este Plano de existência, mas também às condições da época em que foram mortos. Em outras palavras, a energia negativa na Catedral é mais forte que o tempo ou a gravidade.

Em princípio, os personagens não têm como saber nada disso (tudo que Búrash sabe é que o lugar se chama Catedral Invertida e é amaldiçoado). E é melhor mesmo que descubram apenas quando chegarem lá...



A Cathedral Invertida



Originalmente, a escadaria ficava no chão, e descia. Agora, fica no teto, e sobe! Chegar até a escadaria exige três sucessos seguidos em testes de Atletismo (CD 20). Uma falha causa 1d6 pontos de dano, mais 1d6 por teste já bem-sucedido. Usar uma corda fornece um bônus de +5 nos testes de Atletismo. Uma magia *levitação* ou efeito similar elimina a necessidade dos testes de Atletismo.

Subindo as escadarias, os personagens chegam à sala 3.6.

3.6 Cripta

Passando as escadas, vocês chegam a uma sala circular, com colunas grossas de pedra. Sentem frio, umidade e um cheiro fétido, como se algo aqui exalasse uma presença maligna. Subitamente, dois pontos vermelhos surgem no teto — e então, um urro gutural. Uma criatura humanoide salta do teto na direção de vocês!

Nesta cripta estava sepultado um líder cultista — que *não* descansou para sempre. Amaldiçoado pela energia negativa da Catedral, o cultista se ergueu como um morto-vivo cruel e insano. O líder cultista ataca os personagens. É impossível dialogar com ele.

Quando os personagens derrotarem o líder cultista, algo acontece...

Quando o golpe final é desferido, a criatura se desfaz em uma nuvem de pó. Então, uma explosão de luz azulada ilumina a cripta, e diversos espíritos surgem. São humanos, halflings e anões plebeus. Translúcidos, eles flutuam ao redor de vocês e falam em uníssono, suas vozes como o uivo do vento: “Somos as vítimas do líder cultista — a criatura que vocês acabaram de destruir. Agora estamos livres... E com nossa liberdade, a maldade deste lugar se enfraquecerá”. Um a um, os espíritos desaparecem. A luz perdura por alguns instantes, durante os quais vocês se sentem revigorados.

A energia positiva causada pela libertação das almas inocentes cura 3d8+5 pontos de vida de todos os personagens, além de quaisquer níveis negativos causados pelo líder cultista. Mais importante, anula os efeitos do altar, permitindo que os heróis cheguem até o fim da Catedral Invertida.

3.7 Corredor

Passando pelo altar, vocês chegam a um corredor longo e estreito. Além da porta pela qual vocês entraram, há outras três: uma na parede oposta e duas no meio do corredor, uma de cada lado.

Zairon está no fim do corredor. Escutou os personagens chegando e está esperando para emboscá-los. Deixe os personagens descreverem o que vão fazer e então interrompa-os.

Subitamente, um virote de besta cruza o ar na direção de vocês. Uma voz cristalina, mas fria, diz: “Tolos! Ao cruzar meu caminho, escolheram o caminho da morte”.

Role Iniciativa. Zairon irá lançar uma *bola de fogo* no grupo e desaparecer pela porta, em direção à sala 3.10. Este não é o combate final, apenas uma cena para criar mais antipatia pelo vilão. Uma vez do outro lado, Zairon tranca a porta com uma barra de pedra. A única maneira de abrir a porta é destruindo-a. Ela tem redução de dano 8 e 60 pontos de vida. Não se preocupe com os PV da porta (afinal, ela não revida), apenas descreva que os personagens conseguirão derrubar a porta, mas perderão alguns minutos com isso. Talvez os jogadores prefiram investigar as outras salas (3.8 e 3.9) antes. Se isso acontecer, melhor: a pausa cria mais expectativa para o combate final.

3.8 Biblioteca

Esta sala está uma bagunça, com o piso repleto de livros, escombros de madeira e teias de aranha. Eventualmente, vocês escutam um rangido no teto e veem poeira caindo.

Esta era a biblioteca dos cultistas. Foi bastante afetada pelo passar do tempo, e boa parte da mobília despencou e foi destruída. Os personagens podem procurar por livros, mas quanto mais tempo ficarem aqui, mais chance têm de serem atingidos por um desabamento.

A cada turno, cada personagem pode fazer um teste de Percepção contra CD 20. Um personagem bem-sucedido deve rolar 1d10 na tabela a seguir para ver o que encontra.

1d10	Item Encontrado
1	O lar de uma aranha! O personagem é picado e deve fazer um teste de Fortitude contra CD 15. Se falhar, sofre 1 ponto de dano de Força.
2	Um livro que parece ser valioso, mas na verdade está destruído (foi comido por insetos, suas páginas viraram pó, etc.). Sem valor.
3	Um pergaminho arcano de 1º nível.
4	Um pergaminho divino de 1º nível.
5	Um pergaminho arcano de 2º nível.
6	Um pergaminho divino de 2º nível.
7	Um pergaminho arcano de 3º nível.
8	Um pergaminho divino de 3º nível.
9	Um livro valioso (sobre um tópico antigo, com encadernação bem feita, etc.). Pode ser vendido por 1d4x10 TO.
10	Um livro muito valioso (sobre um tópico esquecido, com iluminuras de ouro, etc.). Pode ser vendido por 1d4x100 TO.

No fim de cada rodada, role 1d6. Com um resultado 6, um desabamento começa. A partir da rodada seguinte, no fim de cada rodada, todos os personagens que ainda estiverem na sala sofrem 4d6 pontos de dano (Ref CD 15 reduz à metade). O desabamento dura três rodadas. No fim da terceira, toda a sala desmorona, matando qualquer herói teimoso o bastante para ter permanecido aqui.

As Escolhas de Cada Um

A sala 3.8 oferece uma opção: sofrer dano em troca da chance de encontrar riqueza. Situações assim, que colocam uma escolha nas mãos dos jogadores, são interessantes — ainda mais quando permitem que cada um faça o que quer sem afetar os outros ou separar o grupo.

Normalmente, essas cenas funcionam melhor se você for explícito em relação aos riscos e recompensas. No caso da sala 3.8, deixe claro na descrição que um personagem na sala *pode* encontrar um tesouro, mas também *pode* sofrer dano (e até morrer).

Ser explícito torna mais fácil lidar com as consequências. Se um personagem for ganancioso a ponto de arriscar sua vida pela chance de conseguir um tesouro e for bem-sucedido, o mérito é dele. Por outro lado, se o personagem se der mal... Ele foi avisado!

3.9 Sala Desmoronada

Logo após a entrada, esta sala está bloqueada por entulhos e escombros. Há mobília despedaçada entre os pedregulhos. Parecem restos de camas e baús. A sala está completamente silenciosa.

Este era o dormitório dos cultistas. Ainda mais que a biblioteca, esta sala foi muito afetada pelo passar das eras, e está completamente destruída. Entretanto, um baú sobreviveu ao passar do tempo. Um teste de Percepção contra CD 20 permite encontrá-lo. O baú está trancado com uma fechadura boa, mas já enferrujada (Ladinagem contra CD 20 para abrir). Dentro, há 2d4x10 TO e 1d4+1 *poções de curar ferimentos leves*.

3.10 Antessala

Esta sala pequena termina em uma porta larga e bem trabalhada. No teto, um mosaico de ladrilhos mostra uma cena com demônios reinando sobre mortais. Mas há mais uma coisa no teto: zumbis, que olham na sua direção e saltam sobre vocês!

Há dois zumbis por personagem. Assim como os esqueletos, os zumbis andam no antigo piso — agora o “teto”. Ao contrário dos esqueletos, eles não usam bestas, e saltam para atacar os personagens. Por causa do salto, os zumbis recebem um bônus de +2 nas jogadas de ataque na primeira rodada. Uma vez que saltam, a gravidade passa a afetá-los normalmente, e eles ficam no mesmo nível dos personagens.

Uma vez que derrotem os zumbis, os personagens podem avançar para a próxima — e última — sala da masmorra.

3.11 Círculo de Invocação

Quando os personagens entrarem nesta sala, avance para a Cena 4.

4. Contra Zairon

Vocês entram em uma sala circular. No teto há um pentagrama de invocação, desenhado com uma tinta quase apagada pela idade. O que quer que fosse feito aqui não representa mais perigo... Mas isso não quer dizer que vocês estão seguros. Pois no centro da sala está Zairon, o elfo que roubou a espada de sir Gorboduc, e que vocês têm perseguido pelos últimos dias. Ele os encara com ódio. “Tolos! Não fazia questão de matá-los, mas não me deixam outra escolha. Mas não vou negar que acabar com vocês vai ser prazeroso...”. Ele então saca sua espada e salta para atacá-los. Atrás de Zairon, no fundo da sala, jaz a espada de sir Gorboduc, envolta em panos.

Role Iniciativa! O elfo ataca os personagens com sua espada — não vai usar a *varinha de bola de fogo* porque, como a sala é pequena, também seria atingido. Exceto por isso, fará tudo que puder para vencer. Este é o combate final, então não se segure!

A espada de *sir Gorboduc* está no chão, no fundo da sala. Zairon sabe que, por ser Maligno, não pode empunhá-la. Para usar a lâmina, um personagem precisa apenas chegar até ela e gastar uma ação de movimento para pegá-la do chão. Não sugira isso; deixe que os jogadores tenham essa ideia sozinhos.

Zairon escondeu-se na Catedral Invertida esperando que os heróis não tivessem coragem de segui-lo. Seu plano era esperar alguns dias, voltar para a superfície de Vectora e leiloar a espada sem que ninguém soubesse que ela havia sido roubada. Em princípio, Zairon luta até a morte. Mas, se você achar mais interessante, ele pode se render quando estiver prestes a ser morto. Neste caso, ajuste a descrição da Conclusão.

Quando Zairon for derrotado, avance para a Conclusão.

Recompensas da Parte 3

Chegar até a Catedral Invertida: ND de acordo com os desafios enfrentados durante a Cena 1.

Entrar na Catedral Invertida: ND 1/2.

Derrotar os esqueletos: ND 1 por esqueleto (mais que o normal pelo fato de os esqueletos estarem fora do alcance corpo-a-corpo dos personagens).

Desmoronamento do corredor: ND 1/2.

Derrotar o líder cultista: ND 4.

Desmoronamento na biblioteca: ND 1.

Derrotar os zumbis: ND 1/2 por zumbi.

Derrotar Zairon: ND 6.

Conclusão

Zairon cai no chão, cuspido sangue. Com suas últimas forças, ele olha na direção de vocês. “Desgraçados... Eu seria rico além de seus sonhos...”. Então, a luz de seus olhos se apaga, e ele enfim morre.

Quando Zairon for morto, a aventura termina. Seria anti-climático interpretar a viagem de volta; é melhor cortar direto para a superfície de Vectora. Simplesmente descreva que, por já terem feito o caminho na vinda, o grupo não se perde nas profundezas da montanha. E, com a espada de *sir* Gorboduc, o grupo não é incomodado por nenhum monstro (foi assim que Zairon chegou até o fim da Catedral Invertida incólume).

Uma vez em Vectora, Glong encontra o grupo. Ele oferece uma viagem de volta a Prado Verde, de cortesia. Com a gangue de goblins baloeiros destruída, ele poderá voltar a trabalhar no Mercado nas Nuvens. Mas não irá se esquecer dos personagens, e se torna um aliado para o futuro. Claro, Glong é inútil em combate, mas se os personagens em algum momento precisarem de uma carona, terão alguém com quem contar.

Na cidade, os personagens são recebidos pelo Mestre Orjan e pelos aldeões. Orjan oferece uma recompensa: 150 TO para cada personagem. Este é todo o dinheiro que o prefeito arrecadou com o festival, mas pelo menos ele terá a espada de *sir* Gorboduc de volta. Falando nisso... É muito provável que os jogadores queiram ficar com a espada. Evite isso; esta é uma arma muito poderosa para um grupo de nível baixo. Lembre-os de que se trata de um item mágico Bondoso, que pertence ao povo de Prado Verde. Se um personagem ficar com a espada, isso será roubo, o que pode fazer o personagem mudar de tendência — o que, por sua vez, pode fazer a espada se tornar inútil para ele.

O fato de os personagens não ficarem com a espada de *sir* Gorboduc não significa que ela deve desaparecer da campanha. Talvez, em uma próxima aventura, os personagens enfrentem um monstro muito poderoso, e precisem voltar a Prado Verde para pedir o item mágico emprestado... E talvez, provando mais uma vez que são realmente heróis, eles enfim recebam-na de presente do povo.

Fichas

Glong, Goblin Baloeiro ND 1

Glong nasceu na Favela dos Goblins, em Valkaria. Desde jovem muito inventivo e empreendedor, conseguiu emprego em oficinas na cidade. Certo dia, viu Vectora “aportar”. Maravilhado com a liberdade de viver numa cidade voadora, Glong juntou suas economias, construiu um balão e partiu para o Mercado nas Nuvens. Trabalhou lá por décadas — até ser atacado por concorrentes que queriam tirá-lo do negócio para cobrar preços abusivos.

Glong é rabugento e intratável. Considera-se um cosmopolita, e vê todos que vivem no “chão” como caipiras ingênuos.

Apesar disso, é boa pessoa. Fisicamente, é baixo e mirrado, com pele verde-cinza e enrugada. Possui poucos fios de cabelo (todos brancos) e menos dentes ainda.

Glong: goblin, Plebeu 5, CB; Pequeno, desl. 9m; PV 10; CA 17 (+2 nível, +1 tamanho, +2 Des, +2 armadura); corpo-a-corpo: clava +2 (1d4); hab. visão no escuro; Fort +1, Ref +3, Von +3; For 7, Des 14, Con 8, Int 18, Sab 14, Car 11.

Perícias & Talentos: Acrobacia +10, Conhecimento (geografia) +12, Obter Informação +8, Ofício (baloeiro) +20, Ofício (metalurgia) +12, Percepção +10; Foco em Perícia (Ofício [baloeiro]), Negociador, Terreno Familiar (seu balão).

Equipamento: balão goblin, clava, corselete de couro.

Tuk-tuk

ND 2

Um porco gigante, animal de estimação de Glong. Com mais de 100kg, grandes presas e uma armadura de ferro (feita pelo seu dono), Tuk-tuk é mais perigoso do que parece!

Animal 3, Médio, Neutro

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +6, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 27.

Resistências: Fort +7, Ref +3, Von +2.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +5 (1d6+3).

Habilidades: For 15, Des 10, Con 19, Int 2, Sab 13, Car 4.

Ferocidade: um animal feroz, Tuk-tuk pode continuar agindo mesmo quando seus PV chegam a 0 ou menos.

Tesouro: nenhum.

Gnoll Mercenário

ND 1/2

Gnoll, Plebeu 2, Caótico e Maligno

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +5, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 12.

Resistências: Fort +4, Ref +1, Von +1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado de batalha +3 (1d8+3, x3) ou machado de batalha -1 (1d8+3, x3) e mordida -1 (1d6+3).

Ataques à Distância: arco curto +1 (1d6+1, x3).

Habilidades: For 14, Des 11, Con 16, Int 8, Sab 11, Car 8.

Equipamento: arco curto, couro batido, escudo leve, 20 flechas, machado de batalha.

Tesouro: padrão.

Zairon

ND 6

Os pais de Zairon morreram no massacre de Lenórienn, e ele cresceu como órfão em meio ao crime. Ainda jovem, foi comprado como escravo por um mago. Sem que seu mestre soubesse, aprendeu alguma coisa de magia, e então o matou, para roubá-lo. Desde então, Zairon se tornou um ladrão e assassino sem um pingo de honra, mas com bastante crueldade. O elfo almeja uma vida de luxo e conforto, e não medirá esforços para conseguir o que quer.

Zairon é alto e esguio, com rosto delicado e emoldurado por longos cabelos prateados, mas distorcido por um sorriso cruel. Veste mantos negros, e porta uma espada fina, com a qual já matou diversos inocentes.

Zairon: elfo, Ladino 6, CM; Médio, desl. 9m; PV 45; CA 22 (+3 nível, +5 Des, +3 armadura, +1 talento); corpo-a-corpo: florete +11 (1d6+4, 18-20); hab. ataque furtivo +3d6, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, evasão, maestria em perícia (Acrobacia, Enganação, Furtividade, Identificar Magia), rolamento defensivo, sentir armadilhas +2, visão na penumbra; Fort +6, Ref +10, Von +3 (+7 contra encantamentos); For 12, Des 21, Con 16, Int 17, Sab 10, Car 10.

Perícias & Talentos: Acrobacia +14, Atletismo +10, Conhecimento (arcano) +12, Enganação +9, Furtividade +14, Identificar Magia +16, Iniciativa +14, Intimidação +9, Ladinagem +14, Obter Informação +9, Percepção +13; Acuidade com Arma, Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Arma (florete).

Equipamento: corselete de couro obra-prima, florete obra-prima, *varinha de bola de fogo**.

*Zairon ativa a *varinha* com Identificar Magia. Como possui bônus de +16 e maestria em perícia, e a CD do teste é 25, ele sempre pode “escolher 10” e ser bem-sucedido.

Goblin Baloeiro

ND 1/2

Goblin, Plebeu 1, Caótico e Maligno

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +0, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 4.

Resistências: Fort +1 (+5 contra doenças e venenos), Ref +3, Von +0.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada curta +1 (1d4, 19-20).

Ataques à Distância: besta leve +4 (1d6, 19-20).

Habilidades: For 10, Des 17, Con 13, Int 10, Sab 10, Car 7.

Perícias: Ofício (baloeiro) +8.

Equipamento: besta leve, corselete de couro, espada curta, 20 virotes.

Tesouro: padrão.

Escalonando

Os desafios desta aventura são calculados para um grupo de 1º nível, mas ela pode facilmente ser ajustada para grupos mais poderosos.

Para grupos de 2º nível: não ajuste as dificuldades das competições em Prado Verde. Afinal, os heróis estão competindo contra simples plebeus (as premiações também não mudarão). Na Parte 1, Cena 4, adicione quatro goblins, para um total de 14. Na Parte 2, Cena 2, adicione seis goblins, para um total de 18. Por fim, na Parte 3, Cena 3.1, use três esqueletos por personagem, em vez de dois.

Para grupos de 3º nível: além dos ajustes para grupos de 2º nível, na Parte 1, Cena 4, adicione *mais* um goblin e um balão, para um total de 15 goblins e cinco balões (três goblins por balão). Aumente o nível de Molag e Zairon em dois cada.

Bandido de Vectora

ND 1/2

Humano, Plebeu 2, Caótico e Maligno

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +0.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 10.

Resistências: Fort +3, Ref +3, Von +0.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: clava +4 (1d6+3).

Ataques à Distância: adaga +3 (1d4+3, 19-20).

Habilidades: For 14, Des 14, Con 14, Int 9, Sab 9, Car 8.

Perícias: Furtividade +7, Intimidação +4.

Saque Rápido: o bandido pode guardar ou sacar uma arma como uma ação livre.

Equipamento: adaga, clava, corselete de couro.

Tesouro: padrão.

Milícia de Vectora

ND 1

A ordem é mantida pela Milícia de Vectora, formada por guardas treinados para detectar e reconhecer magos e criaturas místicas que possam causar problemas. Os guardas da Milícia sempre andam em pequenos grupos, comandados por um oficial armado com pergaminhos capazes de anular feitiços e imobilizar encrenqueiros.

Humano, Plebeu 3, Leal e Neutro

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +6.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 15.

Resistências: Fort +2, Ref +2, Von +0.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada curta +5 (1d6+2, 19-20).

Ataques à Distância: besta leve +4 (1d8+1, 19-20).

Habilidades: For 12, Des 13, Con 12, Int 12, Sab 9, Car 10.

Perícias: Acrobacia +5, Conhecimento (Vectora) +7, Identificar Magia +7.

Tiro Certo: +1 nas jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra inimigos a até 9m.

Tiro Preciso: pode fazer ataques à distância contra inimigos envolvidos em combate corpo-a-corpo sem sofrer a penalidade de -4.

Equipamento: besta leve obra-prima, camisa de cota de malha, escudo leve, espada curta obra-prima, 10 virotes.

Tesouro: metade do padrão.

Oficial da Milícia **ND 4**

Humano, Guerreiro 4/Mago 1, Leal e Neutro

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +12.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 37.

Resistências: Fort +4, Ref +4, Von +4.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa +5 (1d8+2, 19-20).

Ataques à Distância: besta leve +8 (1d8+4, 19-20).

Habilidades: For 10, Des 14, Con 11, Int 12, Sab 10, Car 12.

Perícias: Acrobacia +10, Conhecimento (arcano) +9, Conhecimento (Vectora) +9, Identificar Magia +13.

Familiar: possui um familiar falcão (veja a classe mago para mais detalhes).

Magias de Mago (M): 0 — *detectar magia, luz, psmar, mensagem, raio de frio*; 1º — *armadura arcana, compreender idiomas, leque cromático*. **PM:** 3. **CD:** 11 + nível da magia.

Magias em Combate: não fica desprevenido quando lança uma magia.

Rapidez de Recarga: recarrega besta leve como ação livre.

Tiro Certo: +1 nas jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra inimigos a até 9m.

Tiro Certo: +1 nas jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra inimigos a até 9m.

Equipamento: besta leve obra-prima, espada longa obra-prima, 10 virotes, *pergaminho de dissipar magia, pergaminho de imobilizar pessoa* (CD 17).

Tesouro: padrão.

Tumrag, o Porteiro do Mercado Negro **ND 3**

Os anões são conhecidos por sua bravura, retidão e amor ao metal. Tumrag tem apenas o amor ao metal. Era joalheiro de uma guilda em Doherimm, mas, querendo aumentar seus ganhos, começou a falsificar joias. Não demorou para ser descoberto — vender joias falsificadas para *anões* não foi o melhor dos planos... Exilado do reino, acabou parando em Vectora. Por um tempo, tentou exercer seu ofício, até mesmo abrindo uma joalheria na cidade (ainda que numa zona pouco propícia a esse tipo de negócio). Mas logo sua natureza falou mais alto, e ele se envolveu no crime. Tentou enganar um chefe do submundo, vendendo peças falsas, mas, mais uma vez, foi descoberto. Como recompensa, foi estrangulado quase até a morte. Tumrag teve sua vida poupada com a condição de que sua loja fosse usada como passagem para o submundo. Uma joalheria de um anão é uma fachada bastante respeitável, afinal de contas...

Tendo falhado duas vezes em enriquecer (e sendo quase morto na segunda), Tumrag hoje se contenta em receber seu salário como capanga. É careca, com um rosto grande, quadrado e tornado agressivo pela grande cicatriz no pescoço.

Tumrag: anão, Guerreiro 1/Ladino 2, CM; Médio, desl. 6m; PV 32; CA 14 (+1 nível, +3 armadura); corpo-a-corpo: espada curta +6 (1d6+4, 19-20); hab. ataque furtivo +1d6, encontrar armadilha, evasão, oportunismo, visão no escuro; Fort +5, Ref +3, Von +2; For 16, Des 11, Con 19, Int 13, Sab 12, Car 10.

Perícias & Talentos: Conhecimento (engenharia) +7, Enganação +6, Iniciativa +6, Furtividade +6, Intuição +7, Ladinagem +6, Obter Informação +6, Ofício (joalheiro) +7, Percepção +7; Duro de Matar, Foco em Arma (espada curta), Saque Rápido.

Equipamento: couro batido, espada curta.

Capanga de Búrash **ND 1**

Orc, Plebeu 3, Caótico e Maligno

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +5, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 15.

Resistências: Fort +3, Ref +1, Von +0.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado grande +6 (1d12+6, x3).

Habilidades: For 18, Des 11, Con 14, Int 8, Sab 9, Car 8.

Perícias: Intimidação +8.

Sensibilidade à Luz: orcs ficam ofuscados (-1 em ataques) sob luz solar ou a magia *luz do dia*.

Equipamento: cota de malha, machado grande.

Tesouro: padrão.

Búrash, Chefe do Submundo ND 4

Como tantos outros orcs, Búrash começou a vida como um capanga no submundo. Mas então fez algo inusitado, para um orc: sobreviveu. Tornou-se mais forte e mais esperto (um pouco). Acabou chamando a atenção de Zordoelaram, vampiro líder do crime de Vectora, que fez dele chefe de uma seção do submundo. Ironicamente, depois que ascendeu a essa posição, a vida de Búrash perdeu o sentido. O que ele gosta de fazer é lutar; como chefe, tem que se contentar em assistir os outros lutando.

Búrash era um orc forte, mas, desde que se tornou dono da taverna *Fosso de Fogo*, ficou obeso e flácido. Tem um olho vazado, de uma luta contra um aventureiro muito tempo atrás, e dentes podres, da idade.

Búrash: orc, Guerreiro 4, CM; Médio, desl. 9m; PV 55; CA 16 (+2 nível, -1 Des, +5 talento); corpo-a-corpo: machado grande +10 (1d12+7, x3); hab. brutalidade, sensibilidade à luz, visão no escuro; Fort +9, Ref +1, Von +2; For 19, Des 8, Con 21, Int 10, Sab 10, Car 13.

Perícias & Talentos: Iniciativa +1, Intimidação +11, Percepção +8; Ataque Poderoso, Comandar, Casca Grossa, Foco em Arma (machado grande), Vitalidade.

Brutalidade: orcs recebem um bônus de +1 nas jogadas de dano corpo-a-corpo (já contabilizado na ficha).

Sensibilidade à Luz: orcs ficam ofuscados (-1 em ataques) sob luz solar ou a magia *luz do dia*.

Equipamento: cota de malha, machado grande obra-prima.

Molag, Ogro Mutante de Duas Cabeças ND 4

Humanoide 5, Grande (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +1, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 45.

Resistências: Fort +7, Ref +4, Von +0.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 clavas +6 (1d8+7).

Habilidades: For 21, Des 15, Con 21, Int 5, Sab 7, Car 4.

Perícias: Atletismo +13.

Equipamento: 2 clavas.

Tesouro: nenhum.

Cultista Esqueleto ND 1/2

Morto-Vivo 1, Médio, Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +1, visão no escuro.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 6.

Resistências: Fort +0, Ref +1, Von +2, imunidade a frio, redução de dano 5/esmagamento.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cimitarra +1 (1d6+1, 18-20) ou garra +1 (1d4+1) ou 2 garras -1 (1d4+1).

Ataques à Distância: besta leve +1 (1d8, 19-20).

Habilidades: For 13, Des 13, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.

Equipamento: besta leve, cimitarra, 10 virotes.

Tesouro: nenhum.

Líder Cultista ND 4

Morto-Vivo 4, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +8, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 28.

Resistências: Fort +2, Ref +4, Von +5.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pancadas +5 (1d4+5 mais toque macabro).

Habilidades: For 17, Des 15, Con —, Int 11, Sab 13, Car 15.

Perícias: Conhecimento (religião) +7, Furtividade +8.

Toque Macabro: as mãos do líder cultista brilham com energia azulada capaz de drenar a força vital de seres vivos. Uma criatura atingida pela pancada do líder cultista deve fazer um teste de Fortitude (CD 14). Em caso de falha, sofre 1d6 pontos de dano de energia negativa e uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque e dano por um minuto.

Tesouro: padrão.

Cultista Zumbi ND 1/2

Morto-Vivo 2, Médio, Neutro

Iniciativa +0

Sentidos: Percepção +1, visão no escuro.

Classe de Armadura: 12.

Pontos de Vida: 14.

Resistências: Fort +1, Ref +0, Von +3, redução de dano 5/corte.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +2 (1d6+2).

Habilidades: For 12, Des 8, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.

Tesouro: nenhum.



Briga em Família

A cidade de Gorsengred, no reino de Ahlen, é dominada por três famílias: os Tivanor, os Zinfraud e os Hordiggard. Todas são poderosas, todas são corruptas e todas querem a cidade só para si. Mas, até agora, nenhuma conseguiu eliminar suas rivais. Para isso, será preciso algo de fora... Algo como um grupo de aventureiros.

Briga em família é uma aventura urbana de investigação e intriga para personagens do 4º ao 6º nível. É uma aventura bastante aberta (especialmente na Parte 2), cujo desenrolar depende mais das escolhas dos jogadores do que de uma sequência de eventos previamente estipulada.

Resumo da Aventura

Briga em família é dividida em duas partes. Na Parte 1, os personagens estão viajando pelo reino de Ahlen quando passam por soldados extorquindo viajantes. Os aventureiros lidam com os soldados, seguem seu caminho e chegam à cidade de Gorsengred. Lá, são abordados por Eltras, o assistente de um médico chamado Doutor Tellios. Eltras explica que seu patrão desapareceu, e pede que os heróis investiguem. O criado também fala sobre as três famílias que dominam Gorsengred. Investigando o paradeiro de Tellios, os personagens descobrem que ele foi sequestrado pela família Zinfraud. Durante um baile na mansão Zinfraud, eles resgatam o doutor, e conhecem membros das outras duas famílias, Tivanor e Hordiggard.

Tendo impedido um plano da família Zinfraud, os personagens se envolvem na teia de conspirações de Gorsengred. A Parte 2 começa com o grupo visitando a família Tivanor ou Hordiggard e recebendo uma proposta para atacar seus rivais. Trabalhando para uma família, os personagens poderão destruir as outras. Fazendo isso, receberão riqueza e poder, mas deixarão a cidade em uma situação pior do que encontraram no começo — sem suas rivais, a casa que sobrar poderá explorar o povo impunemente. Neste ponto, os aventureiros terão que escolher entre continuar como capangas bem pagos ou trair seus empregadores e acabar com a última família.

Introdução

Gorsengred é uma cidade no reino de Ahlen. E, como o resto do reino, é um antro de intrigas e conspirações.

Ahlen surgiu há mais de 400 anos, quando o então imperador do Reinado, Wortar I, enviou famílias nobres para colonizar a região. Com o tempo, as famílias expulsaram os bárbaros nativos da região e ergueram cidades e castelos. Mas elas queriam mais: queriam as terras umas das outras.

A guerra parecia iminente. Mas maior que a ganância dos nobres era seu medo de perder o que já haviam conseguido. Em um conflito armado, todas as famílias se enfraqueceriam, ficando sem forças para manter os bárbaros submissos. Assim, em vez de começar uma guerra, os nobres resolveram disputar

poder em outro campo de batalha: a corte. Através de política, cada família tentava dominar as demais. Esse modo de agir se mantém até hoje, permeando todo o reino.

Gorsengred não é exceção.

Em teoria, a cidade é governada pelo Intendente Ilbyr, um burocrata funcionário do governo real. Mas Ilbyr não tem poder algum. O rei de Ahlen, Thorngald Vorlat, tem seus próprios problemas na capital, e não consegue impor sua autoridade em Gorsengred. Assim, na prática, a cidade é governada por três famílias: os Tivanor, comandados por Astos Tivanor, um nobre polido e diplomático; os Zinfraud, liderados pela matriarca Norla Zinfraud, uma senhora séria e rígida, e os Hordiggard, chefiados por Taerir Hordiggard, um jovem belo e festeiro, mas de quem na verdade pouco se sabe. Cada família tem oficinas e bazares legítimos, mas tira a maior parte de sua fortuna de negócios ilícitos: escravidão (os Tivanor), pirataria (os Zinfraud) e tráfico da droga achbuld (os Hordiggard). Este é um segredo aberto na cidade — como cada família tem alguns capitães da guarda em seu bolso, nada é feito para impedir suas atividades ilegais.

Outro segredo aberto é que cada família quer eliminar as outras e ficar com a cidade só para si. Um visitante incauto pode acreditar que os nobres se tratam bem — afinal, frequentam os mesmos bailes, conversam polidamente e até mesmo trocam presentes, como ânforas de vinho, joias e vestidos caríssimos. Mas, por trás dos panos, cada baile é uma oportunidade para novas intrigas, cada conversa esconde chantagens e ameaças. Quanto aos presentes... O vinho estava envenenado, a joia possuía um preparado alquímico para explodir nas mãos de seu dono e o vestido foi amaldiçoado para estrangular a dama que vesti-lo.

Até agora, nenhuma família conseguiu obter a supremacia. Sim, Norla Zinfraud mandou assassinar a esposa de Astos Tivanor, que respondeu sequestrando uma concubina de Taerir Hordiggard — que, furioso, matou um dos sobrinhos de Norla em um duelo. Esses incidentes acontecem a todo instante, mas até agora nenhum foi drástico o bastante para fazer a balança de poder pender para uma das famílias.

Até agora.

Norla Zinfraud está com um novo plano. Ficou sabendo que um médico de Salistick está investigando venenos e antídotos. Então sequestrou o doutor, e está obrigando-o a criar um veneno para ser usado em Taerir Hordiggard. Quando Taerir estiver quase morrendo, Norla dará o antídoto a ele, dizendo que foi Astos Tivanor quem o envenenou. Norla espera que Taerir retalie atacando Astos — o líder da casa Hordiggard é famoso por seu temperamento explosivo — e que, no fim da luta entre ambos, as duas famílias fiquem fracas o bastante para que sejam destruídas pelos capangas dos Zinfraud.

Norla planejou com cuidado. Levou em conta cada variável, cada possibilidade. Sabe que *nada* em Gorsengred pode impedir seu plano. Só não contou com um grupo de aventureiros de *fora* da cidade...

Parte 1: Entrando em um Ninho de Cobras

Em que os personagens chegam a Gorsengred, descobrem como a cidade funciona e resgatam um médico desaparecido.

1. Pedágios Abusivos

Vocês estão viajando por Ahlen, um reino civilizado, com diversas estradas, vilarejos e cidades. Nos últimos dias, vocês viram bastante movimento: de fazendeiros levando vegetais em carroças humildes a nobres passeando em carruagens escoltadas por cavaleiros.

Agora é o entardecer, e vocês estão seguindo por uma estrada que corta uma planície. À frente, veem uma pequena multidão, formada por camponeses discutindo com soldados uniformizados. Ao lado da estrada, há uma torre de pedra com mais soldados.

Os personagens chegaram a um posto de pedágio. Os soldados são corruptos, e estão cobrando um valor abusivo dos viajantes (1 Tibar de ouro — um valor baixo para aventureiros, mas muito alto para plebeus). Quando os personagens se aproximam, escutam as pessoas reclamando: “Isto é um absurdo!”, “Pela misericórdia de Lena, preciso passar para visitar minha vovó doente!”, etc.

Se os personagens se intrometerem, o líder da guarnição, Sargento Horglof, um homem suarento e bochechudo, diz que ele e seus homens estão agindo sob a autoridade do rei de Ahlen. É mentira. Embora os soldados *tenham* direito de cobrar pedágio aqui, estão cobrando muito mais do que deviam, e embolsando a diferença. Um personagem pode notar que há algo errado com essas taxas com um teste bem-sucedido de Conhecimento (nobreza) contra CD 15.

Guardas corruptos e plebeus oprimidos são suficientes para impelir a maioria dos grupos à ação. Contudo, se o grupo estiver relutante em interferir, o sargento diz: “Ei, vocês! Entreguem essas armas. É proibido andar com esse tipo de coisa por aqui”. Isso também é mentira. Ahlen *tem* leis contra armas, mas elas se aplicam apenas às cidades. Entretanto, o sargento não vai deixar esse detalhe impedi-lo de confiscar equipamento valioso...

Inevitavelmente, uma luta vai acontecer. Ao todo, são 15 soldados, mais o sargento. Seis soldados e o sargento estão na estrada, e vão atacar com suas espadas. Quatro soldados estão na torre, de prontidão, e vão atacar com suas bestas. Os últimos cinco soldados também estão na torre, mas descansando. Levam duas rodadas para se preparar, e entram no combate na terceira rodada. Além de corruptos, os soldados são covardes, e fogem caso fiquem em desvantagem. Se os personagens seguirem-nos, entretanto, eles lutam até a morte. Eles sabem qual é a pena por desviar impostos, e não querem ser torturados nos calabouços do Palácio Rishantor, na capital.

Os plebeus não lutam contra os soldados, mas agradecem ao grupo quando o combate termina. Mais tarde, espalham a

notícia de que aventureiros desafiaram soldados corruptos, o que fará diferença nas próximas cenas.

Após lidar com a guarnição, os personagens podem seguir seu caminho. Avance para a Cena 2.

2. Em Gorsengred

Após lidar com a guarnição, vocês retomam viagem. Uma hora depois, chegam a Gorsengred, uma cidade ao sul da capital do reino, Thartann, e às margens do Rio Yrlanyadish. Gorsengred é uma cidade grande, com aproximadamente 15 mil habitantes. As ruas são de paralelepípedos, as casas são de alvenaria, com dois ou três andares. No porto, pode-se ver as velas e mastros de vários navios.

Agora é quase anoitecer, e provavelmente os personagens vão procurar uma estalagem. Nenhum evento especial acontece esta noite.

No dia seguinte, descreva a agitação da cidade, com as ruas lotadas de gente e a praça central com um mercado bem movimentado. Se os personagens quiserem fazer coisas como visitar um ferreiro ou uma igreja, não os impeça. Em algum momento, eles são abordados por Eltras. A descrição a seguir considera que a abordagem ocorre durante o almoço.

Vocês estão almoçando em uma taverna quando um rapaz magrelo, vestindo roupas simples, mas de boa qualidade, se aproxima. “Meu nome é Eltras, sou o assistente do ilustre médico Doutor Tellios. Vou ser direto, pois este é um assunto importante. Meu mestre está desaparecido há dois dias, e tenho razões para acreditar que foi sequestrado. Sei que são aventureiros, por isso vim até vocês. Preciso que resgatem o doutor”.

Dois dias atrás, Tellios foi visitar um elfo herbalista chamado Mestre Taryl, e desde então não foi visto. Eltras suspeitou que algo pudesse ter acontecido, pois sabe que Gorsengred é um ninho de cobras, e foi até a casa do herbalista. Chegando lá, viu homens mal-encarados rondando o quarteirão — o que impediu que se aproximasse, mas confirmou suas suspeitas. Eltras diz: “Vocês são de fora, então me deixem explicar algumas coisas”. O rapaz explica como a cidade funciona — basicamente, dá todas as informações que constam no texto da Introdução, com exceção do plano de Norla, que ele desconhece.

Eltras tenta convencer os personagens, com argumentos que variam de “O Doutor é um homem bondoso, que ajuda muitas pessoas” até “O Doutor é um homem rico, e irá recomendar qualquer um que o ajude”, dependendo da índole dos aventureiros. Se os personagens aceitarem ajudar, avance para a Cena 3. Caso contrário, você terá de adaptar a aventura. Veja a caixa “Agentes Independentes”.

3. Investigando

Nesta cena os personagens investigam o paradeiro do Doutor Tellios. O médico foi sequestrado por capangas de Norla Zinfraud, duas noites atrás, enquanto estava na casa de Taryl. Eltras sugere que os personagens comecem a inves-

Agentes Independentes

Se os personagens não aceitarem a proposta de Eltras, você terá que fazer alguns ajustes. Por exemplo, os heróis podem ser atacados pelos capangas de Norla (veja a Cena 4) mesmo que *não* estejam investigando o sumiço do doutor. Neste caso, a matriarca ouviu falar da chegada dos aventureiros e, sabendo que esses tipos arranjam confusão por onde passam, mandou seus capangas lidarem com eles antes que afetem seu plano. O fato de serem atacados pelos Zinfraud pode ser exatamente a motivação que faltava aos heróis para lidar com a família...

Você também pode usar esta aventura *sem* a trama do sequestro do Doutor Tellios. Neste caso, considere que a chegada dos aventureiros desencadeia uma disputa entre as famílias pela influência do grupo. Após a Cena 1, pule para a Cena 5. Os personagens são convidados para o baile da família Zinfraud por serem heróis de renome (se não eram antes, tornaram-se após lidar com os soldados corruptos). É claro que isso é um pretexto; Norla convida os personagens para influenciá-los contra os Tivanor e os Hordiggard. As duas famílias não vão ficar para trás, e também tentarão trazer os personagens para seus lados.

tigação no último lugar onde Tellios foi visto: a casa do herbalista. Taryl mora em uma zona humilde da cidade, numa pequena casa de madeira.

Entrar na casa não exige teste — a porta foi arrombada pelos capangas. Por dentro, está uma bagunça, com jarros de cerâmica quebrados e espalhados pelo chão. Com um teste de Percepção (CD 20) os personagens encontram um pedaço de tecido bordado com o brasão da família Zinfraud (uma gaivota pousada em uma âncora). Os personagens podem reconhecer o brasão com um teste de Conhecimento (nobreza) contra CD 20, ou simplesmente falando com qualquer habitante de Gorsengred — a maior parte dos servos da família usa casacos de lã com o brasão.

Outro caminho de investigação é procurar testemunhas. Algumas pessoas nas redondezas viram os capangas entrando na casa e os reconheceram como servos da família Zinfraud, mas ficaram quietas, pois sabem que a guarda não faria nada. São pessoas simples (artesãos, criados, etc.), que não querem problemas; por isso, se negam a falar. Arrancar delas o que sabem exige interpretação — os personagens devem convencer as pessoas que ficarão em segurança, ou que as famílias nobres terão o que merecem — e um teste de Diplomacia ou Intimidação contra CD 20.

Além de investigar o paradeiro de Tellios, os personagens podem investigar sobre o *próprio* doutor. Isso exige o gasto de 1d6 TO e um teste de Obter Informação. Consulte a tabela abaixo para determinar o que os personagens descobrem, de acordo com o resultado do teste.

Teste	Informação
15	“Tellios? É um tipo de clérigo... Ele cura as pessoas, mas nunca vi rezar para nenhum deus. Estranho, não? Sei que ele atende a nobres e gente como nós, e da gente não cobra” (de um estivador gentil).
20	“O Doutor Tellios se formou com louvor no Colégio Real de Médicos de Salistick. Não sei por que veio morar aqui, mas sou grato que tenha vindo, ou meu filho não estaria vivo” (de um mercador que contratou Tellios um tempo atrás).
25	“Tellios estava bem empolgado nos últimos dias. Parece que estava prestes a descobrir algo. Não sei exatamente o que, porque não entendo metade do que ele fala... Mas era algo importante” (do alfaiate de Tellios).

Por fim, os personagens podem pesquisar sobre as famílias. Isso exige o gasto de 3d10 TO e um teste de Obter Informação contra CD 25. Se forem bem-sucedidos, descobrem todas as informações “públicas” sobre a família que pesquisaram (veja os textos sobre as famílias a partir da página 41).

Esta cena termina quando os personagens descobrem que o Doutor Tellios foi sequestrado pela família Zinfraud e falam com Eltras. O rapaz fica preocupado e diz: “Tellios deve estar preso na mansão Zinfraud! Aquele lugar é uma fortaleza... Mas temos uma chance. Daqui a duas noites haverá um baile lá — se vocês conseguirem se infiltrar, podem resgatar o doutor!”.

4. Emboscada Pirata

Esta é uma cena opcional. Pode ser usada em algum ponto da Cena 3 se os jogadores estiverem perdidos ou se você quiser agitar as coisas.

A investigação dos personagens chamou a atenção dos capangas da família Zinfraud, que vão tentar “dar um sumiço” nos heróis.

Vocês estão atravessando uma praça movimentada quando as pessoas começam a entrar em suas casas. Logo, o motivo se torna claro. Diversos homens fortes e mal-encarados surgem por todas as direções, cercando vocês. Um deles, um homem esguio de cabelos negros encaracolados, vestindo uma couraça e portando um florete, diz: “Não deveriam ficar bisbilhotando por aí. Mas não se preocupem. Vocês não terão mais esse tipo de problema... Depois que eu furar seus olhos”.

Há dois capangas por personagem (use as estatísticas dos piratas de Gorsengred), mais o líder, um espadachim chamado Inigo (o que falou com os personagens). Eles atacam; role Iniciativa. Os capangas não se importam de lutar em plena luz do dia — sabem que os guardas da cidade não vão fazer nada. Na verdade, de tempos em tempos as famílias fazem demonstrações de poder como esta, lidando com seus inimigos em público, para que as pessoas vejam do que são capazes.

Os capangas são servos da família Zinfraud: estivadores e piratas, que trabalham nos armazéns e navios da casa. Eles tentam fugir se ficarem em desvantagem. Se um capanga for capturado, saberá apenas que recebeu ordens de “cuidar” dos personagens.

Inigo, entretanto, é uma presa mais valiosa. Ele foge pelas ruas ou telhados caso a luta esteja claramente perdida, e deve ser difícil prendê-lo. Exija testes opostos de Atletismo ou Acrobacia. Se Inigo vencer três testes primeiro, consegue fugir; se os personagens vencerem três testes primeiro, conseguem capturá-lo. Se você tiver o suplemento *Valkaria: Cidade sob a Deusa*, pode usar as regras de perseguição apresentadas no livro.

Inigo é leal a Norla, mas valoriza sua vida mais do que seu emprego. Se for convencido a falar, sabe que Norla quer Tellios para um plano (que o espadachim não conhece) e que o médico está preso na mansão Zinfraud.

5. O Baile

Esta cena começa quando os personagens descobrem, por sua investigação ou por terem capturado Inigo, que o Doutor Tellios foi sequestrado por capangas dos Zinfraud. Eltras diz que daqui a dois dias haverá um baile na mansão da família, e sugere que os personagens aproveitem a festa para se infiltrar na casa. Mesmo que os personagens não falem com Eltras, o baile está sendo divulgado por oradores e cartazes, então será fácil ficar sabendo dele.

Para participar do baile, a primeira coisa a fazer é arranjar um jeito de entrar na festa. Personagens “importantes”, como cavaleiros da Luz, professores da Academia Arcana ou quaisquer heróis com o talento Prosperidade, podem ser convidados com um teste de Diplomacia (CD 20). Personagens “comuns” podem se passar por importantes com um teste de Enganação (CD 25). Por fim, como será uma festa grande, muitos criados estão sendo contratados...

É proibido entrar armado no baile. Armas e escudos serão confiscados pelos guardas no portão da propriedade, para serem devolvidos na saída. Personagens podem esconder suas armas com testes de Ladinagem, ou se virar com qualquer coisa que consigam encontrar na mansão. Armaduras são permitidas, desde que estejam na moda.

A mansão Zinfraud fica em uma vasta propriedade protegida por muros, em uma zona nobre da cidade, iluminada por postes com lâmpões e patrulhada por guardas particulares. Na frente da propriedade há várias carruagens, de onde descem lordes e damas. Passando os portões, vocês cruzam um jardim com fontes jorrando água e chegam à mansão em si, um prédio de pedra com dois andares, dezenas de janelas envidraçadas e grandes portas duplas de madeira.

Passando pelas portas, vocês chegam a um grande salão. Com piso de mármore, escadarias com corrimões de prata e mezaninos com parapeitos de ouro, este é talvez o lugar mais luxuoso que vocês já viram. Há uma multidão de convidados. Então surge Norla Zinfraud — uma senhora séria, de cabelos grisalhos, usando um vestido decorado com

joias. As pessoas silenciam para a anfitriã, que diz: “Sejam bem-vindos a minha casa. Convidei-os esta noite para que bebam, dançam e conversem. Mas, mais do que isso, para que decidam o destino de Gorsengred. Vocês são a elite da cidade, e este é seu dever. Que a festa comece!”.

Com essas palavras, menestrelis surgem e começam a tocar. O salão é tomado pela música, e pelas conversas, risadas e sussurros de centenas de pessoas.

Deixe os jogadores livres para agir como quiserem durante o baile, usando as seções a seguir para ajudá-lo a resolver suas ações. O ideal é que os personagens aproveitem um pouco a festa, interagindo com os convidados, e então partam salvar o médico. Se eles estiverem acanhados, faça os representantes das famílias Tivanor ou Hordiggard (Zanir e Milana, respectivamente) virem até eles. Por outro lado, se eles se dispersarem demais, faça Eltras surgir (disfarçado de garçom) para perguntar-lhes sobre o andamento do resgate de Tellios.

Ações no Baile

A seguir estão as regras para resolver as principais ações que os personagens podem fazer durante o baile.

Flertar. É uma festa, não? Há muitos cavalheiros e damas da alta sociedade, além de criados e serviçais, e um personagem pode “se dar bem” com testes de Atuação (dança), Diplomacia ou Enganação. Quem mais chama a atenção no baile é Milana (veja “Convidados do Baile”).

Jogar Wyr. O Wyr é um jogo de cartas e dados, típico de Ahlen e normalmente permitido apenas para nobres. Há uma mesa de Wyr em andamento durante a festa. Os jogadores são mercadores ricos e aristocratas entediados. Ser convidado exige um teste de Diplomacia ou Obter Informação (CD 25). No caso de um personagem que não seja rico, a CD aumenta para 30. Para jogar, um personagem deve pagar 1d100 TO e fazer um teste de Enganação contra CD 20 mais 1d10. Se for bem-sucedido, ganha 1d4 vezes o que pagou. Se você tiver o suplemento *Guia da Trilogia*, pode usar as regras de Wyr apresentadas no livro.

Negociar. O baile é a oportunidade perfeita para intrigas e conspirações. Norla organizou a festa para manter a política sob seu controle, mas nem mesmo ela consegue escutar tudo. Se os personagens entrarem em rodas de conversas, vão chamar a atenção de Zanir (veja “Convidados do Baile”).

Resgatar Tellios. Procurar o cativeiro do Doutor Tellios exige testes de Conhecimento (engenharia) ou Percepção contra CD 20. A cada teste (independentemente do resultado), os personagens devem rolar na tabela de encontros da mansão. Afinal, estarão em áreas privativas da casa, onde não deveriam estar.

Quando acumularem três sucessos, os personagens encontram uma porta de metal — o tipo de porta que protege algo importante. Abri-la exige um teste de Ladinagem (CD 25) ou uma magia *arrombar*. Os personagens podem derrubar a porta (ela tem redução de dano 10 e 60 pontos de vida), mas o barulho chama a atenção de 1d4+1 guardas. Quando os personagens passarem pela porta, avance para a Cena 6.

Tabela de Encontros da Mansão

1d6	Encontro
1	Patrulha. Os personagens devem ser bem-sucedidos num teste de Furtividade contra CD 20 ou enfrentar 1d4+1 guardas da família Zinfraud.
2	Criados importunos. Os aventureiros cruzam com servos da família, que ameaçam chamar os guardas. Um teste de Intimidação (CD 15) convence-os a ficar quietos.
3	Armadilha. Os heróis passam por uma estátua que dispara uma agulha envenenada. Personagens com a habilidade encontrar armadilhas têm direito a um teste de Percepção (CD 25). Se nenhum personagem for bem-sucedido (ou se nenhum puder fazer o teste), um membro do grupo é atingido pela agulha, sofrendo 2d6 pontos de dano de Força (Fortitude contra CD 25 reduz à metade).
4 a 6	Nenhum. Os personagens passam por corredores e quartos vazios.

Estraga Festas

Os personagens podem decidir se infiltrar ou atacar a mansão em algum momento que não seja o baile. Eltras (e qualquer habitante de Gorsengred) aconselha que não façam isso. A mansão é praticamente uma fortaleza, protegida por muitos guardas, além de — segundo os boatos assustados do povo — magos, demônios e outras coisas assustadoras.

Se os personagens estiverem determinados a ignorar o baile, não os obrigue a comparecer. Uma infiltração será difícil, mas não impossível. Os personagens deverão fazer os testes de Conhecimento (engenharia) ou Percepção da Cena 5 para encontrar Tellios, mas precisarão acumular um total de seis sucessos (pois primeiro terão que entrar na casa).

Caso os personagens sejam bem-sucedidos, você terá de adaptar a aventura, pois sem participar da festa os personagens não conhecerão os membros das outras famílias. Por outro lado, os personagens ficarão conhecidos como os aventureiros que desafiaram Norla, e isso é motivo de sobra para que representantes das famílias Tivanor e Hordiggard venham até eles.

Um ataque frontal, por outro lado, é suicídio. Se os personagens estiverem cogitando isso, descreva que a família Zinfraud possui um pequeno exército particular. Se eles teimarem, deverão enfrentar pelo menos 20 guardas, além do golem de bronze e do que mais você quiser atirar em cima deles — magos contratados, demônios que negociam com Norla, monstros capturados...

Interpretação de Montão

Durante a Cena 5, tome cuidado para não reduzir a interação entre personagens e PdMs a meras rolagens de dados. Isso tornará o jogo pobre. Por outro lado, exagerar na interpretação pode deixar a sessão arrastada... O melhor é misturar as duas coisas, equilibrando a parte interpretativa com a parte mecânica do jogo.

Para fazer isso, peça para os jogadores interpretarem o que seus personagens estão falando, e então peça um teste de perícia mais condizente — normalmente, Diplomacia, Enganação ou Intimidação. Forneça um bônus de +2 para boas interpretações. Isto melhora o clima do jogo, mas também traz a emoção das rolagens.

Obviamente, esta dica se aplica a qualquer cena baseada em interpretação.

Os personagens também podem descobrir a localização do cativeiro conversando com os criados. Exija interpretação e testes de Intimidação ou Obter Informação. Mesmo descobrindo onde a porta de metal está, os personagens devem rolar pelo menos uma vez na tabela de encontros da mansão para efetivamente chegar até ela.

Outras ações. Não há como prever tudo que os jogadores podem fazer. Procure não vetar nenhuma ideia, mesmo que não esteja prevista aqui. Apenas peça uma interpretação convincente e um teste apropriado. Um dos aventureiros quer furtar algo de um dos ricos da festa? Peça um teste de Ladinação; se for bem-sucedido, ele ganha tesouro equivalente a ND 5. Outro quer pesquisar na biblioteca da mansão? Exija um teste de Percepção; em caso de sucesso, encontra um livro que fornece um bônus de +2 em um teste de Conhecimento. É claro que algumas coisas são impossíveis — por mais que um personagem procure uma *espada vorpal*, simplesmente não existe uma destas na mansão. Use o bom senso.

Convidados do Baile

A seguir estão os principais PdMs presentes na festa, com seus respectivos objetivos, para guiar sua interpretação. Para uma descrição completa de cada personagem, veja a Parte 2.

Norla Zinfraud. A anfitriã da festa não estará disponível para conversas casuais com meros aventureiros. Se um personagem conseguir se aproximar de Norla, com boa interpretação ou bons testes, ela se mostra uma senhora extremamente educada, mas ocupada. Fingirá interesse por alguns instantes, então chamará seu criado Galuk para continuar a conversa.

Galuk. Este anão é o camareiro chefe da mansão Zinfraud, e o homem de confiança de Norla. Sabe de todas as falcatruas de sua patroa, e ficará discretamente de olho nos personagens. Se Galuk achar que os aventureiros podem criar problemas, pode convidá-los a visitar a adega da casa e experimentar alguns vinhos. Estranhamente, a adega estará cheia de guardas armados...

Milana. Esta beldade morena de busto farto chamará a atenção de qualquer personagem interessando em flertar. Milana é secretamente uma ladina, e conselheira de Taerir Hordiggard. Seu objetivo é converter os personagens à causa de seu mestre. Para isso, pode seduzir um deles, ou surgir para ajudar o grupo durante a Cena 6.

Zanir. Este qareen não é o típico exemplar da raça — é sério e discreto, e chamará a atenção de qualquer personagem interessado em negociar. É um conselheiro de Astos Tivanor, e tentará converter os personagens à causa de seu mestre. Zanir argumenta que Astos é um homem educado e racional — e, portanto, será o melhor líder para a cidade. Ele também pode surgir para ajudar o grupo durante a Cena 6.

Outros convidados. Há centenas de pessoas na festa. A seguir há uma lista de “mini-PdMs” que você pode usar. Você também pode criar outros PdMs — um nome, uma descrição física e um ou dois traços de personalidade são suficientes — ou fazer coadjuvantes de sua campanha aparecerem na festa.

Galleban (humano, Mag7, N). Um velho mago, já meio senil. Com seu manto e chapéu pontudo, está completamente deslocado. Está na festa apenas porque tem uma queda por Norla. Ela sabe disso, e domina-o completamente, às vezes usando-o por seus poderes.

Lady Heledd (humana, Lad1, N). Uma jovem mimada. É bonita, com cabelos ondulados cor de mel e grandes olhos verdes, e usará seu rostinho para se atirar em um aventureiro bonito. Será um estorvo se tiver de ser protegida durante uma batalha...

Segundo Centurião Caletus (minotauro, Gue6, LN). Um oficial do Império de Tauron, convidado para a festa por ser uma autoridade. Com braços musculosos e pelo vermelho, é uma figura bem agressiva. Se beber demais pode acabar puxando briga com um personagem.

6. O Resgate do Doutor Tellios

A porta abre para uma sala pequena e escura, com uma escada em espiral. Descendo a escada, vocês chegam a uma sala de pedra fria como uma cela. Dentro, há dois homens caídos e desacordados. Um é um humano de meia idade, com rosto redondo e barba grisalva; outro é um elfo ancião, magro, alto e com longos cabelos brancos.

Quando vocês se aproximam da cela, escutam um clangor metálico. Das sombras, surge um construto feito de bronze, com mais de dois metros de altura. Ele ergue mãos metálicas poderosas e caminha na direção de vocês.

Ao entrar na sala, os personagens ativaram um golem de bronze, um autômato programado para matar qualquer intruso. Destruindo o golem, eles podem resgatar o médico e Mestre Taryl, o herbalista. Ambos estão inconscientes e muito fracos; mesmo que recebam uma magia de cura não vão conseguir fazer nada por enquanto. Mesmo salvando os dois, a missão não terminou: os personagens ainda precisam sair da casa!

7. Fuga da Mansão

Os personagens salvaram o Doutor Tellios e Mestre Taryl, mas ainda estão na Mansão Zinfraud — e logo começam a escutar os passos de guardas! Felizmente, estão prestes a receber ajuda... Zanir, da família Tivanor, ou Milana, da família Hordiggard, surge e se oferece para ajudar os personagens a escapar. Decida qual dos dois aparece; a aventura funciona de qualquer maneira. De preferência, use um PdM com o qual os heróis tenham interagido na Cena 5. Você também pode fazer os dois surgirem, e deixar os aventureiros escolherem qual vão seguir (Zanir e Milana não aceitam trabalhar juntos, e assim que um deles for escolhido, o outro irá fugir).

Cada PdM tem um jeito específico de ajudar os heróis. Zanir lança magias de *invisibilidade* para fazê-los passar pelos guardas. Milana mostra uma passagem secreta atrás de uma estante de livros que leva para fora da casa (ela espionou a mansão antes do baile). Você pode adicionar um combate com guardas aqui, ou considerar que, com a ajuda de Zanir ou Milana, os aventureiros escapam facilmente.

Quando os personagens escapam da mansão, são convidados por Zanir ou Milana a visitar Astos Tivanor ou Taerir Hordiggard, respectivamente. O PdM argumenta que, ao salvar o doutor, os aventureiros se tornaram inimigos da família Zinfraud, e não vão sobreviver sem a ajuda de outra família igualmente poderosa. E isto, pelo menos, não é mentira! Esta cena, e a Parte 1, terminam com os aventureiros andando pelas ruas escuras da noite de Gorsengred em direção ao quartel-general da família Tivanor ou Hordiggard.

Se os personagens não aceitarem o convite, a cena termina com eles fugindo sozinhos.

Recompensas da Parte 1

Derrotar os soldados corruptos: ND 1/2 por soldado mais ND 4 pelo Sargento Horglof (para um total de ND 11,5).

Descobrir o paradeiro do Doutor Tellios: ND 2.

Derrotar Inigo e os piratas de Gorsengred: ND 1 por pirata mais ND 6 por Inigo.

Resgatar Tellios: ND 12 (isso inclui encontrar o doutor, derrotar o golem de bronze e escapar da mansão).

Outras ações no baile: os personagens podem ganhar XP por outras ações realizadas durante o baile. Use seu bom senso para estipular o nível de desafio de cada uma. Cenas relevantes, mas com pouco risco (como participar de uma mesa de wyrt), devem ter ND de 1 a 3.

A guarnição corrupta tem tesouro equivalente a ND 7 — mais que o normal justamente porque estão roubando do povo. Inigo e os piratas da Cena 4 não estão carregando tesouro além de seu equipamento. A Parte 1 desta aventura fornece pouco dinheiro, mas isso muda — e bastante! — na Parte 2.

Parte 2: Cidade da Traição

Em que os personagens entram no jogo da intriga, trabalhando para as famílias nobres enquanto tentam destruí-las.

1. Proposta Irrecusável

Os personagens são guiados por Zanir ou Milana até a base de operações da família Tivanor ou Hordiggard, dependendo do representante com o qual tiverem se aliado. No primeiro caso, Zanir coloca-os em uma carroça que sai da cidade e leva-os até a torre de Astos; no segundo, andam pelas ruas da cidade até chegar à zona pobre e à casa de chá de Taerir. Consulte as seções de cada família, a seguir, para a descrição das bases de operações. Em qualquer caso, os personagens levam os corpos inconscientes do Doutor Tellios e de Mestre Taryl.

Uma vez na base, os personagens são recebidos pelo líder da família — Astos Tivanor ou Taerir Hordiggard. Ambos têm o mesmo discurso. Dizem que, ao desafiar Norla Zinfraud, os aventureiros arranjaram uma poderosa inimiga. Sem sua ajuda, serão destruídos por ela. A proposta para os heróis é se aliar à família (Tivanor ou Hordiggard) e ajudá-la a destruir as famílias rivais (Zinfraud e Hordiggard, ou Zinfraud e Tivanor).

Se os personagens aceitarem, receberão uma missão como teste: destruir um carregamento de achbuld da família Hordiggard, se estiverem trabalhando para os Tivanor, ou impedir um leilão de escravos, se estiverem trabalhando para os Hordiggard.

Astos ou Taerir se oferecem para manter o Doutor Tellios e Mestre Taryl em segurança enquanto os personagens fazem esta missão. Na mira da família Zinfraud, nenhum dos dois sobreviveria muito tempo sozinho nas ruas da cidade...

Se os personagens não tiverem aceitado o convite de Zanir ou Milana no fim da Parte 1, serão encontrados por eles (ou por outros representantes das famílias) mais tarde, e receberão um novo convite. Se mais uma vez recusarem, estarão por conta própria. Lidar com as famílias sem entrar no jogo da politicagem será mais difícil, pois os personagens não terão ajuda nenhuma... Mas talvez seja mais nobre.

2. Para Entrar na Família

Os personagens precisam cumprir uma pequena missão para provar sua capacidade e lealdade. Se estiverem trabalhando para a família Tivanor, a missão é destruir um carregamento de achbuld. Se estiverem trabalhando para a casa Hordiggard, a missão é impedir um leilão de escravos.

Cena 2A. O Carregamento de Achbuld

O carregamento de achbuld consiste de três carroças, vigiadas por 12 bandidos mais três ogros viciados (veja as fichas

Muitos Caminhos

A Parte 2 desta aventura é mais aberta, e suas cenas são descritas de maneira geral, pois não há como prever exatamente o que os personagens vão fazer. Para compensar, ela traz informações detalhadas sobre as famílias, com dados sobre seus líderes, capangas e bases. Com isso você conseguirá facilmente responder às ações dos heróis.

Mesmo que os personagens se desviem do caminho proposto, você provavelmente conseguirá aproveitar as cenas. Por exemplo, mesmo que não aceitem trabalhar para Astos ou Taerir, os heróis podem cumprir a missão da Cena 2 — afinal, não devem precisar de muita motivação para atacar um leilão de escravos ou um carregamento de achbuld.

Mesmo assim, não se limite às cenas propostas. Se os personagens tiverem outra ideia, não os impeça. Normalmente, quanto mais mirabolante for o plano dos jogadores, mais divertida será a sessão de jogo.

na seção da família Hordiggard). Cada carroça também tem um condutor, com as estatísticas de um bandido. A caravana saiu das cavernas ao norte da cidade, onde a planta é cultivada, com destino à casa de chá em Gorsengred. Com um teste de Sobrevivência (CD 20), os personagens encontram um ponto de emboscada (uma vala escondida por arbustos secos ao lado da estrada) que fornece um bônus de +4 nos testes de Furtividade e Iniciativa. Mesmo que falhem no teste de Sobrevivência podem emboscar, mas sem os bônus.

Em uma região descampada, vocês esperam pacientemente escondidos ao lado de uma estrada poeirenta. Então, escutam o ranger de rodas de carroça. Vindo pela estrada, três carroças, escoltadas por dez homens mal-encarados, vestindo roupas sujas e usando armas improvisadas. Destacando-se entre os bandidos e as carroças, há dois ogros, com aspecto bestial e olhar enevoado.

Os capangas e os ogros lutam até a morte; temem Taerir demais para falhar. Os condutores tentam fugir com as carroças. Se os personagens derrotarem os guardas, podem destruir a carga — ou, se forem gananciosos, tentar vendê-la. Além de ser um ato Maligno, isto é difícil, pois ninguém em Gorsengred tem coragem de comprar um carregamento roubado de Taerir. Mesmo em outros reinos, encontrar um comprador exige um teste de Obter Informação (CD 30). Em caso de sucesso, os personagens (que não poderão mais ser chamados de heróis) podem vender o achbuld de cada carroça por 2d4 x 1.000 TO. Em caso de falha por 5 ou mais, atraem as autoridades do Reinado...

Se os personagens quiserem esperar, a caravana irá entrar em Gorsengred por um portão lateral, onde os guardas foram subornados por Milana para não revistar a carga. Se os personagens atacarem a caravana na cidade, há uma chance de que mais capangas de Taerir surjam. No início de cada rodada, role 1d6; em um resultado “6”, mais 1d4 bandidos aparecem.

Cena 2B. O Leilão de Escravos

O leilão irá ocorrer em uma fazenda abandonada nos arrabaldes de Gorsengred. A fazenda possui um moinho, então é fácil encontrá-la.

Vocês caminham por algumas horas até que avistam um moinho de vento, com as pás ainda girando, e uma fazenda abandonada — a colheita apodrecendo sem ser colhida, a casa já em ruínas. Aproximando-se, percebem seres peludos e altos ao redor do moinho.

O leilão irá ocorrer dentro do moinho. Do lado de fora, há quatro gnolls. Os personagens podem se aproximar sorrateiramente e surpreender os gnolls com um teste de Furtividade (CD 17). Para surpreender Zanir e os gnolls do lado de dentro, devem matar todos os gnolls do lado de fora sem lhes dar chance de gritar — ou seja, antes que eles ajam.

Dentro do moinho há o leiloeiro (um criado de Astos gordo e bigodudo, vestindo um casaco com joias, chamado Talber), mais Zanir e seis guardas gnolls. Talber tenta fugir quando os personagens aparecem, mas Zanir e os gnolls lutam. Há caixotes e sacas de grãos que fornecem cobertura. As engrenagens do moinho também podem ser usadas durante a batalha. Um gnoll pode derrubar um personagem nas engrenagens com uma manobra de combate empurrar bem-sucedida por 5 ou mais. Um personagem que caia nas engrenagens sofre 6d6 pontos de dano de esmagamento por rodada. Pode escapar com uma ação de movimento e um teste de Força (CD 15). Os personagens também podem usar este truque contra os gnolls!

Dentro do moinho também há os compradores — três humanos aristocratas e um goblin, servo de um minotauro. Além disso, é claro, os escravos: cinco camponeses humanos (três moças e dois rapazes), um anão ferreiro e oito goblins (vendidos às duplas porque morrem com muita facilidade).

Herói contra Herói

Se você quiser deixar as coisas mais interessantes, pode fazer as famílias fazerem certas propostas apenas para alguns personagens, não para o grupo inteiro. Estas propostas “exclusivas” são feitas discretamente: um pergaminho entregue quando o aventureiro caminha sozinho pelas ruas, uma visita noturna de Milana no quarto da estalagem ou mesmo uma mensagem telepática de Astos Tivanor. Se a cobiça dos aventureiros for maior que sua lealdade, o grupo pode acabar dividido.

Use esta opção apenas se os jogadores gostarem de intriga dentro do grupo. Mesmo assim, tome cuidado para não acabar com uma briga *de verdade* em sua mesa. Se o clima ficar ruim, tenha um plano de contingência para unir os personagens, como o ataque de um monstro que obrigue todos a lutar em conjunto para não serem mortos.

Com o fim do combate, os personagens podem salvar os escravos. Eles ficam muito gratos, mas não têm nada com que recompensar os heróis. Se capturarem Zanir (ou um gnoll, ou Talber), os aventureiros podem interrogá-lo para descobrir a localização da fortaleza de Astos.

3. O Ataque de Ângela

Este encontro pode ocorrer logo após a Cena 2, assim que os personagens voltarem a Gorsengred, ou mais tarde, a qualquer momento em que estiverem andando pela cidade. Se os aventureiros estiverem muito feridos após a Cena 2, pode ser uma boa ideia dar um tempo para eles descansarem...

Vocês estão caminhando pelas ruas movimentadas de Gorsengred quando seu caminho é cortado por uma carruagem negra. A porta da carruagem se abre e dela desce uma jovem alta e esbelta, com cabelos cor de ouro, lisos e compridos, olhos de um azul profundo e nariz fino e arrebitado. Ela usa um vestido azul elegante e sapatos cravejados de joias. “Então são vocês os baderneiros que invadiram a casa de minha tia? Sou Ângela Zinfraud, sobrinha de Norla. Sou graduada da Academia Arcana e campeã de duelos de minha turma. Vim aqui para lhes dar uma lição.” Com isso, ela saca uma varinha de seu vestido, apontando-a na direção de vocês.

Da rua, guardas em armaduras de placas surgem com espadas em punho.

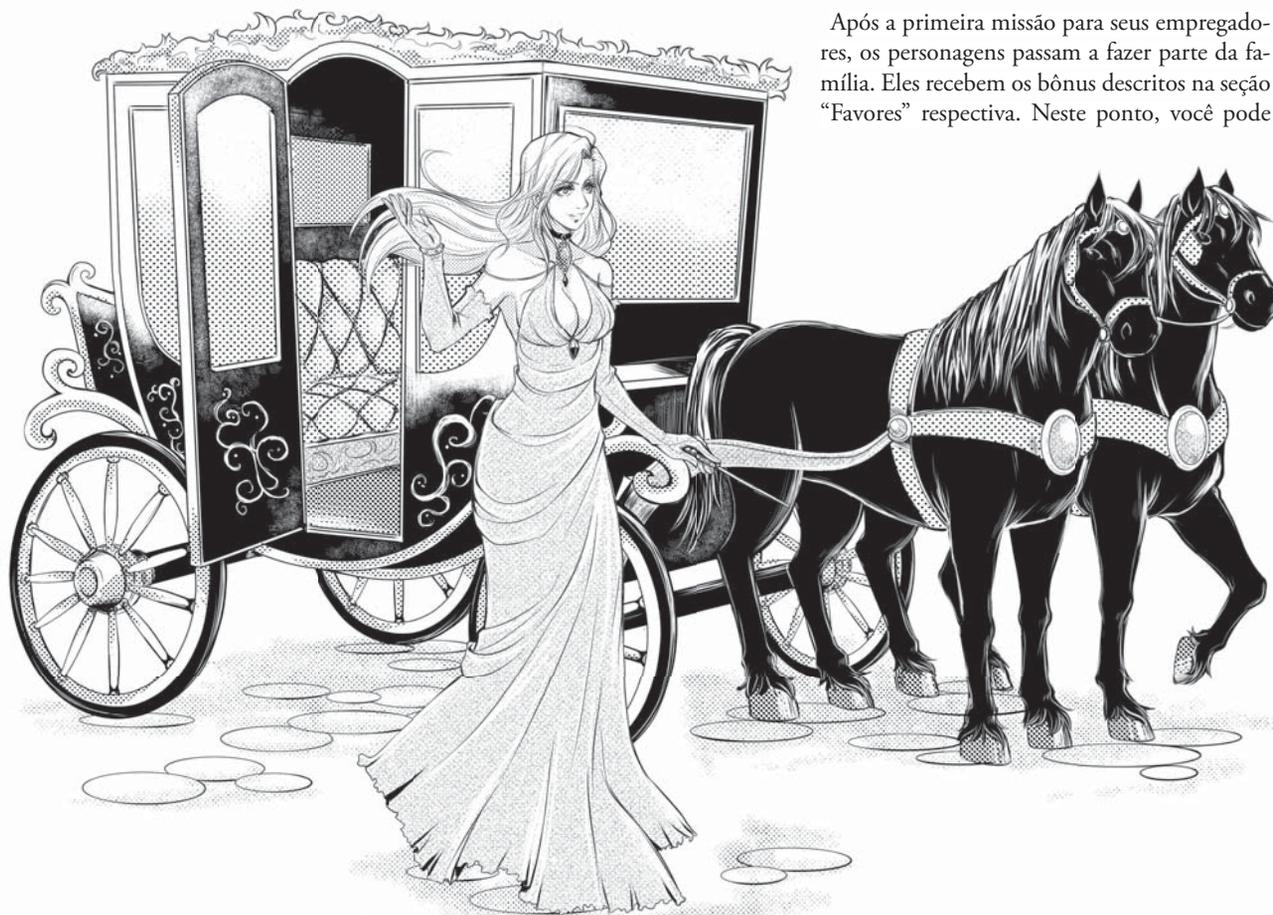
O grupo é atacado por Ângela e seis guardas da mansão da família Zinfraud. Role Iniciativa. De início, Ângela não tem interesse em conversar. Mas isso pode mudar...

Se estiver prestes a ser derrotada, Ângela se rende, claramente assustada — ela nunca havia estado num combate real. Com seu orgulho alquebrado, a maga se torna muito mais aberta, e tenta conversar com os personagens. Ângela pede desculpas pelo ataque, e pergunta o que houve no baile. Se os personagens falarem do sequestro do Doutor Tellios, ela ficará sensibilizada — embora seja mimada, não é cruel. Ângela diz que tudo deve ter sido um mal-entendido, e que vai conversar com sua tia.

Obviamente, o desenrolar desta cena depende das escolhas dos personagens. De preferência, eles devem criar alguma empatia por Ângela e deixá-la partir. Se os personagens quiserem matá-la, você terá de adaptar a Cena 5. Entregá-la à guarda da cidade é inútil; ninguém vai querer prender a sobrinha de Norla Zinfraud.

4. Destruindo a Primeira Família

Após a primeira missão para seus empregadores, os personagens passam a fazer parte da família. Eles recebem os bônus descritos na seção “Favores” respectiva. Neste ponto, você pode



estender a aventura, com mais missões como as da Cena 2, ou mesmo “pausá-la” e jogar outras histórias — as famílias de Gorsengred estão disputando a cidade há anos, e este impasse pode continuar por mais um bom tempo... Por outro lado, você pode querer um clima mais urgente, e passar direto para o próximo estágio. De qualquer maneira, mais cedo ou mais tarde os heróis serão convocados pelo líder da família para a qual trabalham e receberão uma missão importante: acabar, de uma vez por todas, com uma das famílias rivais.

Se os personagens estiverem trabalhando para a família Tivanor, serão convocados a destruir a família Hordiggard. Se estiverem trabalhando para a família Hordiggard, serão convocados a destruir a família Tivanor.

Cena 4A. Destruindo a Família Hordiggard

Astos Tivanor pede aos personagens que invadam a base de operações da Família Hordiggard e matem todos. Como a casa de chá é aberta ao público e sua localização não é nenhum segredo, é uma simples questão de ir até lá e começar a matança.

Dentro da casa de chá há 4d6 bandidos e 2d4 ogros viados. Além dos capangas, o prédio está cheio de clientes. Se um combate começar, esses clientes fogem em pânico (exceto aqueles intoxicados demais para perceber o que está acontecendo...). A fuga desordenada dura cinco rodadas. Durante este tempo, todos na casa de chá têm seu deslocamento reduzido à metade e recebem cobertura contra ataques à distância.

É possível passar pelos capangas: o lugar é enfumaçado e barulhento, e os bandidos não são guardas disciplinados. Isso exige um teste estendido de Furtividade (CD 15, três sucessos exigidos). Em caso de sucesso, os personagens passam pelos bandidos. Em caso de falha, são vistos e precisam lutar. A casa de chá tem pouca segurança porque Taerir não espera que alguém tenha coragem de invadir seu covil!

Matando os capangas ou passando por eles, os personagens chegam à escada que leva aos aposentos de Taerir. São encontrados por Milana, que os ataca. Se estiver prestes a ser derrotada, Milana se rende. Se os personagens forem piedosos, ela fala sobre suas suspeitas: acha que Taerir não é humano, mas um monstro. Ela já escutou rugidos ecoando de seus aposentos, e algumas prostitutas que descem até lá não voltam mais...

Descendo a escadaria, os personagens encontram o próprio Taerir.

Depois de descer dezenas de metros por uma escadaria, vocês chegam a um quarto enorme, construído em uma caverna natural. Apenas duas tochas iluminam o lugar, que está quase todo dominado pelas sombras.

No centro do quarto, uma cama gigantesca é ocupada por cinco mulheres e um homem grande, forte e de peito largo e musculoso. É Taerir Hordiggard. Ao vê-los, ele salta de pé e sorri para vocês, mostrando os dentes. “Não deveriam ter vindo aqui. Por outro lado, todo o meu exercício me deixou

com... Fome”. Então, com horror, vocês notam: no chão, há corpos despedaçados por alguma fera com grandes presas.

Taerir salta na direção de vocês, e em pleno ar muda: sua pele se rasga, revelando escamas negras por baixo. Suas mãos e pés se alongam, virando patas com garras, sua boca se expande, tornando-se uma mandíbula com dentes afiados. E, de suas costas, surgem duas asas de couro negro. Taerir é um dragão, e os ataca!

Este será um combate muito difícil. Taerir luta até o fim, como uma fera. Sua morte será a ruína da família Hordiggard; sem sua liderança, seus capangas se tornarão meros bandidos de rua, sendo mortos pela guarda da cidade ou pelos capangas das outras famílias. O covil de Taerir tem um pouco de tesouro, mas menos do que se esperaria: ele era muito indulgente, e gastava quase tudo que ganhava com seus prazeres.

Se Milana estiver viva, pode assumir o comando da casa. Sob sua liderança, a depravação de Taerir terminará. Não haverá mais tráfico de achbuld, e a casa de chá será “apenas” um bordel.

Cena 4B. Destruindo a Família Tivanor

Se os personagens estiverem trabalhando para a casa Hordiggard, sua missão será destruir os Tivanor. A base de operações de Astos é uma torre, quatro horas de cavalgada ao sul de Gorsengred.

A torre é protegida por uma porta de metal trancada (RD 10, PV 60, Ladinagem contra CD 25 para arrombar). Enquanto estiverem tentando abrir a porta, os personagens são atacados por guardas que disparam bestas de seteiras na torre (use as estatísticas dos guardas da mansão da família Zinfraud). É possível disparar de volta contra os capangas, mas eles têm cobertura (+4 na CA). Há seis guardas ao todo.

Quando entrarem na torre, os personagens serão atacados em corpo-a-corpo pelos guardas que estavam disparando bestas. O primeiro andar tem apenas os dormitórios dos capangas e as escadarias, que descem para as masmorras e sobem para o segundo andar.

Quando os personagens chegarem às escadarias, serão atacados por Gorzun. Após Zanir ter sido derrotado pelos personagens na Cena 2B, Astos promoveu o gnoll a seu braço direito, por isso ele está no segundo andar, que até então pertencia ao qareen. O gnoll irá atirar uma machadinha pela escadaria, rosnando “Não subirão até onde está meu mestre!”. Quando Gorzun for derrotado, os personagens podem vasculhar o segundo andar (encontrando tesouro equivalente a ND 5) e subir para o terceiro.

O terceiro andar tem os aposentos do próprio Astos. O mago, entretanto, não estará aqui, mas em seu laboratório, no quarto andar. Subindo a escadaria, os personagens chegam a uma porta protegida por um símbolo do sono. Detectar o símbolo exige a habilidade encontrar armadilhas e um teste de Percepção (CD 30). É provável que os personagens não per-

cebam o *símbolo*. Neste caso, quando tentarem abrir a porta, todos adormecerão.

Os personagens acordam na masmorra. É um lugar úmido e escuro, escavado no rochedo sobre o qual a torre é construída. Os heróis estão numa cela, junto com pelo menos vinte escravos — camponeses de Tollon e Tyrondir. Há 4d4 orcs carcereiros do lado de fora. Além dos orcs, o próprio Astos está presente. Ele fará aos aventureiros as perguntas de sempre: por que estão aqui e para quem trabalham. O mago é distante e arrogante, como se os personagens não pudessem tocá-lo. Ao fim do interrogatório, dirá: “É uma pena que tenham escolhido aliar-se a meus inimigos. Seriam bons peões. Agora, serão vendidos como escravos... Assim que seus espíritos forem quebrados pelos meus carcereiros”.

Após seu discurso, Astos parte. Um a um, os personagens são tirados da cela e maltratados pelos orcs. Cada personagem deve fazer um teste de Fortitude (CD 20). Uma falha resulta em 1 ponto de dano de Constituição e Sabedoria.

Quando todos os personagens passarem por isso, os orcs irão colocá-los novamente na cela. Se os personagens não conseguirem escapar por conta própria, um dos escravos susurra que roubou a chave da cela de um orc desatento. Ele não tentou abrir a porta porque seria morto pelos carcereiros, mas agora, com os aventureiros aqui, há uma chance.

Após lidar com os carcereiros, os personagens podem recuperar seu equipamento (que está no primeiro andar) e salvar os escravos. Eles agradecem e fogem — infelizmente, nenhum está em condições de ajudar.

Resta enfrentar o próprio Astos. O mago estará no laboratório, com a diferença de que desta vez o *símbolo do sono* não estará funcionando (ele não teve tempo de lançar outro). Derrotando Astos, os personagens podem saquear seus aposentos e voltar para Gorsengred.

Se, após lutar contra Gorzun, os personagens descerem até a masmorra, em vez de subirem até o laboratório, deverão enfrentar todos os orcs. Não querendo perder *todos* os seus capangas, Astos descerá para ajudar os carcereiros. O mago leva cinco rodadas para chegar do laboratório até a masmorra.

Com a morte do mago, a família Tivanor perde seu poder. Astos tinha parentes, mas nenhum com o estômago necessário para comandar a venda de escravos. Nos meses que se seguiram, os Tivanor serão rebaixados a uma família nobre menor, com pouca riqueza e influência.

5. O Resgate de Ângela

Este encontro pressupõe que os personagens deixaram Ângela viva. Alguns dias após a Cena 4, um criado da família Zinfraud entrega uma mensagem ao grupo, assinada por Ângela: “Por favor, me ajudem. Estou presa na Mansão Zinfraud. Minha tia não é quem eu achava que fosse”. O criado é Berden, um copeiro grisalho e manco, que ajudou a jovem por pena. Ele confirma que ela está presa na mansão, e diz mais: a pro-

priedade está quase vazia, pois Norla não está lá. É o momento ideal para invadir o lugar! Berden explica que Ângela está num quarto no segundo andar, ao lado da biblioteca.

A casa realmente está quase vazia, com poucos criados e guardas, e não é difícil chegar ao quarto. Exija apenas um teste de Furtividade (CD 20), se os personagens tentarem ser sorrateiros, ou um combate contra 2d4+2 guardas, se “chutarem a porta”.

No quarto, eles encontram Ângela amarrada e amordaçada. Quando ela é solta, explica o que houve. “Após lutar contra vocês, vim para cá e confrontei minha tia, acusando-a de chantagens e assassinatos. Esperava que Norla provasse que as acusações eram falsas, mas... Minha tia não é quem eu pensei que fosse. Ela disse que fez tudo isso para manter nossa família no poder, e que, quando for a hora, eu assumirei seu lugar! Eu disse que não queria ser como ela, então ela me trancou aqui, para que eu aprendesse a não desafiá-la. Minha tia está louca pela ambição. Ela deve ser detida”.

Quando os personagens forem sair da mansão, terão uma surpresa. Avance para a Cena 6.

6. Destruindo a Família Zinfraud

Após soltar Ângela, vocês avançam em direção à saída da casa. Mas, quando descem as escadarias e chegam ao salão de baile, veem-se frente a frente com Norla Zinfraud, vários guardas e uma criatura que parece ser feita de espelhos.

A matriarca olha na direção de vocês com desprezo. “Tão previsíveis. Heróis sempre caem no truque da donzela em perigo. Aprenda, minha sobrinha: no jogo da intriga, todos são peças... Mesmo os parentes mais queridos”.

Após os personagens terem matado Astos ou Taerir, Norla decidiu que eles eram perigosos demais e decidiu dar cabo deles. A matriarca criou uma armadilha, usando sua sobrinha como isca. Ângela não sabia, e fica tão surpresa quanto os aventureiros. Há 2d4 guardas, que Norla manda atacar o grupo. Role Iniciativa.

Durante o combate, Norla usa sua habilidade de classe aura de nobreza e seu talento Comandar para fornecer um bônus total de +2 nas jogadas de ataque de seus capangas. O golem de espelhos fica ao seu lado. Ele entra em ação se Norla for atacada, ou se todos os capangas forem derrotados.

Se perceber que a batalha está perdida, Norla tenta fugir e, em último caso, comprar os personagens, com promessas de dinheiro e poder. Se nada funcionar, a matriarca saca sua adaga e crava-a em seu próprio peito. Orgulhosa, prefere um fim rápido do que enfrentar a humilhação de ser presa por seus crimes.

Ângela não luta. Está fraca e, principalmente, não consegue enfrentar sua tia, mesmo sabendo que ela é vil e traiçoeira. Quando Norla for morta, Ângela chora, mas agradece por ter sido salva. Por fim, diz que era a herdeira da família. Agora, todas as propriedades Zinfraud pertencem a ela...

O que Ângela fará depende de como foi tratada pelos personagens. Se eles tiverem conseguido colocar um pouco de bom senso em sua cabeça, ela se tornará uma pessoa melhor, e usará os recursos de sua casa para o bem. Caso contrário, seguirá os passos de sua tia, tornando-se ambiciosa e mesquinha.

7. Destruindo a Última Família

Com duas famílias destruídas, o caminho fica livre para a terceira família governar a cidade. Neste ponto, o líder da casa remanescente faz uma oferta aos personagens. Se eles aceitarem voltar para Gorsengred quando forem chamados e cumprir suas ordens, receberão 10.000 TO, cada um, por trabalho.

O acordo é vantajoso. Vale um bom pagamento, e não afeta muito a vida dos heróis, permitindo que eles continuem saindo em aventuras. Contudo, obviamente significa trabalhar para criminosos — traficantes de achbuld ou escravistas. A ideia é que os jogadores fiquem *realmente* tentados. Seja convincente: por exemplo, o PdM pode dizer que vai parar com seus negócios ilegais, que mantinha apenas para ter recursos para resistir às outras famílias.

Recompensas da Parte 2

Destruir o carregamento de achbuld: ND 11 (ND 5 por dez bandidos mais ND 6 por dois ogros viciados).

Impedir o leilão de escravos: ND 12 (ND 5 por dez gnolls escravistas mais ND 7 por Zanir).

Derrotar Ângela e os guardas: ND 18 (ND 6 por Ângela mais ND 12 por seis guardas da mansão).

Destruir a família Hordiggard: ND 1/2 por bandido, mais ND 3 por ogro viciado, mais ND 9 por Taerir.

Destruir a família Zinfraud: ND 1 por guarda, mais ND 9 pelo golem de espelhos, mais ND 7 por Norla.

Destruir a família Tivanor: ND 6 por seis guardas, mais ND 6 por Gorzun, mais ND 1 por orc carcereiro, mais ND 9 por Astos Tivanor.

O covil de Taerir tem tesouro equivalente ao dobro de ND 9 (use a linha de ND 9, mas duplique quaisquer resultados obtidos). A torre de Astos tem tesouro equivalente a ND 11. A mansão de Norla tem tesouro equivalente a ND 12. Claro que, se Ângela ficar viva, os personagens devem ter o bom senso de *não* saquear a casa.

As famílias possuem mais dinheiro, é claro, mas grande parte de suas posses não pode ser saqueada: são construções, mercadorias, cartas de crédito, etc.

Por fim, caso os personagens trabalhem para uma das famílias, por qualquer tempo que seja, podem ganhar um salário, conforme descrito na aventura.

Aceitar a proposta condena Gorsengred. A esta altura, os aventureiros são os únicos com poder para enfrentar a última família. Se não fizerem isso, a casa nobre irá dominar a cidade e explorar o povo mais do que nunca. No fim, os jogadores devem ter um dilema moral, entre fazer o que é mais lucrativo ou o que é certo.

Se eles aceitarem a oferta, a aventura acaba aqui. De acordo com as personalidades dos personagens, você pode exigir que mudem suas tendências um passo em direção a Maligna. De qualquer maneira, siga sua campanha. Depois de algumas aventuras, faça com que eles sejam convocados de volta a Gorsengred para uma missão (talvez assassinar um enviado do rei, que veio ver como a cidade está). Quando chegarem, descreva o povo em miséria e sob opressão da guarda da cidade (que agora, na prática, é um exército particular da família), e os membros da casa nobre em opulência desmedida. Ao verem as consequências de seus atos, os personagens talvez se arrependam e enfrentem a família. Se não fizerem isso... Então você está mestrando para um grupo de vilões!

Se os personagens não aceitarem a oferta, e enfrentarem a terceira família, use as indicações da Cena 4. Quando os aventureiros destruírem a última casa nobre, a aventura chega ao fim. Avance para a Conclusão.

Conclusão

Com o fim das três famílias, o povo de Gorsengred fica livre de seu jugo opressor. É provável que os cidadãos se revoltam contra o governo real, que não fez nada para impedir a exploração das casas nobres, e elejam um conselho composto por cidadãos comuns. Talvez presidido pelo Doutor Tellios? De qualquer maneira, os personagens serão aclamados pelo povo.

É provável que os personagens acumulem bastante riqueza nesta aventura. Não se preocupe com isso. Simplesmente faça com que eles não ganhem muito nas próximas aventuras (talvez enfrentando monstros irracionais, sem tesouro), até que seu dinheiro se equilibre com seu nível. Se eles tiverem *muito* tesouro, você pode dar algumas indiretas (na forma de um PdM, como uma clériga de Lena), de que o certo seria devolver pelo menos parte da fortuna das famílias para o povo. Afinal, a riqueza das casas nobres foi roubada das pessoas comuns...

É claro, depois de todo esse trabalho, talvez os personagens *não* queiram sair de Gorsengred. Talvez queiram ocupar a posição das famílias, como líderes da cidade. Se você quiser seguir por esse caminho, fique à vontade. O suplemento *Valkaria: Cidade sob a Deusa* traz regras para personagens com propriedades. Por outro lado, se você quiser manter os personagens como aventureiros errantes, faça com que o povo não aceite que eles tornem-se nobres na cidade. Afinal, as pessoas recém saíram do jugo de famílias poderosas e autoritárias, e temem que os aventureiros sejam corrompidos pelo poder e sigam o mesmo caminho.

As Três Famílias

A seguir estão informações detalhadas sobre as três famílias de Gorsengred.

Família Zinfraud

Uma casa nobre antiga e tradicional, existente desde antes da fundação do reino. Seus membros são refinados e astutos, mas também arrogantes e preconceituosos. Acima de tudo, são políticos: veem-se como leões na selva da corte, os melhores no jogo da intriga palaciana. Com uma chantagem, um envenenamento ou uma fofoca, sempre conseguem o que querem, mesmo que às vezes precisem esmagar alguns inocentes no processo.

Membros Importantes

Norla Zinfraud

ND 7

A matriarca da família Zinfraud, Norla é uma senhora séria e elegante, cruel e ambiciosa. Tem 60 anos. Nunca se casou ou teve filhos; dedicou sua vida a elevar o nome de sua casa, e seu único amor verdadeiro é acumular poder e influência. Para isso, não mede esforços. Chantagens, traições, sequestros... Não considera nada disso errado, quando serve a seus propósitos.

Norla tem um pouco de empatia por Galuk, seu confidente, e por seus parentes (uma pequena legião de sobrinhos). Entretanto, com exceção de Ângela (que Norla espera que seja sua sucessora), sacrificaria qualquer um deles por seus objetivos.

Norla Zinfraud: humana, Nobre* 9, NM; Médio, desl. 9m; PV 48; CA 18 (+4 nível, +4 autoconfiança); corpo-a-corpo: adaga +7 (1d4+4, 18-20); hab. aura de nobreza, autoconfiança, inspirar confiança, língua de prata, orgulho 2/dia; Fort +6, Ref +4, Von +10; For 10, Des 10, Con 11, Int 17, Sab 15, Car 19.

Perícias & Talentos: Conhecimento (história) +15, Conhecimento (nobreza) +19, Diplomacia +20, Enganação +20, Iniciativa +12, Intimidação +16, Intuição +18, Obter Informação +20, Ofício (administração) +15, Ofício (bordado) +15, Percepção +14; Comandar, Foco em Perícia (Conhecimento [nobreza]), Foco em Perícia (Diplomacia), Foco em Perícia (Enganação), Foco em Perícia (Intuição), Foco em Perícia (Obter Informação), Fraudulento, Liderança, Persuasivo, Vontade de Ferro.

Aura de Nobreza: qualquer criatura inteligente que tentar ferir Norla (causar dano através de um ataque ou magia) deve antes fazer um teste de Vontade (CD 18). Se falhar, não conseguirá feri-la por um dia. A criatura ainda pode fazer outras ações contra Norla, como agarrá-la, desde que não cause dano. Se Norla atacar a criatura, esta habilidade é anulada.

Inspirar Confiança: a simples presença de Norla influencia seus servos. Qualquer capanga dela a até 9m recebe um bônus de +1 nas jogadas e testes (cumulativo com o bônus do talento Comandar).

Língua de Prata: uma vez por dia, como uma ação livre, pode somar +9 num teste de Diplomacia, Enganação ou Intimidação.

Orgulho: duas vezes por dia, como uma ação livre, pode somar +4 numa jogada ou teste.

Equipamento: adaga de mitral obra-prima, joias caríssimas (2d4x1.000 TO), vestido elegante.

*Para mais informações sobre a classe nobre, consulte o *Guia da Trilogia*.

Galuk, Camareiro

Chefe da Mansão Zinfraud **ND 6**

Um cidadão influente de Doherimm, Galuk foi banido após ser pego desviando ouro dos cofres de uma guilda. Vagando pelo Reinado, chegou a Ahlen, onde se empregou como criado da família Zinfraud. Sua experiência chamou a atenção de Norla. Hoje, o anão é o “número 2” da matriarca, o único em quem ela realmente confia e que sabe de todos os seus planos.

Galuk é ardiso e cruel. É quem executa a maior parte dos estratégias de Norla, lidando com os piratas que trabalham para a família e até mesmo sujando suas mãos quando preciso. Acostumado com os duelos e batalhas do Mundo Subterrâneo, não se assusta com esse tipo de trabalho.

Galuk é careca, com barba castanha em nós elaborados. Usa roupas finas, dignas da corte. Por baixo da aparência de dândi, entretanto, é um assassino capaz.

Galuk: anão, Ladino 7, NM; Médio, desl. 6m; PV 44; CA 14 (+3 nível, +1 Des); corpo-a-corpo: adaga +8 (1d6+6, 19-20); hab. +4 em testes de resistência contra venenos e magia, ataque furtivo +4d6, ataque incapacitante, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, evasão, oportunismo, sentir armadilhas +2, visão no escuro; Fort +7, Ref +4, Von +10; For 12, Des 12, Con 15, Int 15, Sab 16, Car 13.

Perícias & Talentos: Conhecimento (nobreza) +12, Diplomacia +11, Enganação +15, Furtividade +11, Iniciativa +11, Intimidação +11, Intuição +13, Ladinagem +11, Obter Informação +11, Percepção +13; Foco em Perícia (Enganação), Fraudulento, Iniciativa Aprimorada, Saque Rápido.

Equipamento: adaga de adamantite +2.

Inigo, Espadachim Bandido **ND 6**

Filho de aristocratas em decadência, Inigo teve aulas de esgrima quando jovem, e mostrou aptidão para a matança. Quando sua família perdeu tudo, tornou-se um bandido, servindo a bordo de navios de piratas e contrabandistas. Por fim, foi contratado como capanga pela família Zinfraud.

Inigo não é sádico, mas também não tem nenhum senso de honra. Vive pelo prazer das bebidas e cortesãs que seu trabalho proporciona. Não tem interesse em trair Norla, pois sabe que não duraria sozinho no jogo da intriga. Mas, entre sua lealdade e sua vida, escolherá a última.

Inigo é um homem belo, de tez morena e cabelos negros encaracolados, com uma cicatriz na bochecha esquerda. Usa roupas finas, com calças e sapatos negros e uma couraça prateada. Nunca se separa de seu florete.

Inigo: humano, Swashbuckler 6, NM; Médio, desl. 9m; PV 60; CA 24 (+3 nível, +5 Des, +1 Esquiva, +5 armadura); corpo-a-corpo: *florete* +1 +13 ou +8/+8 (1d6+6, 18-20); hab. autoconfiança, evasão, presença paralisante; Fort +6, Ref +10, Von +2; For 14, Des 20, Con 17, Int 11, Sab 8, Car 14.

Perícias & Talentos: Acrobacia +13, Atletismo +10, Furtividade +13, Iniciativa +20, Intimidação +10, Percepção +8; Acuidade com Arma, Aparar, Ataque Duplo (florete), Esquiva, Foco em Arma (florete), Foco em Perícia (Iniciativa), Lutar às Cegas, Mobilidade, Saque Rápido, Vitalidade.

Equipamento: couraça de mitral obra-prima, *florete* +1.

Ângela Zinfraud ND 6

Ângela é sobrinha de Norla, e a filha prodígio da família. Extremamente inteligente, foi enviada para estudar na mais prestigiosa escola de todas: a Grande Academia Arcana. Lá, destacou-se nos estudos, mas foi o terror dos colegas. Mimada e mandona, deleitava-se em humilhar os outros alunos.

Recém-graduada, Ângela voltou a sua cidade natal para servir a sua tia. Apesar de ter uma personalidade terrível, não é realmente má. Se descobrir as maldades de Norla, pode se voltar contra ela, e se tornar uma pessoa melhor.

Alta e esbelta, com cabelos loiros e radiantes, olhos azuis e nariz fino e arrebitado, Ângela é linda — e sabe disso.

Ângela: humana, Maga 6, LN; Médio, desl. 9m; PV 36; CA 22 (+3 nível, +3 Des, +4 magia, +2 item mágico); corpo-a-corpo: —; à distância: magia +10 toque (dano por magia +5, 19-20); hab. item de poder (varinha); Fort +6, Ref +6, Von +4; For 9, Des 16, Con 16, Int 19, Sab 9, Car 15.

Perícias & Talentos*: Conhecimento (arcano) +13, Conhecimento (história) +13, Conhecimento (nobreza) +13, Diplomacia +11, Identificar Magia +13, Iniciativa +16, Percepção +8, Ofício (alquimia) +13; Atraente, Especialização em Raio, Expert em Varinha, Foco em Perícia (Iniciativa), Foco em Raio, Poder Mágico x2.

Magias de Mago Preparadas: 0 — *abrir/fechar*, *globo de luz*, *marca arcana*, *raio de fogo*; 1º — *armadura arcana*, *escudo arcano*; 2º — *flecha ácida* x3, *raio ardente* x3; 3º — *campo de força* x2, *voe*. PM: 23. CD: 14 + nível da magia.

Equipamento: *anel de proteção* +2, varinha de mitral.

*Para mais detalhes sobre alguns talentos, consulte o *Manual do Arcano*.

Capangas Pirata de Gorsengred ND 1

A “mão de obra” da família Zinfraud, usada para todo tipo de serviço sujo. Use esta ficha para os inimigos da Cena 4.

Humano, Plebeu 2/Ladino 1, Caótico e Maligno

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +0.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 18.

Resistências: Fort +3, Ref +4, Von +0.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada curta +4 (1d6+3, 19-20).

Habilidades: For 14, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 8.

Perícias: Atletismo +7, Furtividade +6, Intimidação +5.

Ataque Furtivo: quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância a até 9m), um pirata de Gorsengred causa +1d6 pontos de dano.

Lutar às Cegas: quando erra um ataque devido a camuflagem, pode rolar mais uma vez a chance de acertar.

Equipamento: couro batido, espada curta.

Guarda da Mansão ND 2

Capangas de elite, usados para proteger a mansão e para escoltar membros importantes da família. Use esta ficha para os inimigos da Cena 5.

Humano, Plebeu 3/Guerreiro 1, Leal e Maligno

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +7.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 30.

Resistências: Fort +7, Ref +3, Von +3.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa +6 (1d8+4, 19-20).

Ataques à Distância: besta leve +4 (1d8+2, 19-20).

Habilidades: For 14, Des 12, Con 16, Int 9, Sab 10, Car 8.

Perícias: Intimidação +6.

Equipamento: besta leve, escudo pesado, espada longa, meia armadura, 10 virotes.

Golem de Bronze ND 7

Golens são criaturas artificiais, estátuas animadas por magia. O golem de bronze é essencialmente uma versão mais fraca e barata do golem de ferro, mas ainda assim é um autômato poderoso. É o guardião perfeito: silencioso, leal e completamente implacável.

Construto 12, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +6, visão no escuro.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 90.

Resistências: Fort +6, Ref +6, Von +6, redução de dano 10.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +16 (2d8+14) ou 2 pancadas +12 (2d8+14).

Habilidades: For 26, Des 11, Con —, Int —, Sab 11, Car 1.

Clangor de Sino: como uma ação padrão, o golem de bronze pode bater em seu peito e emitir um som alto e retumbante. Todas as criaturas a até 9m devem fazer um teste de Fortitude contra CD 16. Em caso de falha, ficam atordoadas por 1d4 rodadas. O golem pode usar esta habilidade uma vez por combate.

Imunidade a Magia: um golem de bronze é imune a magia, com as seguintes exceções. Magias de eletricidade deixam o golem de bronze lento (como a magia *lentidão*) por 1d6 rodadas. Magias de fogo anulam a *lentidão* e curam um ponto de vida para cada três pontos de dano que causariam. Um golem de bronze é afetado normalmente por ataques de ferrugem, como os ataques de um monstro da ferrugem e da magia *toque enferrujante*.

Tesouro: nenhum.

Golem de Espelhos

ND 9

Um tipo exótico e poderoso de golem, formado por uma estrutura de mitral revestida de espelhos encantados. O golem de espelhos é um construto forte e resistente, mas seu maior poder é sua capacidade de imitar as habilidades de qualquer criatura refletida em seu corpo.

Construto 14, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 100.

Resistências: Fort +7, Ref +9, Von +7, redução de dano 5.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +15 (1d10+13) ou 2 pancadas +11 (1d10+13).

Habilidades: For 22, Des 15, Con —, Int —, Sab 11, Car 1.

Copiar: como uma ação de movimento, o golem de espelhos pode copiar uma característica de qualquer criatura a até 9m que ele esteja vendo. As características que ele pode copiar são: bônus de ataque, CA, testes de resistência (cada teste de resistência conta como uma característica), bônus de perícia, talentos, habilidade de raça e habilidades de classe (exceto capacidade de lançar magias; mas veja a seguir). Por exemplo, um golem lutando contra um guerreiro, um ladino e um ranger pode gastar uma ação de movimento para copiar um talento do guerreiro, outra para copiar o bônus de Reflexo do ladino e uma terceira para copiar a habilidade inimigo predileto do ranger. Um golem de espelhos pode ter até cinco características copiadas. O golem de espelhos pode copiar magias. Para isso, precisa ver um conjurador lançar uma magia. Na rodada seguinte

pode lançar esta mesma magia, com os mesmos parâmetros, mas apenas uma vez. O golem de espelhos usa a mesma ação que o conjurador usou para lançar a magia.

Imunidade a Magia: um golem de espelhos é imune a magia, com as seguintes exceções. *Despedaçar, grito e grito maior* causam 1,5 vezes seu dano normal (como se o golem fosse vulnerável a elas). Magias de escuridão deixam o golem de espelhos lento (como a magia *lentidão*) enquanto ele estiver na área delas.

Tesouro: nenhum.

Base de Operações

A maior propriedade da família é a Mansão Zinfraud, no topo de uma colina na zona nobre de Gorsengred. De lá, é possível observar toda a cidade, até o rio e os barcos ancorados. A casa possui mais de dez quartos, além de escritórios, biblioteca, salão de baile... É protegida por muros (Atletismo contra CD 20 para escalar), um portão de ferro (Ladinação contra CD 25 para arrombar) e pelo menos 20 guardas. Além disso, possui um dos melhores guardiões que o dinheiro pode pagar: um golem de bronze, comprado de um professor da Academia Arcana renegado. Após a Parte 1, o golem de bronze é substituído por um golem de espelhos.

Norla normalmente fica na mansão. A qualquer momento, há 25% de chance de que Galuk esteja aqui (ele faz muitos trabalhos nas ruas).

Além da mansão, a família Zinfraud tem diversas outras posses em Gorsengred: casas, lojas, oficinas e armazéns na zona do porto, além de dez navios.

Veja o mapa da Mansão Zinfraud na página 44.

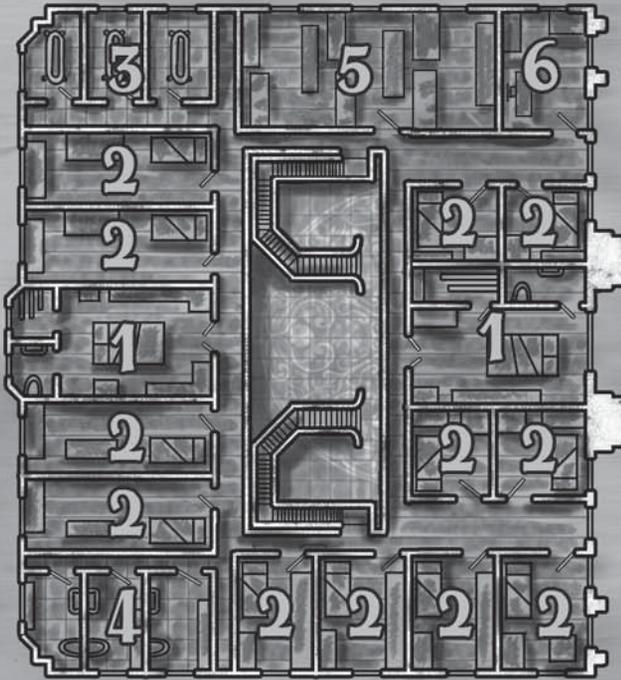
Atividades

A família Zinfraud possui diversos negócios legais, como participação em lojas e oficinas da cidade — muitos chefes de guildas mercantis devem favores a Norla. Entretanto, a maior parte do lucro da casa vem da pirataria. Os barcos da família singram o Rio Yrlanyadish, o Rio dos Deuses e o Mar de Flok, saqueando e roubando. Alguns barcos carregam mercadorias legítimas, para servir de fachada, mas a maior parte da frota está voltada para o roubo.

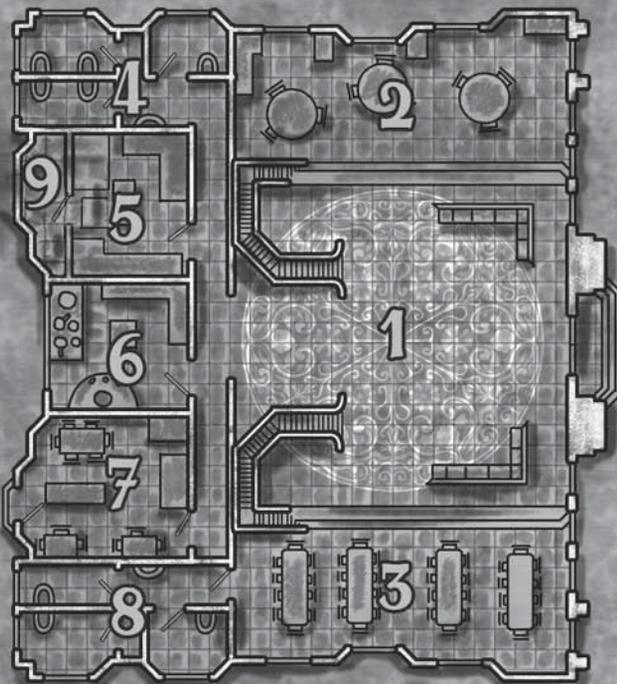
Favores

Aliar-se a Norla será difícil, pois os personagens interferiram no plano dela ao salvar o Doutor Tellios. Entretanto, Norla não se deixa levar pela raiva e, se puder usar os aventureiros para um novo plano, irá fazê-lo.

Caso o grupo consiga se aliar à família Zinfraud, poderá contar com sua riqueza e suas mercadorias roubadas. Norla irá fornecer a cada personagem um item qualquer, incluindo itens mágicos, no valor de até 9.000 TO.



1. Suíte
2. Quarto
3. Salas de banho
4. Banheiros
5. Biblioteca
6. Escritório



1. Salão de bailes
2. Sala de estar
3. Sala de jantar
4. Banheiros de serviço
5. Despensa
6. Cozinha
7. Refeitório
8. Banheiro social
9. Sala secreta



Família Hordiggard

A família Hordiggard não existe mais. Há cinco anos, os membros da casa estavam em um palácio no campo quando foram chacinados por um dragão negro. A fera devorou os humanos, mas não queria seus corpos, e sim suas posições na sociedade. O dragão era jovem e, em vez de criar um covil e um tesouro para si, resolveu roubar um que já existisse. Assim, após a matança (que incluiu os criados, para que não houvesse testemunhas), o dragão assumiu a identidade de Taerir Hordiggard, um “primo distante” do antigo patriarca, e voltou a Gorsengred. Então, tomou para si todas as propriedades da casa nobre. A história oficial é que, após uma disputa interna, Taerir ergueu-se como o novo líder da família e exilou os outros membros. Ninguém sabe a verdade sobre o massacre.

Antigamente, os Hordiggard eram aristocratas esnobes, não muito diferentes dos Zinfraud. Quando Taerir tornou-se o líder, usou os recursos da família para cercar-se de criminosos que aumentam sua riqueza. Hoje a família é praticamente uma gangue com um título de nobreza.

Membros Importantes

Taerir Hordiggard

ND 9

Dragões negros são arditos, traiçoeiros e malignos, e Taerir não é exceção. Entretanto, é jovem, e ainda não se tornou um planejador tão astuto quanto dragões mais velhos, ou mesmo quanto Norla Zinfraud. Para piorar, é hedonista, impulsivo e arrogante. Gosta de seus prazeres — mulheres, achbuld e riquezas — e não tem paciência para esperar por planos complexos, o que faz com que cometa erros. Na verdade, não fosse o fato de ser pessoalmente poderoso, Taerir talvez já tivesse sido morto por seus rivais mais sagazes.

Taerir considera-se um predador entre humanos, e porta-se como tal. Apesar de maligno, é divertido, agradável e sedutor — ri alto, não leva nada muito a sério e sabe dar uma boa festa. Mas nada disso muda o monstro que ele é, e basta um momento de fúria para que transforme um baile em uma matança.

Em sua forma de dragão, Taerir é esguio, com escamas negras reluzentes, garras bem brancas e afiadas e uma cabeça feroz e ameaçadora. Em sua forma humana, é alto e moreno, com peito largo e musculoso. Orgulha-se de sua aparência, e anda sem camisa ou, em sua casa de chá, até mesmo nu.

Taerir: dragão negro jovem, monstro 16, Caótico e Maligno; Grande (comprido), desl. 12m, voo 18m; PV 176; CA 27 (+8 nível, -1 tamanho, +2 Des, +8 natural); corpo-a-corpo: mordida +20 (2d6+14, 19-20) e 2 garras +20 (1d8+14); hab. *escuridão*, imunidade a energia negativa, paralisia e sono, metamorfose, percepção às cegas 18m, respirar na água, sopro, visão no escuro; Fort +14, Ref +12, Von +10; For 23, Des 15, Con 19, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias & Talentos: Enganação +21, Furtividade +21, Iniciativa +25, Intimidação +21, Percepção +21; Acerto Crítico Aprimorado (mordida), Ataques Múltiplos, Atraente, Foco em Arma (garra), Foco em Arma (mordida), Foco em Perícia (Iniciativa), Treino em Perícia (Intimidação), Vitalidade.

Escuridão (M): pode lançar *escuridão* livremente.

Metamorfose: pode mudar de forma entre dragão e humano como uma ação padrão. Se for morto na forma de humano, reverte à forma de dragão.

Respirar na Água: pode respirar embaixo d'água, e usar todas suas habilidades especiais submerso.

Sopro: linha de energia negativa de 18m, dano 8d10+8 (Ref CD 22 reduz à metade).

Milana, Humana Cortesã

ND 7

Filha de uma família pobre, Milana cresceu nas ruas de Gorsengred, onde acabou se tornando uma cortesã nos bordéis da família Hordiggard. Mas era ambiciosa demais para essa vida. Quando Taerir surgiu declarando-se o novo líder da casa nobre, Milana viu uma oportunidade — sabia que ele precisaria de ajuda para governar a família. Milana seduziu Taerir para se fazer notar e, mostrando esperteza, tornou-se sua conselheira.

Na prática, Milana governa a família, dando ordens para os bandidos e traficantes enquanto Taerir passa os dias e noites em festas intermináveis. Milana é leal a Taerir, pois graças a ele sua vida melhorou. Entretanto, tendo convivido com o líder, suspeita que ele tenha algum segredo... Milana é ambiciosa, mas não é sádica ou cruel. Se descobrir a verdadeira natureza de Taerir, e o quanto longe vai sua maldade, pode se voltar contra ele.

Fisicamente, Milana é exuberante. É alta e morena, com pele bronzeada, busto farto, olhar sedutor e lábios carnudos. Sabe usar sua aparência para conseguir o que quer, insinuando-se para homens tolos. Quando está em uma missão para Taerir, usa uma armadura de couro negro que deixa seus dotes físicos ainda mais evidentes.

Milana: humana, Ladina 7, CN; Médio, desl. 9m; PV 51; CA 21 (+3 nível, +4 Des, +4 armadura); corpo-a-corpo: adaga obra-prima +10 (1d4+5, 19-20); hab. ataque furtivo +4d6, encontrar armadilhas, esQUIVA sobrenatural, evasão, sentir armadilhas +2; Fort +5, Ref +9, Von +3; For 12, Des 18, Con 14, Int 13, Sab 10, Car 15.

Perícias & Talentos: Acrobacia +14, Atletismo +11, Atuação (dança) +12, Diplomacia +12, Enganação +12, Furtividade +14, Iniciativa +14, Intuição +10, Ladinagem +14, Obter Informação +12, Percepção +10; Acuidade com Arma, Atraente, Cortesã Sedutora, Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, Flerte Estratégico, Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate.

Talento Cortesã Sedutora: Milana pode seduzir pessoas. Duas vezes por dia, pode fazer um teste de Enganação oposto

pelo teste de Vontade de seu alvo. Se for bem-sucedida, o alvo sofre os efeitos de uma magia *enfeitiçar pessoa*, com duração de um dia. Usar este talento exige um minuto de conversa (ou dança no palco da taverna, ou performance entre quatro paredes...). Para a descrição completa do talento, consulte o suplemento *Valkaria: Cidade sob a Deusa*.

Equipamento: *adaga obra-prima*, kit de disfarces, kit de ladrão, *corselete de couro sombrio* +2.

Capangas

Bandido

ND 1/2

Os soldados rasos da família Hordiggard são a escória da cidade. Assaltantes, viciados, brigões de taverna... São homens destreinados, mas violentos. Taerir não se preocupa em ter um exército capaz, pois confia em seu próprio poder para proteger suas posses.

Humano, Plebeu 3, Caótico e Maligno

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +0.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 18.

Resistências: Fort +3, Ref +2, Von +0.

Ataques Corpo-a-Corpo: clava +5 (1d6+4) ou clava +3 (1d6+8) com Ataque Poderoso.

Habilidades: For 17, Des 13, Con 14, Int 8, Sab 9, Car 7.

Perícias: Furtividade +7, Intimidação +4.

Lutar às Cegas: quando erra um ataque devido a camuflagem, pode rolar mais uma vez a chance de acertar.

Equipamento: clava, couro batido.

Ogro Viciado

ND 3

Ogros que Taerir trouxe dos ermos e viciou em achbuld. São a “guarda de elite” da família Hordiggard. Normalmente ficam escondidos na casa de chá. Mas, no caso de uma guerra aberta entre as famílias, poderiam pisar na cidade em plena luz do dia.

Ogro, Humanoide 4/Bárbaro 1, Caótico e Maligno

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +0, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 43.

Resistências: Fort +8, Ref +1, Von +0.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tacape +10 (2d8+8).

Habilidades: For 23, Des 9, Con 18, Int 6, Sab 7, Car 4.

Perícias: Atletismo +13.

Fúria: uma vez por dia, o ogro viciado pode entrar em fúria como uma ação livre. Suas estatísticas alteradas pela fúria são CA 15; tacape +12 (2d8+10); redução de dano 1. A fúria dura 9 rodadas.

Equipamento: couro batido, tacape.

Base de Operações

Uma “casa de chá” na zona pobre da cidade. Na verdade, um local onde se consome achbuld. Por fora, é uma enorme casa de madeira mal cuidada. Por dentro, é um salão enfumaçado, com vários catres e sofás, e dezenas de pessoas sorrindo em sonhos delirantes. Em meio à fumaça, vultos cujas cabeças parecem quase alcançar o teto fazem guarda (são ogros!). Cortinas levam a saletas onde cortesãs dançam para aristocratas e mercadores. Nos fundos, há uma sala protegida por capangas onde mercadores trocam barras de ouro por carregamentos de achbuld.

Na casa de chá há um túnel, acessível por uma porta de madeira entreaberta e sem guardas, que leva a uma escada que desce vários lances. No meio da descida, as paredes dão lugar a um túnel natural, que penetra nas entranhas da terra. Por fim, a escada chega a um quarto gigantesco, construído em uma câmara natural. Alguns trechos das paredes são esculpidos, outros são de pedra viva. Este é o aposento pessoal de Taerir, dominado por uma cama com espaço para dez pessoas. Taerir normalmente está lá, cercado por mulheres.

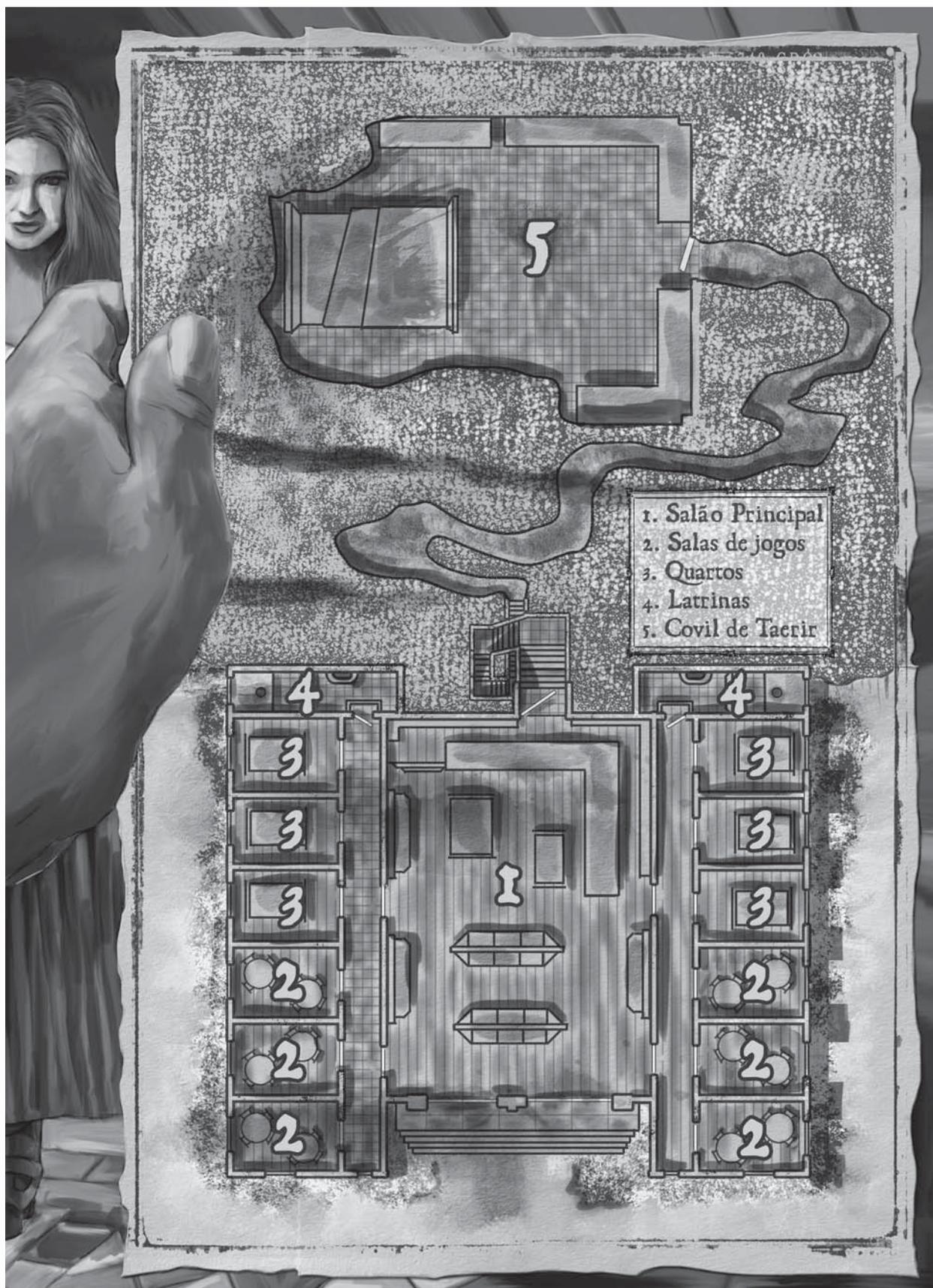
Veja o mapa da casa de chá na página ao lado.

Atividades

Antigamente, a família Hordiggard operava de maneira similar à família Zinfraud, com um misto de negócios lícitos e ilícitos. Mas, desde que Taerir assumiu o comando, a família opera apenas no submundo, com roubos, assaltos e prostituição. A principal atividade da casa é o tráfico de achbuld. A droga é cultivada em cavernas ao norte de Gorsengred e trazida até a casa de chá, onde é vendida para mercadores inescrupulosos que a distribuem em outras cidades do Reinado e além.

Favores

Se o grupo se aliar à casa Hordiggard, Milana irá espalhar que os personagens estão sob a proteção de Taerir. O líder da família é temido em toda a cidade, e todos hesitam em atacar alguém sob sua guarda. Enquanto estiverem em Gorsengred, todos os inimigos dos personagens sofrem uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque contra eles. Esta penalidade se aplica apenas a criaturas com Int 3 ou mais.



1. Salão Principal
2. Salas de jogos
3. Quartos
4. Latrinas
5. Covil de Taerir

Família Tivanor

Uma casa nobre com modos antiquados, os Tivanor passam boa parte de seu tempo em propriedades no interior do reino, longe da badalação de Gorsengred. Isso custou à família influência política, mas também cercou-a de uma aura de mistério. Ninguém sabe exatamente quais são os negócios dos Tivanor, mas rumores falam de atividades terríveis, como escravidão e criação de monstros. Enquanto os Zinfraud planejam dominar a cidade através da política e os Hordiggard, através da bandidagem, a arma dos Tivanor é o medo.

Membros Importantes

Astos Tivanor

ND 9

O líder da casa Tivanor, Astos é um homem cujo intelecto só é superado por sua frieza. Filho de nobres, desde criança conviveu em meio a intrigas, e percebeu que o sucesso na política depende de convencer os outros a fazer o que você quer. E ao ver seu pai contratar um mago para enfeitiçar um inimigo da família, descobriu que o melhor jeito de convencer alguém é dominar sua mente. Astos sabia que o caminho da magia era longo e árduo, mas não se importava. Era um planejador de longo prazo. Para ele, tudo que importava era saber que, unindo o poder da magia com a ambição da nobreza, seria o político perfeito.

Astos tem 65 anos. Seus cabelos são negros com mechas grisalhas, curtos e com entradas profundas, e seus olhos são azuis. É um homem alto e de olhar severo, o que lhe confere grande autoridade. Veste-se de maneira elegante, com uma camisa de botões e uma sobrecasaca por cima, e porta um cetro com uma joia na ponta.

Astos Tivanor: humano, Encantador* 9, LM; Médio, desl. 9m; PV 42; CA 17 (+4 nível, -1 Des, +4 magia); corpo-a-corpo: —; hab. encantamentos poderosos, item de poder (cetro), manipulador ultrajante; Fort +10, Ref +7, Von +15; For 11, Des 9, Con 14, Int 19, Sab 16, Car 15.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +16, Conhecimento (história) +16, Conhecimento (nobreza) +16, Diplomacia +14, Enganação +14, Identificar Magia +16, Percepção +15, Ofício (alquimia) +16; Acelerar Magia, Magia Sem Gestos, Magia Silenciosa, Poder Mágico x3, Vontade de Ferro.

Encantamentos Poderosos: as dificuldades de todos os testes de resistência contra as magias de encantamento de Astos aumentam em CD +2.

Manipulador Ultrajante: as criaturas afetadas por magias de encantamento de Astos não recebem bônus em testes de Vontade quando são atacadas, ameaçadas ou forçadas a agir contra sua natureza.

Magias de Mago Preparadas: 0 — *detectar magia, ler magias, mensagem, psmar*; 1° — *armadura arcana, enfeitiçar pessoa* Sem Gestos e Silenciosa; 3° — *imobilizar pessoa x2, sugestão Acelerada*; 4° — *desespero esmagador, invisibilidade aprimorada*; 5° — *dominar pessoa, enfraquecer o intelecto*. PM: 35. CD: 14 + nível da magia, 16 + nível da magia contra encantamentos.

Equipamento: cetro, manto da resistência +4.

*Para mais informações sobre a classe encantador, consulte o *Manual do Arcano*.

Zanir, Qareen Conselheiro ND 7

Um jovem feiticeiro qareen, Zanir estava viajando pelo Reinado quando passou perto de uma mansão da família Tivanor, e pediu hospedagem durante a noite. Sentindo o potencial mágico do visitante, Astos juntou com ele. Passaram a noite conversando. Durante a conversa, Astos seduziu Zanir com promessas de poder — talvez com pura retórica, talvez com uma magia de dominação mental. O fato é que, de manhã, Zanir ergueu-se da mesa apenas para se ajoelhar perante Astos, seu novo mestre. Este fato ocorreu há alguns anos. Desde então, o qareen tem servido como aprendiz, conselheiro e guarda-costas de Astos.

Zanir ainda é jovem, com pele morena, cabelos escuros esvoaçantes e olhar confiante. Ao contrário de seu mestre, é mais extrovertido e demonstra grande autoconfiança. Veste-se com um misto de roupas nobres de Ahlen e tecidos leves do Deserto da Perdição.

Zanir: qareen da terra, Feiticeiro 7, NM; Médio, desl. 9m; PV 34; CA 17 (+3 nível, +4 item mágico); corpo-a-corpo: adaga obra-prima +6 (1d4+5, 19-20); hab. desejos, linhagem sobrenatural (terra), pequenos desejos, RD 3/cortante ou perfurante, resistência a ácido 10, *voos*; Fort +5, Ref +3, Von +5; For 14, Des 10, Con 14, Int 17, Sab 10, Car 20.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +13, Conhecimento (nobreza) +13, Enganação +15, Identificar Magia +17, Intimidação +15; Dominar Magia (*flecha ácida*), Estender Magia, Magias em Combate, Vitalidade.

Magias de Feiticeiro Conhecidas: 0 — *detectar venenos, mãos mágicas, mensagem, raio de ácido*; 1° — *alarme, causar medo, compreender idiomas, escudo arcano, mãos flamejantes, recuo acelerado, salto*; 2° — *flecha ácida* (custa 1 PM), *invisibilidade*; 3° — *deslocamento, relâmpago*; 4° — *confusão, pele rochosa*. PM: 26 + 1 para magias de ácido e terra. CD: 15 + nível da magia.

Equipamento: adaga obra-prima, braçadeiras da armadura +4.

Gorzum, Líder dos Gnolls Escravistas ND 6

Este gnoll é o líder de uma pequena alcaiteia que atacou uma rica carruagem certa vez... Sem saber que dentro dela estava Astos Tivanor. Incapaz de resistir ao poder do mago, Gorzum teve sua mente dominada. Hoje, mesmo sem magia, serve a Astos fielmente. Sob a liderança astuta do mago, Gorzum aprendeu a atacar apenas presas mais fracas que ele mesmo, o que tornou suas investidas muito mais proveitosas...

Forte, com olhos vermelhos e usando um colar feito de dedos e orelhas de antigas vítimas, Gorzum é um gnoll extremamente assustador — e sem um pingote de piedade no coração.

Gorzum: gnoll, Ranger 6, CM; Médio, desl. 12m; PV 76; CA 21 (+3 nível, +2 Des, +1 natural, +5 armadura); corpo-a-corpo: machadinha +12 (1d6+7, x3) ou 2 machadinhas +8 (1d6+7, x3) e mordida +6 (1d6+7); à distância: machadinha +10 (1d6+7, x3); hab. bênção da natureza (habilidades), empatia selvagem +5, fardo, inimigo predileto (humanoides +4, animais +2), terreno predileto (planície +2), vínculo selvagem (talentos), visão na penumbra; Fort +9, Ref +7, Von +5; For 18, Des 14, Con 19, Int 9, Sab 14, Car 8.

Perícias & Talentos: Atletismo +13, Furtividade +11, Iniciativa +11, Percepção +11, Sobrevivência +11; Ataques Múltiplos, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Foco em Arma (machadinha), Rastrear, Saque Rápido, Tiro Certeiro, Tolerância.

Equipamento: couro batido +2, machadinha obra-prima x4.

Capangas

Gnoll Escravista

ND 1/2

Escravistas inclementes e servos leais de Astos Tivanor — que, após dominar Gorzum, tornou-se o líder da alcateia.

Gnoll, Plebeu 2/Ranger 1, Caótico e Maligno

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +5, fardo, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 19.

Resistências: Fort +4, Ref +1, Von +1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado de batalha +4 (1d8+3, x3) ou machado de batalha +0 (1d8+3, x3) e mordida +0 (1d6+3).

Ataques à Distância: arco curto +2 (1d6+1, x3) ou rede +2 (enredar).

Habilidades: For 14, Des 11, Con 16, Int 8, Sab 11, Car 8.

Perícias: Furtividade +5.

Inimigo Predileto: +2 em jogadas de dano e testes de Percepção, Intuição e Sobrevivência contra humanoides.

Equipamento: arco curto, couro batido, escudo leve, 20 flechas, machado de batalha, rede.

Orc Carcereiro

ND 1

Contratados por Astos para trabalhar em seu calabouço e depósito de escravos. Sem remorsos por maltratar humanos e capazes de enxergar no escuro, são perfeitos como carcereiros em masmorras sombrias.

Orc, Plebeu 4, Caótico e Maligno

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +3, Ref +1, Von +0.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa +7 (1d8+7, 19-20) ou chicote +7 (1d3+7) ou chicote +11 (derrubar ou desarmar).

Habilidades: For 18, Des 11, Con 16, Int 8, Sab 10, Car 6.

Perícias: Intimidação +4.

Sensibilidade à Luz: orcs ficam ofuscados (–1 em ataques) sob luz solar ou a magia *luz do dia*.

Equipamento: brunea, espada longa, chicote.

Guarda-Costas

ND 2

Astos Tivanor também possui alguns guarda-costas humanos. Estes guarda-costas têm as mesmas estatísticas dos guardas da mansão (veja “Família Zinfraud”).

Base de Operações

A família Tivanor possui algumas casas e lojas em Gorsengred, mas sua base é uma torre quatro horas de cavalgada ao sul da cidade. Construída no topo de um rochedo às margens do Rio Yrlanyadish, a torre é um bloco de pedra escura com 20 metros de altura e quatro andares, onde Astos tem sua residência e escritório. A torre é escura e fria, com decoração lúgubre, composta por quadros empoeirados e suportes com armas enferrujadas. No subterrâneo, há uma masmorra, escavada no rochedo, com dezenas de escravos e orcs carcereiros. O barulho do rio abafa os gritos dos escravos, torturados até adquirirem obediência total.

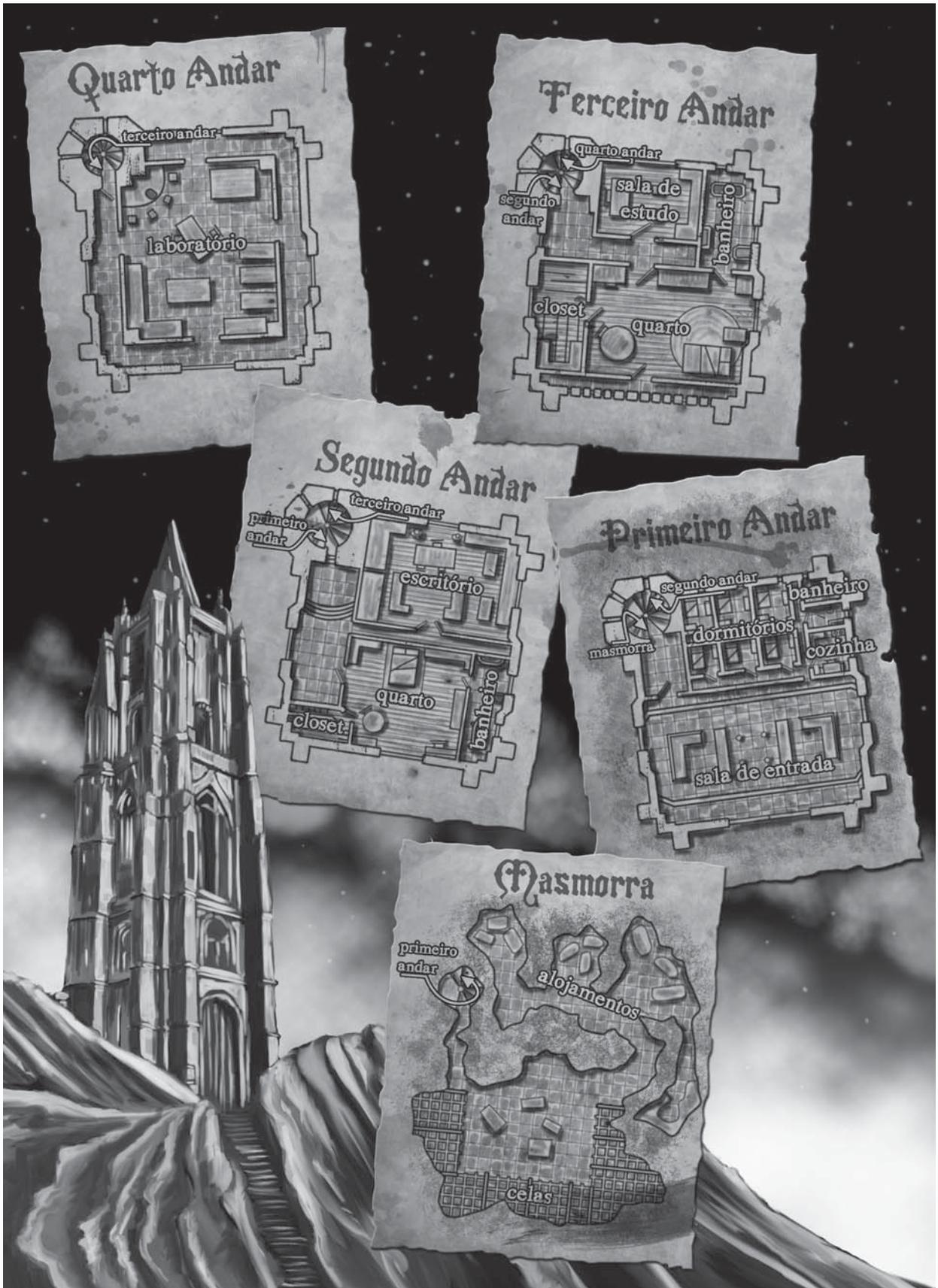
Veja o mapa da Torre Tivanor na página 50.

Atividades

O principal negócio da família Tivanor é a escravidão. Astos usa seus gnolls para capturar camponeses em aldeias de Tollon e Tyrondir. As vítimas são levadas para a base da família, onde são maltratadas pelos carcereiros orcs até se tornarem submissas. Então, são vendidas em leilões secretos para minotauros de Tapista ou mesmo algumas famílias de Ahlen. Os poucos camponeses que resistem às torturas dos orcs são dominados mentalmente por Astos. Se você é capturado pela família Tivanor, de uma forma ou outra, será propriedade deles.

Favores

Em troca da ajuda do grupo, Astos oferece seu poder mágico, na forma de um amuleto encantado. O amuleto pode ser ativado, como uma ação padrão, para lançar as magias *sugestão* (CD 19, três vezes por dia) e *sugestão em massa* (CD 22, uma vez por dia). O amuleto é ideal para lidar com capangas das outras famílias, tirando-os do caminho para que o grupo possa se preocupar apenas com os líderes. O item está atrelado a Astos Tivanor, e perde seus poderes caso o mago morra.



Fichas

Soldado de Ahlen ND 1

Soldados profissionais do exército de Ahlen. Têm treinamento e equipamento militar, mas são corruptos e covardes.

Humano, Plebeu 1/Guerreiro 2, Neutro e Maligno

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +6.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 19.

Resistências: Fort +2, Ref +3, Von +1.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa +4 (1d8+2, 19-20).

Ataques à Distância: besta leve +5 (1d8+1, 19-20).

Habilidades: For 12, Des 15, Con 13, Int 10, Sab 10, Car 8.

Perícias: Intimidação +4.

Tiro Certo: +1 nas jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra inimigos a até 9m.

Tiro Preciso: pode fazer ataques à distância contra inimigos envolvidos em combate corpo-a-corpo sem sofrer a penalidade de -4.

Equipamento: besta leve, cota de malha, escudo pesado, espada longa, 10 virotes.

Sargento Horglof ND 4

Um militar de Ahlen, Horglof entende como as coisas funcionam no reino. Em vez de se preocupar em manter o povo seguro, usa sua posição no exército para lucrar, achacando plebeus, confiscando mercadorias, fazendo vista grossa para contrabando em troca de uma “gorjeta”...

Horglof é grande e gordo, com rosto redondo, poucos fios de cabelo e pele seboosa. Sua barriga mal cabe em sua armadura.

Sargento Horglof: humano, Guerreiro 4, NM; Médio, desl. 6m; PV 55; CA 18 (+2 nível, -1 Des, +5 armadura, +2 escudo); corpo-a-corpo: espada longa +7 (1d8+4, 19-20); Fort +7, Ref +1, Von +3; For 14, Des 8, Con 16, Int 10, Sab 12, Car 9.

Perícias & Talentos: Enganação +6, Iniciativa +1, Intimidação +6, Obter Informação +6, Percepção +8; Ataque Poderoso, Duro de Matar, Foco em Arma (espada longa), Fraudulento, Trespasar, Vitalidade x2.

Equipamento: couraça, escudo pesado, espada longa.

Eltras ND 3

Criado de Tellios, contratado pelo doutor para ajudá-lo nos afazeres do dia a dia, como comprar comida e lavar roupas. Malandro, e acostumado à rotina de Gorsengred, Eltras acaba fazendo mais do que isso — protege o doutor de enrascadas nas quais ele se meteria por ser bondoso e ingênuo.

Eltras é um rapaz alto e magricelo, com grandes olhos castanhos ligeiros e esportos.

Eltras: humano, Ladino 2, NB; Médio, desl. 9m; PV 15; CA 13 (+1 nível, +2 Des); corpo-a-corpo: adaga +0 (1d4, 19-20); hab. ataque furtivo +1d6, encontrar armadilhas, evasão, mente escorregadia; Fort +1, Ref +5, Von +2; For 9, Des 14, Con 10, Int 12, Sab 12, Car 11.

Perícias & Talentos: Acrobacia+7, Conhecimento (Gorsengred) +5, Diplomacia +5, Enganação +5, Furtividade +7, Iniciativa +7, Intuição +6, Ladinagem +7, Obter Informação +5, Ofício (criado) +6, Percepção +6; Esquiva, Prontidão, Terreno Familiar (Gorsengred).

Equipamento: adaga.

Doutor Tellios ND 4

Formado no Colégio Real de Médicos de Salistick, Tellios escolheu exercer seu ofício em Gorsengred. Em sua visão, era uma cidade com um povo carente, que precisaria de seus cuidados. O doutor só não contava que a cidade fosse dominada por três famílias corruptas, determinadas a impedir qualquer tipo de negócio altruísta — e muito menos que fosse ser envolvido em seus jogos de poder.

Tellios é um homem de meia idade, rechonchudo, com cabelos e barba grisalhos. Veste-se de maneira elegante, com casaca e chapéu, e porta-se com a altivez de um legítimo doutor. Apesar da aparência formal, é amigável e bem-humorado. Seu sonho é um dia abrir uma escola de medicina em Gorsengred.

Doutor Tellios: humano, Plebeu 4/Médico de Salistick 3*, LB; Médio, desl. 9m; PV 31; CA 12 (+3 nível, -1 Des); corpo-a-corpo: adaga +6 (1d4+3, mais 1d8 contra animais, humanoides e monstros, 19-20); hab. conhecimento anatômico, atenção médica, maleta médica, medicina avançada, remédios; Fort +1, Ref +5, Von +2; For 10, Des 8, Con 12, Int 17, Sab 14, Car 13.

Perícias & Talentos: Conhecimento (história) +13, Conhecimento (natureza) +13, Cura +18, Diplomacia +11, Ofício (alquimia) +17, Ofício (médico) +13, Percepção +12; Ateu, Diligente, Foco em Perícia (Cura), Foco em Perícia (Ofício [alquimia]), Fortitude Maior, Vontade de Ferro.

Atenção Médica: Tellios pode cuidar da saúde de até três pessoas. Enquanto estiverem com ele, essas pessoas recebem +2 em Fortitude e 10 PV adicionais, que podem ultrapassar seu máximo. Quando Tellios se separa dessas pessoas, os bônus desaparecem após 24 horas.

Medicina Avançada: como uma ação completa, Tellios pode fazer um teste de Cura (CD 15) em uma criatura. Se for bem-sucedido, ela recupera 1d10 PV, mais 1d10 para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD. Tellios só pode usar esta habilidade uma vez por dia numa mesma criatura.

Equipamento: adaga obra-prima, maleta médica.

*Para mais informações sobre a classe de prestígio médico de Salistick, consulte o *Guia da Trilogia*.



A Expedição de Darvos

Darvos é um homem rico. Entretanto, sua fortuna custou caro: por sua ambição, Iryna, sua filha, foi amaldiçoada. Agora, Darvos precisa levá-la a Galrasia, o único lugar de Arton onde a maldição pode ser desfeita. Mas, além de dinossauros, esta expedição enfrentará outro perigo: a própria Iryna, que talvez não queira ser curada...

A expedição de Darvos é uma aventura para personagens do 7º ao 9º nível. É uma “aventura” no sentido clássico da palavra: envolve uma viagem a uma região longínqua, exótica e deslumbrante; muito combate, e uma donzela em apuros. Há um pouco de terror devido à maldição de Iryna, mas no geral é uma história de exploração e ação.

Resumo da Aventura

A expedição de Darvos é dividida em duas partes. A aventura começa com os personagens sendo contratados por Darvos Ullott, o proprietário de uma mina em Villent, no reino de Deheon. O rico precisa que os aventureiros escoltem ele e Iryna, sua filha, até Galrasia. Darvos diz que Iryna está doente, e sua única chance de cura está na ilha. O que Darvos *não* diz é que a “doença” de sua filha é na verdade uma maldição de Tenebra!

A Parte 1 envolve a viagem dos personagens a Galrasia. Durante a viagem, percebem que marujos começam a sumir. A responsável por isso é Iryna — que, sob a cobertura da noite, alimenta-se do sangue dos marujos e atira seus corpos ao mar.

A Parte 1 termina quando os heróis chegam à ilha e são atacados por Iryna. Enlouquecida pela maldição, a garota não quer ser curada. Está disposta a matar... Para continuar morta.

Na Parte 2 os personagens exploram Galrasia em busca da cura. Após diversos problemas envolvendo animais e habitantes nativos da ilha, os aventureiros enfim encontram a cura. Podem aplicá-la, salvando a jovem — provavelmente na última hora.

Introdução

Proprietário de uma mina, Darvos Ullott tem tudo que o dinheiro pode comprar. Mas nem sempre foi assim. Por anos, ele foi um mercador humilde, batalhando sem sucesso para dar uma vida digna a sua família. O fato de viver em Villent, uma das cidades mais ricas do Reinado, repleta de mansões e palacetes, tornava sua pobreza ainda mais sofrida.

Darvos tinha uma esposa, Anna, e uma filha, Iryna. Quando uma doença levou Anna, Darvos desesperou-se. Se tivesse dinheiro para contratar um clérigo, sua esposa estaria viva! Determinado a impedir que o mesmo acontecesse com Iryna, Darvos pegou sua carroça e partiu em viagem pelos ermos, em busca de algo que pudesse mudar seu destino.

Sua busca foi recompensada... De certa forma.

Em um bosque de Deheon, Darvos encontrou a entrada de uma caverna. Quando se aproximou, um vento gélido soprou das profundezas. O mercador tremeu da cabeça aos pés,

e começou a recuar... Mas então lembrou-se de sua família. E, com a coragem trazida pela obsessão, avançou.

O que Darvos encontrou nas profundezas deixou-o boquiaberto. Uma mina feita por anões — o tamanho e a qualidade das ferramentas eram inconfundíveis. Abandonada. E o mais impressionante: o minério extraído de lá não era ferro, ou mesmo ouro, mas sim um metal prateado, brilhante e leve. Mitral.

Darvos caiu de joelhos e chorou. Estava rico.

Nos meses que se seguiram, Darvos criou um pequeno império. No começo, manteve sua descoberta em segredo, ele mesmo extraindo o minério e vendendo-o em feiras de Villent, Valkaria e outras cidades. Com o tempo, acumulou Tibares para contratar ajudantes e guardas. Enfim, tinha a riqueza com a qual sempre sonhara. Tudo estava indo bem. Até que, certa manhã, Iryna acordou doente.

Sem perder tempo, o mercador contratou um clérigo para curá-la, apenas para ouvir do homem santo que sua filha não estava doente, mas sim amaldiçoada; não estava morrendo, mas sim transformando-se em um monstro morto-vivo. E o pior: a maldição era fruto dos deuses. Nenhum mortal poderia desfazê-la.

Darvos não sabia, mas, ao entrar na mina, fora punido. Por sua ganância, perderia aquilo que mais prezava: sua filha. Mais uma vez desesperado, o mercador contratou sábios, magos, adivinhos. Enfim, teve um pingo de esperança. Ouviu que havia, em Arton, um lugar de pura vida. Um lugar onde qualquer doença podia ser curada. Onde a morte podia ser vencida.

Galrasia.

Infelizmente, Galrasia é uma ilha. Longe da civilização. Para chegar lá, Darvos precisaria passar por uma longa e perigosa jornada. E, para isso, precisaria de um grupo de heróis.

O Segredo da Mina de Mitral

A mina que Darvos Ullott encontrou foi construída por anões devotos de Tenebra, exilados de Doherimm por praticar rituais proibidos. Vagando pelo subterrâneo, eles encontraram um veio de mitral. Os anões usaram o mitral para forjar armas e atacar uma guarnição de Doherimm, por vingança. Eles massacraram a guarnição, mas um dos guardas conseguiu escapar e alertar o exército do reino. A vasta inferioridade numérica condenou os seguidores da Deusa das Trevas.

Antes de atacar a guarnição, entretanto, os anões de Tenebra haviam consagrado a mina a sua divindade. Qualquer um que entrasse lá seria punido, amaldiçoado. Sem opção, os anões de Doherimm selaram os túneis que levavam à mina. Eles apenas não sabiam que havia uma passagem para a superfície... E que, duzentos anos depois, um humano iria encontrá-la.

A história da mina de mitral serve apenas de pano de fundo. Entretanto, nada impede que você use-a em uma aventura de sua própria autoria.

Parte 1: Para Galrasia!

Em que os personagens embarcam para Galrasia, levando uma carga bastante preciosa — e perigosa.

1. Para Villent

Vocês estão tomando o café da manhã em uma taverna, após sua última aventura, quando são abordados por um halfling de cabelos encaracolados, vestindo um fraque adornado com joias. “Senhores, permitam que me apresente. Sou Gully, mordomo de Mestre Darvos Ullott, ilustre mercador da cidade de Villent, no reino de Deheon. Meu amo precisa de serviços que os senhores podem prover. Ele está disposto a pagar generosamente”.

Gully não pode fornecer mais detalhes, pois Darvos quer fazer sua proposta pessoalmente. Entretanto, oferece-se para teletransportar os personagens até a mansão de seu amo — possui treinamento de mago, para melhor servir. Caso os personagens não aceitem a proposta, o halfling poderá teletransportá-los de volta para cá, de modo que os aventureiros não têm nada a perder.

Se os heróis não se interessarem, Gully saca uma moeda e atira-a para um deles. Ela reluz prateada, sem nenhum desgaste. Um personagem anão ou treinado em Conhecimento (engenharia) ou Ofício (metalurgia) percebe que moeda é feita de mitral. Gully diz: “Meu amo não acredita em ouro e outros metais inferiores. Vocês não querem desperdiçar sua oferta”. Qualquer uso de perícia ou magia revela que o halfling está mesmo falando a verdade, e não há qualquer malícia ou má intenção na proposta.

Caso os personagens continuem recusando, bem, a aventura tomará outro rumo. Você pode seguir com uma história de sua própria autoria ou apenas conduzir o jogo ao redor das ações espontâneas dos jogadores. Contudo, a maior parte dos grupos aceitará uma proposta tão generosa quanto esta. Continue com a instantânea jornada até a mansão de Darvos.

O halfling gesticula e pronuncia palavras mágicas. Um anel de luz surge no chão ao redor de vocês, emitindo um zunido baixo. Subitamente, o mundo pisca, e vocês se veem em um salão amplo, iluminado por gemas mágicas. No centro, sobre um pedestal, uma armadura completa... Feita de mitral! Reluzente, ela prende a atenção de vocês.

Vocês são retirados do transe pela voz polida de Gully. “Sejam bem-vindos à casa de Darvos. Ele irá recebê-los à noite, na ceia. Vocês podem descansar até lá, ou passear pela cidade”.

Se os personagens ficarem na casa, serão conduzidos por criados a quartos amplos e confortáveis. Se saírem, terão uma surpresa: não estão mais na cidade onde estavam antes, mas em Villent, no reino de Deheon! Villent é uma metrópole rica, repleta de mansões e palacetes. Há grandes lojas, onde os personagens podem comprar qualquer item comum — e até mesmo alguns itens mágicos menores, como poções e pergaminhos.

Os aventureiros podem investigar sobre Darvos. Exija um teste de Obter Informação. De acordo com o resultado do teste, eles descobrem as informações a seguir.

Teste	Informação
15	Darvos é um homem rico. Um dos mais ricos de Villent. E isso não é pouca coisa...
17	A fortuna de Darvos vem de sua mina de mitral.
20	Darvos mudou-se para Villent há seis meses. A mansão onde ele mora foi comprada de outro ricoço.
25	Darvos possui uma filha, uma jovem de beleza ímpar. Há semanas ela não é vista fora da mansão.
30	Na verdade, Darvos não é novo em Villent. Ele sempre morou aqui, mas antes era um mercador humilde. Há um ano, saiu da cidade. Há seis meses, voltou, como um homem rico. Como antes era anônimo, quase ninguém se lembrou dele.

No fim da tarde, os personagens devem voltar à mansão.

2. Reunião com Darvos

Perto do anoitecer, vocês voltam à casa de Darvos. São levados por criados até salas de banho, onde são limpos. Então, a uma sala de jantar com uma mesa comprida, com vinte lugares. Só um deles está ocupado — a cabeceira, onde senta-se um homem de meia idade, com cabelos e barba castanhos e olhar sério.

O homem olha para vocês e fala, com voz grave:

“Sejam bem-vindos. Meu nome é Darvos Ullott. Como somos pessoas ocupadas, irei direto ao assunto. Amanhã partirei com minha filha em uma expedição marítima rumo à ilha de Galrasia. Para essa viagem, preciso de uma escolta... E, pelo que escutei de seus feitos, vocês são os candidatos ideais. Se aceitarem me acompanhar, pagarei a cada um dois mil Tibares de ouro. Além disso, qualquer tesouro que encontrarem na expedição será de vocês. Alguma pergunta?”

A seguir estão algumas perguntas que os personagens podem fazer, seguidas pelas respostas de Darvos.

• QUAL O OBJETIVO DA EXPEDIÇÃO?

(Darvos suspira e olha para o chão.) Minha filha, Iryna, está doente. Os melhores curandeiros do Reinado, do Império de Tauron e até mesmo de Salistick, na Liga Independente, não puderam ajudá-la. Entretanto, em Galrasia há uma substância que pode curá-la. Por isso preciso ir até a ilha.

• POR QUE SIMPLEMENTE NÃO SE TELETRANSPORTAR PARA A ILHA?

Magias de teletransporte são poderosas, mas têm limitações. É necessário que o mago conheça o local de destino para alcançá-lo, e Gully nunca esteve em Galrasia.

• NÃO É ARRISCADO LEVAR SUA FILHA NA EXPEDIÇÃO?

Sim. Mas a doença está em estado avançado, e temo que Iryna não tenha muito tempo. É melhor que ela esteja conosco para receber o remédio assim que ele for encontrado.

• FALE MAIS SOBRE A DOENÇA DE SUA FILHA.

Não sou um curandeiro. Tudo que posso dizer é que a moléstia de minha filha está drenando sua força vital. A cada dia, ela está mais fraca... Em breve, não conseguirá mais resistir. (Darvos funga para segurar uma lágrima.)

Darvos não está sendo completamente honesto aqui — ele sabe que Iryna na verdade está amaldiçoada. Um personagem que peça especificamente pode fazer um teste de Intuição contra CD 20. Se for bem-sucedido, nota que Darvos está escondendo algo.

• DE ONDE VEM SUA FORTUNA?

Isso não importa. Mas, se querem mesmo saber, sou um mercador, e também proprietário de uma mina. Tenho dinheiro para pagar o que prometi.

• SE VOCÊ É TÃO RICO ASSIM, QUE TAL AUMENTAR NOSSO PAGAMENTO?

Levem-nos até Galrasia e de volta até aqui em segurança e conversaremos sobre um aumento.

Se os personagens pressionarem demais, um deles pode fazer um teste de Diplomacia oposto com Darvos (que tem bônus de +10). Se o aventureiro vencer, Darvos aumenta a proposta para 2.500 TO por herói.

• E QUANTO ÀQUELA ARMADURA NO SALÃO...?

Um símbolo do que conquistei com meu trabalho.

Se um personagem argumentar que a armadura pode fazer diferença na expedição, Darvos concorda em emprestá-la. É uma armadura completa de mitral obra-prima (armadura média, bônus na CA +8, bônus máximo de Destreza +3, penalidade de armadura -2). A armadura é muito reluzente e, em ambientes iluminados, fornece um bônus extra de +2 na CA, mas apenas na primeira rodada de combate — após isso, os inimigos se acostumam ao reflexo.

Após a reunião, o jantar começa.

Darvos faz um sinal com os dedos e, de um corredor de serviço, quatro criados surgem trazendo pratos de comida em bandejas de prata. Darvos diz: “Comam. Vão precisar de bastante energia para os próximos dias”.

Quando os criados saem, outra pessoa chega. É uma moça jovem e delicada, com pele alva, grandes olhos azuis e cabelos negros que fluem lisos pelas costas e sobre os ombros. Ela usa um vestido branco e simples. Aproxima-se da mesa em silêncio e olhando para o chão.

Quando a vê, Darvos mostra surpresa. “Iryna, você deveria estar em seu quarto!”. A moça responde em um sussurro. “Quis jantar com você, pai”. Darvos sentencia: “Sente-se então. Essas pessoas irão nos acompanhar na viagem. Aventureiros, esta é Iryna, minha filha”.

Se os Personagens Descobrirem Demais

É possível, pesquisando na cidade ou conversando com Darvos, que os personagens descubram que há algo de estranho na fortuna do homem, ou que ele sabe mais sobre a doença de sua filha do que disse.

Se os personagens pressionarem Darvos, ele admite ter encontrado a mina de mitral em um golpe de sorte, e que toda a sua fortuna vem de lá. Também admite que a “doença” de Iryna é na verdade uma maldição, causada por ele ter entrado na mina. Entretanto, Darvos *não* diz que Iryna está se transformando num monstro morto-vivo. Ele teme que os personagens resolvam matar a garota caso descubram a verdade.

Darvos não fala nada disso na presença de Iryna; se os personagens pressionarem-no durante o jantar, ele pede para que ela se retire. Apenas quando estiver sozinho com os aventureiros o mercador pode falar.

Iryna sorri para vocês, mas fica um pouco corada. Então, baixa o rosto e fica olhando para seu prato.

Durante o jantar, Darvos conversa um pouco, sobre amenidades (“A corte de Deheon requisitou que eu armasse o Protetorado do Reino. Ainda estou pensando na proposta”). Iryna come em silêncio. Filha de um mercador humilde que subitamente enriqueceu, não está acostumada a morar em uma mansão e a ter criados, por isso é bastante tímida. Entretanto, se um personagem puxar conversa, ela pode se enturmar. Iryna é bastante bonita, e pode até mesmo “trocar olhares” com algum personagem — especialmente um paladino, bardo ou outro “bonitão”.

Personagens treinados em Conhecimento (nobreza) podem fazer um teste contra CD 15. Se forem bem-sucedidos, notam que Darvos e Iryna não se portam como nobres à mesa: não são afetados, comem comida comum e tratam os personagens como iguais. Isto é apenas mais uma pista de que a fortuna de Darvos é recente.

Quando a janta acaba, criados surgem para conduzir os personagens a seus quartos.

3. Ataque na Véspera

Após o jantar, criados surgem e levam vocês até seus quartos. As camas são muito confortáveis, com travesseiros de penas de ganso, e vocês dormem um sono profundo. Até que...

Peça aos jogadores testes de Percepção contra CD 10, com uma penalidade de -10 por estarem dormindo. Personagens bem-sucedidos acordam sentindo calor e escutando um som crepitante. Abrindo a porta de seus quartos, veem que o corredor está em chamas! A onda de calor faz seus corpos arderem... E está cada vez pior!

Role Iniciativa. Personagens acordados podem agir normalmente. Aventureiros adormecidos podem ser acordados, mas só agem na rodada seguinte. Todos acordam na terceira rodada, devido ao calor.

Os heróis precisam escapar do corredor, que tem 15m de comprimento. Até escapar, sofrem 1d6 pontos de dano cumulativo de fogo por rodada: ou seja, 1d6 na primeira rodada, 2d6 na segunda, 3d6 na terceira... Até um máximo de 6d6, na sexta rodada. Isso porque as chamas estão aumentando, e são sobrenaturalmente quentes (os personagens já vão descobrir o porquê).

Saindo do corredor, os personagens chegam a um salão.

Vocês escapam do corredor em chamas e chegam a um dos salões da mansão. No centro, veem a fonte do incêndio: uma criatura humanoide, com três metros de altura, completamente feita de chamas. Ela está avançando em direção a outro corredor, disparando labaredas a cada passo.

Do corredor para o qual a criatura está se dirigindo surge Darvos, de pijamas. Ele grita: “Socorro! O monstro quer matar minha filha!”. O grito de Darvos faz a criatura voltar-se para vocês...

Role Iniciativa novamente, agora com a criatura — um luminescente. O luminescente é um servo do Deus-Sol, e veio até a mansão para destruir Iryna, que considera uma cria de Tenebra. Ele luta até ser destruído.

O salão é amplo, e não está completamente tomado pelas chamas (ao contrário do corredor, que era estreito). Entretanto, está muito quente e enfumaçado. No início de cada rodada, os personagens sofrem 1d6 pontos de dano de fogo pelo calor e devem fazer um teste de Fortitude (CD 10 +1 por teste anterior), devido à fumaça. Um personagem que falhe no teste de resistência perde a rodada tossindo, sem conseguir realizar nenhuma outra ação.

Quando os personagens destruírem o luminescente, o fogo subitamente se apaga. Darvos e Iryna agradecem. Se for perguntado, Darvos diz não ter ideia de por que sua casa foi atacada.

O propósito desta cena, além de esquentar um pouco a aventura (com o perdão do trocadilho), é gerar mais empatia por Iryna. Quanto mais os personagens se importarem com ela, mais interessantes serão as próximas cenas.

4. Embarcando

Após o ataque do monstro de fogo, os criados começam a arrumar a casa. Logo amanhece, e Gully chega à mansão. Darvos pergunta: “Prontos para viajar?”.

Gully passou a noite em Malpetrim, onde arranhou um barco para a expedição de Darvos (por isso não estava presente durante o ataque do elemental). Agora, voltou para Villent para levar seu amo, Iryna e os personagens até o navio.

Mais uma vez, o halfling gesticula, pronuncia palavras mágicas e faz o mundo piscar. Desta vez, vocês surgem num porto movimentado, com várias docas com veleiros e galeões.

Atrás, uma cidade pequena, mas bastante movimentada. É uma manhã de sol forte e céu azul, e vocês estão em Malpe-trim, a Cidade dos Heróis.

Gully aponta para um barco espremido entre um trirreme do Império de Tauron e um galeão do Reinado. “Aquele é o Filha do Oceano. Seu capitão é Joldan, um bom marujo, pelo que escutei no porto. Ele está pronto para partir”. Darvos olha para o halfling. “Obrigado, Gully. Cuide das coisas enquanto eu estiver fora”. Gully faz uma mesura e, em um clarão de luz, desaparece.

Os personagens podem embarcar com Darvos ou aproveitar para fazer compras de última hora — a tripulação ainda está fazendo as preparações finais. Cedo ou tarde, os aventureiros devem ir para o navio.

Vocês sobem a rampa que leva para o Filha do Oceano — um veleiro de tamanho médio, com três mastros. No convés, mais de vinte marujos correm entre os cordames, obedecendo aos berros de um grande minotauro de pelo cinzento.

No timão, um homem alto e magro, com cabelos verdes esvoaçantes, observa tudo com satisfação no rosto. Quando os vê, salta para sua direção. “Sejam bem-vindos ao Filha do Oceano! Sou o Capitão Joldan. E vocês?”.

Os personagens podem se apresentar para o capitão. Mas em breve são interrompidos; avance para a Cena 5.

5. Viagem a Galrasia

A voz de trovão do imediato retumba pelo convés: “Tudo pronto, capitão!”. Em resposta, o Capitão Joldan dá a ordem: “Levantar âncora!”. O porto de Malpe-trim começa a se afastar, e logo vocês estão em alto mar.

No começo, os marujos correm de um lado para o outro, ajustando os cordames e as velas, mas logo a rota é estabelecida e tudo se acalma. À frente, apenas a imensidão azul do céu e do mar...

A viagem a Galrasia leva dez dias. Os eventos de cada dia são descritos a seguir. Veja a caixa de texto “Diário de Bordo”, na página 60, para um resumo da viagem. Além de envolver-se nos eventos, os personagens podem explorar o navio e conversar com a tripulação (veja a caixa de texto “O Navio e sua Tripulação”).

Dia 1

A viagem recém começou, e vocês ainda estão se habituando ao balançar do navio, ao cheiro do mar e ao sol forte. Darvos e Iryna também estão passeando pelo convés, quando, subitamente, a jovem coloca a mão no rosto, tonta.

Iryna passa mal e desmaia. Se um personagem estiver por perto, pode fazer um gesto galante e segurá-la antes que caia no chão... Ao fazer isso, nota que, à luz do sol, a jovem parece muito pálida.

Darvos diz que o sol forte deve ter feito mal a ela, e pede para o personagem colocá-la em seu quarto. O mercador não

O Navio e sua Tripulação

A seguir está a descrição do *Filha do Oceano* e dos marujos que trabalham nele. Para as fichas dos PdMs, consulte o fim da aventura.

O Filha do Oceano

O navio do Capitão Joldan é um veleiro de tamanho médio, com 18m de comprimento e 6m de largura. Possui três mastros, dois conveses (o superior, a céu aberto, e o inferior, no porão) e tombadilho (a construção no fundo do navio).

Dentro do tombadilho há dois quartos, um para o capitão e um para o imediato. Nesta viagem, o quarto do imediato será usado por Iryna. No convés inferior, há redes para os marujos dormirem. Darvos, os aventureiros e Ortius, o imediato, também ocuparão redes durante a viagem. O resto do espaço é preenchido por baús com os pertences de cada tripulante e barris com água, grãos e outros mantimentos.

Na proa (a frente do navio) há uma balista, a única arma do *Filha do Oceano*.

Balista

Essencialmente uma besta gigante, a balista é capaz de disparar projéteis do tamanho de lanças. Uma balista ocupa um quadrado de 1,5m de lado.

Usar uma balista é uma ação padrão, e exige um ataque à distância (uma balista é uma arma marcial). Recarregar uma balista exige três ações completas. Com uma equipe de três pessoas a balista pode disparar uma vez a cada duas rodadas (uma para disparar, outra para recarregar).

Arma Marcial de Ataque à Distância • Dano 6d8 • Crítico 19-20 • Distância 30m • Tipo Perfuração • Peso 150kg.

Capitão Joldan

“O som das ondas é a música da liberdade!”

O capitão do *Filha do Oceano*, Joldan é um homem na faixa dos 30 anos. É alto, magro e atlético, com cabelos verdes esvoaçantes, olhos também verdes e um sorriso largo. Veste-se com roupas leves e soltas — uma calça curta e uma camisa aberta —, e anda de pés descalços.

Órfão, sua lembrança mais antiga é perambular por um porto qualquer até ser capturado por piratas para servir de grumete. Mais tarde, tornou-se ele mesmo um pirata. Quando juntou dinheiro suficiente, comprou seu próprio navio e largou a pirataria. Joldan adora o mar, e prefere explorá-lo a lutar e roubar.

(continua na página 58)

(continuação da página 57)

Joldan é meio elfo-do-mar — por isso seu cabelo esquisito, e seu gosto pelos domínios do Oceano. Gosta de viagens, e pode conversar com os aventureiros sobre os lugares que eles visitaram. Ele conhece bem o Mar Negro, e já fez algumas viagens até Galrasia, embora nunca tenha descido para a ilha.

Primeiro Imediato Ortius

“Para seu posto, marujo!”

Emurrado e ríspido, o primeiro imediato do *Filha do Oceano* é o oposto de seu capitão. Também pudera: Ortius é um minotauro, ex-centurião do Império de Tauron, condenado por um crime de corrupção... Que não cometeu. O governador a quem ele servia estava desviando impostos — mas, quando foi descoberto, colocou a culpa em Ortius.

Antes de ser preso, o minotauro conseguiu fugir até um porto, onde o *Filha do Oceano* estava ancorado. Sem alternativa, alistou-se como marujo. Em pouco tempo, suas habilidades de liderança se mostraram, e ele foi promovido a seu cargo atual.

Ortius é um militar até os ossos. Pode se dar bem com guerreiros, samurais e clérigos de alguns deuses. Tem sutil desprezo por magos e feiticeiros, e odeia ladinos. Já teve problemas com alguns marujos ex-piratas, mas no geral é respeitado pela tripulação — embora ninguém goste de sua companhia, todos gostam de ter ele por perto quando um navio pirata ou um monstro marinho surge no horizonte...

Outros Marujos

Além do capitão e do primeiro imediato, o *Filha do Oceano* tem uma tripulação de 27 marujos. Em sua maior parte, são homens experientes, acostumados a uma vida no mar — mas não a serem devorados um a um por uma menina vampira!

A seguir estão alguns marujos com os quais os personagens podem interagir. Todos usam a mesma ficha (veja no fim da aventura). Preste atenção a suas personalidades e use-as nas interações com os aventureiros. Isso tornará tudo mais interessante quando eles começarem a desaparecer durante a viagem...

Aldrin. Um jovem meio-elfo, de cabelos longos e bem cuidados. Um vagabundo mulherengo, alistou-se na tripulação para fugir do pai de uma moça que desonrou. Não aprendeu a lição, e vai dar em cima de qualquer personagem feminina.

(continua na página 59)

está errado — o sol fez mal a Iryna. Entretanto, este não foi um caso de insolação, mas sim uma reação do vampirismo latente da jovem (veja a caixa de texto “A Transformação de Iryna”, na página 62).

Pelo resto da viagem, Iryna não vai sair de seu quarto. Pelo menos, não de dia... Seu pai vai visitá-la e levar comida a ela. Se for perguntado, Darvos responde que Iryna está cada vez pior, e não consegue mais sair da cama.

Dia 2

Na segunda noite de viagem, Tyldras reúne os marujos para contar uma de suas histórias. “Sabem para onde estamos indo? Galrasia! Uma ilha imensa e cheia de vida. É habitada pelos lagartos-trovão, feras maiores que qualquer coisa no continente, e mais furiosas também. Também há tribos primitivas, que capturam viajantes como nós... Para devorá-los! Ah, mas se isso fosse tudo...”

“Galrasia é misteriosa, com segredos sombrios no fundo de suas matas. Há ruínas que nunca poderiam ter sido erguidas pelos selvagens. Ninguém sabe quem as construiu, mas quem quer que tenha sido, deixou tesouros para trás.”

“Aposto um barril de rum anão e uma caixa de fumo halfling como Darvos está indo para a ilha atrás dessas ruínas. Vários homens ricos organizam expedições e atravessam as selvas atrás delas. Muitos têm de enfrentar as feras ou lutar com os selvagens. Poucos retornam. Pois Galrasia é um lugar de muita vida... Mas também de muita morte.”

Ao fim do relato, os marujos mais novos ou impressionáveis, como Hermin e Ernel, estão com os olhos arregalados e a respiração suspensa. Tyldras quebra o clima de terror com uma risada rouca, mostrando sua boca desdentada.

Dia 3

Na pausa para o almoço, o marujo Ollin, um halfling com cara de poucos amigos, se aproxima de vocês. “Ei, quem passar o tempo? Tenho alguns dados aqui. Se vocês tiverem algumas moedas para apostar, desçam para o convés inferior, onde Ortius não vai nos ver”.

Além de Ollin, há outros 1d3+1 marujos na jogatina. Se os aventureiros aceitarem participar, faça uma disputa de Enganação entre todos os participantes. Marujos típicos têm bônus de +1, mas o halfling tem bônus de +15. Todos os perdedores perdem 1d10 TO. O vencedor ganha a soma dos TO perdidos. Se você tiver o suplemento *Guia da Trilogia*, pode usar as regras de jogatina presentes no livro.

Dia 4

Na manhã do quarto dia, o navio entra num banco de névoas. Em instantes, tudo que vocês veem são brumas cinzentas. À medida que os minutos se estendem, os marujos ficam mais apreensivos. Um silêncio nervoso toma conta do navio, e tudo que vocês escutam é o som das ondas batendo no casco.

O silêncio é quebrado por um guincho alto e terrível. Então, um jato de água irrompe do mar, molhando todo o convés — e revelando o pescoço e a cabeça gigantesca de uma serpente marinha. Os marujos gritam: “Monstro do mar!”.

Role Iniciativa entre os personagens e a criatura. Sob as ordens de Ortius, os marujos fogem para o convés inferior (o minotauro sabe que os coitados não têm chance contra o monstro). O próprio Ortius fica ocupado ajudando os tripulantes a escapar. Joldan também não pode lutar, pois fica sozinho manejando o navio. Cabe aos personagens enfrentar o monstro!

Por causa dos barris, caixotes, velas e cordames, o movimento no navio é reduzido à metade. Além disso, devido ao balançar das ondas, sempre que um personagem fizer um movimento, deve fazer um teste de Acrobacia (CD 10). Em caso de falha, não consegue se mover. Em caso de falha por 5 ou mais, cai no chão. Por fim, por causa da névoa, a serpente marinha tem camuflagem contra os ataques dos personagens.

Se você quiser complicar ainda mais as coisas, alguns marujos podem cair no mar e gritar por socorro. Salvá-los exige testes de Atletismo para nadar até eles e de volta até o barco. Por outro lado, se o grupo estiver indo mal, Ortius pode ajudar.

Quando a serpente for morta, Joldan e Ortius agradecem aos personagens, e os marujos voltam aos seus postos.

Dia 5

Na manhã do quinto dia, Ortius grita enfurecido: “Onde está Corvin? Ele deveria ter amarrado a bujarrona!”. Os outros marujos se entreolham e dão de ombros. “Ninguém viu ele hoje, chefe”, responde a voz rouca de Tyldras. A raiva torna-se inquietação, e Ortius começa uma busca pelo tripulante sumido. O navio é vasculhado, mas Corvin não está em parte alguma.

Após a busca, Joldan declara que Corvin deve ter se desequilibrado enquanto fazia suas necessidades, caído do navio e se afogado. À noite, a tripulação bebe em sua honra.

Na verdade, Corvin foi morto por Iryna. Na noite do quarto dia, a jovem acordou com sede — sede de sangue. Saiu do quarto e mordeu o pescoço de Corvin. Após beber o sangue do marujo, atirou seu corpo ao mar. Tudo isso sem ser vista, graças à bênção de Tenebra (veja a caixa de texto “A Transformação de Iryna”, na página 62).

Se personagens quiserem investigar, peça um teste de Percepção (CD 25). Um aventureiro bem-sucedido encontra manchas de sangue no convés superior, perto do tombadilho. Se os heróis mostrarem as manchas a Joldan, ele fica preocupado, mas acaba por julgar que o sangue foi derramado durante a luta contra a serpente.

Dia 6

O sexto dia amanhece pálido e gélido. A morte de Corvin afetou a tripulação, e o clima no navio piora. As horas passam em silêncio, até que anoitece.

(continuação da página 57)

Bogrun. Um careca gordo e seboso, Bogrun é um ladrão foragido, que se alistou na tripulação do *Filha do Oceano* para fugir das autoridades do Reinado. Ao contrário de Ortius, Bogrun *realmente* cometeu os crimes dos quais foi acusado! Ninguém na tripulação sabe disso. Bogrun preferia estar num barco pirata, mas não vai arriscar descer para um porto por enquanto.

Cellephor. Um elfo ancião de cabelos brancos e olhos vazados. Com centenas de anos de idade, é o único tripulante mais velho que Tyldras. Cellephor era um mestre em especiarias na antiga cidade élfica de Lenórienn. Quando a cidade caiu, ele fugiu para os reinos humanos. Sem se encaixar em nenhum lugar, acabou parando no *Filha do Oceano*, onde tornou-se o cozinheiro do navio. É quieto, apenas murmurando melancolias sobre como Lenórienn era um lugar maravilhoso e que se perdeu.

Corvin. Um humano de meia idade, careca e com queixo grande, coberto por barba rala negra. Marujo de carreira, já serviu em vários navios. É um homem calmo e sensato.

Ernel. Um rapazote de quinze anos, Ernel é o grumete do navio, auxiliando Cellephor a preparar o grude que os marujos comem todo dia. Ernel fugiu de casa para viver aventuras, e é muito empolgado. Quando encontrar os aventureiros, não vai desgrudar deles — até porque não suporta os resmungos incessantes do elfo cozinheiro.

Flax. Um halfling jovem, de rosto redondo e barba proeminente. Procura passar a maior parte do tempo no cesto da gávea. Diz que faz isso porque tem “visão élfica”... Na verdade, é porque lá pode dormir sem que ninguém veja.

Gilmus. Alto, esguio e com o rosto coberto por trapos, Gilmus é novo no navio, e ninguém sabe muito sobre ele. Os outros marujos suspeitam de que ele tenha alguma doença, e não se aproximam. Na verdade, Gilmus é um lefou, e usa os panos para esconder a carapaça que cobre seu corpo. Acostumado a ser evitado, é quieto e silencioso.

Hermin. Um rapaz magrelo, de olhos pequenos e dentes tortos. Feio e burro, os outros marujos dizem que seu pai era um orc, mas que Hermin só herdou a burrice dele, não sua força. Isto provavelmente é verdade.

Ollin. Um halfling emburrado, magro, forte e de suíças castanhas. Quando não está mascando fumo, está xingando. Ágil para saltar entre os mastros e velas, é um bom tripulante... Mas prefere jogos de azar a trabalho.

Tyldras. Um velho marujo de carreira. Manco, banguela, com barba rala cinzenta. Sempre tem uma história para contar. Apesar de estar sempre reclamando de dores, é bem-humorado.

Diário de Bordo

A seguir está um resumo dos eventos da viagem.

Dia 1. Iryna passa mal e entra em seu quarto, de onde não sai mais (pelo menos, não durante o dia).

Dia 2. Tyldras conta uma história sobre Galrasia.

Dia 3. Oillin convida os personagens para uma jogatina.

Dia 4. O navio é atacado por uma serpente marinha.

Dia 5. Corin desaparece.

Dia 6. O dia passa sem incidentes, mas o clima no navio é ruim por causa da morte do marujo (embora ninguém ainda desconfie de nada sobrenatural). À noite, um personagem é atacado por uma cria de Iryna. A tripulação discute, mas Joldan consegue esfriar os ânimos.

Dia 7. Hermin desaparece.

Dia 8. Tyldras desaparece.

Dia 9. Cellephor desaparece.

Dia 10. Oillin desaparece. Galrasia é avistada. Iryna domina a mente de alguns marujos e, com eles, ataca os personagens.

Nada acontece durante o dia. À noite, escolha um personagem. Para o jogador do personagem escolhido, descreva o seguinte.

É a noite do sexto dia, e você está no convés, sozinho, quando escuta o som de passos.

Invente qualquer razão para o personagem estar sozinho. Por exemplo, um mago pode estar procurando um lugar quieto para estudar. Em último caso, o aventureiro foi fazer suas necessidades...

Quem está se aproximando do herói é Aldrin — ou algo que *era* Aldrin. O marujo estava na ronda noturna quando viu Iryna no convés. Foi até ela, conversar (com segundas intenções...). Iryna recém havia se alimentado de Hermin e atirado seu corpo ao mar, como fizera com Corvin, e se assustou com a aproximação de Aldrin, achando que ele tivesse visto algo. Por reflexo, usou um de seus novos poderes para destruir a mente do marujo, transformando-o num tipo de zumbi. Assustada, a garota fugiu para seu quarto. Aldrin, por sua vez, ficou vagando pelo convés até encontrar algo para atacar — no caso, o personagem.

Se o herói perguntar quem está vindo, escutará apenas um gemido leve. Então, verá Aldrin, mas curvado e cambaleante, com a pele seca e esbranquiçada, e os olhos completamente brancos e vazios... Role Iniciativa.

Se o personagem gritar por ajuda, os outros aventureiros acordam e podem rolar Iniciativa também. Eles precisam percorrer pelo menos 15m para chegar do convés inferior até onde

o personagem está (e provavelmente gastar pelo menos uma ação de movimento para pegar uma arma).

Quando o combate termina, a tripulação aparece, atraída pelo barulho.

Os marujos surgem, gritando: “O que aconteceu?”, “Um homem morreu aqui!”, “Chamem o capitão!”. É noite, mas uma tocha no convés ilumina o suficiente para vocês verem que os marujos estão carregando pinos de madeira, garrafas e outras armas improvisadas.

O capitão e o imediato não tardam a chegar. Joldan olha para vocês e pergunta: “Pelo Oceano, o que aconteceu aqui?”.

Os personagens não precisam se explicar muito: ao ver o corpo de Aldrin, fica evidente que ele se transformou num tipo de monstro. Resta saber *como*. Uma discussão começa. Tyldras diz que a serpente marinha era filha do Grande Oceano; quando os personagens mataram o monstro, o deus amaldiçoou o navio. Bogrun sussurra que Gildas deve ser um bruxo, tentando matar todos (se ele esconde o rosto, boa coisa não é). Oillin diz que é tudo culpa de Iryna — todos sabem que trazer mulheres a bordo dá azar. Se houver uma personagem feminina no grupo, o halfling também a culpa.

O caos se instaura. Se os personagens tiverem bons argumentos, a tripulação vai seguir sua opinião — a não ser que eles culpem Iryna. Neste caso, Ortius diz: “Ninguém toca na menina”. Os jogadores podem suspeitar de que o imediato está enfeitiçado, mas a verdade é mais simples. Como um devoto de Tauron, o minotauro deve proteger os mais fracos. E, na cabeça de Ortius, Iryna é bem fraca... Darvos, obviamente, fica ultrajado com qualquer ameaça a sua filha: “Contratei-os para que a salvassem, não a condenassem! Deveriam se envergonhar”. Joldan termina com a discussão: “Ela é só uma menina, e está muito doente. Ninguém vai machucá-la, não em *meu* barco”. Os personagens não têm muito a fazer. Não podem atacar *toda* a tripulação — mesmo que ganhassem, ficariam à deriva no Mar Negro... No fim, o capitão manda todos voltarem para seus postos e esfria os ânimos.

Dia 7

O sétimo dia transcorre sem incidentes. Mas o clima no navio não podia ser pior. Alguns marujos, abalados com os eventos das últimas noites, se assustam com qualquer barulho ou sombra. Outros, exaltados com a discussão da noite anterior, ficam agressivos, empurrando e xingando a esmo. O tempo também não ajuda. O sol, pálido, emite uma tênue luz avermelhada, que não vence as nuvens espessas e a névoa cinzenta que acompanha o navio.

Na hora do almoço, Ernel, o grumete, percebe que Hermin não veio pegar sua ração. A tripulação procura por ele, apenas para descobrir que ele sumiu... Assim como Corin. O clima no navio piora ainda mais. Mas, isolados no meio do Mar Negro, não há muito que se possa fazer além de continuar navegando.

Se os personagens quiserem investigar, peça um teste de Percepção. Independente do resultado, diga que não encontraram nada. Afinal, não há nada para ser encontrado. A seu critério, você pode inserir algumas pistas falsas. Talvez Bogrun tenha roubado algo dos personagens e escondido no baú de Gilmus, para incriminá-lo.

Caso os heróis queiram fazer rondas noturnas, peça um teste estendido de Percepção (CD 35, três sucessos exigidos). É um teste difícil, mas não impossível e, se eles forem bem-sucedidos, conseguem ver Iryna se alimentando. Com isso, adiantam os eventos do dia 10 — e evitam a morte de alguns marujos. Mas, fora isso, a aventura não muda muito.

Se os personagens não fizerem nada (ou não forem bem-sucedidos), siga adiante.

Dia 8

O oitavo dia amanhece com a notícia de que mais um marujo desapareceu. Desta vez, Tyldras, o velho lobo do mar.

Além do sumiço de Tyldras, nada acontece neste dia. Se os personagens quiserem investigar ou fazer rondas, use as indicações do dia 7.

Dia 9

No nono dia, é a vez de Cellephor, o cozinheiro. Joldan esforça-se para manter o moral da tripulação: “Coragem,

homens. Amanhã estaremos em Galrasia. O que quer que esteja acontecendo não vai nos afetar na ilha”.

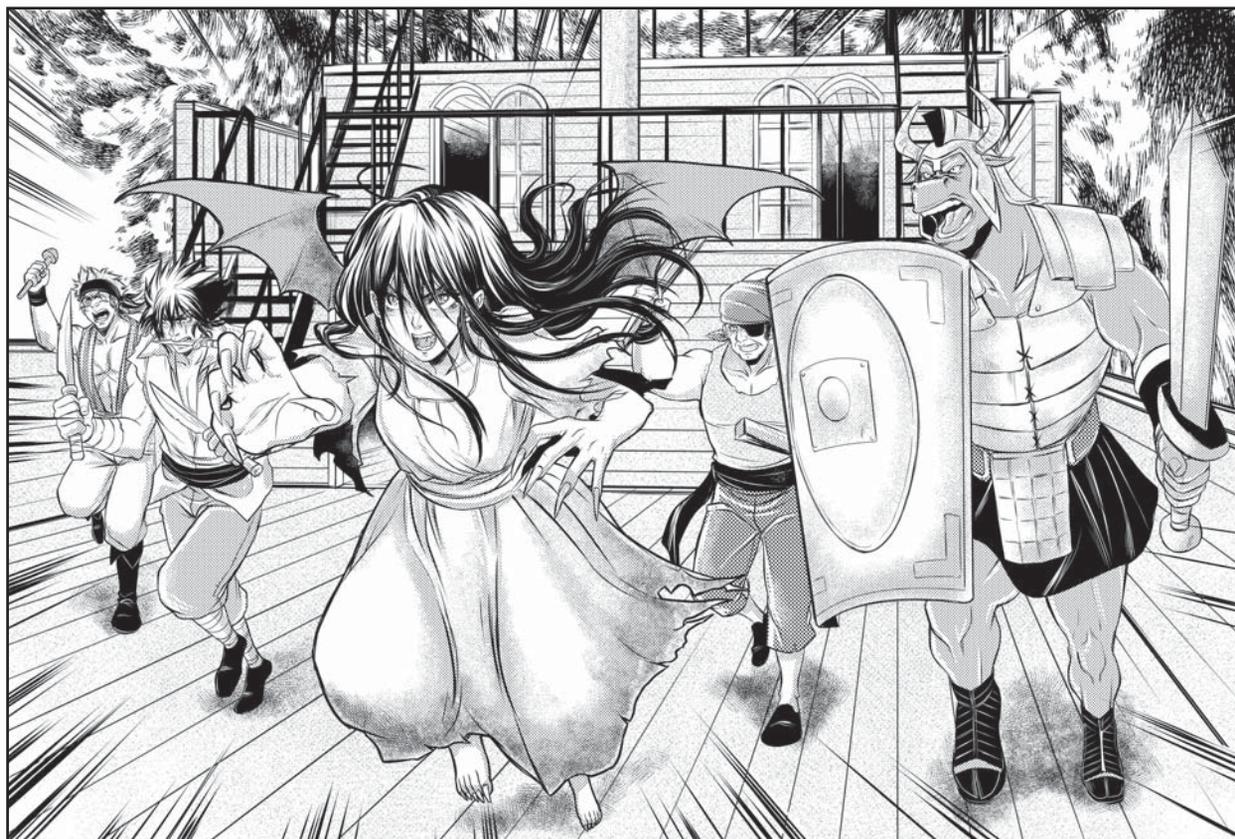
Tudo transcorre como no dia 8. A esta altura, os nervos dos tripulantes já estão em frangalhos. Todos saltam e gritam com coisas simples, como o barulho de um prato caindo no chão. Outros extravasam a tensão puxando briga. No geral, Joldan consegue manter a disciplina, pois é um bom capitão. Mas não é um herói — frente a uma situação extraordinária como esta, não consegue fazer muito.

Dia 10

O décimo dia amanhece com a notícia de que Ollin desapareceu. O medo é palpável. A única coisa que mantém a tripulação trabalhando é a expectativa de chegar à ilha.

Na hora do almoço, quando a maior parte da tripulação está comendo, vocês escutam o barulho de algo batendo na água. Todos correm para o convés. Ao chegar lá, veem um dos botes, com quatro marujos dentro, afastando-se. Um deles grita: “Prefiro me arriscar no mar a ficar nesse barco amaldiçoado!”. Ortius bufa de raiva: “Desertores!”. Joldan também fica furioso, mas diz: “Deixem-nos. Temos mais com que nos preocupar agora”.

No meio da tarde, Flax grita: “Terra à vista!”. Os marujos comemoram, mas Joldan franze o cenho. Diz: “Os tripulantes que desapareceram fizeram falta. Neste ritmo, só vamos chegar à ilha à noite”.



A Transformação de Iryna

Quando os personagens encontram Iryna pela primeira vez, ela já está amaldiçoada. Mas, até então, tudo que a maldição fez foi deixá-la mais fraca (justamente por isso, é difícil distingui-la de uma doença comum). Na viagem a Galrasia, entretanto, isso muda...

Ao longo dos primeiros dias, Iryna fica cada vez mais fraca. Até que, no quarto dia, morre. Por causa da maldição, renasce como um morto-vivo parecido com um vampiro: com grandes poderes, mas também sede de sangue. Neste ponto, Iryna ainda não foi dominada pela maldição. Mata os marujos, mas apenas porque precisa desesperadamente se alimentar. Acima de tudo, está confusa. Entretanto, a cada morte, desliza para o mal.

No décimo dia, Iryna está completamente dominada, e decide que não quer ser curada. Ela domina a mente de alguns marujos, para que eles matem os outros e levem-na de volta a Malpetrim. Isso acontece no Dia 10 — ou quando Iryna for descoberta pelos personagens.

Mesmo completamente dominada, Iryna não irá machucar seu pai. Isso não se aplica aos personagens, mesmo que ela tenha se afeiçoado por algum deles: poucos dias não bastam para vencer a maldição. Entretanto, Iryna pode hesitar por alguns instantes... Apenas o suficiente para o aventureiro perceber que, talvez, a jovem tenha salvação.

As fichas de Iryna no fim da aventura acompanham essas mudanças. Note que Iryna começa Bondosa, e torna-se Maligna apenas quando sua transformação se completa. Isso pode ajudá-la contra *detectar o mal* ou efeitos similares.

Ao anoitecer, Galrasia já é facilmente avistada: uma ilha verdejante, repleta de árvores gigantescas. Enquanto vocês olham, alguns marujos, incluindo o primeiro imediato, começam a caminhar em sua direção. Quando chegam perto, vocês notam que eles têm o olhar vazio e perdido. Do centro deles, surge Iryna. Mas a jovem está diferente: sua pele está mais branca, seus lábios estão azuis e seus olhos estão vermelhos. Ela abre a boca, revelando dentes pontudos, e sussurra para os marujos: “Matem-nos”. Então a parte de trás de seu vestido branco se rasga, e de suas costas surgem asas negras. Ela voa na direção de vocês, com garras à mostra.

Role Iniciativa. Este é o combate final da Parte 1, no qual os personagens enfrentam Iryna, Ortius e mais seis marujos no convés do *Filha do Oceano*. Os tripulantes foram encantados pela jovem — veja a caixa de texto “A Transformação de Iryna” para mais detalhes. Outros marujos foram encantados, e atacam Joldan em outra parte do convés. É melhor deixar a luta do capitão como pano de fundo; considere que ele derrota os marujos ao mesmo tempo em que o grupo derrota Iryna. Mas, se você preferir, pode rolar o combate do capitão, ou juntá-lo ao do grupo.

O convés está envolto nas trevas da noite. Iryna e os tripulantes encantados têm visão no escuro e não são afetados. Durante o combate, Darvos surge. Como não é um combatente, não pode ajudar os personagens. Mas, se a luta estiver difícil, Iryna pode se distrair com a presença do pai e perder uma rodada. Os jogadores podem perceber que os tripulantes estão encantados e tentar poupar suas vidas, usando ataques não letais. Isso fornece um bônus em XP (veja “Recompensas da Parte 1”). O combate termina quando Iryna é derrotada.

A jovem cai no chão, aparentemente morta. Darvos corre até ela, assustado. “Ela ainda está viva... Ou quase. Ainda pode ser salva, e é isso que importa. Minha filha não estava doente, mas amaldiçoada. Ela está se transformando numa cria de Tenebra. Não quis dizer isso porque temia que não quisessem ajudá-la. Tudo que aconteceu é culpa minha. Iryna é inocente. Se precisam punir alguém, eu sou o culpado. Prendam-na, para que ela não os ataque novamente, mas não deixem de tentar curá-la. Agora que estamos em Galrasia podemos conseguir”.

Adapte o diálogo de Darvos de acordo com o que os personagens souberem. O mercador não tem mais nada a esconder. Ele conta a história da maldição de sua filha, começando com sua busca por riqueza e a descoberta da mina dos anões (veja a Introdução). Por fim, diz que o “remédio” de Iryna é um elemento mágico, chamado vitarium, que pode ser encontrado nas cavernas de algumas montanhas de Galrasia — e em nenhum outro lugar. Veja a caixa de texto na página 71 para mais sobre o vitarium.

Joldan e os outros marujos ficam furiosos. Mas, por mais que Darvos tenha mentido, em uma coisa ele está certo: Iryna não é culpada. Isso deve compelir os personagens a ajudá-la. O grupo provavelmente vai seguir sua sugestão de acorrentar Iryna e descansar esta noite, para partir para Galrasia pela manhã. O capitão manda os marujos baixarem a âncora a 100 metros da ilha. Com isso, a Parte 1 termina.

Recompensas da Parte 1

Derrotar o luminescente: ND 9.

Descobrir a verdade sobre a maldição de Iryna antes de Darvos contá-la: ND 2.

Vencer os marujos na jogatina: ND 2.

Derrotar a serpente marinha: ND 10.

Derrotar Iryna, Ortius e os marujos encantados: ND 18 (ao todo).

Salvar os marujos: ND 1 para cada marujo salvo que Iryna iria matar (Tyldras, Cellephor, Ollin e os seis marujos encantados).

Tirando qualquer ouro que os jogadores ganhem jogando com os marujos, não há qualquer outro tesouro nesta parte da aventura.

Parte 2: Em Busca da Cura

Em que os personagens desbravam o Inferno Verde em busca de uma cura milagrosa.

1. Bem-Vindos à Selva

É o começo do dia, e o sol ainda não dissipou a névoa da manhã. Vocês não conseguem enxergar Galrasia, mas sabem que ela está logo ali — sentem o cheiro da vegetação e escutam o pio dos pássaros. Vocês sobem num bote com Joldan e quatro marujos e remam até a praia. Quando chegam, o capitão diz: “Vamos esperá-los por vinte dias. Que os deuses acompanhem vocês”. O bote volta para o navio, sumindo na bruma e deixando vocês sozinhos na ilha.

Instantes depois, o sol enfim dissipa a névoa da manhã, permitindo que vocês enxerguem Galrasia com clareza. À frente, a praia se transforma em uma selva exuberante.

Sem muita opção, os personagens devem avançar em direção à selva. Quando estiverem na metade do caminho, surge um tiranossauro esfomeado.

Vocês escutam um rugido vindo da praia. Surgindo de trás de um rochedo, um gigantesco lagarto-trovão! Com duas pernas capazes de esmagar casas e uma cabeçorra repleta

de dentes do tamanho de espadas, ele avança na direção de vocês, cada passo fazendo a terra tremer.

Peça um teste de Conhecimento (natureza) ou Sobrevivência contra CD 10. Personagens bem-sucedidos percebem que correr para a selva é uma boa ideia — o lagarto-trovão é muito grande para andar pelas árvores.

A selva está a 150m — em um mapa, 100 quadrados. A cada rodada de corrida, os personagens avançam um número de quadrados igual ao seu deslocamento mais o resultado do seu teste de Atletismo. Por exemplo, um aventureiro com deslocamento 9m (6 quadrados) que role um resultado 24 em seu teste de Atletismo avança 30 quadrados. Os personagens têm três rodadas para alcançar a selva. No início da quarta rodada, aventureiros que ainda não tenham chegado são atingidos pelas pernas ou pelo rabo do tiranossauro, ou mesmo por árvores que caem. Em suma, sofrem 10d6 pontos de dano (Reflexos contra CD 20 reduz à metade). No início da quinta rodada, se ainda houver heróis fora da floresta, um deles é mordido. O tiranossauro tem bônus de ataque +31 e causa 4d6+36 pontos de dano.

Os personagens não estão restritos a correr, e podem usar outras habilidades para escapar. Julgue de acordo com seu bom senso, sem ser severo nem leniente demais. Um aventureiro invisível, por exemplo, não será mordido, mas ainda pode ser pisoteado... Se os personagens estiverem pensando em lutar, descreva que o lagarto-trovão é *realmente* gigantesco. Se eles teimarem, o fim da aventura traz a ficha do tiranossauro.

Galrasia, o Inferno Verde

Situada no Mar Negro, ao leste do Reinado e ao sul do Império de Tauron, Galrasia é uma ilha enorme, alongada e ligeiramente triangular, com mais de dois mil quilômetros de largura. Selvas são a paisagem dominante. Em algumas chove todos os dias. Algumas apresentam árvores de troncos extremamente largos e altos, como sequoias. São todas muito quentes e úmidas — exploradores precisam acostumar-se com as roupas sempre encharcadas...

Galrasia é formada por um fragmento de Vitalia, o Reino de Lena. Um país planar fortemente conectado ao Plano da Luz, o universo elemental da energia positiva. Essa dimensão abastece as magias divinas baseadas em cura, pureza e bondade. Sempre que um conjurador divino invoca uma magia do bem, esse poder na verdade é extraído do Plano da Luz.

Isso quer dizer que, em termos planares, Galrasia está a poucos passos da fonte de toda a vida.

Essa abundância de força vital favorece o surgimento de animais e plantas muito maiores que o normal. Criaturas maiores demandam mais alimento. Como resultado, a ilha é palco de uma luta pela sobrevivência muito mais intensa e feroz que em qualquer outro ecossistema no mundo. Árvores atingem alturas imensas, competindo entre si pela preciosa luz do sol — enquanto suas raízes formam muralhas à caça de água e nutrientes no solo.

A farta vida vegetal alimenta manadas que fazem tremer o chão, longos pescoços alcançando as folhagens distantes. São herbívoros, mas pesadamente armados com couraças, chifres, espinhos... Pois precisam defender-se de predadores famintos — sáurios capazes de devorar toneladas de carne em todos os dias.

Além de selvas, Galrasia também apresenta grande variedade de terrenos. As montanhas centrais abrigam desfiladeiros, vales e planícies isoladas, jamais vistas por olhos humanos, onde vivem raças e monstros até hoje desconhecidos. Seu litoral é formado por grandes praias, patrulhadas por bestas anfíbias imensas, e mangues quase impossíveis de atravessar, território de serpentes e crocodilos gigantes.

Mesmo com as expedições que tentam desbravá-la, a maior parte da ilha permanece inexplorada. Não há mapas nem remotamente confiáveis. Os próprios povos nativos conhecem pouco além do território de suas aldeias.

Para mais informações sobre a ilha, consulte a caixa *O Mundo de Arton* e o suplemento *Galrasia: Mundo Perdido*.

Vida Demais

Embora Galrasia não apresente a mesma emanção de energia positiva do Plano que lhe deu origem, ainda assim esse poder é facilmente percebido por qualquer ser vivo — uma sensação de calor, ardência, como estar com o rosto próximo a uma fogueira. Essa energia atua até alguns quilômetros da costa, e afeta seres vivos e magias de várias maneiras.

- A cura natural é duas vezes mais rápida. Seres vivos recuperam 2 pontos de vida/nível e 2 pontos de dano de habilidade por dia. Magias e habilidades mágicas de cura (como *curar ferimentos leves* ou a cura pelas mãos dos paladinos) têm efeito duplicado.

- Testes de Fortitude contra doenças e venenos, normais ou mágicos, recebem um bônus de +4. Doenças contraídas fora da ilha cessam de atuar — mas voltam caso o doente abandone Galrasia antes do tempo normal de cura. Doenças associadas a maldições, como licantropia, ainda funcionam aqui, mas podem ser curadas mais facilmente (devido ao bônus de +4 no teste de resistência contra doenças) e seus efeitos podem ser revertidos, mesmo quando isso não seria possível.

- Magias que drenam vida, energia vital ou ligadas a energia negativa são difíceis de lançar. Exigem um teste de Identificar Magia (CD 20 + nível da magia). Em caso de falha, a magia não tem efeito, mas os PM são gastos mesmo assim. Em caso de sucesso, a magia funciona, mas todos os valores numéricos da magia são reduzidos ao mínimo possível. Mortos-vivos perdem qualquer habilidade de cura acelerada que possuam.

O tiranossauro não perde muito tempo com os personagens. Após a quinta rodada, vai embora, em busca de presas maiores.

Vocês respiram aliviados quando o lagarto-trovão segue pela praia. Quando ele desaparece, vocês se voltam para a selva. É escura, e andar nela é difícil: as folhagens e árvores formam um labirinto, e é fácil tropeçar em raízes ou enroscar-se em cipós.

A cada hora de viagem, os personagens devem fazer um teste de Sobrevivência (CD 25). Cada teste bem-sucedido representa um avanço. Quando os personagens acumularem três avanços, chegam a uma aldeia de dragoas caçadoras. Siga para a Cena 2. Independentemente do resultado do teste, a cada hora de viagem role uma vez na tabela de encontros abaixo.

d6	Encontro
1 a 2	Nenhum
3	Vala encoberta
4	Besouro gigante
5	Enxame de muriçocas
6	Tendrículos

Nenhum

ND —

Os personagens avançam pela selva sem encontrar nenhum perigo.

Vala Encoberta

ND 2

Os aventureiros caem numa vala profunda e encoberta pela vegetação, sofrendo 6d6 pontos de dano (Reflexos contra CD 20 reduz à metade).

Besouro Gigante

ND 5

Um besouro gigante surge derrubando árvores e vegetação, e ataca o grupo.

Enxame de Muriçocas

ND 3

Um enxame de insetos ataca os heróis. Todos são picados, sofrendo 2d4 pontos de dano de Constituição (Fortitude contra CD 19 reduz à metade).

Tendrículos

ND 6 por Tendrículo

Os personagens são atacados por dois tendrículos, camuflados entre a vegetação normal da selva.

2. A Aldeia nas Copas

Vocês estão caminhando pela selva há horas. Aqui, as árvores são gigantescas: tão largas que todos vocês podem se esconder atrás de uma delas, e tão altas que sua copa se perde de vista, em meio a emaranhados de galhos, folhas e trepadeiras.

Os personagens ainda não sabem, mas estão embaixo de uma aldeia de dragoas caçadoras. As dragoas são antropossauros (dinossauros humanoides e racionais) nativos de Galrasia. Veja mais sobre elas na caixa de texto da página ao lado.

Peça testes de Percepção (CD 20). Personagens bem-sucedidos notam vultos descendo por cipós e pelas árvores. São 4d4 dragoas caçadoras, que atacam o grupo! Role Iniciativa. Os aventureiros que falharam no teste de Percepção são surpreendidos. As caçadoras lutam com suas garras e armas primitivas, rosnando e gritando num idioma desconhecido. Quando os heróis as derrotarem, outra caçadora surge.

Uma voz feminina, falando em valkar, interrompe a luta: “Parem! Não é hora de caçada”. Mais uma criatura surge — mas é diferente das outras. Tem corpo verde escuro pintado com listras negras e, em vez de armas, porta uma bolsa feita de vime.

Ela se aproxima com as palmas das mãos estendidas. “Perdoem minhas irmãs pelo ataque. Meu nome é Mali, e sou a curandeira e xamã da tribo. Em nome de nossa líder, Kalyadrix, dou boas-vindas a vocês. Agora, expliquem por que invadiram nossa vila”.

Mali não é agressiva e não quer causar mal aos personagens. Testes de Intuição (CD 20) ou magias de adivinhação podem descobrir isso. Se os aventureiros explicarem que não

estavam tentando invadir, ela aceita. Mali começa a curar as caçadoras feridas com uma pasta gosmenta que tira da bolsa, e se oferece para curar os heróis. Se eles aceitarem, ela aplica a pasta, curando 3d6+3 PV de cada personagem. Após curar os feridos, Mali convida o grupo a entrar na vila.

As dragoas revelam um elevador de madeira com roldanas de pedra escondido atrás de um cogumelo gigante. Entrando no elevador, vocês sobem por dezenas de metros, até que não enxergam mais o chão, apenas um abismo verde. Enfim, avistam plataformas de madeira construídas nas árvores e unidas por pontes de cipós. Sobre as plataformas, cabanas semiesféricas feitas de ossos imensos.

Conduzidos por Mali, vocês descem do elevador e caminham pelas plataformas e pontes de corda. Passam por várias caçadoras, que se escondem quando vocês se aproximam. Enfim, chegam a uma cabana repleta de potes de cerâmica e insetos mortos. Mali diz: “Aqui podemos conversar. Sei que são forasteiros. Já vi outros como vocês — foi assim que aprendi seu idioma. Se estão em Galrasia é porque querem alguma coisa. Eu posso ajudá-los, pois conheço a ilha. Em troca, peço que ajudem minha tribo”.

“Ao longo da última lua, várias de nossas caçadoras desapareceram. Saíam para caçar e não voltavam mais. Há três sóis, Kalyadrix, nossa líder, saiu para descobrir o que estava acontecendo. Ela ainda não voltou. Por isso minhas irmãs estão assustadas: se algo pôde derrotar Kalyadrix, poderá derrotar todas nós! Se descobrirem o que está acontecendo, irei ajudá-los. Aceitem minha oferta. Sem minha ajuda, não vão sobreviver à selva”.

Não deve ser difícil entender o linguajar de Mali: por “lua” ela quer dizer mês, e por “sóis”, dias. Toda a história é verdadeira. A seguir estão algumas perguntas que os personagens podem fazer a Mali, seguidas por suas respostas.

• QUEM SÃO VOCÊS?

Somos dragoas caçadoras. Somos as filhas da Divina Serpente, e as rainhas de Galrasia. Aquelas que caçam todos, e não são caçadas por ninguém.

• QUEM É A DIVINA SERPENTE?

A Deusa da Força. Ela vive numa caverna em chamas no coração de cada caçadora. Com os rituais certos, podemos visitá-la.

• SE NINGUÉM CAÇA VOCÊS, POR QUE ESTÃO DESAPARECENDO?

Em nossa arrogância, esquecemos os desejos da Divina Serpente: o forte deve dominar o fraco, mas também protegê-lo. Nossa negligência fez com que um horror ancestral despertasse. Um mal que dormia em ruínas antigas, soterradas pela selva e evitadas pelo nosso povo. Agora esse horror vaga por Galrasia, matando.

• QUE HORROR É ESSE?

Eu não sei. Sinto em meus sonhos que há algo de sombrio na terra, mas não sei exatamente o que é. Mas, se seguirem os passos de Kalyadrix, descobrirão.

Rainhas da Selva

Galrasia não é habitada apenas por animais. Entre os nativos da ilha estão os antropossauros — ou, como são mais conhecidos, os povos-trovão.

Os povos-trovão são dinossauros humanóides (de tamanho humano) e racionais. Ainda são selvagens e tribais: usam armas toscas de pedra, osso e madeira, e dominaram o fogo há relativamente pouco tempo. Entretanto, compensam a falta de tecnologia com força e bestialidade.

Há diversas raças de povos-trovão. Algumas são pacíficas, dispostas a conversar com viajantes de além-mar, enquanto outras são agressivas. Dentre todas, a mais famosa é a das dragoas caçadoras. Infelizmente, elas são do segundo tipo...

As dragoas caçadoras, às vezes simplesmente chamadas de caçadoras, estão entre as raças mais agressivas de Arton. Adoram combate e matança, atacando qualquer criatura que se aproxime de seu território, e consideram-se as maiores predadoras de Galrasia. Como demonstração de sua supremacia, capturam e conservam membros de outros povos-trovão como escravos — não para trabalhos forçados, mas como vítimas de sadismo.

Caçadoras escolhem sua líder em combate, não raras vezes até a morte. Desafios pela liderança são comuns (chega a ser raro que uma líder mantenha o posto durante mais que algumas semanas). Como acontece com lobos e outros predadores sociais, existe na tribo uma hierarquia baseada na força e intimidação — as mais fortes humilham as mais fracas para demarcar seu status.

Caçadoras são baixas e esguias, medindo cerca de 1,60m e pesando não mais de 60kg. Seu couro liso varia entre tons marrons e avermelhados, muitas vezes com um tom brilhante, semelhante ao bronze. Os olhos são sempre amarelos e luminosos, com as pupilas verticais, lembrando os olhos de leoa ou serpente. Uma crista de cores vivas desce da cabeça até a base do pescoço; mais abaixo, uma cauda fina e escamosa quase sempre apresenta as mesmas cores da crista.

As caçadoras usam tangas, saiotas e outras vestimentas curtas, que não interferem na movimentação. Adornos são valorizados, principalmente quando são feitos dos restos de inimigos e presas abatidas. O mesmo vale para armas e armaduras, consideradas valiosas apenas quando são feitas com carapaças, couro, garras ou ossos de inimigos abatidos.

Por motivos misteriosos, os machos da espécie são muito raros. Suas vidas são consideradas valiosas, sendo incomum que abandonem a segurança da aldeia. Alguns acabam tornando-se druidas. Outros, rebeldes, escapam de suas “protetoras” em busca de aventura — ou, pelo menos, um pouco de liberdade até que sejam recapturados.



• VOCÊ PODE NOS AJUDAR?

Sem Kalyadrix, preciso ficar aqui para proteger a tribo. Mas tenho algo que vocês podem levar.

Mali caminha até as prateleiras e pega dois potes, um de cerâmica e um de barro. O pote de cerâmica tem três doses de uma pasta gosmenta que cura 3d6+3 PV por aplicação. O pote de barro tem três doses de um líquido viscoso que cura 1d6+1 pontos de dano de habilidade por aplicação. Aplicar uma dose de qualquer uma das substâncias é uma ação completa.

Quando os personagens não tiverem mais nada a perguntar, devem partir atrás de Kalyadrix. Avance para a próxima cena. Se quiserem, eles podem descansar por uma noite na vila — mas lembre-os de que têm apenas 20 dias para voltar ao *Filha do Oceano*.

Se os personagens não quiserem ajudar as caçadoras, podem seguir direto para as montanhas. Avance para a Cena 5. Chegar às montanhas sem a ajuda da tribo será muito difícil — é provável que os personagens acabem tendo que voltar. Mas não será impossível.

3. A Floresta de Seda

Mali conduz vocês de volta ao elevador e ao solo. Lá, aponta para uma caçadora jovem, baixa e esguia, de couro amarelado e crina e cauda vermelhas. Ela veste um saiote de couro e carrega uma azagaia. “Esta é Lana. Ela irá acompanhá-los para mostrar aonde Kalyadrix foi”. Lana olha para vocês com olhos arregalados de curiosidade. Então, começa a correr pela selva. Mali diz: “Sigam-na!”.

Vocês se esforçam para seguir a jovem caçadora. Depois de uma hora de corrida, a selva se abre numa vasta planície. É uma visão exuberante: revoadas de pássaros com penas coloridas pelos céus, enquanto manadas de lagartos-trovões corpulentos, cada um grande como uma casa, pastam indolentes. Lana avança, abrindo caminho pelo capim que tem quase a sua altura sem se preocupar com os animais.

Como os jogadores devem deduzir, estes são dinossauros herbívoros — por isso Lana não os teme. Druidas, rangers e outros personagens versados nos ermos podem tentar interagir com eles. Nada de perigoso acontece agora. Este é apenas um momento para aproveitar a beleza natural de Galrasia.

Vocês caminham pela planície por uma hora, até chegar a uma floresta. Ela é escura, com árvores grandes de galhos retorcidos. Depois de alguns minutos de caminhada, vocês notam fios de seda branca e viscosa no solo. À medida que se embrenham na floresta, a quantidade de seda aumenta, até formar verdadeiras barreiras brancas.

Um teste de Conhecimento (natureza) ou Sobrevivência contra CD 15 revela que a seda é teia de aranha — tecida por uma aranha *bem* grande. Peça aos personagens testes de Percepção (CD 25). Personagens bem-sucedidos notam olhos brilhantes contra a escuridão da floresta — *vários* olhos. Os personagens são atacados por 2d4+2 aranhas gigantes de Galrasia — maiores

e mais fortes que as do resto de Arton. Role Iniciativa. Personagens que falharam no teste de Percepção são surpreendidos.

Se você estiver usando mapas, considere que quadrados cobertos de teia são terreno difícil para movimentação. Um personagem que pise num deles deve ser bem-sucedido num teste de Reflexos (CD 20) ou ficará enredado (−2 nas jogadas de ataque, −4 na Destreza) e preso. Para se soltar, precisa gastar uma ação completa e ser bem-sucedido num teste de Força (CD 20) ou Acrobacia (CD 25). Se você não usar tabuleiro, os personagens devem rolar 1d4 a cada ação de movimento (ou 1d6 se forem treinados em Sobrevivência). Com um resultado “1”, pisam em teia.

Depois que os heróis lidarem com as aranhas, continuam a jornada pela floresta.

Depois de uma hora de caminhada, Lana para e aponta à frente, em direção a uma clareira. No centro da clareira, um buraco no chão, com quase dez metros de diâmetro e todo coberto de teia. Ela indica o buraco e diz uma única palavra: “Kalyadrix”. Fica parada; aparentemente, não vai avançar mais.

Lana não fala o valkar, mas se os personagens conseguirem se comunicar com ela, diz que Kalyadrix entrou no buraco. A caçadora não vai avançar para um lugar do qual sua líder não retornou. Descer pelo buraco exige um teste de Atletismo contra CD 15 — a teia ajuda a descida. Em caso de falha, o personagem escorrega e cai rolando, sofrendo 5d6 pontos de dano. Quando todos os personagens estiverem no fundo, podem avançar.

Descendo o buraco, vocês chegam a uma caverna escura, fria e coberta de teias. À frente, um túnel desce em direção às entranhas da terra. Vocês seguem o túnel por alguns minutos, até que ele se abre numa grande câmara abobadada, com pelo menos 30 metros de diâmetro. Grandes fios de teia vão de parede a parede, criando um emaranhado que preenche toda a câmara e obstrui o caminho e a visão. No teto, dezenas de estalactites. No fundo, um altar de pedra, com um casulo de teia em cima. Atrás do altar, uma criatura humanoide, alta e esguia, com três pares de braços e rosto de aranha, com quelíceras e quatro pares de olhos! A criatura olha na direção de vocês. “Intrusos!”, ela chia. “Não vão interromper minha obra-prima. Pelo contrário... Não fazer parte de minha coleção!”.

Peça um teste de Percepção (CD 20). Personagens bem-sucedidos notam que o que pareciam ser estalactites na verdade são casulos de teia. Então role Iniciativa. A criatura no centro da câmara é um aracnarcano — uma aranha gigante que evoluiu para forma humanoide e adquiriu poderes mágicos. Ele é o responsável pelo desaparecimento das dragões caçadoras, que está transformando em tarantuloídes — humanoídes com características aracnídeas. Em seu altar, o aracnarcano está trabalhando na sua “obra-prima” — a transformação de Kalyadrix num tarantuloíde de elite, que irá liderar seu exército.

Devido ao emaranhado, avançar na câmara é muito difícil. A cada ação de movimento, o personagem deve fazer um teste de Força (CD 10) ou um teste de Acrobacia (CD

15). Em caso de sucesso, avança 1,5m, mais 1,5m para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD, com um avanço máximo igual ao seu deslocamento. Em caso de falha, não avança, e ainda fica enredado e preso. Para se soltar, precisa gastar uma ação completa e ser bem-sucedido num teste de Força (CD 20) ou Acrobacia (CD 25). As teias fornecem cobertura (+4 na CA) e camuflagem (20% de chance de erro) ao aracnarcano contra ataques à distância. O aracnarcano está a 22,5m da entrada da câmara.

O aracnarcano ataca com suas magias, confiante de que as teias irão atrasar o avanço dos personagens. No início da segunda rodada, 1d4 tarantuloides caem dos casulos, em pontos aleatórios da câmara. Eles atacam os personagens que estiverem mais perto do aracnarcano, ou que estiverem atacando-o com ataques à distância ou magia. A cada rodada, role 1d4; com um resultado "1", mais 1d4 casulos se abrem. Os casulos param de se abrir apenas com a morte do aracnarcano (há dezenas deles na caverna). Apesar de inteligente, o aracnarcano é louco e cruel. Não é possível dialogar com ele.

Com a morte do aracnarcano, os personagens podem tirar Kalyadrix do casulo.

Rasgando as teias, vocês abrem o casulo. Dentro, encontram uma dragoa caçadora alta e bela. Seu corpo sinuoso possui couro liso e brilhante como bronze. Ela está nua e inconsciente, mas assim que vocês terminam de tirá-la do casulo, abre os olhos lentamente. Ao vê-los, ela salta para longe e olha para vocês com as pupilas douradas de uma leoa. Rosna e mostra suas garras... Mas então cai inconsciente mais uma vez.

Um teste de Cura (CD 20) revela que Kalyadrix está enfraquecida pelas magias e venenos do aracnarcano. Ela está fora de perigo, mas não irá acordar agora. Os personagens vão sair da caverna com Kalyadrix inconsciente. Ao encontrarem Lana, ela irá guiá-los de volta à aldeia nas copas.

4. Ajuda Selvagem

Carregando o corpo inconsciente de Kalyadrix, vocês seguem Lana de volta à aldeia nas copas. A viagem corre sem incidentes e, ao anoitecer, vocês chegam ao elevador de madeira que sobe para as copas no topo das árvores. Mali recebe-os. "Descansem esta noite. Amanhã nossa líder poderá falar com vocês". Duas caçadoras surgem e levam Kalyadrix até a cabana da curandeira.

Os personagens dormem numa cabana desocupada. Nada acontece à noite. Lembre-se que, ao descansar em Galrasia, os personagens recuperam o dobro dos pontos de vida padrão (veja a caixa de texto "Vida Demais"). Na manhã, são escoltados por duas caçadoras à cabana de Mali.

Em meio aos jarros e insetos da cabana da curandeira, vocês veem Mali e Kalyadrix, ambas de pé. A líder das caçadoras volta-se para vocês, encarando-os nos olhos, com cabeça erguida. "Sou Kalyadrix, líder desta aldeia". Ela fala em

um valkar rudimentar, mas inteligível. "São intrusos aqui, e por isso deveria matá-los".

Se houver alguma mulher no grupo, Kalyadrix irá olhar para ela e adicionar "Ou escravizá-los...". É provável que os aventureiros fiquem furiosos: acabaram de salvar Kalyadrix, e agora ela quer matá-los! O fato é que a caçadora é extremamente arrogante, e não aceita que teve de ser salva, principalmente por homens. Felizmente, Mali interrompe sua líder.

"O monstro-aranha foi o primeiro ser maligno a despertar das profundezas de Galrasia, mas não será o último. Não é hora de lutarmos entre nós. Kalyadrix, escute meu conselho: ajude estes forasteiros, pois você é forte... Mas chegará um dia em que precisaremos de toda a força possível."

Kalyadrix respira fundo, e se acalma. Olha novamente para vocês e diz: "Muito bem, o que vocês querem?"

A seguir estão algumas perguntas que os personagens podem fazer a Kalyadrix, seguidas por suas respostas.

• ONDE PODEMOS ENCONTRAR VITARIUM?

Kalyadrix olha para Mali, que diz "a Pedra da Vida". Reconhecendo o nome, Kalyadrix responde aos personagens.

A Pedra da Vida repousa num vulcão no centro da ilha, a cinco dias daqui. A jornada será perigosa, mas eu posso guiá-los.

• QUE PERIGOS HAVERÁ NA JORNADA?

Os animais da ilha. A própria ilha: desfiladeiros, corredeiras... E, quando chegarmos ao vulcão, o Senhor da Montanha.

• QUEM É O SENHOR DA MONTANHA?

Um monstro que ganhou vida pela própria pedra que procuram. Surgiu das entranhas da terra, e é feito de rochas incandescentes.

• FALE MAIS SOBRE VOCÊ.

Sou Kalyadrix, líder desta tribo e serva da Divina Serpente. Sou filha de nossa antiga líder, mas já derrotei diversas desafiantes, provando meu valor. Sou exímia no manejo da presa da serpente, e mais do que capaz de enfrentar qualquer fera de Galrasia, ou além. Se algum de vocês quiser provar de minha força, basta dar um passo à frente!

Kalyadrix não se opõe a um duelo amigável. De acordo com o desenrolar da luta, pode surgir um "clima" entre a caçadora e o personagem...

Após conversar com Kalyadrix, ela entra em sua cabana para se preparar para a viagem. Os personagens têm algumas horas para aproveitar a aldeia nas copas, conversando com as outras dragoas caçadoras ou comprando itens fabricados por elas (veja a caixa de texto para uma lista de itens disponíveis). Normalmente, dragoas caçadoras não falam com forasteiros, mas como os personagens salvaram Kalyadrix, ganharam seu respeito.

Ao meio-dia, Kalyadrix chama os personagens para partir.

5. Em Busca do Vitarium

Kalyadrix vem até vocês, carregando uma bolsa com equipamento de viagem e uma espada de obsidiana negra. “Vamos. A viagem será longa”. Vocês deixam a aldeia nas copas, desta vez seguindo a líder das dragoas caçadoras em direção ao centro da ilha — e à cura de Iryna.

Seguindo Kalyadrix, a viagem leva cinco dias. A cada dia, role uma vez na tabela de encontros abaixo. Se os personagens não estiverem seguindo Kalyadrix, precisam fazer testes de Sobrevivência para avançar. Cada dia de viagem dá direito a um teste, cada teste bem-sucedido representa um avanço e os personagens chegam à montanha quando acumularem cinco avanços. A CD é 25, + 1 por avanço já conseguido — pois, à medida que eles se aproximam da montanha, a jornada se torna mais árdua.

Ao longo da viagem, o grupo passa por ambientes exuberantes e vívidos: selvas com folhagens e árvores gigantes, planícies com relva alta e flores coloridas, penhascos com cachoeiras de água cristalina. O próprio clima é extremo: dias de sol dourado e céu azul são seguidos por tempestades com relâmpagos e trovões assustadores. A cada dia, descreva um pouco a ilha, pois ela é parte da aventura tanto quanto os monstros a serem enfrentados!

Após cinco dias (ou quando os personagens acumularem cinco avanços), siga para a Cena 6.

d10	Encontro
1 a 2	Nenhum
3	Deinonicos
4	Desfiladeiro
5	Besouro gigante
6	Pterodáctilos
7	Corredeiras
8	Tendrículos
9	Ruínas
10	Besouro do óleo

Nenhum

ND —

Os personagens avançam pela ilha sem encontrar nenhum perigo.

Deinonicos

ND 3 por Deinonico

Um bando de 2d6+3 deinonicos surge das folhagens e ataca os personagens.

Desfiladeiro

ND 6

O caminho passa por um abismo profundo e varrido por poderosas correntes de vento. Encontrar outro caminho levará dias que os personagens não têm; assim, a única opção é escalar. Isso exige um teste estendido de Atletismo (CD 20, seis sucessos exigidos). Em caso de sucesso, o personagem chega do outro lado. Em caso de falha, cai e sofre 16d6 pontos de dano.

Itens das Caçadoras

Bálsamo da Drogadora: um pote de cerâmica com uma pasta gosmenta. Aplicar a pasta é uma ação completa, e ela cura 3d6+3 PV. Cada pote contém três aplicações.

Corda de Teia de Aranha: feita da teia de uma aranha gigante, é mais resistente que uma corda normal. Fornece +4 em testes de Destreza para atar nós. Arrebanhar a corda exige um teste de Força (CD 28).

Fígado de Lagarto-Trovão: comer o fígado abençoado de um lagarto-trovão fornece um bônus permanente de +1 na Força de um personagem. Há apenas um destes na aldeia.

Garra Feroz: esta arma é feita com pinças afiadas de insetos gigantes, amarradas ao punho com firmeza. Fornece +1 no dano e na margem de ameaça de ataques desarmados ou de garra de seu usuário. Entretanto, exige Usar Arma Exótica (garra feroz) para ser usada.

Óleo de Besouro: o líquido do terrível besouro do óleo pode ser usado tanto em lanternas (queima pelo dobro do tempo e fornece o dobro da iluminação) quanto em frascos de cerâmica, como arma. Um frasco pode ser arremessado como um ataque de toque à distância (incremento de distância 3m). Se o ataque acertar, o alvo sofre 2d6 pontos de dano e pega fogo. Se errar, ele sofre metade desse dano e não pega fogo. Em qualquer caso, criaturas num raio de 1,5m sofrem 1d6 pontos de dano. Uma criatura em chamas sofre 1d6 pontos de dano no fim do seu próximo turno, a menos que apague as chamas (com uma ação completa).

Pó Azul: um saquinho de couro com um pó feito a partir de uma planta capaz de absorver energia mágica do ambiente. Inalar o pó é uma ação completa, e ele recupera 2d4 PM (conjuradores que memorizam magias podem usar estes PM para lançar novamente qualquer magia memorizada no dia).

Veste de Teia de Aranha: feita da teia de uma aranha gigante, esta veste cinza escura é leve, maleável e silenciosa, mas dura como aço. Uma veste de teia de aranha conta como uma armadura leve, fornece CA +4, tem bônus máximo de Destreza +8 e penalidade de armadura 0. Além disso, fornece +4 em testes de Furtividade.

Item	Preço	Peso
Bálsamo da drogadora	100 TO	—
Corda de teia de aranha	100 TO	1kg
Fígado de lagarto-trovão	30.000 TO	—
Garra feroz	10 TO	0,5kg
Óleo de besouro	50 TO	0,5kg
Pó azul	250 TO	—
Veste de teia de aranha	3.000 TO	2 kg

Besouros Gigantes ND 5 por Besouro

Os aventureiros são atacados por 1d3+1 besouros gigantes.

Pterodáctilos ND 3 por Pterodáctilo

Um bando de 2d10 pterodáctilos mergulha dos céus e ataca os personagens.

Corredeiras ND 6

O caminho passa por um rio rápido e largo. Encontrar outro caminho levará dias que os personagens não têm; assim, a única opção é nadar. Isso exige um teste estendido de Atletismo (CD 20, três sucessos exigidos) e um teste estendido de Constituição (CD 15, três sucessos exigidos). Em caso de sucesso em ambos os testes, o personagem chega do outro lado. Em caso de falha em qualquer um dos dois, bate em pedras e engole água, sofrendo 6d6 pontos de dano e 1d4 pontos de dano de Constituição.

Tendrículos ND 6 por Tendrículo

Os aventureiros são atacados por 1d4+1 tendrículos, camuflados entre a vegetação normal da selva.

Ruínas ND 8

Os personagens encontram um obelisco de pedra branca encoberto por vegetação. Ao se aproximar, notam que o obelisco tem símbolos arcanos esculpido, que começam a brilhar com energia arcana. Todos os personagens sofrem 2d8 pontos de dano numa habilidade escolhida aleatoriamente (role 1d6; num resultado 1, a habilidade é Força, num resultado 2, Destreza, e assim por diante). Um teste de Vontade (CD 25) reduz o dano à metade. Após brilhar, os símbolos se apagam. O obelisco foi erguido por um mago eiradaan — uma antiga raça de seres arcanos que habitava Galrasia —, e servia para impedir a aproximação de animais selvagens. Não há mais nada aqui.

Besouro do Óleo ND 11

Os heróis são atacados por um terrível besouro do óleo — um inseto gigantesco e destruidor.

6. O Senhor da Montanha

Após uma longa jornada, vocês chegam a uma grande planície coberta de cinzas. No centro, um vulcão feito de rocha negra. Kalyadrix diz: “A Pedra da Vida fica numa caverna perto do topo. A subida leva algumas horas. Preparem-se... Vocês vão se cansar”.

O vulcão tem 2km de altura e inclinação suave. Assim, a subida não é difícil — mas é cansativa. Para subir o vulcão, os personagens precisam fazer um teste estendido de Constituição (CD 12, seis sucessos exigidos). Os personagens conseguem subir independentemente do resultado do teste, mas, em caso de falha, ficam fatigados e sofrem 1d4 pontos de dano de Constituição. Mesmo um personagem voando precisa fazer o

teste, mas contra CD 8 (apesar de não cansar com a subida, ainda pode sofrer com a falta de ar pela altitude).

Depois de algumas horas de subida, vocês enxergam o cume — e, um pouco abaixo dele, a boca de uma caverna, de onde saem filetes de fumaça negra. Kalyadrix aponta para lá: “Aquele é a caverna da Pedra da Vida — e o lar do Senhor da Montanha. Será perigoso. Minha tribo recolhia fragmentos de Pedra da Vida, por suas propriedades curativas, mas desde o surgimento do Senhor da Montanha não conseguimos mais fazer isso”.

Interrompendo a dragoa caçadora, o vulcão emite um estrondo retumbante, e o chão treme. Fumaça e rochas flamejantes explodem da abertura no cume, voando para o céu e então caindo no vulcão e rolando para baixo... Em direção a vocês!

Isto não é uma erupção vulcânica, mas uma explosão causada pelo Senhor da Montanha, que sentiu a presença dos personagens. Os heróis são atingidos pelas rochas, sofrendo 6d6 pontos de dano de esmagamento mais 2d6 pontos de dano de fogo (Reflexos contra CD 20 reduz à metade).

Vocês saltam, tentando se esquivar das pedras incandescentes. O vulcão continua rugindo e tremendo. Logo, a fumaça escurece o céu. A única coisa que vocês enxergam são as rochas flamejantes que rolam em sua direção. Em meio ao caos, Kalyadrix grita: “É o Senhor da Montanha que está fazendo isso! Precisamos chegar à caverna e matá-lo, ou seremos mortos pelo vulcão!”.

A caverna está a 45 metros — em um mapa, 30 quadrados. Os personagens podem fazer testes de Atletismo para correr. Mas, devido à inclinação, avançam apenas metade do normal. Por exemplo, um aventureiro com deslocamento de 6m (4 quadrados) que role um 18 em seu teste de Atletismo avançaria 22 quadrados num solo plano, mas aqui avança apenas 11. Para piorar, no início de cada um de seus turnos, cada personagem deve fazer um teste de Fortitude (CD 10, +1 por teste anterior) por causa da fumaça. Em caso de falha, perde a rodada tossindo. No fim de cada rodada, todos os personagens são atingidos pelas rochas, sofrendo 6d6 pontos de dano de esmagamento e 2d6 pontos de dano de fogo (Reflexos contra CD 20 reduz à metade).

Vocês enfim alcançam a entrada da caverna, onde estão seguros — pelo menos por hora. Assim que se adaptam à escuridão, percebem que Kalyadrix não está aqui!

A líder das caçadoras foi atingida por uma pedra e caiu numa vala. Está inconsciente, mas a salvo. É claro que os personagens não têm como saber disso. Eles podem enfrentar a fúria do vulcão novamente para buscá-la ou seguir em frente para tentar destruir o Senhor da Montanha.

Se quiserem buscar Kalyadrix, precisam primeiro encontrá-la, o que exige sucesso num teste de Percepção (CD 22), realizado como uma ação de movimento. Ela caiu 10 metros antes da caverna. Se os personagens salvarem-na e conseguirem curá-la, ela pode ajudá-los na luta final.

Com ou sem a caçadora, os personagens vão acabar seguindo em frente pela caverna.

A caverna segue por um túnel tortuoso, de onde sopra fumaça quente. À medida que avançam, vocês sentem cada vez mais calor. Por fim, depois de alguns minutos, o túnel termina em uma câmara gigantesca, que acima se abre em direção ao céu: vocês estão dentro da cratera do vulcão! Mas não têm tempo de olhar para o céu, pois, à frente, uma serpente com dez metros de comprimento, feita de rochas incandescentes e com um núcleo de fogo vivo, prepara-se para cuspir fogo em vocês!

Atrás da serpente, a câmara vira um grande abismo vermelho e quente, cuspidando lava e cinzas. Perto desse abismo, pequenas pedras de cor âmbar pulsam com luz dourada...

Este é o combate final da aventura. A criatura é o Senhor da Montanha, um ser feito de rochas vulcânicas animadas pela presença do vitarium. É irracional, e sua única motivação é matar qualquer intruso. Assim, ataca os personagens e luta até a morte.

Além do próprio Senhor da Montanha, a cratera do vulcão é extremamente perigosa. No início de cada rodada, role 1d6 e consulte a tabela abaixo para ver se algum perigo surge.

d6	Perigo
1	Nenhum.
2	Tremor. O vulcão convulsiona e treme. Os personagens precisam ser bem-sucedidos num teste de Reflexos (CD 20) ou caem no chão.
3	Fuligem. Uma nuvem de cinzas obstrui a visão. Durante essa rodada, o Senhor da Montanha tem camuflagem total.
4	Chuva de fogo. Pequenas pedras em chamas caem sobre os personagens. Todos sofrem 4d6 pontos de dano de fogo (Reflexos contra CD 20 reduz à metade).
5	Fumaça. O ar é tomado por fumaça tóxica. Todos os personagens precisam ser bem-sucedidos num teste de Fortitude (CD 15) ou perdem a rodada tossindo.
6	Pedregulho. Um personagem escolhido aleatoriamente é atingido por um pedregulho em chamas expelido do vulcão. Sofre 8d6 pontos de dano de esmagamento (Reflexos contra CD 20 evita).

Quando o Senhor da Montanha for derrotado, a rocha que forma seu corpo se despedaça, e o fogo em seu interior se apaga. O vulcão, então, se acalma. Um pouco de fumaça e algumas rochas menores ainda são expelidas, mas nada que possa ameaçar os personagens, que ficam livres para pegar o vitarium. Quando fizerem isso, a aventura termina. Avance para a Conclusão.

Conclusão

Com o Senhor da Montanha destruído, os heróis podem resgatar Kalyadrix (se ainda não fizeram isso) e enfim cumprir sua missão. Eles não precisam voltar à aldeia nas copas, mas o lugar fica no caminho de volta à praia. Após ser salva duas vezes pelos aventureiros, a líder das dragoas caçadoras relutantemente admite o valor desses “intrusos”. Julgue sua reação de acordo com os eventos da aventura: caso Kalyadrix tenha se interessado por um deles durante um duelo amigável, sugere explicitamente que ele fique na ilha, sendo seu companheiro e reinando sobre a tribo ao seu lado. Se houver personagens femininas no grupo, Kalyadrix as convida para fazer parte da tribo, dizendo que são dragoas caçadoras honorárias. De qualquer forma, o grupo é muito bem recebido na aldeia, pois a líder narra seus feitos a todas as súditas.

De volta ao *Filha do Oceano*, os personagens podem entregar o vitarium a Darvos. O mercador está à beira do desespero: nada resta agora da personalidade de sua filha, que se tornou um monstro morto-vivo em corpo e mente. Ela chia, rosna e grita blasfêmias para seu pai e quem mais estiver por perto. No entanto, basta aplicar o vitarium à garota para que o processo comece a se reverter. A aplicação é simples: a pedra deve ficar em contato com a pele de Iryna durante várias horas. Enquanto isso, o mineral brilha com ainda mais intensidade, mas gradualmente diminui de tamanho. No final do processo, a pedra de vitarium desaparece por completo, mas Iryna está curada. Ela não lembra de nada do que fez depois de ser totalmente tomada pela maldição, mas tem consciência de que provocou a morte de alguns marujos. Está muito envergonhada e culpada, e deseja se entregar às autoridades do Reinado.

É claro que Darvos só quer proteger sua filha. O Capitão Joldan também é compreensivo, e sabe que nenhum dos atos da jovem foi sua culpa. Já Ortius é muito mais inflexível, mas obedece ao capitão... Mas o destino final de Iryna fica por sua conta — e principalmente por conta de seus jogadores. Ela será presa? Irá se tornar uma protegida do grupo? Será uma aventureira no futuro? E Darvos, contratará os heróis para novas missões? Tudo isso só vocês podem responder.

Recompensas da Parte 2

Escapar do tiranossauro gigante: ND 5.

Encontrar a aldeia nas copas: ND 3, mais qualquer ND por desafios no caminho.

Derrotar as dragoas caçadoras: ND 3 por caçadora.

Derrotar as aranhas gigantes: ND 3 por aranha.

Derrotar o aracnarcano: ND 9 mais ND 2 por tarantuloide.

Chegar à caverna do vitarium: pelos desafios no caminho.

Derrotar o Senhor da Montanha: ND 13.

Fichas

Darvos Ullott

ND 2

Um plebeu de meia idade, Darvos é um mercador esforçado, mas que enriqueceu graças a um golpe de sorte (ou seria azar?). Ao encontrar uma mina de mitral abandonada, ganhou todo o dinheiro que poderia querer, mas também foi vítima de uma maldição que ameaça levar sua única filha — esta sim o maior tesouro que Darvos possui.

Darvos é um homem de estatura mediana, mas uma vida de trabalho duro lhe deu ombros largos e braços fortes — além de um temperamento sério e severo. Tem cabelos castanhos e barba cheia também castanha.

Darvos Ullott: humano, Plebeu 7, N; Médio, desl. 9m; PV 28; CA 12 (+3 nível, -2 Des); corpo-a-corpo: adaga +7 (1d4+4, 18-20); Fort +3, Ref +2, Von +7; For 12, Des 8, Con 11, Int 14, Sab 14, Car 12.

Perícias & Talentos: Conhecimento (geografia) +11, Diplomacia +10, Intuição +11, Obter Informação +10, Ofício (mercador) +15, Percepção +11; Foco em Perícia (Ofício [mercador]), Linguista, Negociador, Tolerância, Vitalidade, Vontade de Ferro.

Equipamento: adaga obra-prima de mitral.

Iryna Ullott

ND —

Com 17 anos, a jovem filha de Darvos Ullott é uma garota simples, envolvida em circunstâncias muito além de seu poder ou entendimento. Cresceu escutando as histórias de viagem do pai, o que lhe deu uma imaginação fértil, gosto por livros e desejo de conhecer o mundo. Fora isso — e a maldição de Tenebra que carrega —, não é muito diferente de uma menina típica de sua idade.

Iryna tem pele alva, grandes olhos azuis e cabelos negros que fluem lisos pelas costas e sobre os ombros. Seus traços são delicados e gentis.

Esta ficha representa Iryna no início da aventura.

Iryna Ullott: humana, Plebeu 1, NB; Médio, desl. 9m; PV 4; CA 10; corpo-a-corpo: desarmado -1 (1d3-1); Fort +1, Ref +0, Von +2; For 9, Des 10, Con 12, Int 15, Sab 14, Car 13.

Perícias & Talentos: Atuação (música) +5, Cura +6, Conhecimento (história) +6, Diplomacia +5, Intuição +6, Ofício (cozinheira) +6, Percepção +6; Atraente, Linguista, Prece para Valkaria.

Prece para Valkaria: com uma ação padrão e um teste de Carisma (CD 10), Iryna pode rezar para que uma vítima morrendo (0 PV ou menos) em sua presença recupere 1d8+1 pontos de vida. A cada nova utilização deste talento no mesmo dia, a CD do teste aumenta em +5. Este é um talento nativo, descrito no suplemento *O Mundo de Arton*.

Equipamento: vestido branco.

Iryna de Tenebra

ND 9

Quando a maldição é consumada, Iryna morre, mas ergue-se como um poderoso morto-vivo parecido com um vampiro. Mantém fragmentos de sua memória, mas sua personalidade é completamente corrompida.

Use esta ficha quando os personagens enfrentarem Iryna no fim da Parte 1. A estratégia dela é simples: atacar com suas garras, confiando em suas resistências para não ser ferida (e em sua mordida para se recuperar, caso seja). Quando Iryna ataca o grupo, está dominando seis marujos e Ortius, por isso não pode mais usar sua habilidade de dominar mentes. Entretanto, caso marujos suficientes morram, ela pode ter condições de dominar um dos heróis.

Morto-Vivo 13, Médio, Neutro e Maligno

Iniciativa +28

Sentidos: Percepção +18, visão no escuro.

Classe de Armadura: 28.

Pontos de Vida: 91.

Resistências: Fort +6, Ref +16, Von +10, +4 em testes de Vontade contra expulsar/fascinar mortos-vivos, imunidade a eletricidade e frio, redução de dano 10/Bondosa, resistência a magia +4.

Deslocamento: 9m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +13 (1d6+10, 19-20) e mordida +13 (1d4+10 mais drenar sangue).

Habilidades: For 18, Des 26, Con —, Int 15, Sab 14, Car 19.

Perícias: Acrobacia +24, Enganação +20, Furtividade +28, Intuição +18.

Destruir Mente: como uma ação completa, Iryna pode encarar uma criatura viva a até 3m e com no máximo 5 níveis e destruir sua mente. A vítima tem direito a um teste de Vontade (CD 16). Se falhar, transforma-se num zumbi de Tenebra (veja abaixo).

Dominar Mente: como uma ação completa, Iryna pode encarar uma criatura viva a até 3m e subverter sua vontade. A vítima tem direito a um teste de Vontade (CD 20). Se falhar, é afetada pela magia *dominar pessoa*. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia. Iryna pode dominar pessoas com nível somado igual a 26.

Drenar Sangue: uma criatura viva atingida pela mordida de Iryna sofre 1d4 pontos de dano de Constituição. Para cada ponto de dano de Constituição causado, Iryna recupera 5 PV.

Manto da Noite: Iryna está sempre coberta por um véu de escuridão, como uma sombra permanente. Isso fornece a ela um bônus de +4 em testes de Furtividade (já contabilizado) e camuflagem (20% de chance de falha).

Sensibilidade à Luz: Iryna fica ofuscada (-1 em ataques) sob luz solar ou a magia *luz do dia*.

Tesouro: nenhum.

Luminescente

ND 9

Nativos de Solaris, luminescentes são espíritos de chamas e luz. Vivem placidamente no Reino de Azgher, contentes em passar seus dias sendo banhados pela luz cálida do Deus-Sol. De fato, luminescentes são tão serenos em seu ambiente natural que alguns arcanos acreditam que eles não são seres independentes, mas sim raios de sol que agem conforme a vontade de Azgher.

Alguns luminescentes acabam vindo para Arton — por serem invocados por conjuradores, por cruzarem um portal extraplanar ou por qualquer outra razão. Uma vez no Plano material, procuram se isolar em colinas ou montanhas longe da civilização, onde podem passar os dias em paz, recebendo o calor de seu criador.

Apenas uma coisa pode tirar um luminescente de sua placidez: a presença de um morto-vivo. Luminescentes odeiam as crias de Tenebra, e fazem de tudo para destruí-las — sem se preocupar com inocentes que possam queimar no processo.

Recentemente, relatos sobre luminescentes ensandecidos têm percorrido os reinos. Esses espíritos vagam a esmo, queimando tudo por onde passam. Alguns sábios sugerem que esses luminescentes enlouqueceram ao descobrir um mundo em que há lugares escuros — para eles, a noção de que a realidade não é toda banhada por Azgher teria sido demais. Já outros suspeitam de um plano de Tenebra...

Luminescentes são humanoides altos e muito esguios, com braços, dedos e cabeça finos e alongados. É difícil enxergar um luminescente em detalhes, pois seus corpos são envoltos por chamas muito claras, que ofuscam qualquer um que olhe em sua direção.

Espírito 18, Médio, Leal e Neutro

Iniciativa +26

Sentidos: Percepção +22, visão no escuro.

Classe de Armadura: 27.

Pontos de Vida: 144.

Resistências: Fort +15, Ref +16, Von +12, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +24 (1d8+11 mais 2d6 de fogo) ou 2 pancadas +20 (1d8+11 mais 2d6 de fogo).

Ataques à Distância: 4 disparos solares +24 (4d6+9 de fogo).

Habilidades: For 14, Des 21, Con 18, Int 10, Sab 13, Car 11.

Aura de Calor: no início de cada turno do luminescente, cada criatura a até 3m dele sofre 2d6+9 pontos de dano de fogo.

Disparos Solares: como uma ação padrão, um luminescente pode disparar até quatro raios de luz em alvos à sua escolha a até 18m (os raios não precisam ser todos no mesmo alvo). Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Ofuscar: luminescentes emitem uma luz muito forte, que ofusca qualquer que olhe em sua direção. Eles sempre possuem camuflagem (20% de chance de falha).

Tesouro: nenhum.

Zumbi de Tenebra

ND 4

Esta criatura sem mente é criada por um dos poderes de Iryna. A vítima do poder morre, mas seu corpo se mantém animado — uma casca vazia, sem emoções ou personalidade, apenas fome. Em questão de minutos após a morte, a pele da vítima seca e empalidece, seus cabelos ficam duros e quebradiços e seus olhos ficam completamente brancos e vazios.

O zumbi de Tenebra não é muito diferente de um zumbi normal. Mas, por ser cria direta de uma maldição da Deusa das Trevas, possui uma quantidade maior de energia negativa, o que torna-o mais forte e resistente.

Morto-Vivo 8, Médio, Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +5, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 48.

Resistências: Fort +4, Ref +3, Von +7, +2 em testes de Vontade contra expulsar/fascinar mortos-vivos, redução de dano 5/corte.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +8 (1d6+8) ou pancada +4 (1d6+8) e mordida +4 (1d4+8).

Habilidades: For 18, Des 8, Con —, Int —, Sab 12, Car 1.

Agarrar Aprimorado: se o zumbi de Tenebra acerta um ataque de pancada, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +8).

Olhar Funeiro: uma criatura viva que enxergue o zumbi de Tenebra deve fazer um teste de Vontade (CD 14). Se falhar, fica abalada por 1 minuto. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia.

Tesouro: nenhum.

Capitão Joldan

ND 6

A descrição do Capitão Joldan está na caixa de texto “O Navio e sua Tripulação”, na página 57.

Capitão Joldan: meio elfo-do-mar, Swashbuckler 7, CB; Médio, desl. 9m; PV 54; CA 22 (+3 nível, +5 Des, +1 autoconfiança, +1 talento, +2 item mágico); corpo-a-corpo: florete +14 (1d6+3, 18-20); hab. autoconfiança, evasão, presença paralisante; Fort +5, Ref +10, Von +4; For 11, Des 20, Con 15, Int 13, Sab 12, Car 13.

Perícias & Talentos: Acrobacia +15, Conhecimento (geografia) +11, Diplomacia +11, Iniciativa +16, Ofício (marinheiro)

Personagens

Meio Elfos-do-Mar

Embora seja muito raro, existem casais de humanos e elfos-do-mar. A maior parte se forma quando elfos-do-mar visitam aldeias costeiras de humanos para negociar. Às vezes, o relacionamento comercial evolui para romance, e um casal se forma.

Os filhos desses casais são meio elfos-do-mar. Quase que invariavelmente, são crianças inquietas. Mais do que meio-elfos comuns, pertencem a dois mundos: o dos humanos e o dos elfos, mas também o mundo seco e o mundo submerso. Por não se adequarem a lugar algum, acabam tornando-se aventureiros.

Meio elfos-do-mar são parecidos com humanos, mas possuem traços discretos que os distinguem: pele mais lustrosa, cabelos verdes ou azuis e orelhas pontudas e com raios, como barbatanas.

Traços Raciais

- +2 Destreza, +2 em outra habilidade à escolha do jogador (exceto Inteligência).
- Tamanho Médio, deslocamento 9m, natação 9m.
- +2 em testes de Percepção e Sobrevivência.
- 1 talento bônus à escolha do jogador.
- 1 perícia treinada extra, que não precisa ser escolhida entre suas perícias de classe.
- **Respirar na Água.** Um meio elfo-do-mar pode respirar na água normalmente. Neste aspecto, herdamos o melhor de cada progenitor, pois podem viver tanto no mundo seco quanto no mundo submerso.
- **Visão na Penumbra.** Um meio elfo-do-mar ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.

Esta raça é opcional, e só pode ser utilizada com a permissão do mestre.

+11, Percepção +11; Acrobacia Audaz, Acuidade com Arma, Aparar, Devoto (Oceano; *intuir direção*), Esquiva, Foco em Arma (florete), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Terreno Familiar (o *Filha do Oceano*), Tolerância.

Equipamento: anel de proteção +2, florete obra-prima.

Primeiro Imediato Ortius ND 6

A descrição do Primeiro Imediato Ortius está na caixa de texto "O Navio e sua Tripulação", na página 58.

Primeiro Imediato Ortius: minotauro, Guerreiro 5/Centurião 1*, LN; Médio, desl. 6m; PV 70; CA 23 (+3 nível,

+1 natural, +1 Des, +6 armadura, +2 escudo); corpo-a-corpo: gládio +12 (1d6+10, 17-20/x3) ou gládio +8 (1d6+10, 17-20/x3), escudo pesado +6 (1d6+7) e chifres +6 (1d6+7); hab. conhecimento militar, fardo, lógica labiríntica, medo de altura, ordens de combate; Fort +9, Ref +4, Von +2; For 19, Des 12, Con 19, Int 10, Sab 9, Car 13.

Perícias & Talentos: Intimidação +10, Ofício (soldado) +9; Ataque com Escudo, Ataque com Escudo Aprimorado, Ataques Múltiplos, Comandar, Especialização em Arma (gládio), Foco em Arma (gládio), Tolerância.

Conhecimento Militar: aplicando princípios de disciplina marcial, logística e estratégia às mais diversas situações, Ortius pode resolver problemas de um modo direto e eficiente. Uma vez por dia, ele pode substituir um teste de uma perícia qualquer por um teste de Ofício (soldado).

Ordens de Combate: gastando uma ação livre por rodada, Ortius pode conceder um bônus de +1 em jogadas de ataque e classe de armadura a todos os aliados que puderem ouvi-lo. Se Ortius não puder realizar ações livres, não concederá o bônus na rodada, até que possa agir novamente. Ortius não recebe o bônus desta habilidade.

Equipamento: escudo pesado obra-prima, gládio afiado +1, loriga segmentada obra-prima.

*Para mais informações sobre a classe de prestígio centurião, consulte o suplemento *Guerras Táuricas*.

Marujo do Filha do Oceano ND 1/2

A tripulação do *Filha do Oceano* é formada por 27 marujos. Use a ficha a seguir para eles. Obviamente, os marujos não são todos iguais — alguns nem mesmo são humanos. Se você quiser, pode fornecer habilidades para diferenciá-los. Mas, no geral, não se preocupe com tais detalhes. Os marujos são coadjuvantes e, de qualquer maneira, bem mais fracos que os personagens.

Humano, Plebeu 4, Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +3.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 12.

Resistências: Fort +2, Ref +4, Von +3.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: clava +5 (1d6+4).

Ataques à Distância: adaga +5 (1d4+4, 19-20).

Habilidades: For 14, Des 15, Con 10, Int 8, Sab 13, Car 9.

Perícias: Acrobacia +9, Atletismo +9, Ofício (marinheiro) +10.

Mobilidade: um marujo recebe +2 na CA sempre que usa uma ação de movimento para deslocar-se.

Equipamento: adaga, clava.

Serpente Marinha ND 10

Pessoas que não estão acostumadas à vida no mar consideram a serpente marinha uma lenda, fruto de histórias exageradas de marujos impressionáveis. Os tais marujos sustentam que a serpente marinha é real. Mais do que isso, é motivo de pesadelos — talvez a única coisa mais temida por eles que uma tempestade em alto mar.

Os marujos estão certos. A serpente marinha existe. Foi criada pelo Grande Oceano para expulsar do mar outros monstros, como dragões e crias de Megalokk, mas também ataca embarcações de todos os tipos. É uma fera irracional e esfomeada, e por isso bastante agressiva.

O corpo de uma serpente marinha é comprido, alcançando mais de 20 metros e terminando em uma cabeça gigantesca, reptiliana e repleta de dentes finos e longos. Sua pele escamosa pode ser cinzenta, azul chumbo ou verde musgo. Mas é difícil ver uma serpente marinha com clareza: quando ela ataca, grande parte de seu corpo fica submerso, e mesmo o pescoço e a cabeça ficam encobertos pelas ondas e espuma do mar.

A maior parte dos relatos de serpentes marinhas são de barcos que a veem ao longe, de relance. Afinal, quando ela se aproxima, normalmente não sobra ninguém para contar a história! Por isso, até hoje muitos não acreditam em sua existência. Mas, entre quem vive no mar, há um ditado: “Apenas quem já sobreviveu a um encontro com uma serpente marinha pode se considerar um marujo de verdade”.

Monstro 18, Descomunal (comprido), Neutro

Iniciativa +24

Sentidos: Percepção +23, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 252.

Resistências: Fort +17, Ref +14, Von +10, camuflagem, resistência a frio 10.

Deslocamento: 6m, natação 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +26 (4d6+20).

Habilidades: For 32, Des 16, Con 22, Int 2, Sab 15, Car 6.

Agarrar Aprimorado: se a serpente marinha acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +38).

Arremessar: como uma ação de movimento, a serpente marinha pode arremessar uma criatura que esteja agarrando. A criatura voa por 2d6 x 1,5m em direção ao mar — e deve dar um jeito de voltar nadando ao barco depois...

Guincho: como uma ação de movimento, a serpente marinha pode emitir um guincho alto e agudo. Todas as criaturas a até 18m sofrem 4d6+9 pontos de dano e ficam surdas por um minuto. Um teste de Fortitude (CD 25) reduz o dano à metade e evita a surdez. A serpente pode usar esta habilidade uma vez por dia.

Uma criatura surda sofre -4 em testes de Iniciativa e Percepção e precisa fazer um teste de Vontade para lançar qualquer magia (CD 10 + o nível da magia).

Névoa: a serpente marinha está sempre soprando neblinas de neblina cinzenta, que atrapalham a visão e fornecem camuflagem a ela. A serpente é imune aos efeitos da sua névoa.

Soçobrar: como uma ação padrão, a serpente marinha pode atirar seu corpanzil contra uma embarcação, fazendo-a tremer e balançar. Todas as criaturas no navio sofrem 4d6 pontos de dano, caem no chão e ficam atordoadas por uma rodada. Um teste de Reflexos (CD 25) reduz o dano à metade e evita a queda e o atordoamento.

Tesouro: nenhum.

Tiranossauro Gigante ND 15

Tiranossauros comuns estão entre os predadores mais vorazes de Galrasia. Este exemplar específico cresceu ainda mais que o comum, devido à infusão de energia positiva da ilha, e se tornou praticamente tão perigoso quanto o pior dos gigantes ou dragões.

Animal 28, Descomunal (comprido), Neutro

Iniciativa +32

Sentidos: Percepção +32, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 32.

Pontos de Vida: 532.

Resistências: Fort +28, Ref +22, Von +20.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +31 (4d6+36).

Habilidades: For 36, Des 12, Con 25, Int 2, Sab 12, Car 8.

Agarrar Aprimorado: se o tiranossauro acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +45).

Engolir: se o tiranossauro começar seu turno agarrando uma criatura Grande ou menor, poderá realizar um teste de agarrar contra ela. Se for bem-sucedido, engolirá a criatura. Uma vez dentro do tiranossauro, a criatura sofre 2d8+14 pontos de dano de esmagamento mais 14 pontos de dano de ácido no início de cada rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 35 pontos de dano à barriga do tiranossauro (CA 14). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura; outras criaturas terão de abrir seu próprio caminho.

Tesouro: nenhum.

Besouro Gigante ND 5

Tão compridos quanto uma mesa de taverna, estes animais são verdadeiros encouraçados. São equipados com mandíbulas grandes e afiadas, capazes de cortar o tronco de uma árvore, e protegidos por uma carapaça feita de quitina negra e reluzente.

Besouros gigantes são fortes e agressivos, alimentando-se de tudo que veem pela frente. Felizmente, são encontrados apenas nas profundezas das maiores florestas. Besouros gigantes possuem asas, mas, devido ao seu peso, não conseguem voar.

Animal 9, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +12, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 108.

Resistências: Fort +12, Ref +5, Von +4, redução de dano 5/adamante, resistência a ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico 10.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +12 (2d8+10 mais 1d4 de Constituição ou 1d4 na CA).

Habilidades: For 22, Des 9, Con 22, Int 1, Sab 10, Car 2.

Mandíbulas Poderosas: as mandíbulas do besouro gigante são grandes e afiadas. Cortam carne com extrema facilidade, e quebram e amassam armaduras — até mesmo de aço — com apenas um pouco mais de esforço.

Quando um personagem é atingido pela mordida do besouro gigante, se não estiver usando armadura (ou se estiver usando uma armadura destruída; veja abaixo), sofre 1d4 pontos de dano de Constituição.

Se estiver usando armadura, a armadura perde 1d4 pontos de bônus na CA. Armaduras danificadas podem ser consertadas (veja a perícia Ofício, no Capítulo 4 de *Tormenta RPG*), mas uma armadura que seja reduzida a bônus de CA +0 é completamente destruída.

Tesouro: nenhum.

Tendrículo ND 6

Um tendrículo é uma criatura vegetal, uma planta ambulante carnívora — e faminta. Não se sabe se os primeiros tendrículos foram criados por magia ou se vieram de outro Plano, mas atualmente eles habitam as profundezas de quase todas as grandes florestas de Arton. Às vezes, tendrículos também vivem em pequenos bosques, perto de áreas habitadas. Embora isso seja raro, quando acontece é um grave problema para as aldeias próximas.

Um tendrículo se parece com um amontoado de vegetação úmida, unida por vinhas e cipós. Possui dois “tentáculos”, feitos de galhos, e uma grande abertura no centro do corpo, similar a uma boca, repleta de “dentes” feitos de espinhos.

Tendrículos possuem uma grande capacidade de regeneração, recuperando folhas, galhos e vinhas cortados em questão de minutos. Entretanto, para manter essa capacidade, precisam consumir grandes quantidades de carne...

Monstro 9, Enorme (alto), Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +11, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 126.

Resistências: Fort +13, Ref +5, Von +5, cura acelerada 10/ácido, imunidade a atordoamento e metamorfose.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +17 (2d8+13) ou mordida +15 (2d8+13) e 2 tentáculos +15 (1d6+13).

Habilidades: For 28, Des 9, Con 24, Int 3, Sab 8, Car 3.

Perícias: Furtividade -5 (+11 para se esconder em florestas).

Agarrar Aprimorado: se o tendrículo acerta um ataque de tentáculo, pode usar a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +25).

Paralisia: uma criatura que seja engolida pelo tendrículo deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 21) ou ficará paralisada por 1d6 rodadas.

Engolir: se o tendrículo começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, poderá realizar um teste de agarrar contra ela. Se for bem-sucedida, engolirá a criatura. Uma vez dentro do monstro, a criatura sofre 2d8+4 pontos de dano de ácido, no início de cada rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 30 pontos de dano ao estômago do tendrículo (CA 17). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura; outras criaturas terão de abrir seu próprio caminho.

Tesouro: nenhum.

Dragoa Caçadora ND 3

As dragoas caçadoras são descritas na caixa de texto “Rai-nhas da Selva”, na página 65. A seguir está a ficha de uma caçadora típica de Galrasia.

Dragoa Caçadora, Bárbara 4, Caótica e Maligna

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +7.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 46.

Resistências: Fort +5, Ref +6, Von +2, esquiva sobrenatural.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garra +6 (1d4+3) ou 2 garras +4 (1d4+3).

Habilidades: For 13, Des 16, Con 13, Int 8, Sab 10, Car 9.

Perícias: Atletismo +12, Sobrevivência +6.

Fúria: duas vezes por dia, a dragoa caçadora pode entrar em fúria como uma ação livre. Suas estatísticas alteradas pela fúria são CA 15; garra +8 (1d4+5) ou 2 garras +6 (1d4+5); redução de dano 1. A fúria dura 6 rodadas.

Equipamento: corselete de couro.

Tesouro: padrão.

Aranha Gigante

ND 3

Quase do tamanho de cavalos, aranhas gigantes habitam cavernas, florestas e outros pontos isolados de Arton. São agressivas, territoriais e solitárias por natureza, reunindo-se apenas na época do acasalamento, mas pequenos bandos não chegam a ser incomuns. Há ainda relatos sobre vastas colônias destas criaturas, governadas por druidas Malignos ou grandes rainhas-mães — verdadeiro pesadelo para exploradores.

Apesar do tamanho, a aranha gigante prefere a tática clássica: tecer teias através de passagens entre árvores ou corredores. Por sua semitransparência (além de galhos ou detritos à volta), a teia pode ser difícil de ver até ser tarde demais. Assim que a vítima fica presa, a aranha ataca inoculando veneno paralisante. A recuperação leva dias, mas a maioria das vítimas é devorada muito antes...

Em lugares habitados por grandes monstros, que poderiam destruir a teia sem problemas, a aranha adota outra tática. Aguarda escondida, disparando teia apenas quando surge uma vítima em potencial (criaturas Médias ou menores).

As estatísticas a seguir representam uma aranha gigante de Galrasia. Devido à infusão de energia positiva, as aranhas da ilha são maiores e mais perigosas que as do resto de Arton.

Animal 6, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +3, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 30.

Resistências: Fort +6, Ref +9, Von +3.

Deslocamento: 12m, escalar 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +7 (1d8+6 mais veneno).

Ataques à Distância: teia +6 toque (enredado).

Habilidades: For 16, Des 17, Con 12, Int 1, Sab 10, Car 2.

Perícias: Furtividade +11.

Teia: a aranha gigante pode disparar teia com um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo fica enredado (−2 nas jogadas de ataque, −4 em Destreza, metade do deslocamento, não pode correr ou realizar investidas). A vítima pode se soltar com uma ação completa e um teste de Força ou Acrobacia (contra CD 20), ou cortando a teia (PV 5, redução de dano 5).

A aranha gigante também pode cobrir de teia uma área quadrada com 6m de lado. Por sua semitransparência, a teia pode ser difícil de ver (Percepção, CD 20) até ser tarde demais. Qualquer criatura que entre na área fica enredada. Cada espaço de 1,5m de teia tem PV 5 e redução de dano 5.

A aranha pode andar na própria teia sem se enredar. Ela percebe automaticamente (como se tivesse percepção às cegas) qualquer criatura na teia.

Veneno: ferimento; Fort CD 16, 1d8 de dano de Força.

Tesouro: nenhum.

Aracnarcano

ND 9

Criaturas pérfidas que habitam o subterrâneo de Arton, aracnarcanos são humanoides com características de aranhas. São altos (têm em média 2m de altura) e magros, com pele negra com tons de roxo, oito olhos vermelhos e seis braços compridos e finos. Vestem-se com mantos feitos de seda cinzenta, e gostam de adornos como joias brilhantes.

Aracnarcanos são criaturas de grande intelecto. Além disso, herdaram a paciência das aranhas de quem descendem. Mas, em vez de teias, tecem planos elaborados — e invariavelmente malignos. Aracnarcanos gostam de riqueza e de possuir escravos. Talvez um resquício da época em que mantinham criaturas presas em suas teias...

Monstro 9, Médio, Leal e Maligno

Iniciativa +15

Sentidos: Percepção +20, visão no escuro.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +7, Ref +9, Von +12, imunidade a veneno, resistência a magia +4.

Deslocamento: 9m, escalar 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +8 (1d4+3 mais veneno) ou mordida +6 (1d4+3 mais veneno) e 6 garras +6 (1d4+3).

Habilidades: For 9, Des 16, Con 12, Int 19, Sab 18, Car 16.

Perícias: Conhecimento (arcano) +16, Enganação +15, Identificar Magia +20, Intuição +16.

Magias (M): 1º — *enfeitiçar pessoa*; 3º — *sugestão, relâmpago, toque vampírico*; 4º — *pele rochosa, porta dimensional*; 5º — *cone glacial*. **PM:** 30. **CD:** 13 + nível da magia.

Magias em Combate: um aracnarcano não fica desprevenido quando lança uma magia.

Membros Múltiplos: graças aos seus seis braços, um aracnarcano pode lançar duas magias com cada ação padrão.

Veneno: ferimento; Fort CD 15, 1d8 de dano de Força.

Tesouro: dobro do padrão.

Tarantuloide

ND 2

Seres humanoides com características de aranhas, tarantuloides têm pele púrpura coberta de pequenos pelos escuros, quelíceras e oito olhos bulbosos e negros. Têm a mesma altura e peso médios de um humano.

Tarantuloides são criaturas estúpidas e agressivas, que vivem apenas para se alimentar. Vivem nos ermos ou nas margens de estradas entre os reinos, onde espreitam nas sombras, à espera de viajantes incautos que possam atacar e matar.

Monstro 5, Médio, Neutro e Maligno

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 35.

Resistências: Fort +5, Ref +7, Von +3, imunidade a veneno.

Deslocamento: 9m, escalar 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +8 (1d8+4 mais veneno) ou mordida +6 (1d8+4 mais veneno) e 2 garras +5 (1d4+4).

Habilidades: For 14, Des 16, Con 13, Int 6, Sab 13, Car 8.

Perícias: Furtividade +11.

Veneno: ferimento; Fort CD 14, 1d6 de dano de Força.

Tesouro: padrão.

Kalyadrix

A atual líder da aldeia nas copas, Kalyadrix herdou a posição de sua mãe, Raisala, que morreu em combate poucos meses atrás. Enquanto sua mãe estava viva, Kaly era uma princesa guerreira, preocupada apenas com o êxtase da batalha e em provar seu valor capturando escravas para sua tribo. Orgulhosa e agressiva, era uma dragoa caçadora até o cerne.

Quando sua mãe morreu, Kalyadrix começou a ser orientada por Mali, a drogadora. Mali tentado mostrar a Kaly todos os preceitos da Divina Serpente: dominar os fracos, mas também protegê-los. Entre os ensinamentos da drogadora e o contato com aventureiros do continente, Kaly talvez aprenda que há mais na vida do que subjugar os outros.

Alta e sinuosa, Kalyadrix é bela, com couro liso e brilhante cor de bronze, crista e cauda avermelhadas e olhos dourados. Possui a altivez de uma rainha, misturada com a arrogância de uma guerreira.

Kalyadrix: dragoa caçadora, Bárbara 4/Guerreira 4, CN; Médio, desl. 12m; PV 90; CA 26 (+4 nível, +5 Des, +1 talento, +3 armadura, +3 item mágico); corpo-a-corpo: presa da serpente +13 (1d8+7, 17-20) ou presa da serpente +11 (1d8+7, 17-20) e garra +9 (1d4+7); hab. esquiva sobrenatural, fúria 2/dia, instinto selvagem +1, regeneração, visão na penumbra; Fort +10, Ref +10, Von +4; For 17, Des 20, Con 18, Int 10, Sab 10, Car 14.

Perícias & Talentos: Atletismo +18, Iniciativa +17, Intimidação +13, Percepção +11, Sobrevivência +15; Ataques Múltiplos, Especialização em Arma (presa da serpente), Esquiva, Foco em Arma (presa da serpente), Mobilidade, Usar Arma Exótica (presa da serpente), Vitalidade.

Equipamento: *anel de proteção* +3, couro curtido obra-prima, presa da serpente obra-prima.

Deinonico

ND 3

O deinonico é um dinossauro carnívoro, bípede e esguio, com cabeça grande e cauda comprida. Tem em média 1,5m de altura e 3m de comprimento. Rápido, com uma mandíbula repleta de dentes afiados e garras traseiras curvadas como foices, o deinonico é um predador letal. Além disso, caça em bandos, conseguindo matar criaturas maiores do que ele.

Presas da Serpente

Esta arma é uma espada feita de obsidiana — um tipo de vidro vulcânico negro, formado quando a lava esfria rapidamente. A obsidiana pode ser trabalhada para ficar mais afiada que o aço, mas é mais frágil. Como o material é encontrado perto de vulcões, as dragoas caçadoras acreditam que ele é uma dádiva da Divina Serpente — por isso o nome da arma. Devido a sua fragilidade, a presa da serpente é de difícil uso, e por isso é uma arma exótica.

Arma Exótica de Uma Mão • Preço 100 TO • Dano 1d8 • Crítico 17-20 • Peso 1,5kg • Tipo corte.

Animal 4, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +9, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 32.

Resistências: Fort +8, Ref +7, Von +4.

Deslocamento: 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +4 (1d4+6) e mordida +4 (2d4+6).

Habilidades: For 19, Des 17, Con 19, Int 2, Sab 14, Car 10.

Garras Traseiras: quando faz uma investida, o deinonico salta sobre a presa, usando suas patas traseiras — que terminam em longas garras curvadas como foices — para atacar. Bônus de ataque +8 (já contando o bônus de +2 da investida), dano 2d6+10, crítico 19-20.

Tesouro: nenhum.

Pterodáctilo

ND 3

Os dinossauros voadores de Galrasia. Seu corpo tem aproximadamente 2m, com cabeça comprida. Sua envergadura chega a 10m. Seus ossos são ocos, como os das aves, o que os torna pouco resistentes. Mesmo assim, a combinação de asas com presas pontudas torna-os bem perigosos!

Animal 6, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +13

Sentidos: Percepção +11, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 30.

Resistências: Fort +6, Ref +9, Von +5.

Deslocamento: 6m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +6 (2d6+5).

Habilidades: For 15, Des 18, Con 12, Int 2, Sab 14, Car 8.

Tesouro: nenhum.

Besouro do Óleo

ND 11

Este enorme besouro predador está entre os animais mais temidos de Arton. Habita selvas profundas, mas avança através de florestas e planícies em busca de grandes comunidades de criaturas para atacar e devorar. A cor de sua reluzente carapaça varia em tons de verde, indo desde os mais claros até os mais escuros, sendo estes mais comuns nos adultos.

Embora o besouro do óleo seja equipado com uma mandíbula poderosa, sua arma mais terrível é uma rajada de substância cáustica que lembra óleo fervente. Absurdamente inflamável, a enzima se incendeia em contato com o ar e emite chamas leitosas e macabras, de aspecto sobrenatural, que deixam apenas cinzas e queimaduras assustadoras por onde passam.

Além da rajada flamejante, o besouro do óleo também dispõe de uma couraça natural fortemente blindada e revestida com um muco cáustico como a enzima que ele expele, com a diferença de que não é inflamável. Por causa desse muco, tocar o besouro causa terríveis queimaduras.

Besouros do óleo põem ovos, dos quais nascem larvas. Estas, depois de comer muito, tecem casulos onde sofrem sua metamorfose para a forma adulta. Os casulos são feitos de uma seda muito leve, que atinge preços altíssimos em Vectora — um “ninho” de besouros do fogo tem 2d4m² de seda, e cada m² pode ser vendido por 100 PO.

O líquido inflamável dos adultos também é valorizado como combustível para lampiões, tochas ou bombas. Um besouro tem até cinco litros desse líquido, que podem ser vendidos por 250 PO. Extrair o líquido exige um teste de Sobrevivência contra CD 20.

Animal 22, Enorme (comprido), Neutro**Iniciativa +10****Sentidos:** Percepção +27, faro, visão na penumbra.**Classe de Armadura:** 28.**Pontos de Vida:** 286.**Resistências:** Fort +20, Ref +12, Von +13, resistência a fogo 10.**Deslocamento:** 12m.**Ataques Corpo-a-Corpo:** mordida +26 (2d8+23 mais 4d6 de fogo).**Habilidades:** For 35, Des 9, Con 24, Int 1, Sab 14, Car 4.**Couraça Cáustica:** uma criatura que atinja o besouro do óleo com um ataque corpo-a-corpo sofre 2d6+11 pontos de dano de fogo devido ao muco que recobre o corpo do monstro.**Rajada Flamejante:** com uma ação padrão, o besouro do óleo pode gerar um cone de fogo com 18m de comprimento. Qualquer criatura dentro da área sofre 12d10+11 pontos de dano de fogo. Um teste de Reflexos bem-sucedido contra CD 28 reduz o dano à metade. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.**Tesouro:** nenhum.

Senhor da Montanha

ND 12

Uma criatura única, feita de rochas vulcânicas animadas pela presença do vitarium. Seu único propósito é proteger as próprias pedras que lhe deram vida. O Senhor da Montanha (assim chamado pelas caçadoras da aldeia nas copas) é uma grande serpente de rochas incandescentes, com um núcleo de fogo vivo. Sua cabeça feita de pedras possui dentes grossos de lascas afiadas.

Monstro 20, Enorme (comprido), Neutro**Iniciativa +24****Sentidos:** Percepção +25, percepção às cegas 18m.**Classe de Armadura:** 29.**Pontos de Vida:** 300.**Resistências:** Fort +19, Ref +13, Von +12, imunidade a atordoamento, doenças, encantamento, fogo, paralisia, sono e venenos, vulnerabilidade a energia negativa.**Deslocamento:** 12m.**Ataques Corpo-a-Corpo:** mordida +29 (3d6+20 mais 3d6 de fogo) ou mordida +27 (3d6+20 mais 3d6 de fogo) e cauda +27 (1d12+20).**Habilidades:** For 31, Des 13, Con 24, Int 1, Sab 15, Car 8.**Emanação Positiva:** quando sofre um acerto crítico, o senhor da montanha libera uma onda de energia positiva que cura 5d6 pontos de dano de todas as outras criaturas a até 9m.**Onda de Chamas:** com uma ação padrão, o senhor da montanha pode chacoalhar seu corpo e disparar rochas incandescentes em todas as direções. Criaturas num raio de 18m sofrem 8d6+10 pontos de dano de fogo (Ref CD 26 reduz à metade). Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.**Tesouro:** nenhum.

Energia Positiva Portátil

Um elemento mágico, encontrado apenas em Galrasia, o vitarium parece âmbar, mas pulsa com calor agradável e luz dourada. Isso porque não é um mineral, mas energia positiva concentrada e solidificada!

O processo de criação do vitarium leva séculos, e exige um fluxo constante de energia positiva. Com o tempo, essa energia se acumula e toma forma sólida. Em Arton, o único lugar capaz de fornecer esse fluxo é Galrasia — e mesmo assim, apenas nos pontos mais profundos da ilha.

O vitarium é encontrado em “pedras”, que variam do tamanho de um cascalho até o de um punho. Uma pedra de vitarium pode ser usada como um item mágico. Manter uma pedra perto do corpo (em um amuleto, nos bolsos, incrustada em uma armadura, etc.) fornece cura acelerada 1, para uma pedra pequena, ou 2, para uma pedra grande. Não há pedras à venda no comércio, mas se houvesse, poderiam alcançar preços de até 100.000 TO.

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.

É hora da aventura!

Heróis não nascem prontos — eles são forjados através de suas ações. Arton está repleto de heróis... E de oportunidades para que novos campeões surjam a cada dia! Masmorras sinistras, selvas inexploradas, cidades tomadas por intriga... Todos são palcos para grandes sagas.

Só AVENTURAS é um suplemento feito para mestres, com três aventuras prontas, que levarão os personagens do 1º ao 9º nível.

Ao longo destas histórias, eles poderão passar de meros aventureiros a reais heróis!

Este livro contém:

- *Sob os céus de Vectora*, uma aventura introdutória, ideal para iniciantes, que leva os personagens até o submundo do fabuloso Mercado nas Nuvens.
- *Briga em família*, uma aventura de intriga e conspiração, perfeita para grupos que gostam de interpretação e escolhas difíceis.
- *A expedição de Darvos*, uma perigosíssima viagem até Galrasia, onde os aventureiros encontrarão a cura para uma doença que pode ser mais do que aparenta...
- Novos monstros e personagens do mestre, prontos para desafiar os heróis!
- Mapas dos locais mais importantes das três aventuras.
- Detalhes sobre Vectora, a ilha de Galrasia e a cidade de Gorsengred.

Este é o chamado da aventura. Qual será a sua resposta?



9 788589 134941

JAMBÔ
Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

14