

TORMENTA

The background of the cover is a complex illustration. At the top, the word 'TORMENTA' is written in a stylized, metallic font with a glowing orange eye-like shape in the letter 'O'. Below the title, a large, red, horned creature with multiple piercings and a skull-like face is depicted. The creature is surrounded by a swarm of insects, including flies and bees. To the right, a glowing blue energy field or portal is visible, with a skull-like figure inside. The overall scene is set against a dark, ornate background with intricate patterns and a red, textured surface.

Só Aventuras Vol. 3

Cassaro • Francisconi • Moraes • Saladino



TORMENTA RPG

Só Aventuras Vol. 3

**Marcelo Cassaro • João Paulo Francisoni
Roberto Moraes • Rogerio Saladino**



TORMENTA REG

Só Aventuras Vol. 3

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

Desenvolvimento: Marcelo Cassaro, João Paulo Francisconi, Roberto Moraes e Rogerio Saladino.

Edição: Guilherme Dei Svaldi.

Capa: Ig Barros e Thiago Ribeiro.

Arte: André Vazzios, Ig Barros, Lobo Borges e Ricardo Mango.

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 64.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com aventuras clássicas antigas *não* é mera coincidência, visto que este livro é uma republicação de tais aventuras.



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

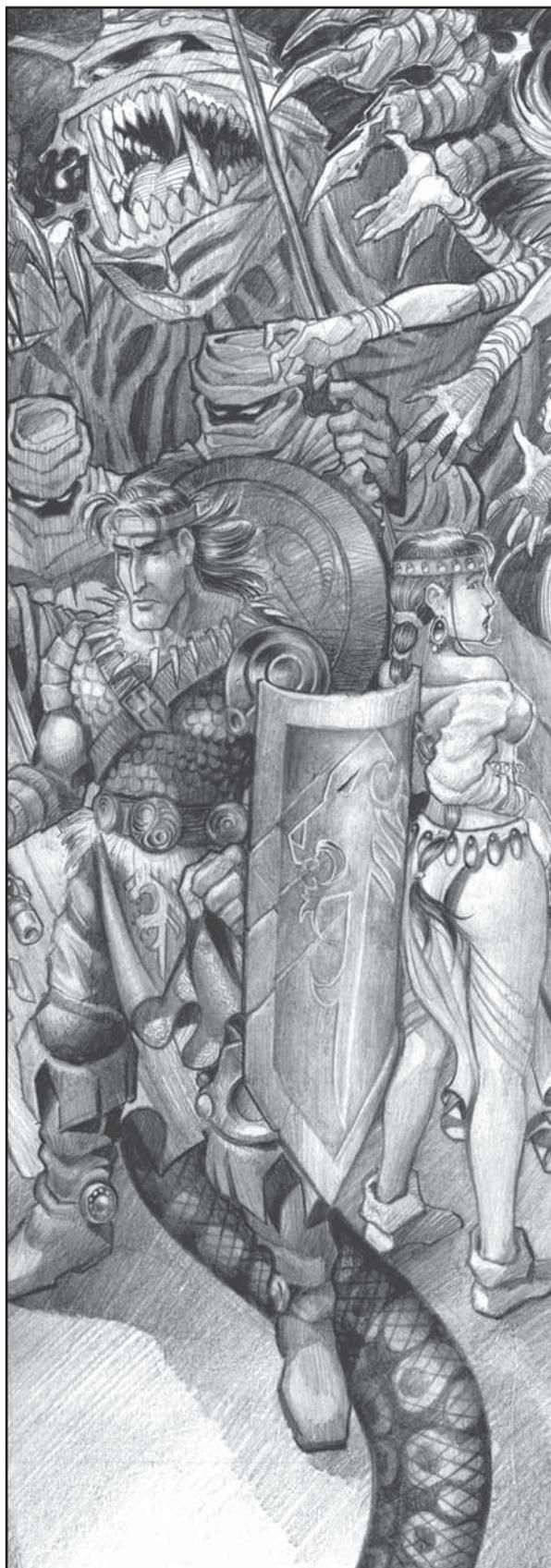
Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Publicado em julho de 2014
ISBN: 978858365007-2

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

B825s Cassaro, Marcelo
v.3 Só Aventuras / Marcelo Cassaro [et. al.]; edição por Guilherme Dei Svaldi; ilustrações por Ig Barros [et. al.]. -- Porto Alegre: Jambô, 2013.
64p. il.
1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Svaldi, Guilherme Dei. II. Barros, Ig. III. Título.

CDU 794:681.31



Sumário

Introdução	3	Parte 6	29	Parte 3: Duelo dos Vilões	53
O Disco dos Três	5	A Vingança de Slash Calliber	31	Parte 4: Esconderijo de Enxame	54
Resumo da Aventura	5	Resumo da Aventura	31	Parte 5: Aliança	57
Parte 1: Em Malpetrim	5	Parte 1: A Espada Encrenqueira	31	Parte 6: Combate Decisivo	57
Parte 2: Ondas da Morte	7	Parte 2: Viagem Agitada	32	Epílogo	58
Viagem até a Ilha da Caveira	8	Parte 3: Chegando ao Forte	33	Fichas	59
Parte 3: A Ilha da Caveira	10	Parte 4: Batalha Contra o Lorde	34	Open Game License	64
Encontros Aleatórios	11	Epílogo	36	Mapas	
...E Encontros Definidos	13	Fichas	36	<i>O Disco dos Três</i>	
Parte 4: A Tumba Sagrada	14	A Espada de Morkh Amhor	39	Ondas da Morte	9
A Viagem	14	Resumo da Aventura	39	A Ilha da Caveira	12
A Tumba	15	Introdução	39	A Tumba Sagrada	16
Parte 5: As Cavernas Escuras	17	Prólogo	40	As Cavernas Escuras	19
A Viagem	17	A Tumba de Morkh Amhor	40	<i>A Vingança de Slash Calliber</i>	
As Cavernas	17	Epílogo	47	Forte de Lorde Kragan	35
Parte 6: A Luta Final	18	Fichas	48	<i>A Espada de Morkh Amhor</i>	
Epílogo	20	A Rebelião dos Insetos	51	A Tumba de Morkh Amhor	43
Fichas	21	Resumo da Aventura	51	<i>A Rebelião dos Insetos</i>	
Parte 2	21	Introdução	52	O Covil de Lorde Enxame	55
Parte 3	22	Parte 1: A Maga Sabe	52		
Parte 4	26	Parte 2: A Travessia da Floresta	52		
Parte 5	27				

Introdução

Bem-vindo ao terceiro livro da série *Só Aventuras*, a coletânea de aventuras prontas para *Tormenta RPG*. Em homenagem ao aniversário de 15 anos do cenário, este volume traz quatro histórias clássicas de Arton.

Cada uma das aventuras é independente. A seguir, um resumo de cada uma.

O Disco dos Três: a primeira grande saga de *Tormenta*. Os personagens devem encontrar as três partes de um artefato que é a única esperança para impedir o surgimento do deus maligno Sartan. Cada parte está em um ponto diferente do Reinado, e para reuni-las os heróis precisarão partir em longas jornadas. Uma vez que as partes estejam reunidas, é hora do confronto final contra os cultistas de Sartan — e o próprio deus.

A vingança de Slash Calliber: os personagens adquirem uma espada mágica. Logo, descobrem que ela tem mais poderes do que aparenta — incluindo inteligência e a capacidade de falar. O que poderia ser uma boa notícia é na verdade uma fonte de encrencas. Não só a espada puxa briga com todo mundo, como incentiva os heróis a vingarem seu dono anterior, assassinado por um cavaleiro morto-vivo.

A espada de Morkh Amhor: um grande monstro está prestes a despertar, e a única esperança do reino é que heróis encontrem a espada mágica *Destruidora do Mal*, única arma capaz de impedir a criatura de acordar. Os aventureiros partem para encontrar a espada — que, obviamente, está no fundo de uma tumba repleta de armadilhas, monstros e outros perigos.

A rebelião dos insetos: Lorde Enxame, um estranho ser formado por milhares de insetos, ameaça destruir toda a civilização. Os personagens partem para seu covil, para impedi-lo. Ao longo da aventura, encontram algumas personalidades de Arton, como a maga Raven Blackmoon, o clérigo Mestre Arsenal e o ladino Andrus, o Aranha. Com esses aliados improváveis, podem derrotar Lorde Enxame e seus insetos gigantes.

As aventuras foram escritas por Roberto Moraes (*O Disco dos Três* e *A vingança de Slash Calliber*), Rogerio Saladino (*A tumba de Morkh Amhor*) e Marcelo Cassaro (*A rebelião dos insetos*), e adaptadas para as regras atuais por João Paulo “Nume” Francisconi, conhecido dos fãs por seu trabalho no *Bestiário de Arton*. As aventuras sofreram pequenas mudanças, para se adaptarem à versão atual do cenário, e, em alguns casos, novos encontros.

Oficialmente, todas estas aventuras aconteceram no passado de Arton. Entretanto, elas podem ser facilmente adaptadas para o presente, caso você queira usá-las em uma campanha em andamento. Fique à vontade também para alterar qualquer elemento para que ele se encaixe nas necessidades de seu grupo ou campanha, como localização de cidades, PdMs, etc. Como sempre, o importante é a diversão.

Apenas lembre-se de que essas sagas ajudaram a moldar o mundo de Arton como o conhecemos hoje. De uma maneira ou de outra, ao participar delas, você e seu grupo estarão fazendo parte da história de *Tormenta*.

— Guilherme Dei Svaldi



O Disco dos Três

Séculos atrás, o deus maligno Sartan andou por Arton, trazendo guerra, fome e destruição. Para bani-lo, foi necessário um artefato com os poderes do Bem, do Mal e da Neutralidade — o *Disco dos Três*. Agora, cultistas estão prestes a invocar Sartan mais uma vez. E o Disco, a única arma capaz de detê-lo, está partido, suas três partes espalhadas pelo mundo...

O Disco dos Três é uma aventura para personagens do 4º ao 6º nível. Publicada originalmente em duas partes, na revista *Dragão Brasil* números 5 e 6, no longínquo ano de 1995, *O Disco dos Três* é considerada até hoje uma das melhores aventuras de *Tormenta*. Ela apresentou algumas localidades que, mais tarde, seriam parte importante da geografia de Arton, como a cidade de Malpetrim, o Mar Negro e as Montanhas Uivantes.

Resumo da Aventura

O Disco dos Três começa com os personagens caminhando pela praça de Malpetrim. Eles são atraídos por um clérigo discursando sobre um apocalipse iminente. O clérigo explica que um deus maligno está prestes a retornar, e que a única maneira de impedi-lo é encontrar as três partes de um poderoso artefato conhecido como o *Disco dos Três*.

Felizmente, o clérigo sabe onde está cada parte; infelizmente, são lugares longínquos e perigosos. A primeira parte

está na Ilha da Caveira; a segunda está na Tumba Sagrada, e a terceira está nas Cavernas Escuras. Para piorar, cada parte é protegida por um poderoso guardião.

Com as três partes reunidas, os aventureiros voltam para Malpetrim, onde recebem uma última tarefa: partir em direção ao esconderijo dos cultistas de Sartan, enfrentá-los e impedir o deus maligno de retornar.

Parte 1 Em Malpetrim

Tudo começa quando os heróis caminham pela praça principal da cidade litorânea de Malpetrim, fundada às margens do Mar Negro (como e por que estão lá, fica por conta do mestre). Anualmente é realizada nessa cidade a Grande Feira de Malpetrim, seis meses depois da passagem de Vectora, para incentivar o comércio na região. A feira dura sete dias, e é uma tradição local. Atrai mercadores e aventureiros de regiões longínquas, que chegam à cidade por mar ou em grandes caravanas pelas estradas.

Vocês estão andando pela praça central da cidade, onde é realizada a chamada Grande Feira. Mercadores de todas as raças vendem de tudo que se possa imaginar: armas e armaduras de todos os tipos e materiais, poções, animais exóticos e outros tipos de mercadorias. Até mesmo itens mágicos podem ser encontrados, procurando bem.

“Artistas de circo e falsos mágicos fazem shows para a entreter o público e tentar arrancar alguns trocados. Pequenas barracas vendem comida para os mais variados gostos. Os gritos dos vendedores enchem as ruas: “Olha o churrasquinho de górgon fresquinho! Quem vai querer?”, “Este escudo aguenta uma baforada de dragão! Se não funcionar, devolvemos seu dinheiro!”, “Olha a legítima espada Ginsu! Mata um orc e ainda corta um abacaxi!”.

Deixe os jogadores à vontade nesta parte da aventura. Permita que passem pelas tendas e façam negócios — afinal, eles vieram para isso. Deixe que consigam comprar alguns itens que querem ou de que precisam. Se puderem pagar o preço, poderão encontrar aqui praticamente qualquer coisa que desejem — até poções e pergaminhos. Obviamente nem todos os itens são verdadeiros, e os heróis podem acabar comprando falsificações se não forem cautelosos!

Tome cuidado também para que os heróis não gastem todo o seu dinheiro, pois vão precisar de muitos Tibares de ouro mais adiante. Caso não tenham dinheiro, ofereça algumas chances para que ganhem algum — como os vários torneios e apostas que acontecem na Grande Feira.

Caso exista um ladino no grupo, a aglomeração de pessoas parecerá um verdadeiro banquete para suas habilidades punguistas. Mas cuidado: com um resultado 1 em 1d6, a vítima será um guarda disfarçado, com Percepção +5, colocado ali justamente para evitar a ação dos gatunos. Se for apanhado, o ladrão deverá se safar de alguma maneira: sumindo na multidão, disfarçando-se, ou com ajuda dos colegas — que podem interceder junto ao guarda e alegar doença mental ou coisa parecida.

Vocês estão próximos à fonte da praça central, quando notam uma grande aglomeração de pessoas acotovelando umas às outras. Chegando mais perto, é possível ver um homem velho com longos cabelos e barba branca, vestido com roupas simples e empunhando um cajado de madeira em uma das mãos. Ele fala irado com as pessoas ao seu redor:

“Irmãos, arrependei-vos! O fim do nosso mundo aproxima-se! Vocês não notam que o clima do mundo está se alterando? É um sinal dos deuses! Orem aos deuses para que eles nos perdoem...”

Todos desprezam a bobagem apocalíptica, apenas mais uma que ouviram nesta feira. Se bem que, de repente, uma estranha e súbita compreensão os atinge: pensando bem, o tempo tem REALMENTE mudado neste últimos tempos. Frio quando deveria fazer calor, estrelas ausentes de um céu outrora estrelado, entre outras coisas. Quando todos abandonam o velho, vocês sentem-se impelidos a ficar e continuar ouvindo suas palavras.

Os personagens parecem paralisados pelas palavras do velho, que lembra muito um clérigo, do tipo pacifista ou profeta ermitão. Mal sabem eles que o clérigo é Dahriol, um deus menor disfarçado, enviado pelos deuses do Panteão para transmitir uma mensagem para aventureiros capazes. Esse deus menor não irá mostrar sua faceta “divina”, mas pode usar poderes impressionantes, apenas para cumprir a missão de que foi incumbido.

Dahriol foi um grande herói eras atrás. Arrebanhou tanto poder que começou a se considerado um deus por muitas pesso-

as ajudadas por seus feitos. Sua área e atuação é o conhecimento do oculto e a manutenção dos selos e das tradições. Ele costuma servir como mensageiro e enviado de Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento e, ocasionalmente, também de Khalmyr.

Ele fala novamente, e pede aos heróis para se aproximarem mais. Se alguém recusar ou protestar, diga ao jogador que não pode fazer isso: os heróis estão sob efeito de um encantamento muito poderoso, sem chance de resistência. Sem que os heróis consigam interromper, ele diz:

“Há milhares de séculos, quando os próprios deuses ainda eram jovens, travavam-se incontáveis batalhas para tornar nosso mundo como ele é hoje. Muitas criaturas de outros mundos desejavam invadir ou possuir Arton, mas eram repelidas pelo Panteão. Alguns deuses esquecidos em seus mundos, vindo de um lugar chamado apenas de O Abismo, foram os mais terríveis adversários dos deuses do Panteão. Mas foram derrotados”.

“Um dia, contudo, o maligno deus Sartan conseguiu enganar os deuses artonianos e voltou a perambular por este mundo. Seu retorno trouxe guerra, fome, doenças e destruição. Através de um acordo obscuro, ou por simples designios dos deuses, os deuses do Panteão não poderiam combater pessoalmente outros deuses no mundo de Arton. Talvez para que seu poder não destruísse este mundo. Talvez...”.

“Então os deuses escolheram entre os mortais um grupo de nobres heróis para banir Sartan de nosso mundo. Foi dado a este grupo um disco de ouro, o Disco dos Três — um objeto sagrado que foi levado ao templo dedicado a Sartan. Lá os heróis enfrentaram grandes perigos e conseguiram expulsar o deus diabólico”.

“Mas Sartan não se deu por vencido: depois de muitos séculos, ele está prestes a abrir novamente uma passagem para o nosso mundo — pois, aparentemente, algo aconteceu no Panteão e enfraqueceu as defesas que eles lançaram eras atrás. Vocês foram os únicos que atenderam ao chamado dos deuses, meus filhos. Vocês são os heróis apontados pelos deuses para impedir que Sartan pise novamente neste mundo — pois muitos são chamados, mas poucos são escolhidos”.

Neste ponto os heróis são libertados do encanto e recuperam seu livre arbítrio. Eles devem decidir agora se aceitam o desafio — mas será difícil recusar um pedido de ajuda dos deuses! Se exigirem recompensa, o velho se entristece com sua falta de fé e seu apego a bens materiais — mas garante que muitos tesouros poderão ser encontrados no decorrer da aventura.

Assim que aceitam a tarefa (esperamos que assim seja, ou terão que jogar outra aventura...), o velho continua:

“Em sua infinita sabedoria, os deuses suspeitaram que o evento poderia se repetir — e, para evitar que o Disco fosse destruído pelos cultistas de Sartan, dividiram-no em três partes e confiaram cada uma delas a um guardião. Cada parte do disco representa o Bem, o Mal e a Neutralidade; elas só podem ser tocadas respectivamente por uma pessoa boa, uma pessoa maligna e uma pessoa neutra. Vocês devem encontrar as três partes, restaurar o Disco e voltar a esta cidade em busca do clérigo Gesry. Ele guiará vocês na luta final para manter o equilíbrio da balança.”

O velho se aproxima e dirige a palavra ao líder do grupo — ou, se não houver líder, a um clérigo ou outro herói que pareça responsável.

“Tome este medalhão mágico. Ele irá brilhar quando vocês estiverem próximos das partes do Disco. Eis também um mapa com a localização dos três locais: a primeira parte a ser resgatada está na ilha conhecida como Ilha da Caveira, que fica a aproximadamente oito dias de viagem por mar; a segunda está na tumba de um dos antigos heróis, a três dias de viagem em direção norte; e a terceira localiza-se em uma caverna, a leste daqui, a três dias de viagem”.

“Agora vão, pois Sartan se aproxima e vocês não têm tempo a perder. Que os deuses guiem os seus passos. Como? Ir com vocês? Eu não poderia, sou velho demais para tal aventura. Só iria atrasá-los, meus filhos...”.

O medalhão é metálico, gravado com hieróglifos irrecognhecíveis, anteriores a qualquer alfabeto da civilização mortal. Nenhum dos heróis saberá reconhecê-los. O único poder do medalhão é o de brilhar quando próximo dos locais onde se encontram as partes do Disco — e também quando está perto do clérigo mencionado por Dahriol. O mapa é um pergaminho de aparência muito antiga, apontando os três locais.

A ordem em que os locais são visitados não faz diferença, mas a aventura considera que a Ilha da Caveira é a primeira parada. Afinal, o grupo está em uma cidade portuária, não?

Parte 2

Ondas da Morte

Nesta parte da aventura, os heróis devem fazer uma viagem de barco até a Ilha da Caveira — uma das muitas ilhas menores que circundam Galrasia, a famosa Ilha dos Dinossauros. A própria ilha é cheia de perigos, mas o Mar Negro também esconde suas surpresas...

Sendo pouco provável que tenham meios próprios para uma viagem por mar, agora os personagens devem comprar ou alugar um barco. Uma embarcação média, como um veleiro, pode ser comprada por 10.000 Tibares de ouro. Apenas alugada, a mesma embarcação custa aos heróis “apenas” 100 Tibares de ouro por semana. Uma embarcação menor, como uma barça, é mais barata — 3.000 Tibares para comprar, 30 Tibares por semana para alugar. Personagens muito pobres (ou muito sovinas) podem encontrar navios ainda mais baratos. Claro que eles terão alguns “probleminhas”...

Em qualquer caso, as quantias não levam em conta a tripulação necessária para operar o barco. Um veleiro precisa de uma tripulação mínima de cinco pessoas, enquanto a barça precisa de apenas uma pessoa habilitada. Personagens com a perícia Ofício (marinheiro) podem fazê-lo. Mesmo assim, os aventureiros vão precisar de um capitão experiente.

O suplemento *Piratas & Pistoleiros* traz regras completas para embarcações. Caso não possua este livro, considere simplesmente que um veleiro possui desl. 9m, PV 160, CA 11 (+

Mais Velha que a Deusa das Avós!

Na cronologia oficial de *Tormenta*, o *Disco dos Três* acontece no ano de 1312. É uma aventura *bem* antiga. Também pudera, na *vida real* ela precedeu o cenário por quatro anos! Como mestre, você pode ignorar a linha do tempo e situar a aventura no ano corrente, 1410. Mas existem outras opções. Você pode começar uma nova campanha no passado de Arton, ou fazer os personagens de sua campanha atual viajarem no tempo — talvez para impedir que Sartan surja ainda mais forte no presente?

Se você escolher conduzir a aventura em 1312, lembre-se de que o mundo era bem diferente naquela época. O Reinado era a única unidade política de Arton norte; nada de Império de Tauron ou Liga Independente. Portsmouth ainda não era um reino, sendo apenas um condado de Bielefeld. Por outro lado, o reino élfico de Lenórienn ainda existia em Arton sul. Muitas ameaças, como a Aliança Negra, Mestre Arsenal e mesmo a *Tormenta*, ainda não haviam surgido. Entretanto, isso não significa que essa fosse uma época “calma”. As Guerras de Lomatubar estão no auge, e a Praga Coral está prestes a ser usada como uma arma contra os orcs. Por fim, os lefou ainda não haviam surgido; para ocupar o nicho de “párias sem lar”, a opção são os meio-elfos.

Uma olhada na linha do tempo de *Tormenta* (veja no módulo básico) pode dar muitas ideias para uma campanha no passado. Você pode aproveitar os eventos históricos como base para aventuras, com a vantagem de saber o que vai acontecer, e quando!

modificador de Destreza do capitão) e RD 5, e uma barça possui desl. 6m, PV 90, CA 13 (+ modificador de Destreza do capitão) e RD 5. Personagens lutando a bordo de um navio devem fazer um teste de Acrobacia (CD 5) a cada rodada. Em caso de falha, caem no chão. A CD baixa significa que quase todos serão bem-sucedidos. Contudo, todos os personagens que não são treinados em Acrobacia ficam desprevenidos (-4 na classe de armadura) quando precisam fazer testes para ficar de pé! Assim, meramente exigir o teste irá dificultar imensamente a vida dos heróis de terra firme. A CD pode aumentar de acordo com as condições do mar, para 10 (mar bravio, com grandes ondas, ou chuva), 15 (tempestade) ou 20 (maremotos).

As embarcações não vêm equipadas com armas, mas os personagens podem comprar uma balista por 500 TO (mais 1 TO por virote). Um ataque com a balista conta como um ataque à distância normal (uma balista é uma arma marcial). Recarregar a 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). As estatísticas da balista são dano 6d8, crítico 19-20, distância 30m.

Comprar o navio até que é fácil: problema mesmo é arranjar tripulação. Assim que puserem os olhos no mapa fornecido pelo clérigo, ou ouvirem falar na Ilha da Caveira, os marujos recusarão o serviço apavorados — e não haverá fortuna que compre seus serviços. Dirão coisas como: *“Aqueles águas estão infestadas de monstros!”*, *“Um navio fantasma navega perto da ilha!”* e *“Antigamente a ilha era refúgio de piratas!”*.

Depois de muita procura, os heróis vão ouvir falar de alguém que já navegou até a Ilha da Caveira, e que é louco o bastante para comandar seu navio.

Kersley Woodleg é um velho marujo magro e com uma perna de pau, mas duro na queda. É ranzinza e mal-humorado, mas tem uma personalidade magnética e, quando começa a contar suas histórias, atrai a atenção de toda a taverna. A princípio, Kersley diz aos heróis *“Não me aborreçam, estou ocupado!”*. Só mostrará interesse quando souber o destino da viagem: nesse caso ele aceitará o serviço e não exigirá nenhum pagamento, exceto a promessa de que os heróis o ajudem a matar os monstros que lhe arrancaram a perna.

Tendo um barco e um capitão, os personagens podem zarpar. Durante a viagem, Kersley contará histórias sobre serpentes marinhas, piratas e navios abarrotados de tesouros que naufragaram ali. Isso deve ser suficiente para atizar a ambição dos jogadores...

Com um veleiro, os heróis levarão seis dias para chegar à Ilha da Caveira; com uma barçaça, o tempo de viagem aumenta para nove dias. No início de cada dia, role 1d20 e consulte a tabela a seguir. Se um mesmo encontro for rolado uma segunda vez, ignore-o e role novamente (com exceção de “bons ventos”, “dia tranquilo” e “calmaria”). Obviamente, em vez de rolar na tabela, você pode simplesmente escolher um encontro que o agrade. A descrição dos encontros aparece logo após a tabela. Para a ficha de criaturas, consulte o fim da aventura.

Viagem até a Ilha da Caveira

d20	Encontro
1 a 2	Calmaria
3	Navio fantasma
4	Náufrago
5	Ratos no convés
6	Elasmossauro
7	Baleia
8 a 12	Dia tranquilo
13	Tempestade
14	Polvo gigante
15	Golfinhos
16	Aventureiros
17	Elfos-do-mar
18	Piratas
19 a 20	Bons ventos

Aventureiros

Uma embarcação parecida com a dos personagens (com as mesmas estatísticas) será vista no horizonte. Seus tripulantes são aventureiros voltando de uma expedição a Galrasia. Eles não são hostis, mas reagirão se forem atacados. No caso de uma aproximação pacífica, poderão trocar, vender ou comprar itens e informações dos heróis.

Baleia

Uma enorme baleia-azul emerge à frente do navio para respirar. Kersley alerta os heróis para que não a incomodem, pois ela não irá atacar o navio. Mas, se for atacada, a baleia aplica uma bela cabeçada no casco da embarcação (dano 3d6+16), antes de sumir nas profundezas.

Bons Ventos

A viagem dura um dia a menos.

Calmaria

O dia amanhece totalmente calmo, sem nenhuma brisa para impulsionar as velas. A viagem dura um dia a mais. Tomara que os personagens tenham traduzido mantimentos suficientes (veja a caixa na página 10)!

Dia Tranquilo

Bons ventos sopram o dia todo, e o navio viaja a velocidade normal.

Elasmossauro

Um elasmossauro emerge do mar. Trata-se de uma gigantesca fera pré-histórica, com o corpo atarracado de uma tartaruga, quatro nadadeiras no lugar das patas e um imenso pescoço de serpente com sete metros — trazendo na ponta uma cabeça com dentes pontiagudos, que tentará abocanhar os personagens que estiverem no convés. Os heróis podem lutar com o elasmossauro normalmente, podendo utilizar a balista do navio, se tiverem comprado-a.

Elfos-do-Mar

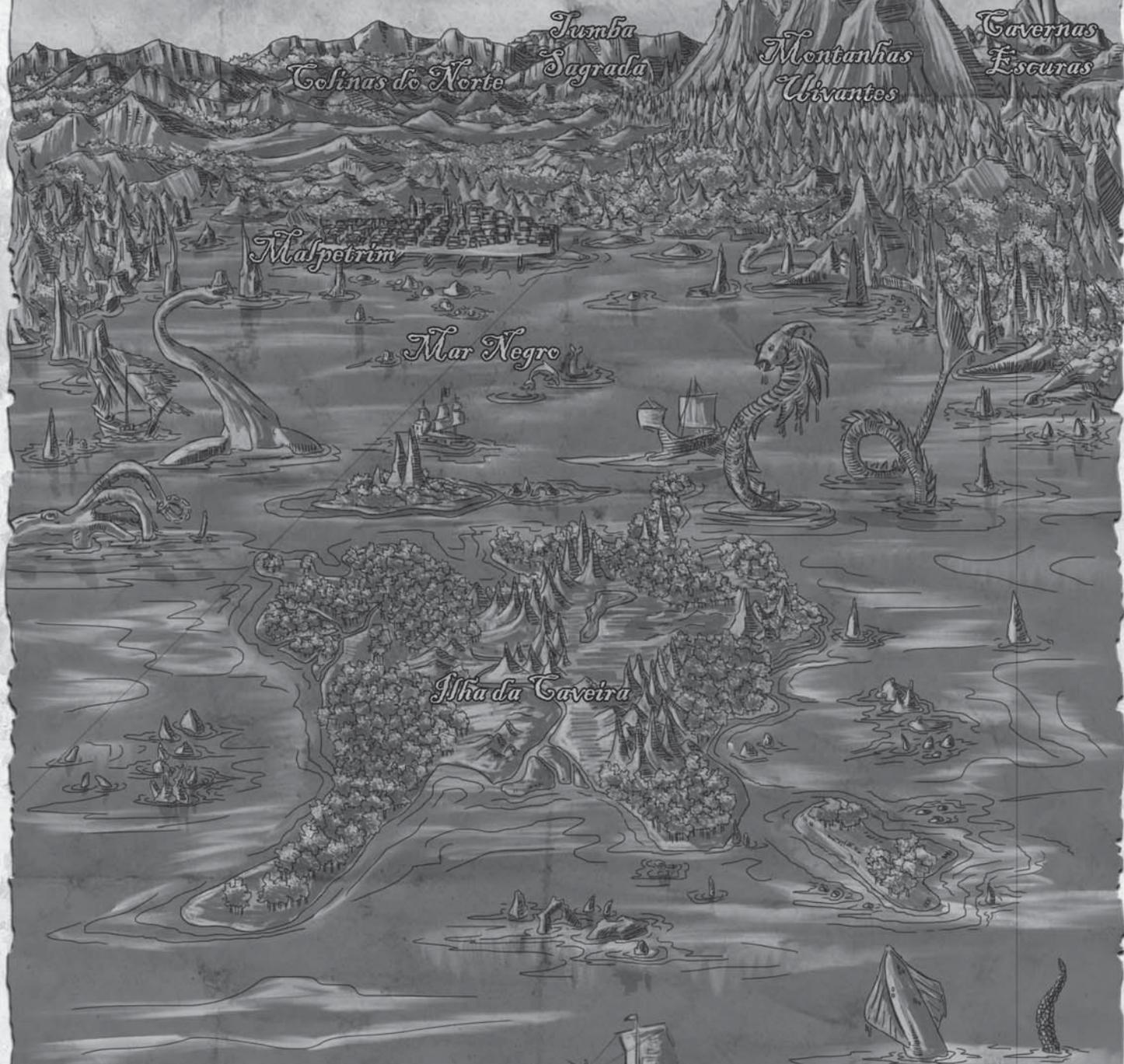
Um grupo de 3d6 elfos-do-mar surgirá das águas e subirá no convés. Estavam caçando quando encontraram o barco, e resolveram investigar. Eles falam élfico e aquan, e tentarão se comunicar. Se não forem atacados e constatarem que o barco não representa ameaça para eles, irão embora pacificamente.

Golfinhos

A embarcação é cercada por um cardume de 2d6 golfinhos. Eles são dóceis, e acompanham o barco durante várias horas. Se os personagens interagirem amigavelmente com os golfinhos, serão abençoados com boa sorte, recebendo um bônus de +1 em todos os testes até o final da viagem. Se atacados, os golfinhos reagem.



Disco dos Três



Criado por um viajante entusiasta, este mapa não respeita as escalas. Distâncias como a entre Malpegrim e a Ilha da Caveira (aproximadamente 330 km) foram deixadas de lado em detrimento de um aspecto artístico. Entretanto, é possível que tal artefato possa lhes ser útil em sua jornada.

Mantimentos para a Viagem

Como opção, você pode exigir que os personagens mantenham um registro de quantas rações estão levando. Rações custam 5 Tibares de prata por dia. Caso as rações terminem em alto mar, os aventureiros estarão sujeitos às regras de fome e sede (veja *Tormenta RPG*, Capítulo 10).

Esta opção adiciona um pouco de complexidade ao jogo, mas é mais realista, e alguns grupos gostam disso. Se você utilizá-la, o evento “calmaria” se torna mais perigoso, e o evento “ratos no convés!” pode reduzir pela metade as rações dos personagens, a seu critério.

Navio Fantasma

Um denso e sinistro nevoeiro cobre as águas. Os heróis veem ao longe um navio velho e podre, em estado deplorável, com as velas esfarrapadas. Kersley diz que o barco se parece muito com um galeão que afundou há 20 anos, carregado de tesouros. Não parece existir tripulação. O navio não ataca, apenas se aproxima lentamente. Caso seja atacado enquanto ainda estiver distante, pode ser afundado com facilidade. Pode ser que os heróis não suspeitem da verdade — ou apenas prefiram saquear o navio, à cata dos tesouros mencionados por Kersley. Se fizerem isso, descobrirão que o barco é assombrado por 4d6 piratas zumbis. Depois da luta, os heróis podem revistá-lo e encontrar uma arca contendo um tesouro de ND 10.

Piratas

A embarcação dos heróis vê um navio pirata, com a característica bandeira negra de caveira e ossos cruzados. Ele ataca a embarcação dos heróis com suas duas balistas. Se a batalha naval não se resolver em 1d6 rodadas (ou seja, nenhum dos navios for afundado), os piratas conseguem abordar a embarcação dos heróis — e a tripulação de 3d6+10 piratas invadirá o convés para lutar com os aventureiros.

Polvo Gigante

Um polvo gigante, uma das mais terríveis criaturas do Mar Negro, surge das profundezas e ataca a embarcação. Em vez de atacar os tripulantes, ele pode se enroscar à volta do barco com todos os tentáculos e tentar esmagá-lo — causando à embarcação 6d6 pontos de dano por rodada, sem testes para acertar.

Ratos no Convés

Roedores escondidos no barco devoram um item valioso de cada personagem. Para determinar qual, monte uma lista com todos os itens valiosos (qualquer um acima de 50 TO, ou à sua escolha) e role um dado de acordo com o tamanho da lista (por exemplo, se um personagem tiver 5 itens valiosos, role 1d6, rolando novamente um resultado “6”). Se o item rolando não puder ser roído, explique que ele estragou por causa de um vazamento no convés, caiu no mar por descuido ou qualquer outra coisa.

Tempestade

A manhã recebe os personagens com nuvens negras no horizonte. Uma terrível tempestade cai à tarde: ondas gigantes se chocam contra o barco, raios iluminam o céu. Os personagens devem fazer dois testes estendidos, um de Reflexos (para evitar ondas gigantes) e outro de Acrobacia (para se equilibrar no convés escorregadio). Ambos têm CD 20+1d6 e exigem três sucessos. Um personagem que falhe no teste de Reflexos sofre 6d12+10 pontos de dano, e um que falhe no teste de Acrobacia cai no mar. Ele precisará fazer um teste estendido de Atletismo (CD 25, três sucessos exigidos) para nadar até o barco e escalá-lo. Se falhar, será tragado pelo oceano em fúria... Personagens heroicos podem se atirar no mar para ajudá-lo!

Tesouro à Deriva

Um pequeno bote contendo um cadáver surge diante da embarcação. É um naufrago de um navio afundado por piratas, que não conseguiu sobreviver no oceano sem água e comida. Ele tem consigo um tesouro de ND 3.

Parte 3

A Ilha da Caveira

Com o fim da viagem, os heróis avistam a ilha surgindo no horizonte. Primeiramente, enxergam apenas os contornos da vegetação e bandos de pássaros coloridos (a propósito: a ilha *não* tem formato de caveira). Chegando mais perto, percebem que devem passar por uma ilha menor antes de chegar à Ilha da Caveira propriamente dita.

O capitão Kersley diz que nessa ilhota vive o monstro que amputou sua perna; exige que os aventureiros acabem com ele, como combinaram ao contratá-lo. Os heróis podem fazê-lo antes ou depois de encontrar o pedaço do Disco dos Três, pois não há risco de traição por parte de ninguém — Kersley não pode zarpar sem tripulação, e os heróis não podem manejar o navio sem um capitão. De maneira alguma o marujo aceita ir com os heróis, e aguarda por sua volta no navio — ele diz que pode ser louco, mas nem tanto! Se pressionado, dirá que um marinheiro com perna de madeira só irá atrapalhar os heróis.

Consulte o mapa na página 12 para se localizar. Os personagens chegam pelo norte (a parte de cima do mapa). A ilhota onde vive o monstro que amputou a perna do capitão Kersley é o encontro 1 da seção “...E Encontros Definidos” (veja a página 13). Se os personagens contornarem-na pelo leste, vão passar pelo encontro 2 (recifes) e desembarcar na Ilha da Caveira perto do encontro 3 ou 4. Mas, se contornarem a ilhota pelo oeste, evitarão o encontro 2, e desembarcarão perto do encontro 5 ou 3.

A ilha é quente e úmida, com árvores altas, desfiladeiros profundos e riachos de águas cristalinas. No centro há uma cadeia de montanhas com um grande lago. O terreno é difícil, e o avanço dos personagens será lento. A cada dia, eles percorrem um número de quilômetros igual ao dobro do deslocamento do aventureiro mais lento. Por exemplo, num grupo em que o herói mais lento tem deslocamento 6m, o avanço será de 12 km por

dia. Com um teste de Sobrevivência (CD 20), o avanço aumenta em 50% (no exemplo anterior, aumentaria para 18 km). Apenas um membro do grupo pode fazer esse teste. Peça para o guia dizer para qual direção o grupo está indo (norte, sul, leste ou oeste) e controle o avanço dos personagens pelo mapa, de acordo com sua velocidade e direção, para saber se eles se aproximam de algum dos encontros numerados ou do “X”.

Como em todo mapa de tesouro que se preze, o “X” marca o local. Quando os heróis se aproximarem a menos de 20 km do X (algo entre um a dois dias de viagem, de acordo com o deslocamento do grupo), o medalhão entregue pelo velho começará a brilhar. Você pode aumentar ou diminuir o raio de alcance do medalhão para ajudar ou dificultar a busca.

Encontros Aleatórios...

Enquanto os heróis exploram a ilha, role 1d20 por dia para descobrir se encontram alguém (ou alguma coisa!). Se um mesmo encontro for rolado uma segunda vez, ignore-o e role novamente (com exceção de “nenhum encontro”). Novamente, você pode escolher os encontros que quiser, em vez de rolá-los.

d20	Encontro
1 a 10	Nenhum encontro
11	Homens-das-cavernas
12	Abelhas gigantes
13	Pólen venenoso
14	Cocatriz
15	Crocodilos
16	Tempestade de relâmpagos
17	Javalis
18	Anaconda
19	Areia movediça
20	Gigante

Abelhas Gigantes

Os personagens passam por um campo de flores gigantes onde 4d6 abelhas, também gigantes, estão colhendo pólen. Agressivas, elas param o que estão fazendo e atacam os heróis. Um personagem com a habilidade empatia selvagem pode tentar acalmá-las (CD 20).

Anaconda

Uma serpente anaconda deixa-se cair das árvores sobre um aventureiro.

Areia Movediça

Todos os personagens devem fazer um teste de Sobrevivência (CD 25). Aqueles que falharem não percebem o perigo, e entram em uma área de areia movediça. Um personagem na areia movediça fica agarrado (-2 nas jogadas de ataque, fica desprevenido e não pode se mover). Uma criatura que tenha

passado um turno inteiro na areia movediça submerge. Precisa fazer testes de Constituição para prender o fôlego (veja a perícia Atletismo, no Capítulo 4 de *Tormenta RPG*).

Uma criatura na areia movediça pode gastar uma ação completa e fazer um teste de Atletismo (CD 25) para escapar. Se estava submersa, fica agarrada. Se estava agarrada, fica livre. Entretanto, se falhar por 5 ou mais, fica fatigada. Se já estava fatigada, fica exausta. Se já estava exausta, fica inconsciente e é tragada pela areia movediça, morrendo. Personagens fora da área de areia movediça podem prestar ajuda no teste de Atletismo, alcançando um galho, vara ou corda para a vítima, por exemplo.

Se você for especialmente maldoso, pode combinar este encontro com um encontro de combate, com os personagens sendo atacados quando estiverem afundando na areia movediça.

Cocatriz

Uma pequena criatura surge no caminho dos heróis, uma estranha combinação de galo e serpente. É um cocatriz, e está furioso com a invasão de seu território!

Crocodilos

Um bando de 1d6 crocodilos tenta almoçar os aventureiros.

Gigante

O grupo é atacado por um gigante. Se ele perder metade de seus pontos de vida, se renderá e tentará negociar sua sobrevivência em troca de informações sobre a ilha. O gigante escraviza os homens-das-cavernas que habitam a ilha.

Homens-das-Cavernas

Um bando formado por 4d6 homens-das-cavernas mais um chefe está caçando, e encontra os aventureiros. Estão armados com machados de pedra, lanças e clavas, e são agressivos. Estes homens-da-caverna falam o idioma gigante e são escravos de um gigante que mora na ilha. Caso os heróis tenham lidado com o gigante anteriormente, serão reverenciados pelos primitivos e conseguirão quase qualquer coisa que queiram deles, exceto que entrem na caverna onde estaria o Disco, que eles consideram amaldiçoada.

Javalis

Um bando de 2d6 javalis enfurecidos surge das folhagens e investe contra os personagens.

Pólen Venenoso

Os personagens passam por um campo de flores gigantes. São muito bonitas, com pétalas do tamanho de escudos e de cores vivas e variadas. Infelizmente para os jogadores, as flores espalham um tipo de pólen prejudicial a humanoides. Todos os personagens sofrem 2d6 pontos de dano de Constituição (Fortitude CD 25 reduz à metade). Bônus contra venenos se aplicam contra o pólen.

Tempestade de Relâmpagos

Em questão de segundos, o céu escurece, e uma tempestade começa. Ela dura apenas um minuto (10 rodadas), mas no início de cada rodada, cada jogador deve rolar 1d10. Se um jogador tiver um resultado “1”, é atingido por um relâmpago, sofrendo 5d10 pontos de dano de eletricidade. Os personagens podem procurar por abrigo, fazendo testes de Sobrevivência (CD 25) uma vez por rodada. EM caso de sucesso, demoram mais uma rodada para chegar ao abrigo (provavelmente uma gruta ou um buraco no chão), mas depois disso estarão seguros.

...E Encontros Definidos

A seguir estão as descrições dos encontros já definidos. Confira suas localizações no mapa da Ilha da Caveira.

1. Covil da Hidra

Esta é a ilhota onde Kersley enfrentou um monstro e perdeu uma perna. Assim que os personagens desembarcarem, ele surgirá do meio da vegetação exuberante para atacá-los. Trata-se de uma hidra, uma besta reptiliana com corpo inchado coberto de escamas verdes e duas cabeças com presas longas e afiadas.

Após derrotar a hidra os personagens podem vasculhar a ilhota. Exija um teste avançado de Sobrevivência (CD 20, três sucessos exigidos). Em caso de sucesso, os personagens encontram o covil da hidra, uma gruta meio submersa repleta de esqueletos das vítimas anteriores do monstro. A gruta possui um tesouro de ND 8.

2. Recifes

Quando os aventureiros passarem de barco perto deste local, ouvirão um canto doce e cristalino. Se um jogador mais afoito adivinhar que são sereias e tentar evitá-las, exija um teste de Conhecimento (natureza) (CD 25). Lembre-o de que um personagem deve agir de acordo com seu próprio conhecimento. Se o aventureiro nunca viu ou ouviu falar de uma sereia, então não saberá de que se trata.

Mais adiante, os heróis encontram 2d4+1 criaturas sentadas sobre as pedras. Parecem lindas mulheres de pele clara e cabelos de cores estranhas — verde, rosa, azul, violeta... Mas, abaixo da cintura, seus corpos são de peixe. Todos os membros do grupo (incluindo o capitão Kersley) são alvo do canto das sereias. Se o grupo for fascinado, o navio irá flutuar na direção das sereias, onde se chocará com os recifes e começará a afundar. Nesse momento, cada sereia tenta usar sua habilidade de *sugestão* para fazer um personagem mergulhar para as profundezas com ela, onde ela tentará afogá-lo. Mesmo que o navio não se choque contra os recifes e não afunde, as sereias tentarão atrair os personagens para as profundezas (especialmente os masculinos, mais suscetíveis a seu canto).

Estas sereias se divertem atacando marinheiros, pois odeiam profundamente os piratas e acham que todos os “homens do mundo seco” são iguais. Muitos navios já caíram na armadilha das sereias e afundaram nestes recifes: se os heróis

puderem explorar os destroços submersos (com ajuda de magia), vão encontrar um tesouro padrão de ND 7.

3. Acampamento dos Canibais

Esta região da ilha está servindo de acampamento provisório para uma pequena tribo nômade de 6d6 canibais. Eles se parecem com homens pequenos, de olhos avermelhados, os cabelos enfeitados com ossos. Vestem pequenas tangas e têm o corpo pintado com cores brilhantes.

Os canibais não conhecem o metal: suas armas são arcos e lanças, feitos de madeira e com pontas de pedra. Também desconhecem o fogo — e fugirão assustados diante de uma tocha ou coisa parecida. Por fim, temem os “deuses” que moram na ilha, como o gigante das colinas, a hidra, o tiranossauro e o tigre dentes-de-sabre. Se os heróis estiverem carregando prova de que mataram alguma destas criaturas (como a pele do tigre), serão alvo de temor absoluto dos canibais.

Os canibais vão atacar os heróis assim que os virem, com gritos tribais que devem soar algo parecido com “Nham! Nham!” O chefe da tribo ataca com a espada longa de um aventureiro que “teve para o almoço” tempos atrás.

4. Emboscada das Aranhas

Nesta floresta, as árvores são tão altas e de copas tão fechadas que tapam completamente a luz do sol. Do topo das árvores, 2d6 caranguejeiras-gigantes cairão sobre os aventureiros.

5. Ataque dos Macacos

Do alto das árvores um bando de macaquinhos ataca os heróis, atirando cocos, ossos e galhos de árvore. No início de cada rodada, todos os personagens sofrem 2d3 pontos de dano. Assim que um dos macaquinhos for atingido (eles possuem CA 16, Reflexos +6 e possuem camuflagem pelas folhagens), todos os outros fugirão gritando.

6. Floresta Assassina

Ao passar por esta região, os personagens serão atacados pelas árvores ao redor. Sim, pelas *árvores*. Elas são grandes predadores, e difíceis de distinguir de uma árvore comum. Felizmente, não podem se deslocar: apenas atacam qualquer criatura que se aproxime o bastante.

No início de cada rodada, cada personagem na floresta é atacado por um galho (bônus de ataque +12, dano 1d8+6). Não há como lutar contra uma floresta inteira, e os personagens devem fugir. Para isso, devem percorrer um total de 120 m, ou 80 quadrados (independentemente da direção; as árvores esperam o grupo estar no meio da floresta para atacar). Se os aventureiros tentarem correr (o que esperamos que façam!), use as regras descritas na perícia Atletismo (*Tormenta RPG*, capítulo 4). Um personagem corre um número de quadrados igual ao seu deslocamento mais o resultado de seu teste de Atletismo. Por exemplo, um herói com deslocamento 9m (6 quadrados) que role um resultado de 18 em seu teste de Atletismo irá se mover 24 quadrados (6 + 18) naquela rodada.

7. Terror na Mata

Um urro demoníaco anuncia a aproximação de uma fera gigante, cuja cabeçorra pode ser vista sobre as árvores. É um tiranossauro rex, o mais temido dos monstros pré-históricos. E está com fome!

8. Espreita do Tigre

Do meio da floresta surge um tigre dentes-de-sabre, que ataca os heróis.

9. Ilha dos Piratas

Esta ilhota serve como esconderijo para 6d6+20 piratas, que ergueram aqui uma pequena vila. São quatro construções: um alojamento, um armazém de armas e alimentos, uma pequena cabana com uma porta reforçada para os espólios (contendo um tesouro de ND 8) e a casa do Capitão Aristan, o comandante pirata. Aristan é um assassino covarde. Ele evita luta aberta, preferindo se esgueirar até as costas dos personagens para então cortá-los com sua cimitarra (usando seu ataque furtivo aprimorado e seu ataque incapacitante).

Escondido em uma enseada próxima está o *Fantasma de Hyninn*, uma caravela pertencente ao Capitão Aristan. Caso os heróis vençam os piratas podem tentar roubar seu navio. Uma pequena tripulação (3d6) permanece no barco, ancorado a uma centena de metros da praia, e assistem toda a batalha. Eles fugirão quando notarem a derrota de seu capitão na praia, a menos que os heróis deem um jeito de impedir.

X. A Caverna da Caveira

Este ponto marca uma caverna que penetra na base de uma montanha. A entrada é esculpida no formato de uma enorme caveira — o que deu nome à ilha. Aqui se localiza o santuário onde está guardada a primeira parte do Disco dos Três.

O interior da caverna é escuro, e os personagens devem providenciar fontes de luz. Se fizerem isso, enxergarão desenhos nas paredes, mostrando seres impassíveis, de mantos cinzentos, observando heróis lutando contra monstros. Um teste de Conhecimento (religião) contra CD 20 revela que as pinturas indicam que este é um templo da Neutralidade, um lugar onde a calma e a serenidade são superiores ao Bem e ao Mal. Além disso, assim que entram na caverna, os aventureiros começam a escutar um zunido constante.

No fundo da caverna, um túnel penetra nas profundezas das montanhas. Entrando no túnel, os heróis avistam um enxame de abelhas (a fonte do zunido). A melhor maneira de atravessar o túnel é caminhar de forma controlada e não intrusiva — em outras palavras, de forma Neutra. Isto exige sucesso em dois testes estendidos, um de Vontade (para ter sangue frio) e um de Adestrar Animais (para não importunar os insetos). Ambos têm CD 20 e exigem três sucessos. Um personagem bem-sucedido em ambos consegue atravessar o túnel sem ser picado. Um personagem que falhe começa a ser picado, e deve correr para o outro lado. O túnel tem 60 metros e, no início de cada rodada, o personagem sofre 2d6 pontos de dano. As abe-

lhas param de picá-lo quando ele atravessa o túnel. Dispersar os insetos é impossível: a colmeia possui dezenas de milhares de abelhas, e mesmo uma *bola de fogo* não as impede de continuar surgindo de pequenos buracos no chão, nas paredes e no teto.

O túnel termina numa câmara circular com 24m de diâmetro. Na parede oposta à entrada há um altar de favos onde repousa a primeira parte do Disco dos Três. No centro da câmara há um fosso coberto por sombras. Assim que os personagens entram na câmara, uma criatura surge voando do fosso. Seu aspecto é demoníaco: tem o corpo massivo de um urso, com chifres de bode e asas membranosas de morcego. Este é o guardião do Disco e, apesar de seu aspecto assustador, ele é inteligente, capaz de falar e, se os heróis chegaram até aqui de forma Neutra (sem perturbar a colmeia), estará disposto a conversar. Com voz cavernosa, pergunta “Quem são vocês, e o que querem aqui, no Santuário do Disco?”. Exija interpretação e um teste estendido de Diplomacia (CD 25, seis sucessos exigidos). Em caso de sucesso, o guardião diz “Vocês são mesmo os enviados dos deuses. Meu trabalho aqui terminou”, e se desfaz numa nuvem de fumaça cinzenta, abrindo caminho para o Disco. Se os personagens falharem, ele diz o oposto: “Vocês não são enviados dos deuses. Preparem-se para morrer!”, e ataca.

Após passar pelo guardião, seja convencendo-o ou derrotando-o, os heróis podem pegar uma parte do Disco. Esta parte representa a Neutralidade, e só pode ser pega impunemente por um personagem dessa tendência. Qualquer personagem Bondoso ou Maligno que toque no Disco sofre um 8d8 pontos de dano e um nível negativo. Após um dia, o personagem deve ser bem-sucedido num teste de Fortitude (CD 20), ou o nível negativo se converterá na perda de um nível.

De posse desta parte do Disco, os heróis devem retornar ao ponto de desembarque. Lembre-se de que, se ainda não mataram o monstro na área 1, devem fazê-lo agora.

Parte 4

A Tumba Sagrada

A Tumba Sagrada é o local de descanso de um antigo paladino, escolhido anteriormente pelos deuses para deter Sartan e restaurar o equilíbrio da balança entre o Bem e o Mal. Lá se encontra a segunda parte do Disco.

A Viagem

A Tumba fica 200 km ao norte de Malpetrim — uma semana de viagem a pé, ou quatro dias a cavalo. É uma viagem tranquila, através de planícies e matas esparsas, mas você pode rolar um encontro aleatório em algum ponto da viagem, se quiser agitar as coisas.

d20	Encontro
1 a 2	Gigante
3 a 4	Maldição
5 a 6	Ataque da Estátua

Ataque da Estátua

Durante a travessia de uma mata, surge no meio do caminho uma estátua de pedra cinzenta coberta de trepadeiras. É a estátua de um guerreiro que empunha uma espada de duas mãos. Quando os heróis se aproximarem, ela atacará.

Gigante

Em uma colina ao longe os personagens veem um humano com feições bestiais e vestindo trapos. À medida que ele se aproxima, os aventureiros notam que ele estava originalmente mais longe, e é muito maior do que parece! Trata-se de um gigante das colinas, que ruga e corre para atacar o grupo!

Maldição

Os personagens são atacados durante a noite por uma terrível aparição.

A Tumba

Depois da viagem, os heróis chegam à Tumba, que foi escavada diretamente na base de uma montanha rochosa. Apenas uma entrada é visível pelo lado de fora. O interior está escuro, e os aventureiros devem providenciar alguma fonte de luz.

1. Entrada

Este sinuoso corredor, esculpido na pedra bruta, leva os personagens até o interior do templo. No final do túnel há uma grande porta dupla, gravada com desenhos parecidos com aqueles vistos no santuário da Ilha da Caveira. Mas aqui as imagens se focam num grupo de heróis, gigantescos e esplendorosos em belas armaduras. Os heróis estão derrotando criaturas pequenas e feias, enquanto um terceiro grupo observa de longe, meio apagado. Um teste de Conhecimento (religião) contra CD 20 revela que os desenhos indicam que este é um templo do Bem, um lugar onde a bravura e o heroísmo são superiores ao Mal e à Neutralidade.

A porta não está trancada, mas ficou fechada durante séculos e está emperrada. Para abri-la, os personagens devem acumular um total de nove sucessos em testes de Força (CD 20). A cada rodada, até três personagens podem fazer testes (não há espaço para mais do que três pessoas empurrarem ao mesmo tempo). No entanto, a cada rodada, um jogador qualquer deve rolar 1d4. Caso role “1”, pequenos buracos acima da porta liberam um gás dourado. Todos os personagens empurrando a porta devem fazer um teste de Fortitude contra CD 15 (+1 por teste anterior). Em caso de falha, sofrem 1d6 pontos de dano de Força.

2. Sala de Entrada

Esta grande sala está totalmente vazia, exceto pelas sempre presentes gravuras nas paredes. Há uma única porta na parede norte, destrancada, que pode ser aberta sem problemas — mas abrir a porta aciona uma armadilha!

Armadilha de fogo: Reflexos (CD 16) para reduzir à metade; 4d6+3 pontos de dano de fogo; Percepção (CD 29), Ladinagem (CD 29); ND 2.

3. Câmara da Estátua

Este grande aposento é a câmara principal da tumba. Todas as portas estão emperradas, mas aqui só é necessário um teste simples de Força, contra CD 20, para abri-las. Uma vez nesta sala, o medalhão mágico entregue por Dahriol começará a brilhar — indicando que a próxima parte de Disco está por perto.

No centro da sala há uma estátua de pedra: as inscrições no pedestal dizem que ela pertence ao paladino que descansa neste local. Quando alguém se aproximar da estátua, ela ganhará vida e atacará com uma espada longa e um escudo pesado. Use as mesmas estatísticas da estátua de pedra, mas sua é CA 21 e seu ataque é espada longa +11 (1d6+9, 19-20).

4. Covil das Serpentes

Desta porta emana um constante chiado, parecido com o de uma cachoeira. Assim que a porta for aberta, contudo, irá revelar uma massa rastejante de enormes cascavéis. Centenas! Milhares!

No início de cada rodada em que a porta ficar aberta, 1d6 serpentes sibilantes escapam da sala e atacam os heróis. Elas continuam saindo até que alguém tenha a boa ideia de fechar a porta (o que exige um teste de Força contra CD 20).

5. Sarcófago Maldito

Um esquife descansa no centro desta sala. Sua tampa é pesada, e um personagem deve fazer um teste de Força (CD 18) para removê-la. No interior do sarcófago está um cadáver mumificado, com roupas de servo: é o escudeiro do antigo paladino. A múmia irá se levantar e atacar assim que a tampa for aberta.

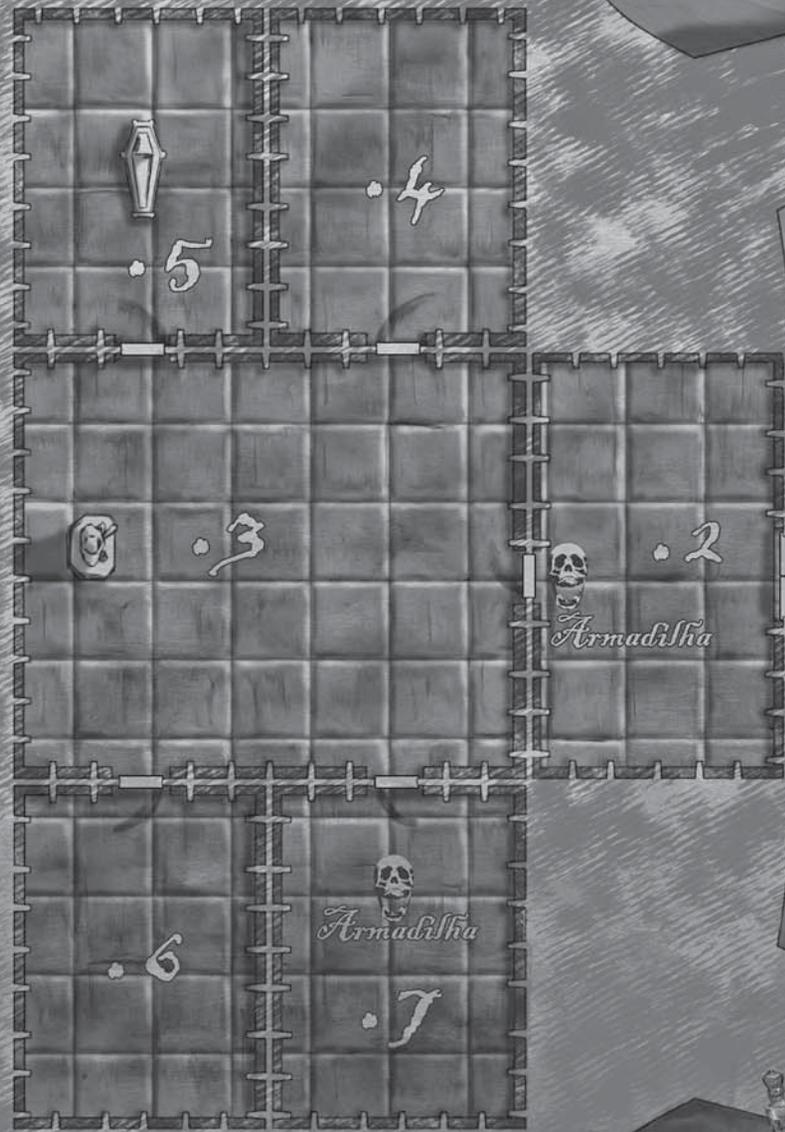
6. A Câmara do Guardião

Nesta sala, sentado em uma grande poltrona, está o cavaleiro da Tumba — que, para o espanto dos personagens, não está morto! Parece bem vivo, e igualmente ameaçador. Assim que os heróis entrarem, ele saltará da cadeira para lutar, dizendo:

“Hab! Emissários do Deus do Mal! Não conseguirão me iludir, pois conheço todos os seus truques. Preparem-se para serem enviados para junto de seu Deus. Morte aos seguidores de Sartan!”.

Os heróis podem tentar convencer o paladino de que não são emissários de Sartan, mas isso será muito difícil. Se mostrarem o medalhão entregue por Dahriol, o guerreiro simplesmente não o reconhecerá. Eles precisarão acumular seis sucessos em testes de Diplomacia (CD 20). Todos os personagens podem tentar fazer testes, uma vez por rodada como uma ação completa (desde que seus jogadores estejam interpretando!), mas o paladino *não* deixará de atacá-los enquanto estiverem falando! Se os personagens forem realmente heroicos, irão suportar os ferimentos enquanto tentam convencer o guardião.

-A Tumba Sagrada-



Caso os personagens se cansem de conversar, podem lutar contra o paladino. Entretanto, se derrotarem o guardião, um brilho preencherá a sala e ele será ressuscitado, com todos os seus pontos de vida, para continuar lutando. Se ele for morto uma segunda vez, não será mais ressuscitado.

Caso os heróis convençam ou derrotem o guardião, poderão apanhar sobre sua mesa a segunda parte do Disco. Esta parte foi criada para representar o Bem, e somente poderá ser tocada por um personagem Bondoso. Se um personagem Neutro tocar essa parte do disco sofrerá um choque violento que causará 8d8 pontos de dano e um nível negativo. Após um dia, o personagem deve ser bem-sucedido num teste de Fortitude (CD 20), ou o nível negativo se converterá na perda de um nível. Se um personagem Maligno tocar essa parte do disco, sofrerá 12d8 pontos de dano e dois níveis negativos.

Quando um personagem Bondoso apanhar a parte do Disco, o guardião falará — esteja ele ainda de pé ou estrebuchado no chão, após a batalha:

“Então era verdade! Não são emissários do Mal! Louvados sejam todos os deuses, por me permitirem descansar depois de tanto tempo guardando esse importante artefato. Agora posso repousar...”

E o guardião, assim como todos os seus pertences, se desmanchará em um punhado de cinzas. Azar de quem achou que ficaria com sua espada mágica!

7. Sala do Tesouro

Esta sala está abarrotada de moedas de ouro, joias e alguns objetos como espadas e escudos. Em termos de regras, é um tesouro de ND 12. Entretanto, entre as riquezas, há uma espada longa amaldiçoada. É uma *espada longa -2*, uma armadilha para os gananciosos que quiserem levar os tesouros.

Com a segunda parte do Disco, os heróis já podem retornar à cidade para descansar e tratar de seus ferimentos — ou então partir diretamente para as Cavernas Escuras, onde está o Terceiro Guardião, e a terceira parte do Disco dos Três.

Parte 5

As Cavernas Escuras

A terceira e última parte do Disco dos Três está escondida nas Cavernas Escuras, uma masmorra encravada no sopé das Montanhas Uivantes.

A Viagem

As Cavernas Escuras ficam 400 km ao norte da Tumba Sagrada, no sopé das Montanhas Uivantes. Nos primeiros dias de viagem, os aventureiros cruzam fazendas, campinas onduladas e bosques. No horizonte, avisam o vulto branco das Uivantes. À medida que avançam, o terreno sobe gradativamente e as árvores viram pinheiros.

As Montanhas Uivantes receberam este nome devido a um misterioso vento gelado, que sopra na região durante o

ano todo. Esse vento torna o clima das montanhas verdadeiramente glacial, com gelo e neve por toda parte. Mas você pode esquentar um pouco as coisas rolando um encontro aleatório.

d20	Encontro
1 a 2	Lobos-da-neve
3 a 4	Nevasca
5 a 6	Urso Polar

Lobos-da-Neve

Durante a noite, enquanto os personagens descansam, são atacados por uma matilha de 1d6 lobos brancos. São lobos-da-neve, um tipo raro de criatura, mas relativamente comuns nas Uivantes: eles atacam com um sopro de ar gelado.

A pele desses animais é valiosa, podendo ser vendida por um valor equivalente ao de um tesouro de ND 5, mas apenas se estiver em boas condições (ou seja, sem buracos de espada!).

Nevasca

Um vento frio uiva, trazendo gotículas de gelo. Logo, uma nevasca cai sobre o grupo. Para sobreviver à nevasca, cada personagem deve fazer um teste estendido de Fortitude (CD 18, seis sucessos exigidos). Em caso de falha, o aventureiro sofre 6d8 pontos de dano, mais 2d4 pontos de dano de Destreza e Constituição, pelo frio sobrenatural das Uivantes. Os personagens podem procurar por abrigo, fazendo um teste de Sobrevivência (CD 25). Em caso de sucesso, recebem um bônus de +2 nos testes de Fortitude.

Urso Polar

Durante a travessia de um desfiladeiro, os personagens passam na frente de uma gruta. É o lar de um urso polar, que ataca os aventureiros achando que eles estão invadindo seu território.

As Cavernas

Depois da acidentada viagem através das Montanhas Uivantes, os heróis chegam à entrada das Cavernas Escuras — que, como as outras, fica na base de uma montanha, ainda nas Uivantes. Como o nome diz, a caverna está imersa em escuridão: os heróis terão que providenciar tochas, lâmpíões ou outras fontes de iluminação. Lembre-se de que o amuleto mágico brilhará quando eles estiverem próximos do objetivo, mas cabe a você decidir essa proximidade e a intensidade do brilho do amuleto (ou seja, se serve ou não como iluminação para o grupo).

1. Entrada

A passagem desce, levando os heróis para as profundezas. As gravuras com histórias da batalha dos agentes do Bem, Mal e Neutralidade também estão presentes ali — mas desta vez parecem pinturas primitivas, feitas por homens-das-cavernas. Elas focam as criaturas Malignas, mostrando-as mais poderosas e ameaçadoras que as outras. Um teste de Conhecimento (religião) contra CD 20 indica que este templo é dedicado ao Mal.

2. Morcegos Gigantes

Nesta área os personagens serão atacados por um bando de 3d6 morcegos gigantes. Eles atacam de forma inusitada: primeiro apagam as tochas do grupo com esterco (cada morcego apaga uma tocha com uma ação padrão), depois aproveitam a escuridão para lutar em vantagem. Se o grupo não está usando tochas, os monstros atacam assim mesmo.

3. Ameba Gigante

Nesta área perambula uma imensa ameba gigante. A ameaça rastejante atacará os heróis assim que os encontrar.

4. Esqueletos

O chão deste trecho está repleto de esqueletos quebrados e espalhados. Os ossos pertencem a antigos aventureiros, vítimas das criaturas que infestam as cavernas. A maldade do lugar os infectou com energia negativa, e eles tentam arranhar e rasgar todos os seres vivos que passam por aqui.

Todos os personagens que passem por aqui sofrem 3d6+2 pontos de dano de corte. Um teste de Reflexos (CD 17) reduz o dano à metade. Um uso de canalizar energia positiva que cause pelo menos 12 pontos de dano deixa os ossos inertes por alguns minutos — tempo suficiente para que todos os personagens passem.

Se os personagens vasculharem em meio aos ossos, terão direito a um teste de Percepção (CD 20). Se forem bem-sucedidos, encontram uma *poção de curar ferimentos críticos*. Entretanto, se os ossos ainda estiverem animados, pegar a *poção* causará mais 3d6+2 pontos de dano.

5. Covil da Gárgula

Neste local os heróis encontrarão o que parece ser uma estátua de aspecto diabólico. Na verdade, é uma gárgula que atacará os aventureiros.

6. A Câmara do Guardião

Este é o local onde repousa a terceira parte do Disco dos Três. Ela está sobre um altar demoníaco, feito de ossos e crânios humanos. À frente do altar está o terceiro guardião, um monstro mágico de três cabeças conhecido como quimera. Esta quimera possui uma cabeça de leão, uma de bode e uma de dragão vermelho (mas, ao contrário de outras quimeras, não possui asas).

Os túneis até o guardião, no entanto, contêm um teste para os personagens. Ao chegarem perto da quimera, eles escutarão gritos de dor de vítimas sendo torturadas. Os gritos vêm de uma parte qualquer da caverna, à sua escolha. Se os aventureiros voltarem para ajudar, assim que chegarem perto das vítimas serão transportados de volta para um dos túneis que levam à quimera. Novamente, escutarão gritos de dor, mas agora vindo de outra parte da caverna.

Os heróis não sabem, mas, quando se aproximaram da quimera, foram alvos de uma mágica ancestral, poderosa demais para resistir, e transportados para um mundo de sonhos. A única

maneira de escapar deste mundo é ignorar os pedidos de socorro, concentrando-se apenas nos seus próprios objetivos, e avançando em direção à quimera. Quando fizerem isso irão acordar, caídos no túnel à frente do altar, com a quimera sobre eles.

Ainda que seja apenas um teste em um mundo de sonhos isto é considerado um ato Maligno, e paladinos podem perder seus poderes. Enquanto os heróis permanecerem no transe, a quimera se alimentará deles, causando 1d8+8 pontos de dano num personagem (escolhido aleatoriamente) a cada vez que eles falharem no teste.

Vencendo o guardião, os heróis poderão pegar a última parte do Disco. Esta parte foi criada para representar o Mal, e somente poderá ser tocada por um personagem Maligno. Se um personagem Neutro tocar essa parte do disco sofrerá um choque violento que causará 8d8 pontos de dano e um nível negativo. Após um dia, o personagem deve ser bem-sucedido num teste de Fortitude (CD 20), ou o nível negativo se converterá na perda de um nível. Se um personagem Bondoso tocar essa parte do disco, sofrerá 12d8 pontos de dano e dois níveis negativos.

7. Armadilha de Pedra

Uma parede instável atua como armadilha neste ponto.

Parede instável: Reflexos (CD 25) para reduzir à metade; 8d6 pontos de dano em todas as criaturas numa área de 3m de lado; Percepção (CD 20); Ladinagem (CD 20); ND 6.

Parte 6

A Luta Final

Se as aventuras foram vencidas na ordem em que foram apresentadas, os heróis devem ter agora todas as partes do Disco dos Três. Claro que alguém no grupo terá a “brilhante ideia” de tentar unir as três partes do disco para ver o que acontece: se tentarem isso, uma estranha força repulsora impedirá que os pedaços se toquem.

Verifique se os jogadores lembram-se das instruções de Dahriol: eles deveriam retornar a Malpetrim e procurar pelo clérigo Gesry, que os guiaria na luta final para manter o equilíbrio da balança. Luta final, sim senhor! Pensou que tinha acabado?

Quando os heróis retornarem, a Grande Feira estará encerrada, pois muitos dias terão se passado desde o início da aventura. Mais de um mês, provavelmente. O clima estará muito diferente, com ameaçadoras nuvens de tempestade no céu, renunciando a chegada de Sartan. Os heróis devem vasculhar Malpetrim em busca do clérigo. Se tentaram fazer isso antes de obter as três partes do Disco, a busca não terá nenhum resultado — pois o medalhão não funcionará, e nenhum habitante da cidade já ouviu falar do tal sacerdote.

Gesry estará na praça da cidade, perto da mesma fonte onde os aventureiros encontraram o profeta Dahriol. Ele aparenta ser um humano com seus 30 anos de idade, e veste-se como um clérigo do Panteão — um sacerdote devotado a todos os deuses, sem seguir nenhum culto específico. Na



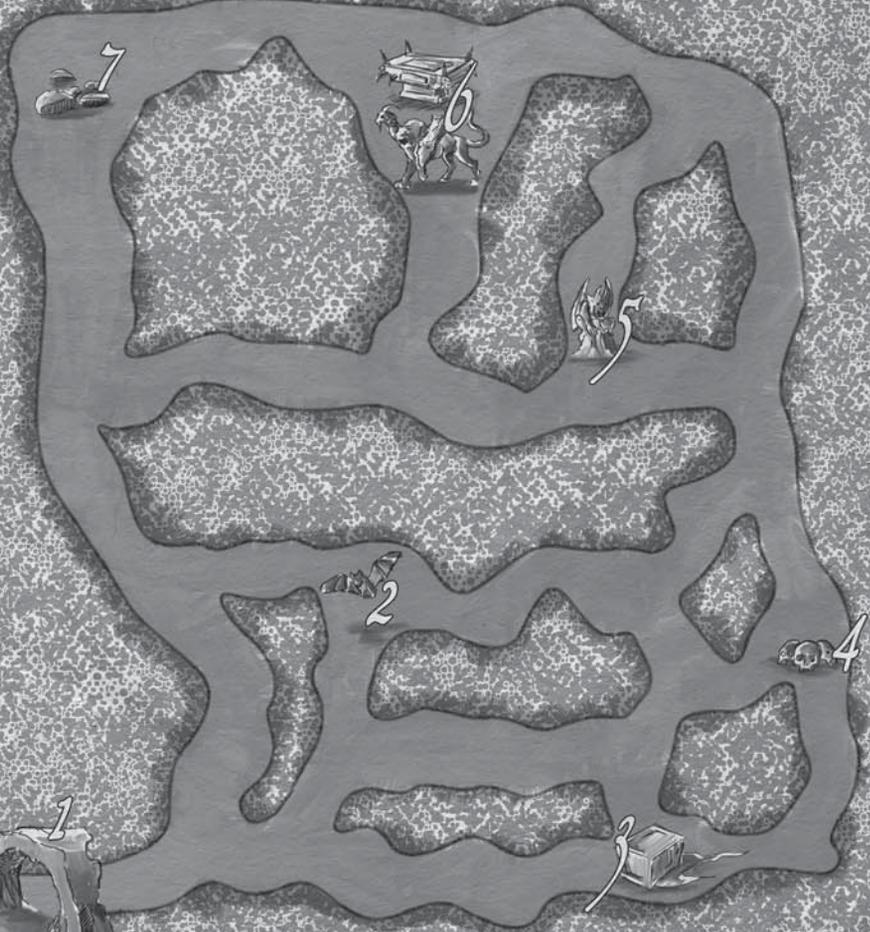
Ego sum albus (Rancorus) et corallum



meum est cum libulis, et in secta Dicit voluntas mea est

C
a
v
e
r
n
a
s

E
s
c
u
r
a
s



verdade, o homem parece bem familiar: é exatamente igual a Dahriol, mas bem mais jovem!

Como os heróis não sabem que falaram com um deus menor, talvez pensem que se trata da mesma pessoa. Quando se aproximarem, o medalhão começará a brilhar — e o mesmo acontece com um medalhão idêntico, usado pelo próprio clérigo. Surpreso com a chegada dos heróis, e vendo o medalhão que carregam, cairá de joelhos dizendo:

“Finalmente a profecia se cumpriu! Agora poderei provar aos deuses o meu amor e minha devoção! Digam, heróis, vocês trouxeram as partes do Disco?”.

Talvez os heróis desconfiem do clérigo e não respondam de imediato. Se fizerem isso, Gesry irá choramingar sem parar coisas como *“Oh, não! Tudo está perdido! Sartan destruirá o mundo!”.*

Contudo, se a resposta for sim, Gesry se levantará para abraçar efusivamente os heróis (faça com que isso lhes pareça bastante embaraçoso...). Se estiverem feridos, ele poderá curá-los com seus poderes (neste momento ele tem condições de restaurar todos os pontos de vida de todos no grupo, e também curar qualquer enfermidade). Depois dirá:

“Devemos nos apressar! Sartan pouco interferiu em nossa missão, deixando o trabalho difícil para vocês — mas agora ele ordenará a seus seguidores que nos destruam o quanto antes para impedir o uso do Disco. Venham comigo!”.

Os heróis devem acompanhar o clérigo. Ele irá guiá-los para fora da cidade, na direção de um antigo templo que fica a meio dia de viagem.

No caminho, entretanto, o grupo será atacado pelas forças de Sartan: o ataque será feito por 1d6 esqueletos, que erguem-se da própria terra para enfrentar os heróis. São enormes, muito maiores que esqueletos humanos, e devem ter pertencido a gigantes. Os esqueletos estão armados com grandes clavas.

Após os heróis derrotarem os primeiros adversários, poderão continuar a viagem sem maiores problemas. Os heróis chegam ao local indicado pelo clérigo, e tudo que podem ver é um grande descampado. Mas então, diante de seus olhos, o ar começa a tremular — e um grande templo surge do nada.

Gesry se ajoelha para agradecer ao Panteão pelo milagre, e você se aproximam. Os clérigos e sacerdotes do grupo perceberão algo estranho nesse templo: suas gravuras indicam que essa casa de adoração tem estima para com todos os deuses do Panteão, algo raro em Arton. Há imagens de todos os deuses — inclusive os mais cruéis e malignos — em perfeita harmonia.

O interior do templo ostenta uma única e gigantesca sala circular, com quadros de todos os deuses. Então, distraídos pela infinidade das pinturas, só pouco depois vocês notam que um clérigo vestido de negro está orando junto a um altar central. Ele fala em uma língua desconhecida, faz gestos estranhos com as mãos, e um grande círculo de luz começa a se formar no alto. Gesry se alarma:

“É um cultista de Sartan! Está abrindo um portal para que ele chegue a este mundo. Temos que detê-lo!”.

Infelizmente, antes que os aventureiros possam fazer qualquer coisa, 3d6 pessoas encapuzadas surgem às suas costas.

Todos são cultistas de Sartan, empunhando espadas e usando cotas de malha sob os mantos negros. Aquele que parece o líder está usando uma meia armadura de placas de metal e empunha uma maça grande e pesada. Antes de atacar, ele grita: *“Destruam o Disco! Morte a todos os inimigos de Sartan!”.* O líder dos cultistas iniciará o combate lançando *oração*, para enfraquecer os personagens e fortalecer os cultistas. Depois disso, se os heróis tiverem muitas magias ativas, ele usará *dissipar magia* para cancelá-las. Caso contrário, irá usar suas magias de ataque, como *coluna de chamas* ou *névoa profana*, ou partirá para o combate corpo-a-corpo.

No início do combate, role 2d6 na frente dos jogadores. Diga que este é tempo, em rodadas, que o portal levará para se abrir. Quando faltar apenas uma rodada, o portal estará quase inteiramente aberto. Um vulto enorme, que pode ser descrito como “alguma coisa” se aproxima. Gesry alerta sobre o perigo:

“Sartan está chegando! Depressa! Unam agora as três partes do Disco, e joguem no portal!”.

Destá vez, quando os aventureiros tentam juntar as três partes do artefato, elas se unirão em uma única peça de ouro — sem sinais de emendas, como se nunca houvesse sido dividida.

Um dos heróis deve tentar arremessar o disco no portal, fazendo um ataque à distância contra CA 22. Se ainda houver cultistas vivos, eles darão o máximo de si para impedir o arremesso, usando manobras de combate como derrubar e desarmar para atrapalhar o personagem.

Em caso de falha (e é melhor que não aconteça!), Sartan consegue se aproximar mais: surge no portal a imagem de um rosto gigantesco, a face de um mal indescritível, com vermes rastejando sobre sua pele repugnante. À simples visão de talimensidão demoníaca, todos os personagens que tenham a parcela Bondosa em sua tendência recebem um nível negativo; um teste de Fortitude (CD 19) deve ser feito no dia seguinte. Em caso de falha, a perda é permanente.

Deve-se, então, recuperar o Disco e fazer outro arremesso: outra falha indicará a perda um novo nível negativo, como antes. Desviar os olhos é inútil: para sofrer os terríveis efeitos enfraquecedores, basta *saber* que aquele horror está ali!

Quando o portal enfim é atingido pelo Disco, o rosto macabro de Sartan se contorce de dor. Uma voz ecoa pelo templo:

“NÃO! NÃO DE NOVO!”.

Um clarão vai cegar temporariamente os heróis sobreviventes. Quando puderem enxergar de novo, vão se encontrar de volta ao descampado. O templo terá sumido, sem deixar sinais de que tenha existido um dia. O líder dos cultistas de Sartan está ali, morto, bem como todos os seguidores (mesmo se não tivessem sido mortos pelos heróis) — e o sol começa a brilhar através das nuvens que se dissipam. O clima retorna ao normal.

Epílogo

Aliviados com o fim de tudo, os personagens notam que há mais alguém no grupo: lá está o profeta Dahriol, em sua apa-

rência idosa, diante de um clérigo estupefato que olha para uma versão mais velha de si próprio. Ele tem o Disco nas mãos, e diz:

“Vocês conseguiram, meus filhos. Sartan foi detido uma vez mais. Agora cuidarei para que as partes do Disco sejam guardadas novamente, até que outro grupo de heróis seja necessário para restaurar o equilíbrio. Que a sorte dos deuses esteja com vocês!”

O velho clérigo/deus menor desaparece, aparentemente sem deixar sinais da recompensa que prometeu. Mesmo aqueles que perderam suas habilidades (ou receberam níveis negativos) não as recuperaram. Contudo, os heróis percebem que cada um deles carrega agora um medalhão dourado: uma inscrição no medalhão diz que ele atenderá a um *desejo*!

Agora cada jogador deve decidir o que fará com seu desejo: pode guardá-lo para mais tarde, usá-lo para recuperar níveis perdidos ou qualquer outra coisa. Cada medalhão pode conceder um *desejo* para seu dono — exatamente como a magia de mesmo nome.

Claro que os heróis podem usar seus desejos para outras coisas, como ficarem muito (mais) ricos ou serem reis. Cabe a você decidir se esse tipo de desejo será atendido, ou limitar o que os medalhões podem fazer — mas, depois de vencer tantos perigos, até que um aventureiro merece um pequeno reino para reger. Afinal, eles salvaram Arton!

Fichas

As fichas estão divididas pela parte da aventura em que aparecem e, dentro de cada parte, por ordem alfabética.

Parte 2

Capitão Kersley

ND 4

Kersley Woodleg: humano, Swashbuckler 5, NB; Médio, desl. 9m; PV 37; CA 21 (+2 nível, +2 Des, +4 autoconfiança, +1 Esquiva, +2 armadura); corpo-a-corpo: florete +9 (1d6+3, crít. 18-20); autoconfiança, estilo de combate (esgrima), evasão, presença paralisante; Fort +3, Ref +6, Von +4; For 15, Des 15, Con 13, Int 13, Sab 14, Car 16.

Perícias e Talentos: Acrobacia +10, Atletismo +10, Enganação +11, Iniciativa +13, Obter Informação +11, Ofício (marinheiro) +8, Percepção +10, Sobrevivência +10; Acuidade com Arma, Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Especialização em Combate, Esquiva, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (florete), Reflexos de Combate.

Equipamento: corselete de couro obra-prima, florete obra-prima.

Golfinho

ND 1

Animal 2, Médio, Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +10, percepção às cegas 36m, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 10.

Resistências: Fort +4, Ref +6, Von +2.

Deslocamento: natação 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +1 (2d4+1).

Habilidades: For 11, Des 17, Con 13, Int 2, Sab 12, Car 6.

Raio Sônico: como uma ação padrão, o golfinho pode emitir um raio sônico contra uma criatura a até 36m, deixando-a atordoada por 1d4 rodadas ou causando 4d6+1 pontos de dano sônico, à escolha do animal. Um teste de Reflexos (CD 12) evita o atordoamento ou reduz o dano à metade.

Tesouro: nenhum.

Elfos-do-Mar

ND 1/2

Plebeu 2, Médio, Neutro

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +4, percepção às cegas 18m (apenas embaixo d'água), visão na penumbra.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 10.

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

Deslocamento: 9m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tridente +3 (1d8+2).

Ataques à Distância: rede +4 toque (enredar).

Habilidades: For 13, Des 16, Con 14, Int 8, Sab 9, Car 8.

Perícias: Sobrevivência +4.

Dependência de Água: um elfo-do-mar pode respirar fora d'água durante 14 horas. Esgotado esse prazo, ele começa a sufocar. O elfo-do-mar deve permanecer imerso em água durante pelo menos oito horas antes de um novo período em terra seca.

Terreno Predileto: +2 na classe de armadura e testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência embaixo d'água.

Equipamento: rede, tridente.

Tesouro: padrão.

Elasmossauro

ND 8

Animal 14, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +20

Sentidos: Percepção +18, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 168.

Resistências: Fort +15, Ref +14, Von +8.

Deslocamento: 6m, natação 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +18 (2d8+16).

Habilidades: For 28, Des 16, Con 22, Int 2, Sab 13, Car 6.

Agarrar Aprimorado: se o elasmossauro acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +26).

Tesouro: nenhum.

Polvo Gigante

ND 8

Animal 13, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +20

Sentidos: Percepção +17, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 91.

Resistências: Fort +10, Ref +12, Von +7, resistência a frio 10.

Deslocamento: natação 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 4 tentáculos +14 (2d6+14) (alcance 4,5m) e mordida +14 (1d8+14).

Habilidades: For 26, Des 18, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 2.

Agarrar Aprimorado: se o polvo gigante acertar um ataque com um tentáculo, poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +22).

Construção: no início de cada turno, o polvo gigante causa automaticamente o dano de um ataque de tentáculo (2d6+18) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Jato de Tinta: como uma ação padrão, o polvo gigante pode cuspir um jato de tinta negra e concentrada, escurecendo as águas ao seu redor. Criaturas num raio de 6m do polvo têm camuflagem total. O polvo gigante usa o jato de tinta para cobrir a sua fuga quando percebe muita resistência em seus oponentes.

Navio Pirata

Embarcação Descomunal, Desl. 9m; PV 160; CA 14; redução de dano 5. **Armamento:** 2 balistas (ataque +4, dano 6d8+1, 19-20).

Pirata do Mar Negro

ND 1

Humano, Guerreiro 1/Ladino 1, Caótico e Maligno

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +0.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 23.

Resistências: Fort +3, Ref +5, Von +0.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cimitarra +5 (1d6+3, 18-20).

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

Habilidades: For 15, Des 17, Con 10, Int 9, Sab 9, Car 8.

Perícias: Acrobacia +9, Atletismo +8, Ofício (marinheiro) +5.

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

Ginga das Ondas: um pirata não precisa fazer testes de Acrobacia para ficar de pé devido às condições do mar.

Mobilidade: um pirata recebe +2 na CA sempre que usa uma ação de movimento para deslocar-se.

Equipamento: besta leve, cimitarra, virotes x10.

Tesouro: padrão.

Pirata Zumbi

ND 1

Morto-Vivo 4, Caótico e Maligno

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +7.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 30.

Resistências: Fort +2, Ref +2, Von +4, redução de dano 5/corte, resistência a fogo e frio 10, vulnerabilidade a eletricidade.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cimitarra +6 (1d6+5, 18-20).

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

Ginga das Ondas: um pirata zumbi não precisa fazer testes de Acrobacia para ficar de pé devido às condições do mar.

Equipamento: cimitarra.

Tesouro: padrão.

Parte 3

Abelha Gigante

ND 1

Animal 3, Médio, Neutro

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +7, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 12.

Resistências: Fort +3, Ref +5, Von +2.

Deslocamento: 6m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: ferrão +4 (1d4+1 mais veneno).

Habilidades: For 11, Des 14, Con 10, Int 1, Sab 12, Car 9.

Veneno: ferimento; Fort CD 13, 1d6 Con. Quando uma abelha acerta um personagem, solta seu ferrão nele e morre. Um personagem com um ferrão sofre 1 ponto de dano por

rodada. Arrancar o ferrão exige uma ação padrão e um teste de Cura contra CD 15; em caso de falha, o personagem sofre mais 1d4 pontos de dano.

Tesouro: nenhum.

Anaconda

ND 5

Animal 11, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +7

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

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 99.

Resistências: Fort +10, Ref +9, Von +6.

Deslocamento: 9m, escalar 9m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +16 (1d8+14).

Habilidades: For 29, Des 15, Con 17, Int 1, Sab 12, Car 2.

Perícias: Furtividade +8.

Agarrar Aprimorado: se a anaconda acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como ação livre (bônus +28).

Construção: no início de cada turno, a anaconda causa o dano de um ataque de mordida (1d8+14) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Tesouro: nenhum.

Canibal

ND 1/2

Humanoide 2, Pequeno, Caótico e Maligno

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +4.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 8.

Resistências: Fort +2, Ref +4, Von +0.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: lança +4 (1d4+3) ou lança +2 (1d4+3) e mordida +2 (1d3+3).

Ataques à Distância: arco curto +5 (1d4+1).

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

Equipamento: arco curto, 10 flechas, lança.

Tesouro: metade do padrão.

Canibal Chefe

ND 2

Humanoide 4, Pequeno, Caótico e Maligno

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +6.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +5, Ref +5, Von +1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa obra-prima Média +4 (1d8+5, 19-20) ou mordida +7 (1d3+5).

Ataques à Distância: arco curto +7 (1d4+2).

Habilidades: For 16, Des 17, Con 16, Int 8, Sab 9, Car 10.

Perícias: Intimidação +7.

Equipamento: arco curto, espada longa obra-prima, 10 flechas.

Tesouro: metade do padrão.

Capitão Aristan

ND 5

Capitão Aristan: humano, Ladino 6, CM; Médio, desl. 9m; PV 39; CA 20 (+3 nível, +3 Des, +1 talento, +2 armadura); corpo-a-corpo: cimitarra obra-prima +9 (1d6+6, 18-20); ataque furtivo +3d8, ataque incapacitante, esquiva sobrenatural, encontrar armadilhas, evasão, furtividade rápida, sentir armadilhas +2; Fort +4, Ref +8, Von +5; For 16, Des 17, Con 13, Int 14, Sab 8, Car 14.

Perícias e Talentos: Acrobacia +12, Atletismo +11, Conhecimento (geografia) +11, Enganação +11, Furtividade +12, Iniciativa +12, Intimidação +11, Intuição +9, Ladinagem +12, Ofício (marinheiro) +9, Percepção +9, Sobrevivência +9; Ataque Furtivo Aprimorado, Esquiva, Foco em Arma (cimitarra), Iniciativa Aprimorada, Sorrateiro.

Equipamento: cimitarra obra-prima, corselete de couro obra-prima.

Caranguejeira Gigante

ND 1

Animal 4, Médio, Neutro

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +7, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 16.

Resistências: Fort +5, Ref +6, Von +2.

Deslocamento: 12m, escalar 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +4 (1d6+2 mais veneno).

Habilidades: For 11, Des 14, Con 12, Int 1, Sab 10, Car 2.

Perícias: Furtividade +9.

Veneno: ferimento; Fort CD 13, 1d4 de dano de Destreza. Um novo teste deve ser feito um minuto depois, com as mesmas características.

Tesouro: nenhum.

Cocatriz

ND 5

Monstro 7, Pequeno, Neutro

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +11, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 49

Resistências: Fort +6, Ref +9, Von +4, evasão, imunidade a petrificação.

Deslocamento: 6m, voo 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: bicada +13 (1d4+1 mais petrificação).

Habilidades: For 6, Des 18, Con 12, Int 2, Sab 12, Car 10.

Bicada Petrificadora: toda criatura que sofrer dano do ataque de bico da cocatriz deve fazer um teste de Fortitude CD 20 ou será transformada em pedra. A magia *pedra em carne* é capaz de trazer de volta uma criatura petrificada. A cocatriz é imune a esta habilidade (inclui as bicadas das outras cocatrizes).

Tesouro: nenhum. Entretanto, ovos de cocatriz são feitos de metais ou gemas preciosas. Quando um ninho é encontrado, ele irá conter 1d6 ovos. Cada ovo vale 2d8x1d100 TO.

Crocodilo

ND 1

Animal 3, Médio, Neutro

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +2, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 21.

Resistências: Fort +6, Ref +4, Von +2.

Deslocamento: 6m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +6 (1d8+5) ou mordida +4 (1d8+5) e cauda +4 (1d12+5).

Habilidades: For 19, Des 12, Con 17, Int 1, Sab 12, Car 2.

Perícias: Furtividade +11.

Agarrar Aprimorado: se o crocodilo acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como ação livre (bônus +6).

Tesouro: nenhum.

Gigante das Colinas

ND 7

Humanoide 12, Grande (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +15.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 120.

Resistências: Fort +14, Ref +5, Von +6.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tacape +15 (2d8+18).

Ataques à Distância: rocha +9 (2d6+14).

Habilidades: For 27, Des 8, Con 23, Int 6, Sab 10, Car 7.

Trespasar: quando o gigante das colinas derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolagens novamente. O gigante das colinas pode usar este talento uma vez por rodada.

Equipamento: gibão de peles, tacape.

Tesouro: padrão.

Hidra de Duas Cabeças ND 7

Monstro 8, Enorme (alto), Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +11, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 112.

Resistências: Fort +11, Ref +5, Von +4, cura acelerada 5.

Deslocamento: 9m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 mordidas +14 (1d10+11).

Habilidades: For 24, Des 8, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 9.

Cortar Cabeças: com uma arma cortante, é possível atacar um pescoço da hidra. Um pescoço tem a mesma CA do corpo e PV 20, e se for reduzido a PV 0 é decepado. Quando isso acontece, a hidra perde um ataque de mordida. Entretanto, 1d4 rodadas depois, duas cabeças novas surgem no lugar da antiga. É possível impedir que cabeças surjam cauterizando o pescoço, o que exige 10 pontos de dano de ácido ou fogo na hidra. A hidra tem um número máximo de cabeças máximo igual ao dobro do número inicial. É possível matar a hidra cortando todas as suas cabeças e cauterizando todos os seus pescoços.

Tesouro: nenhum.

Homem-das-Cavernas ND 2

Humanoide 3, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +2.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 15.

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

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tacape +7 (1d10+5).

Ataques à Distância: pedra +4 (1d3+5).

Habilidades: For 18, Des 15, Con 15, Int 5, Sab 12, Car 7.

Perícias: Sobrevivência +7.

Fúria: uma vez por dia, o homem-das-cavernas pode entrar em fúria como uma ação livre. Suas estatísticas alteradas pela fúria são CA 15; tacape +9 (1d10+7); redução de dano 1. A fúria dura 8 rodadas.

Equipamento: tacape, 2 pedras.

Tesouro: metade do padrão.

Homem-das-Cavernas Chefe

ND 3

Humanoide 5, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +9.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 35.

Resistências: Fort +6, Ref +4, Von +3.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tacape +9 (1d10+12).

Ataques à Distância: pedra +5 (1d3+7).

Habilidades: For 20, Des 15, Con 18, Int 7, Sab 12, Car 9.

Perícias: Sobrevivência +9.

Fúria: uma vez por dia, o homem-das-cavernas pode entrar em fúria como uma ação livre. Suas estatísticas alteradas pela fúria são CA 14; tacape +11 (1d10+14); redução de dano 1. A fúria dura 8 rodadas.

Equipamento: tacape, 2 pedras.

Tesouro: metade do padrão.

Javali

ND 1

Animal 3, Médio, Neutro

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +7, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 21.

Resistências: Fort +6, Ref +4, Von +1.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: presas +4 (1d8+3).

Habilidades: For 15, Des 12, Con 16, Int 2, Sab 12, Car 4.

Duro de Matar: uma vez por dia, quando o javali sofre dano que poderia levá-lo a 0 ou menos PV, ele pode ignorar completamente esse dano.

Tesouro: nenhum.

Sereia

ND 3

Humanoide 6, Médio, Caótico e Neutro

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +9, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +4, Ref +5, Von +3.

Deslocamento: 1,5m, natação 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +6 (1d3+2)

Habilidades: For 8, Des 15, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 19.

Perícias: Atuação (canto) +13.

Canto da Sereia: uma sereia pode usar a habilidade música de bardo à vontade. Ela conhece os efeitos canção assustadora em massa, fascinar em massa e sugestão. A CD para resistir aos efeitos é 17, ou 21 para personagens que possam se sentir fisicamente atraídos pela sereia. Uma sereia normalmente fascina suas vítimas, e então sugere que uma delas mergulhe com ela. Uma vez que a vítima esteja no fundo do mar, a sereia a agarra (bônus +6), fazendo com que ela se afogue. A vítima então precisa se soltar da sereia antes que seu fôlego acabe (veja as regras para afogamento em *Tormenta RPG*, página 83).

Névoa (M): uma sereia pode lançar a magia *névoa* uma vez por dia.

Tesouro: padrão.

Tigre Dentes-de-Sabre

ND 8

Animal 16, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +20, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 144.

Resistências: Fort +13, Ref +12, Von +9.

Deslocamento: 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +20 (2d6+16, 17-20) ou mordida +18 (2d6+16, 17-20) e 2 garras +18 (1d8+16, 19-20).

Habilidades: For 27, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 6.

Perícias: +17.

Agarrar Aprimorado: se o tigre acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como ação livre (bônus +24).

Bote: se o tigre faz uma investida, pode atacar o mesmo alvo com todas as suas armas naturais. Todos os ataques recebem o bônus de +2.

Dilacerar: se o tigre acerta o mesmo alvo com dois ataques de garra na mesma rodada, além do dano normal, causa 2d8+16 pontos de dano extra com as patas traseiras.

Tesouro: nenhum.

Tiranossauro

ND 9 Parte 4

Animal 18, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +22

Sentidos: Percepção +22, fardo, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 270.

Resistências: Fort +16, Ref +12, Von +10.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +21 (3d6+18).

Habilidades: For 28, Des 12, Con 21, 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 +29).

Engolir: se o tiranossauro começar seu turno agarrando uma criatura Média 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+9 pontos de dano de esmagamento mais 9 pontos de dano de ácido no início de cada rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 25 pontos de dano à barriga do tiranossauro (CA 12). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura; outras criaturas terão de abrir seu próprio caminho.

Tesouro: nenhum.

Primeiro Guardião

ND 7

Espírito 8, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +14, fardo, visão no escuro, *ver o invisível*.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 96.

Resistências: Fort +12, Ref +9, Von +7, redução de dano 10/mágica, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +13 (1d8+11), 2 garras +12 (1d6+11) e chifres +12 (2d4+11).

Habilidades: For 25, Des 17, Con 23, Int 14, Sab 16, Car 10.

Perícias: Conhecimento (arcano) +13, Conhecimento (história) +13, Identificar Magia +13, Intuição +14.

Sopro: como uma ação padrão, o Guardião do Disco pode cuspir um cone de fogo com 9m. Todas as criaturas na área sofrem 6d6+4 pontos de dano (Reflexos CD 19 reduz à metade). Uma vez utilizada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Tesouro: nenhum.

Aparição

ND 5

Morto-Vivo 5, Médio, Leal e Maligno

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +10, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 35.

Resistências: Fort +2, Ref +5, Von +6, incorpóreo.

Deslocamento: voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: toque incorpóreo +6 (1d8+2 mais 1d6 de Constituição).

Habilidades: For —, Des 16, Con —, Int 11, Sab 14, Car 15.

Perícias: Furtividade +11, Intuição +10.

Aura Antinatural: crianças e animais, domesticados ou selvagens, podem perceber a presença antinatural da aparição num raio de 9m. Animais não se aproximarão voluntariamente e ficarão apavorados caso sejam forçados; eles permanecem apavorados enquanto ficarem na área.

Toque Sombrio: o toque de uma aparição causa 1d8+2 pontos de dano. Além disso, qualquer criatura viva atingida deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 14), ou sofrerá 1d6 pontos de dano em Constituição. A aparição recebe 5 PV temporários para cada ataque bem-sucedido.

Vulnerabilidade à Luz do Dia: aparições perdem todas as habilidades quando expostas a luz solar natural (mas não à magia *luz do dia*).

Tesouro: nenhum.

Gigante das Colinas

ND 7

Humanoide 12, Grande (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +15.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 120.

Resistências: Fort +14, Ref +5, Von +6.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tacape +15 (2d8+18).

Ataques à Distância: rocha +9 (2d6+14).

Habilidades: For 27, Des 8, Con 23, Int 6, Sab 10, Car 7.

Trespasar: uma vez por rodada, quando o gigante das colinas derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolos novamente.

Equipamento: gibão de peles, tacape.

Tesouro: padrão.

Estátua de Pedra

ND 5

Construto 8, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +12, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 78.

Resistências: Fort +4, Ref +3, Von +5, imunidade a atordoamento, dano de habilidade, dano não letal, doença, encantamento, fadiga, paralisia, sono e veneno, redução de dano 10/mágica, resistência a magia +4.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada grande +11 (2d6+9, 19-20).

Habilidades: For 20, Des 8, Con —, Int 3, Sab 12, Car 2.

Tesouro: nenhum.

Cascavel

ND 1/2

Animal 1, Pequeno, Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +1, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 5.

Resistências: Fort +3, Ref +5, Von +1.

Deslocamento: 6m, escalar 6m, natação 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +4 (1 mais veneno).

Habilidades: For 6, Des 17, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2.

Perícias: Furtividade +11.

Veneno: ferimento, Fort CD 15, 1d12 PV.

Tesouro: nenhum.

Múmia

ND 5

Morto-Vivo 8, Médio, Leal e Maligno

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +13, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +4, Ref +4, Von +10, redução de dano 5, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +12 (1d6+11 mais toque pútrido).

Habilidades: For 24, Des 10, Con —, Int 6, Sab 14, Car 15.

Perícias: Furtividade +11.

Desespero: uma criatura que veja uma múmia deve fazer um teste de Vontade (CD 16). Se falhar, fica abalada por um minuto. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia.

Toque Pútrido (M): uma criatura atingida pela pancada da múmia deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 20) ou irá contrair a doença podridão da múmia (*Tormenta RPG*, página 226).

Tesouro: padrão.

Segundo Guardião

ND 8

Humanoide 9, Médio, Leal e Bondoso

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +14, *detectar o mal*.

Classe de Armadura: 27.

Pontos de Vida: 87.

Resistências: Fort +11, Ref +9, Von +9, imunidade a medo e venenos, redução de dano 2.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa +14/+14 (2d6+13, 17-20).

Habilidades: For 18, Des 14, Con 16, Int 13, Sab 14, Car 16.

Perícias: Conhecimento (religião) +13, Intuição +14.

Destruir o Mal: três vezes por dia, o guardião pode receber +3 na jogada de ataque e +9 na jogada de dano em um ataque realizado contra um alvo Maligno.

Equipamento: *cota de malha de adamantite +2, espada longa de adamantite +5, escudo leve obra-prima de madeira Tollon.*

Tesouro: nenhum.

Parte 5

Ameba Gigante

ND 6

Monstro 10, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +0

Sentidos: Percepção +0, percepção às cegas 18m.

Classe de Armadura: 8.

Pontos de Vida: 140.

Resistências: Fort +15, Ref +0, Von +0, imunidade a eletricidade, redução de dano 10, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 4,5m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pseudópodo +8 (1d6+5) ou 4 pseudópodos +6 (1d6+5).

Habilidades: For 10, Des 1, Con 26, Int —, Sab 1, Car 1.

Agarrar Aprimorado: se a ameba gigante acertar um ataque de pseudópodo, poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +16).

Engolir: se a ameba gigante 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 2d6+5 pontos de dano de ácido no início de cada rodada. Uma criatura engolida que não esteja paralisada (veja abaixo) pode escapar causando 10 pontos de dano à membrana da ameba gigante (CA 8). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura; outras criaturas terão de abrir seu próprio caminho.

Núcleo: uma criatura engolida que não esteja paralisada pode tentar destruir o núcleo da ameba em vez de escapar. O núcleo possui CA 9 e PV 30. Se for destruído, a ameba gigante morrerá imediatamente.

Paralisia: uma criatura que seja engolida pela ameba gigante deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 23) ou ficará paralisada por um minuto.

Tesouro: padrão (apenas material inorgânico).

Gárgula

ND 4

Construto 4, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 40.

Resistências: Fort +2, Ref +4, Von +2, redução de dano 5.

Deslocamento: 12m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +7 (1d6+5) ou mordida +5 (1d6+5), 2 garras +4 (1d4+5) e chifres +4 (1d6+5).

Habilidades: For 16, Des 14, Con —, Int 6, Sab 11, Car 7.

Imobilidade: gárgulas podem permanecer tão imóveis quanto uma estátua. Se a gárgula estiver assim, um personagem deve ser bem-sucedido num teste de Percepção (CD 40) para perceber que ela é uma criatura, e não uma estátua.

Tesouro: padrão.

Lobo-das-Neves

ND 4

Animal 6, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +11, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 54.

Resistências: Fort +9, Ref +7, Von +5, resistência a frio 20.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +10 (1d8+9).

Habilidades: For 23, Des 15, Con 19, Int 4, Sab 14, Car 6.

Derrubar: se o lobo-das-neves acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar como uma ação livre (bônus +14).

Sopro de Gelo: uma vez por dia, como uma ação padrão, o lobo pode soprar gelo em seus oponentes. O sopro é um cone de 9m de comprimento. Causa 6d6+3 pontos de dano de gelo, ou metade se a vítima for bem-sucedida em um teste de Reflexos contra CD 17.

Uivo Aterrador: uma vez por dia, como uma ação de movimento, o lobo pode emitir um uivo aterrador. Todos (exceto lobos-das-neves e lobos comuns liderados pelo lobo-das-neves) a até 30m devem fazer um teste de Vontade contra CD 17. Em caso de falha, ficam abalados por um minuto.

Tesouro: nenhum.

Morcego Gigante

ND 1

Animal 2, Médio, Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +6, percepção às cegas 18m.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 10.

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

Deslocamento: 3m, voo 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +3 (1d6+2).

Habilidades: For 12, Des 15, Con 12, Int 2, Sab 12, Car 6.

Tesouro: nenhum.

Terceiro Guardião

ND 8

Monstro 11, Grande, Neutro

Iniciativa +13

Sentidos: Percepção +23, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 121.

Resistências: Fort +11, Ref +7, Von +8, resistência a fogo 10.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: marrada de bode +16 (2d4+11), mordida de leão +16 (1d8+11, 19-20) e mordida de dragão +16 (1d8+11).

Habilidades: For 22, Des 10, Con 18, Int 10, Sab 13, Car 14.

Sopro: como uma ação padrão, a quimera pode soprar fogo de sua cabeça de dragão em um cone de 6m. Todas as criaturas na área sofrem 6d6+5 pontos de dano (Reflexos CD 19 reduz à metade). Uma vez utilizada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Tesouro: padrão.

Urso Polar

Animal 12, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +16, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 108.

Resistências: Fort +12, Ref +10, Von +7, resistência a frio 10.

Deslocamento: 12m, nadar 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +15 (1d8+14) e 2 garras +15 (1d6+14).

Habilidades: For 26, Des 14, Con 18, Int 2, Sab 12, Car 6.

Agarrar Aprimorado: se o urso polar acertar um ataque com garra, poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +19). Uma criatura agarrada sofre -2 nas jogadas de ataque, fica desprevenida (-4 na CA) e não pode se mover. Ela pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto.

Tesouro: nenhum.

Parte 6

Esqueleto Gigante

Morto-Vivo 8, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +4, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 48.

Resistências: Fort +4, Ref +4, Von +6, imunidade a frio, redução de dano 5/esmagamento.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tacape Grande +10 (2d8+9).

Habilidades: For 24, Des 11, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.

Tesouro: nenhum.

ND 5

Cultista de Sartan

ND 2

Humano, Plebeu 4/Guerreiro 2, Leal e Maligno

Iniciativa +15

Sentidos: Percepção +10.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 32.

Resistências: Fort +5, Ref +3, Von +3.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa +10 (1d8+6, 19-20).

Habilidades: For 16, Des 10, Con 14, Int 9, Sab 11, Car 10.

Equipamento: cota de malha, escudo leve, espada longa obra-prima.

Tesouro: nenhum.

Líder dos Cultistas

ND 8

Líder dos Cultistas: humano Clérigo 9, LM; Médio, desl. 9m; PV 66; CA 23 (+4 nível, +7 armadura, +2 escudo); corpo-a-corpo: maça +10 (2d6+8); hab. canalizar energia negativa 5d6 3/dia; Fort +8, Ref +4, Von +10; For 12, Des 10, Con 14, Int 14, Sab 18, Car 15.

Perícias e Talentos: Conhecimento (arcano) +14, Conhecimento (religião) +14, Diplomacia +14, Identificar Magia +14, Iniciativa +12, Intimidação +14; Acelerar Magia, Domínio da Destruição, Domínio do Mal, Fascinar Mortos-Vivos, Foco em Arma (maça), Magias em Combate, Maximizar Magia, Poder Mágico x2.

Magias de Clérigo: 0 — *detectar magia, detectar venenos, orientação, resistência*; 1º — *comandar, desespero, proteção contra o bem*; 2º — *dissimular tendência, sabedoria da coruja, silêncio*; 3º — *oração, dissipar magia* x2; 4º — *nuvem profana*; 5º — *coluna de chamas* x2. **PM:** 32. **CD:** 14 + nível da magia, 15 + nível da magia contra personagens Bondosos.

Equipamento: cota de malha de mithril +2, escudo pesado, maça de adamantite +2.



A Vingança de Slash Calliber

Os aventureiros encontram uma arma mágica, mas logo descobrem que ela é mais do que aparenta. Inteligente e com objetivos próprios, a arma recrutará os heróis para uma missão: destruir Lorde Kragan, um perigoso cavaleiro da morte.

A Vingança de Slash Calliber é uma aventura para personagens do 5º ao 7º nível. Apresenta um dos itens mágicos mais famosos de *Tormenta*: a espada Slash Calliber.

Resumo da Aventura

Na primeira parte, os personagens adquirem a espada mágica, descobrem seus poderes (e seu amor por causar brigas) e são recrutados para a missão. Na segunda parte, viajam para o forte de Lorde Kragan, enfrentando os perigos de se viajar com uma espada encrenqueira. Na terceira parte, exploram o forte, até o encontro derradeiro com o vilão na quarta e última parte, onde o cavaleiro da morte é derrotado e a maldição é desfeita.

Parte 1

A Espada Encrenqueira

A aventura começa na *Elo de Aço*, uma loja onde os heróis estão comprando cordas, lanternas e outros equipamentos. A maioria das armas e armaduras é forjada por um anão chamado Vendris, o dono da loja e velho conhecido dos heróis.

O cheiro de ferro quente permeia o ar. O velho Vendris sorri enquanto aplica marteladas numa espada incandescente. Ele gosta de seu trabalho, vocês sabem — e gosta de vocês, já que são fregueses assíduos e sempre aparecem com armas e armaduras para serem consertadas. Vendris também gosta de ouvir as histórias de suas aventuras enquanto trabalha.

“E então, meus jovens?” Pergunta ele, sempre martelando. “O que fizeram em sua última aventura? Mataram muitos trolls? Espero que sim, eu ODEIO trolls!”

Aproveite esta parte da história para descontrair os jogadores. Incentive-os a se lembrarem dos detalhes de sua última aventura. Diga que Vendris fica muito satisfeito se ouvir falar que os aventureiros mataram muitos trolls e outros monstros.

De repente, vocês percebem uma espada longa meio escondida em uma das prateleiras. Ela sempre esteve ali, desde a primeira vez em que vocês pisaram na loja — mas só agora repararam nela: parece de excelente qualidade, mas é de aparência muito antiga. O anão nota que vocês a estão examinando e diz:

“Oh, espero que não estejam pensando em adquirir essa arma,! É a peça mais preciosa da minha loja, antiquíssima, de fino acabamento. Vocês não teriam condições de pagá-la.”

Isso deve atizar a curiosidade dos jogadores. Se algum deles lançar *detectar magia*, verá a espada brilhar, e perceberá que a sua aura é *avassaladora*! Como apenas magia dos deuses ou artefatos criam este tipo de aura, os jogadores devem ficar muito tentados a adquirir a espada. Vendris pede 20.000 TO

pela espada. Um sucesso em um teste de Diplomacia (CD 20) concede um desconto de 2.500 TO, mais 2.500 TO para cada 5 pontos pelos quais o valor do teste ultrapassar a CD.

Ele aceitará armas e armaduras como parte do pagamento, mas não poções, pergaminhos e outros acessórios (“O que um ferreiro vai fazer com essas coisas?”, ele diz). Garanta que os heróis fiquem com a espada, pois a aventura depende disto. Em último caso, Vendris oferece a espada por uma barganha (qualquer valor que você saiba que seus jogadores estarão dispostos a pagar). Isso pode ser porque o ferreiro quer se aposentar, ou talvez porque ele saiba da encrenca que é ficar com *Slash Calliber*...

Vocês deixam a Elo de Aço, pensando em visitar a taverna local para ouvir boatos que levem a novas aventuras. Quando estão na rua, contudo, escutam uma voz próxima: “Finalmente vamos ter peleja!”

Se os personagens olharem ao redor, não verão ninguém. Deixe que procurem até se cansarem. Assim que retomarem o caminho da taverna, a voz soa novamente:

“Vamos lutar, seu covarde, filho de um orc fedorendo!”

Neste exato momento, um guerreiro grandalhão e mal encarado está passando pelos heróis em sentido contrário. Ele escuta a frase e vira-se para o portador da espada:

“Está procurando encrenca? Pois agora veremos quem é filho de um orc...”

O guerreiro saca sua espada e prepara-se para a luta. Se o personagem enfrentar o guerreiro, ele se renderá se perder metade dos seus PV. Os personagens podem evitar a luta com magia, suborno ou um pedido de desculpa (o guerreiro ficará satisfeito com 100 TO ou um teste de Diplomacia contra CD 20). De qualquer forma, depois que ele for embora, a voz retorna:

“Puxa, estou mesmo com saudade de uma peleja das boas!”

Nesse ponto, os jogadores já devem ter percebido que a voz vem da espada. Se algum personagem olhar para a espada e perguntar se ela pode falar, ela dirá simplesmente:

“Ué? E todos não falam?”

Providencie para os jogadores uma boa conversa com a espada mágica. Ela dirá o seguinte:

“Oh, desculpem-me por colocar vocês em confusão. Há muito tempo não sinto o tinir do aço, o rugir das fagulhas, o respingar do sangue... Sinto falta disso, sabem? Me amarro em pelejas! Acho que nasci para esse negócio!”

“Meu nome é Slash Calliber, e eu pertencia a um cavaleiro chamado Ratchet Starscream. Era gente finíssima, sempre me levava para passear e degolar vilões. Só que, um dia, ele resolveu enfrentar um tal Lorde Kragan — um cavaleiro morto-vivo, muito poderoso. O bom Ratchet até que aguentou bem a investida de suas tropas de soldados mortos, mas não teve a mesma sorte contra Kragan em pessoa. Morreu, tadinho!”

“Depois da batalha, fiquei largado ali. Um gaiato qualquer me encontrou e vendeu-me para o velho Vendris. Ah, até que ele é um anãozinho legal. Cuidou de mim, não me deixou enferrujar. Pena que não gosta de pelejas.”

“Olha, vamos fazer um trato: estou muito a fim de pegar aquele sacana que matou meu dono. Quero fustigar o filho da mãe! Se me ajudar, fico com você pra sempre. E prometo também um montão de tesouros para seus amigos, pois o forte de Lorde Kragan está cheio de riquezas. O que me diz, amizade?”

Os personagens provavelmente não vão recusar esta proposta — principalmente o herói que tiver a espada. Slash tem outros poderes, mas não os mostre ainda (suas estatísticas estão na página 37). Se alguém perguntar a espada “Por que não disse antes que podia fazer isso?” ela apenas dirá: “Você não perguntou”.

Parte 2

Viagem Agitada

A espada guiará os personagens até a fortaleza de Kragan. Ela fica em uma região selvagem 200 km ao norte da cidade onde os personagens estão. O trajeto passa por áreas selvagens, longe das rotas comerciais: não vão faltar encontros para que *Slash Calliber* exiba seus talentos. Role 1d6 três vezes para cada dia de viagem (manhã, tarde e noite). Em um resultado 1, role 1d10 para escolher um encontro aleatório.

1) 4d6 orcs, liderados por um orc xamã e um orc chefe (*Bestiário de Arton*, páginas 104 e 105), atacam os aventureiros. Assim que *Slash Calliber* matar um deles, gritará satisfeita: “Oba, com este são 80 orcs!”. Ao ouvirem isso, todos os orcs fugirão!

2) 4d6 kobolds, liderados por um kobold filho do dragão (*Bestiário de Arton*, página 85), preparam uma emboscada para os aventureiros. Mas, antes que consigam atacar, a espada avisa os heróis do perigo.

3) Cerca de 20 bandidos aparecem para saquear os aventureiros. Mas o líder deles, ao olhar para a espada, grita: “Oh, não! Você de novo?”, e ordena uma retirada estratégica...

4) Um leão surge por trás do grupo e ataca. Duas rodadas depois, 1d4+1 leões aparecem no lado oposto e tentam atacar de surpresa (*Bestiário de Arton*, página 87).

5) 1d4+1 gigantes da colina (*Bestiário de Arton*, página 70) surgem, sem mostrar hostilidade. Iriam embora calmamente se não fossem provocados — mas a espada não permitirá isso, claro!

6) 2d6 homens-javali atacam os aventureiros. Depois da bataha, Slash comenta: “Aqueles caras tinham bom gosto! Curtiam uma briga tanto quanto eu!”.

7) O grupo encontra 2d4 ogros liderados por um ogro capanga (*Bestiário de Arton*, páginas 102 e 103) molestado um pobre camponês. Slash diz: “Ei! Vamos deixar esses caras surrarem o velhinho assim, numa boa? Peleja!”

8) 3d4 lobos-das-cavernas atacam os heróis (*Bestiário de Arton*, página 95). Para seu desespero, o aventureiro portador da espada não conseguirá arrancá-la da bainha. Depois do combate, ela dirá que estava “tirando um cochilo”...

9) Um monstro da ferrugem aparece e ataca (*Bestiário de Arton*, página 97). Este é um inimigo que a espada não quer enfrentar (“Socorro, ele quer me comer!”). Ela se recusará a sair da bainha, apavorada, não importa o quanto seja puxada.

10) Um velho mago vem caminhando na direção dos heróis. A espada diz “*Ei, papai! Sou eu, Slash Calliber! Lembra de mim?*”. Apavorado, o mago percebe que está diante da espada mágica que criou — e que colocou-o em tantas confusões. Ele lança uma magia de *teletransporte* e desaparece em pleno ar. A espada fica se perguntando: “*Puxa, o que deu nele?*”.

Quando os heróis despertarem de sua última noite de sono antes da chegada ao forte, a espada irá preveni-los:

“Fiquem espertos! Kragan é servido pelos soldados mortos, um batalhão de mortos-vivos duros na queda. O próprio Kragan é cheio de manhas: ele pode apavorar magicamente as pessoas que chegam perto dele, e também dispara uns raios congelantes pelas mãos. E deve ter outros poderes que eu nem conheço. Cuidado, galera!”

Com este alerta, os heróis podem se preparar melhor contra Kragan (os conjuradores do grupo podem preparar magias como *remover medo* e *proteção contra energia*, por exemplo).

Parte 3

Chegando ao Forte

O forte de Kragan fica em um platô sobre uma grande montanha. Ventos fortes acariciam o cume da montanha e nuvens turbulentas o encobrem.

Exija de cada aventureiro um teste estendido de Atletismo (CD 25, três sucessos exigidos) para alcançar o forte. Em caso de falha, um personagem chega ao forte, mas se machuca no caminho, sofrendo 4d6 pontos de dano. Com um teste de Percepção ou Sobrevivência (CD 20) é possível notar uma trilha em péssimas condições, uma antiga estrada que dava acesso ao forte. A estrada foi quase destruída, erodida pelas tempestades que assolam a montanha e por desabamentos, mas ainda é o melhor caminho até a estrutura. Se os personagens seguirem a trilha, a CD do teste estendido de Atletismo baixa para 20.

O forte tem um ar imponente e uma sombra maléfica. A pouca luz do sol que penetra as nuvens escuras parece evitar as paredes da construção. O interior está imerso em trevas e os heróis terão de providenciar alguma iluminação. Todas as portas estão podres e destrancadas.

1. Entrada

A grande porta da frente está aberta, permitindo a entrada de qualquer pessoa no forte. A área está deserta, exceto pelo lixo acumulado pelo tempo. Um teste de Percepção (CD 15) permite ouvir uma canção assustadora emanando do interior do forte. Na parede ao norte há outra porta, dupla, que leva à sala 2.

2. Hall

O chão do hall de entrada é feito de mármore, mas está enegrecido pelo tempo. Quando os personagens adentrarem nesta sala, verão pessoas dançando, rindo, conversando, bebendo vinho e executando passos de uma intrincada e antiga dança. Mas não há música — ou, se há, apenas os dançarinos a ouvem.

Quando os personagens interrompem a estranha cena, são notados pelos dançarinos. Eles vão cercar os aventureiros e pedir que se unam a eles em sua dança. Nesse instante os heróis percebem que eles tem corpos meio... Transparentes. São 4d6 fantasmas, antigos convidados de Lorde Kragan — e vítimas da maldição que caiu sobre todos os ocupantes do forte.

Há duas formas de lidar com o problema: derrotar os fantasmas em combates (fação difícil, mesmo para um grupo poderoso) ou entrar no jogo deles. Cada personagem deve ser sucedido em um teste de uma perícia social, como Atuação, Diplomacia ou Enganação, contra CD 20. Se todos forem bem-sucedidos, podem deixar o aposento sem que os fantasmas ataquem.

3. Sala dos Guardas

Aqui dormiam os guardas que, em vida, serviam a Lorde Kragan. Agora, mesmo depois de mortos, eles continuam protegendo seu senhor. Quando os personagens entram em qualquer uma destas salas são imediatamente atacados por 1d6+1 soldados mortos.

4. Sala de Jantar

Ao entrarem pela porta dupla ao sul, os personagens estarão na sala de jantar do forte. Em tempos áureos, o aposento era finamente decorado com tapeçarias finas penduradas nas paredes. Há uma grande lareira na parede norte e, no centro, uma mesa comprida com doze cadeiras — seis de cada lado. Cada cadeira está ocupada por um esqueleto.

Os esqueletos vestem farrapos que, um dia, foram as roupas luxuosas que usaram em seu último jantar. Eles não se movem: não são mortos-vivos. Mesmo assim, é bem provável que um herói mais desconfiado acerte um deles com um ataque.

Se qualquer dos esqueletos for tocado ou mesmo observado de perto, irá se desmantelar — e, de suas costelas esfareladas, irá emergir um verme fantasma que atacará no mesmo instante. Na rodada seguinte, mais 4d4 vermes fantasmas vão explodir através do peito dos esqueletos restantes e entrar na luta.

5. Cozinha

Aqui os serviçais do lorde preparavam suas refeições. O aposento não tem nada de valor; apenas utensílios de cozinha, velhos e quebrados. Um grande caldeirão serve de ninho para 4d6 ratos zumbis, que irão atacar se forem molestados.

6. Câmara do Lorde

Nesta sala será travada a luta decisiva contra Lorde Kragan. Veja os detalhes na Parte 4.

7. Sala de Passagem

Estas salas não possuem nada de valor, servindo apenas de passagem para outras salas mais importantes. Entretanto,

são protegidas por antigas estátuas executoras, corroídas pelo tempo e muito barulhentas, mas ainda funcionando.

Estátua executora: dois testes de Reflexos (CD 25) para evitar; cada teste falho resulta em 1d12+10 pontos de dano; Percepção (CD 22), Ladinagem (CD 20); ND 5.

8. Dormitório

Este era o aposento onde Kragan dormia. Existe uma cama ricamente decorada encostada bem no centro da parede norte. Perto da cama há um grande baú de madeira, que está trancado — mas pode ser aberto com um teste bem-sucedido de Ladinagem contra CD 25. O baú contém 2.000 TO, uma coroa e um cetro, cada um no valor de 1.800 TO (ambos pertencentes a um antigo rei morto), e dois braceletes de ouro, cada um no valor de 600 TO (ambos pertencentes aos convidados).

A coroa e o cetro têm valor histórico para além do seu peso em ouro, pois se tratam dos primeiros símbolos do poder real em Zakharov, há muito perdidos. Heróis que entreguem esses itens para a casa real de Roggandin cairão nas graças do regente do reino, sendo esta uma excelente oportunidade de continuidade para esta aventura.

9. Arsenal

Este aposento contém muitas prateleiras e suportes quase vazios, uma vez que todos os soldados já estão usando suas armas e armaduras. Os poucos itens aqui estão enferrujados e inúteis.

Há um compartimento secreto, detectável com um teste de Percepção contra CD 25. Ele contém um 20 flechas +2 e duas poções de curar ferimentos graves.

10. Depósito de Comida

Esta sala guardava os alimentos do forte, mas agora serve de ninho para 4d6 ratos zumbis. Fora isto, não contém nada de interessante.

11. Santuário

Neste aposento Kragan fazia suas orações a Keenn, Deus da Guerra. O lugar é protegido por 1d4+1 soldados mortos. A câmara contém uma grande estátua de Keenn. Sua armadura está ornamentada com 6 gemas que valem 1.000 TO cada. Remover as gemas sem danificá-las (o que reduz seu valor à metade) exige um teste de Ofício (qualquer um relacionado a trabalhos manuais, CD 18).

12. Biblioteca

Aqui era a biblioteca do forte. Seus incontáveis livros e pergaminhos agora não passam de lixo. Um personagem que procure no entulho tem direito a um teste de Percepção contra CD 25. Em caso de sucesso, encontra um *pergaminho de bola de fogo* e um *pergaminho de remover medo*.

13. Sala Esmagadora

Quando os personagens entrarem nesta sala, uma risada spectral poderá ser ouvida. Tanto a porta pela qual os aventureiros entraram quanto a porta à frente se fecharão, e o teto de pedra começará a baixar lentamente (o “teto” é na verdade um bloco de pedra maciço, praticamente impossível de ser destruído). Abrir uma das portas exige um teste bem-sucedido de Ladinagem (CD 25; cada tentativa consome uma ação completa) ou força bruta (as portas reforçadas pela maldição têm RD 12 e 20 PV). Uma vez que o teto caia, o caminho através desta sala fica bloqueado, só podendo ser liberado se os heróis desarmarem a armadilha ou usarem meios mágicos.

Sala esmagadora: depois de ativada, os personagens têm 2 rodadas para achar uma saída; depois desse tempo, cada personagem que ainda estiver na sala começa a sofrer 10d6 pontos de dano por rodada; Percepção (CD 25); Ladinagem (CD 25); ND 10.

Parte 4

Batalha Contra o Lorde

Entrando na sala 6, os heróis veem a forma fantasmagórica de um jovem humano, muito bem vestido, cantando e tocando harpa. Sua música não é agradável aos ouvidos; fala de morte, guerra e crimes horríveis.

O bardo-fantasma canta para alguém sentado em uma grande poltrona, de costas para os heróis. Dois soldados mortos estão perfilados nas paredes. Se não houver interrupções, o bardo contará toda a história do forte:

“No dia em que o rei de Zakharov completaria 30 anos de regência, você o convidou para um jantar. Mandou preparar para ele e sua comitiva uma refeição envenenada: com o rei fora do caminho, você marcharia com seus soldados sobre a capital e tomaria a coroa. Mas os deuses resolveram castigá-lo por um crime tão cruel e amaldiçoaram seu forte, mantendo você e seus seguidores prisioneiros aqui por toda a eternidade.”

Neste momento, uma voz gélida e spectral poderá ser ouvida, vinda do ocupante da cadeira:

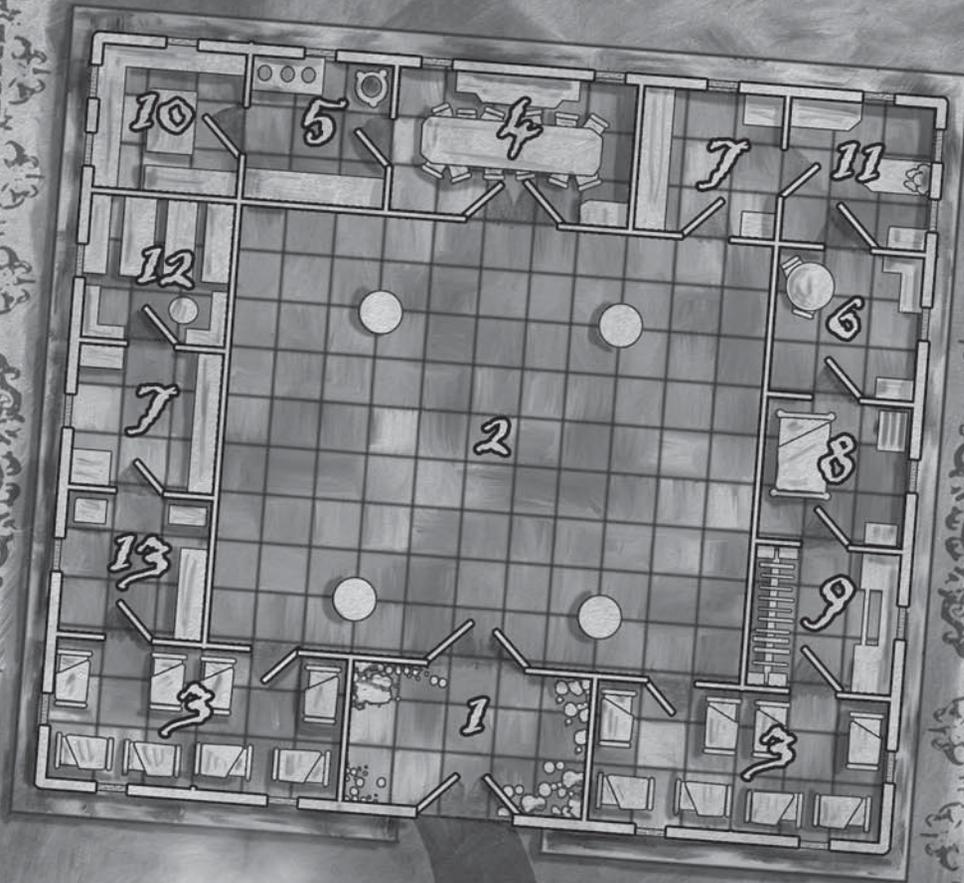
“Basta! Você me importuna com esta história há séculos! Estou farto disto! Suma daqui, maldito bardo!”

O Lorde não aguenta mais a cantoria do bardo-fantasma — um menestrel destinado a cantar os crimes de Kragan até que ele seja destruído para sempre. De repente, sem que os heróis possam impedir, a espada Slash Calliber gritará:

“É ele! É Kragan! Aquele lazarento filho de um zumbi em-bolorado, que apagou meu chapa Ratchet! Vamos pegá-lo! Tá na hora do pau!”

Ao ouvir a voz da espada, Kragan se levantará. Ele verá a espada e, com um grito selvagem, atacará o portador de Slash Calliber. Os dois soldados mortos seguirão seu mestre na batalha — apenas o bardo não se envolve. Será uma briga dura para os heróis.

- Forte de Lorde Kragan -



Epílogo

Derrotado, Lorde Kragan irá se desintegrar em uma nuvem negra tragada através do chão. O bardo-fantasma, antes de sumir em pleno ar, olha para os heróis e diz:

“Agradeço-os do fundo de meu coração, nobres heróis. Kragan foi destruído. Minha sina terminou, bem como o cativeiro dos demais espíritos aprisionados neste castelo. Graças a vocês, estamos livres para descansar em paz.”

De fato, os aventureiros não encontrarão quaisquer outros mortos-vivos — incluindo os fantasmas da sala 2. As próprias nuvens escuras que pairavam sobre o forte começam a se dissipar, deixando passar raios de sol pelas frestas da estrutura arruinada. Não há dúvida de que a maldição terminou.

Se ainda não fizeram isso, os heróis podem vasculhar o restante do forte em busca dos tesouros e itens mágicos prometidos por Slash Calliber. A espada, por sua vez, fica agradecida a seu novo portador, e concorda em servi-lo daqui em diante. No futuro, ela evitará colocar seu novo mestre em encrencas.

Mas nem sempre!

Fichas

Guerreiro Brigão

ND 5

Humano, Guerreiro 6, Neutro

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +8.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 75.

Resistências: Fort +8, Ref +4, Von +2.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa obra-prima +12 ou +7/+7 (1d8+9, 19-20).

Habilidades: For 18, Des 13, Con 16, Int 11, Sab 9, Car 9.

Duro de Matar: uma vez por dia, quando o guerreiro brigão sofre dano que poderia levá-lo a 0 ou menos pontos de vida, ele pode ignorar completamente esse dano.

Equipamento: meia-armadura, *espada longa obra-prima*, escudo pesado.

Tesouro: padrão.

Homens-Javali

ND 4

Em Arton, a licantrópia possui muitas fontes diferentes. Pode ser uma bênção ou maldição divina, uma doença contagiosa ou, às vezes, uma raça completamente diferente. Os homens-javali pertencem a este último tipo de licantrópio. Com comunidades primitivas espalhadas por Arton, são bárbaros selvagens e irritadiços. Um homem-javali não demora em entrar em combate e nunca se rende. Também são *muito*

difíceis de matar — característica que faz com que muitos estudiosos acreditem que eles tenham sido criados por Keenn.

Humanoide 8, Médio, Caótico e Neutro

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +4, faro.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 64.

Resistências: Fort +8, Ref +7, Von +4.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado grande +13 (1d12+10, x3).

Habilidades: For 22, Des 16, Con 18, Int 7, Sab 11, Car 8.

Duro de Ferir: o homem-javali ignora o primeiro dano que sofre a cada combate.

Duro de Matar: uma vez por dia, quando o homem-javali sofre dano que poderia levá-lo a 0 ou menos pontos de vida, ele pode ignorar completamente esse dano.

Ferocidade: um homem-javali pode continuar agindo mesmo quando seus PV chegam a 0 ou menos.

Equipamento: machado grande.

Tesouro: padrão.

Fantasmas do Salão

ND 3

Estes fantasmas vestem roupas de gala e parecem estar completamente desconectados da realidade, ainda dançando a última valsa de um baile que terminou há séculos.

Morto-Vivo 6, Médio, Caótico e Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 36.

Resistências: Fort +3, Ref +5, Von +5 (+9 contra expulsar/fascinar mortos-vivos), incorpóreo.

Deslocamento: 9m, voo 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: toque incorpóreo +6 (1d6+3 de energia negativa mais 1d4 pontos de Constituição).

Habilidades: For —, Des 15, Con —, Int 13, Sab 11, Car 16.

Tesouro: nenhum.

Vermes Fantasma

ND 2

Vermes fantasma são encontrados em cemitérios assombrados e outros locais profanos, geralmente escondidos dentro de cadáveres — de onde emergem subitamente, arrebatando o tórax e atacando aqueles que chegam muito perto. Seu nome vem de seu veneno, capaz de transformar uma vítima em um fantasma temporariamente. Durante este tempo, a vítima não poderá atingir os vermes e ajudar seus companheiros em batalha.

Morto-Vivo 6, Pequeno, Caótico e Maligno

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +10, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 36.

Resistências: Fort +3, Ref +6, Von +6.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +7 (1d4+5 mais veneno).

Habilidades: For 14, Des 17, Con —, Int 2, Sab 12, Car 4.

Veneno: ferimento, Fort CD 13, incorpóreo por um minuto.

Tesouro: nenhum.

Ratos Zumbis

ND 1

Morto-Vivo 4, Pequeno, Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +2, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 28.

Resistências: Fort +2, Ref +4, Von +5, redução de dano 5/corte.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +5 (1d4+4 mais 1 ponto de Constituição).

Habilidades: For 15, Des 15, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.

Tesouro: nenhum.

Soldados Mortos

ND 3

Soldados mortos lembram esqueletos comuns, mas possuem luzes vermelhas brilhando nas órbitas vazias em seus crânios — e são muito mais perigosos. A maior parte deles é silenciosa, mas alguns ainda conseguem falar, mesmo que com uma voz estridente e arranhada.

Morto-Vivo 12, Médio, Leal e Maligno

Iniciativa +18

Sentidos: Percepção +16, visão no escuro.

Classe de Armadura: 28.

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +6, Ref +9, Von +9, imunidade a frio, redução de dano 5/esmagamento.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa +12 (1d8+12, 19-20).

Habilidades: For 19, Des 16, Con —, Int 10, Sab 12, Car 7.

Perícias: Atletismo +16, Intimidar +13.

Equipamento: cota de malha, escudo pesado, espada longa.

Tesouro: nenhum.

Lorde Kragan

ND 11

Morto-Vivo 16, Médio, Leal e Maligno

Iniciativa +22

Sentidos: Percepção +20, visão no escuro.

Classe de Armadura: 31.

Pontos de Vida: 128.

Resistências: Fort +8, Ref +11, Von +11, imunidade a expulsar/fascinar mortos-vivos e frio, redução de dano 15/mágica, resistência a magia +4, resistência a eletricidade e fogo 10.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada grande +20 (3d6+28 mais 1d6 de frio mais 1d10 de frio em acertos críticos, 19-20).

Habilidades: For 26, Des 16, Con —, Int 14, Sab 12, Car 15.

Aura de Medo: um personagem que chegue a 3m de Lorde Kragan deve fazer um teste de Vontade (CD 22). Se falhar, ficará abalado por um minuto. Se for bem-sucedido, ficará imune a esta habilidade por um dia.

Cone Glacial (M): uma vez a cada 1d4 rodadas, como uma ação padrão, Lorde Kragan pode lançar *cone glacial* (CD 20).

Trespasar Aprimorado: quando Lorde Kragan derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente.

Equipamento: armadura completa, *espada grande de adamante da explosão congelante* +2.

Uma Espada Inteligente (Mas Não Muito...)

Slash Calliber é uma *espada longa inteligente* +3 (CB; Int 12, Sab 9, Car 16; ego 20; possui visão no escuro, Percepção +9 e comunica-se por fala). Ela pode lançar *detectar o mal e ver o invisível* livremente, e *relâmpago* (CD 17), *velocidade* e *cura completa* uma vez por dia cada. Para as regras completas de itens inteligentes, consulte o *Guia da Trilogia*, páginas 320 a 322.

Slash Calliber adora uma boa briga, e tem a capacidade irritante de colocar o dono e seus amigos em encrenca. Sempre que surgir uma oportunidade, tentará iniciar uma batalha — seja xingando o adversário, seja convencendo seu dono através de mentirinhas (“Estou lendo a mente daquele goblin! Ele vai atacar! Pau nele!”). Mas não fará coisas estúpidas, como provocar um ataque suicida contra um dragão ou degolar um pobre camponês.

Curiosidades: “Slash Calliber” era o nome de uma espada tecnológica usada pelos policiais futuristas do antigo seriado *Cybercops*; e o falecido cavaleiro Ratchet Starscream tem os nomes de dois robôs da série *Transformers*.



A Espada de Morkh Amhor

Sambúrdia, uma das maiores nações do Reinado, está ameaçada por uma antiga profecia. Os clérigos de Thyatis avisam que um antigo mal vai ressurgir e destruir o reino. Esse mal carrega o nome de Tarrasque, o Destruidor de Mundos — uma fera gigantesca, capaz de esmagar vilarejos e despedaçar castelos.

De acordo com a lenda, no passado foi necessário o esforço combinado dos mais poderosos heróis do mundo para detê-lo. Quase todos pereceram na batalha. Mesmo assim, o monstro não foi destruído — apenas colocado em um longo sono.

O que parecia apenas uma lenda ganhou terríveis contornos de realidade. Uma criatura cuja descrição combina com a do Tarrasque foi encontrada em uma gigantesca caverna. Mesmo adormecido, o monstro é indestrutível. Nada pode impedir que desperte... Exceto uma lendária espada mágica.

A espada de Morkh Amhor é uma “exploração de masmorra” para personagens do 4º ao 6º nível. Foi publicada originalmente na antiga revista *Só Aventuras* número 10, em agosto de 1996. A aventura citou pela primeira vez Azgher, o Deus do Sol, e o reino de Sambúrdia.

Resumo da Aventura

A espada de Morkh Amhor começa quando os personagens recebem uma proposta para buscar a espada mágica *Destruidora*

do Mal, pela qual o regente de Sambúrdia está oferecendo uma grande recompensa. Aceitando a proposta, os aventureiros são teleportados para a entrada da Tumba de Morkh Amhor, o lugar onde a arma repousa.

A partir daí, a aventura é uma exploração de masmorras clássica, com os personagens avançando pelas salas e corredores da tumba, enfrentando monstros e armadilhas. No fim, se tudo der certo, os heróis encontram a lâmina — precisando apenas decidir se a entregam para as autoridades, ou se ficam com ela para si mesmos.

Introdução

Beldrad Isontorn, o regente de Sambúrdia, está oferecendo uma recompensa para aventureiros que encontrem a lendária espada mágica de Morkh Amhor, grande herói de outra era, parte do grupo que deteve o Tarrasque. De acordo com os profetas de Thyatis, essa espada — chamada *Destruidora do Mal* — desferiu o golpe final que fez tombar o monstro. Caso seja cravada em seu corpo, ele nunca vai despertar.

A recompensa está agitando o mundo dos aventureiros. Grupos de heróis vasculham Arton em busca da espada perdida — até agora, sem sucesso. Isso porque a espada está na Tumba de Morkh Amhor, um antigo templo de Azgher escondido em Greenaria, a grande floresta que ocupa grande parte do reino de Sambúrdia.

O templo foi erguido por Dezzaroh, um clérigo do Deus do Sol. Quando Morkh Amhor morreu, Dezzaroh o sepultou em seu templo e jurou zelar por seu corpo. Com o passar das décadas, o clérigo morreu e o templo foi abandonado. Mas, fiel a sua promessa, Dezzaroh continuou protegendo os restos mortais do herói, agora como um fantasma que assombra os corredores empoeirados.

Achar um templo na imensidão selvagem de Grenaria é quase impossível. Felizmente, para os heróis, eles estão prestes a receber uma ajudinha...

Prólogo

A aventura começa na estalagem onde os personagens normalmente ficam após uma missão bem-sucedida — ou em qualquer outro lugar à sua escolha. Independentemente de onde estiverem, os aventureiros são encontrados por um rico comerciante de Sambúrdia chamado Bonn (humano, Pebleu 5, Neutro), um tipo pomposo e cerimonioso, de longos bigodes finos e roupas cravejadas de joias. Bonn irá apresentar o caso do Destruidor de Mundos e oferecer uma “oportunidade de ouro” (em suas palavras): em troca de 20% da recompensa oferecida por Sambúrdia, irá fornecer transporte mágico até a Tumba de Morkh Amhor, onde se encontra a espada que pode deter o monstro.

Se os personagens quiserem negociar a comissão de Bonn, exija um teste oposto de Diplomacia (o mercador possui +10 nesta perícia). Se forem bem-sucedidos, conseguem reduzir a comissão para 10%.

Quando os personagens aceitarem a proposta, Bonn entrega a eles um *pergaminho de teletransporte*, dizendo que o pergaminho irá levá-los até a entrada da tumba. Bonn não diz onde adquiriu o pergaminho. Se os aventureiros perguntarem, ele clama que, sendo um intermediário, não pode revelar suas fontes (o que faz todo o sentido). Quando os personagens usarem o pergaminho, desaparecem numa explosão mágica: “*Ziuff!*”. Avance para “A Tumba de Morkh Amhor”.

Se você preferir uma aventura mais tradicional, pode ignorar o *pergaminho de teletransporte*. Neste caso, Bonn fornece aos personagens um mapa contendo a localização da tumba dentro da Floresta de Greenaria, mas efetivamente chegar até lá é problema dos aventureiros. Dependendo de onde estiverem, será uma jornada longa. Da capital do Reinado, Valkaria, até a fronteira de Sambúrdia, por exemplo, são quase dois mil quilômetros — seis semanas de viagem a cavalo, ou três meses a pé. Da fronteira de Sambúrdia até a tumba em si são mais 600 km através de mata fechada — impossível a cavalo; mais seis semanas a pé. Esta é uma boa opção se os personagens não tiverem níveis suficientes para a aventura. Neste caso, insira encontros ou pequenas aventuras durante a jornada até os heróis chegarem ao nível mínimo. Para mais informações sobre viagens, incluindo um mapa de Arton, distâncias e ideias para encontros, consulte a caixa *O Mundo de Arton*.

A Tumba de Morkh Amhor

Os personagens chegam às profundezas de Greenaria, uma selva exuberante, com folhagens grandes, árvores altas e desfiladeiros profundos. À frente, veem a Tumba de Morkh Amhor, uma grande construção de pedra cinzenta, já meio tomada por musgo e trepadeiras, com as costas encravadas em um paredão verdejante.

O mapa da tumba está nas páginas 43 e 44. A descrição de cada sala está a seguir. A não ser onde especificado o contrário, todas as salas têm piso, paredes e teto de pedra, e não têm iluminação. Assim, só descreva os aposentos para os jogadores se eles tiverem alguma fonte de luz, como tochas ou magia — ou se forem capazes de ver na escuridão, como os anões.

1. Entrada do Templo

Uma escadaria com degraus largos leva a portas duplas de madeira. As portas são pesadas, mas estão apodrecidas pela idade e abrem com um empurrão. Passando pelas portas, vocês chegam a uma sala quadrada e ampla. A sala é fria e silenciosa — o calor e os barulhos da selva ficam do lado de fora.

No centro da sala, há duas estátuas de frente para a entrada. As estátuas mostram homens com cabeças de chacal e cimitarras em punho. Na parede oposta à entrada há três corredores: um deles à esquerda das estátuas, outro entre as estátuas e o terceiro à direita das estátuas.

Os três corredores são as únicas entradas para a tumba. Assim que os heróis entram em um deles, os outros dois se fecham, com pesados blocos de pedra que descem do teto e abrem apenas meia hora depois. As duas estátuas são comuns; não vão se mexer ou atacar os personagens (mas devem deixá-los um pouco preocupados...).

2. Sala dos Inimigos Vencidos

Entrando na passagem da direita, vocês seguem por um corredor repleto de esculturas mostrando criaturas do deserto: salamandras, gênios e homens com cabeça de chacal. O corredor segue por mais alguns metros até uma sala maior. Dentro da sala, é possível ver cinco estátuas, semelhantes às duas do salão de entrada.

Esta sala é uma armadilha para ladrões de túmulos. Assim que os personagens entram, uma grade desce do teto e bloqueia a passagem. Ao mesmo tempo, pequenos buracos nas estátuas começam a disparar dardos que atingem todos dentro da sala.

Todos os personagens devem fazer um teste de Reflexos contra CD 15. Em caso de falha, sofrem 1d6 pontos de dano. Isto se repete em todas as rodadas durante as quais os aventureiros permanecerem na sala. A grade pode ser erguida acumulando-se seis sucessos em testes de Força (CD 20). Cada

teste leva uma ação completa. Há espaço para apenas dois personagens tentarem a cada rodada. Um ladino (ou outro personagem com a habilidade encontrar armadilhas) pode encontrar o mecanismo que ativa os dardos com um teste de Percepção (CD 20), e desativá-lo com um teste de Ladinagem (CD 25).

Existe aqui uma porta secreta que leva à Sala de Purificação (área 3). Ela só pode ser encontrada se os heróis procurarem por ela, e com um teste de Percepção (CD 20).

3. Sala de Purificação

No centro desta sala circular existe uma pequena piscina, com um metro de largura e dois palmos de profundidade. Ainda resta um pouco de água escura, com besouros e centopeias nadando nela. Quatro pilares de granito estão à volta da piscina. Há duas portas, uma à frente e outra à esquerda.

Pinturas nas paredes mostram um guerreiro empunhando uma espada, com o sol brilhando às suas costas enquanto enfrenta um exército de criaturas envoltas em sombras.

Um teste de Conhecimento (religião) contra CD 15 revela que as pinturas têm relação com Azgher, o Deus do Sol — um culto incomum nesta região. Se algum jogador tiver a (estúpida) ideia de beber a água escura da piscina, deverá fazer um teste Fortitude (CD 16). Em caso de falha, passa mal e sofre 1d6 pontos de dano de Força.

Existe aqui uma porta secreta que leva à Sala dos Inimigos Vencidos (área 2). Ela só pode ser encontrada se os heróis procurarem por ela, e com um teste de Percepção (CD 20).

4. Sala das Oferendas

O chão desta sala está repleto de sujeira: tábuas de madeira podre, pregos enferrujados, tecidos velhos... Os detritos foram o lugar até quase a altura dos joelhos.

Aqui eram guardadas as oferendas trazidas por aqueles que vinham visitar a tumba, quando ela ainda era um templo.

Assim que os personagens entram na sala, uma rede cai sobre eles. Todos devem fazer um teste de Reflexos (CD 20). Em caso de falha, ficam enredados (–2 nas jogadas de ataque, CA, testes de Destreza, perícias baseadas em Destreza e Reflexos, e deslocamento reduzido à metade). Personagens presos na rede podem se soltar gastando uma ação completa e sendo bem-sucedidos num teste de Acrobacia (CD 20). A rede também pode ser rasgada com uma arma de corte, e tem 5 PV.

Assim que a rede cai, os aventureiros são atacados por kobolds: há três kobolds por herói, mais um kobold chefe. Os kobolds mantêm-se à distância, atacando com suas fundas e contando com os entulhos para atrasar os heróis. Devido aos entulhos, qualquer personagem que ande mais de 1,5m por ação de movimento sofre 1d4 pontos de dano e deve fazer um teste de Acrobacia (CD 10). Em caso de falha, cai no chão.

O Patrono Misterioso

Quem é o patrono de Bonn, a pessoa que fornece ao mercador o *pergaminho de teletransporte*?

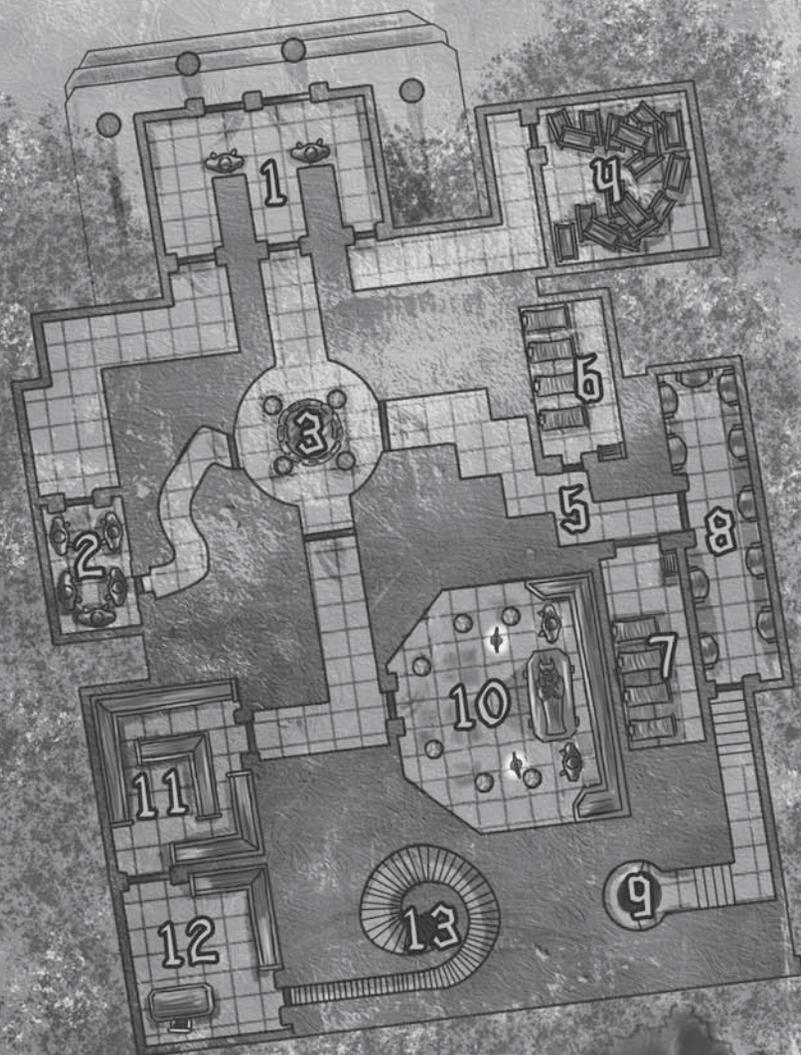
Esta questão fica em aberto, pois não é realmente necessária para a aventura. Uma opção são agentes do Reinado, como Luigi Sortudo. Em um esforço para impedir o despertar do Tarrasque, eles estariam distribuindo ferramentas para heróis recuperarem a espada. Outra opção são agentes independentes, como a maga Raven Blackmoon. O que ela teria a ganhar ajudando? Talvez um favor dos heróis, a ser cobrado no futuro...

Há uma outra opção, interessante caso você queira ligar esta aventura à trama maior do cenário — a Tormenta. Nesta opção, Crânio Negro fornece o pergaminho. Como visto no romance *O crânio e o corvo*, o algoz da Tormenta passa por Sambúrdia com seu exército de bárbaros corrompidos. O vilão sabe que o Tarrasque pode destruir suas tropas — de fato, teme que os deuses acordem o monstro justamente para isso. Por isso, Crânio Negro quer garantir que o Tarrasque continue dormindo. Se você escolher esta opção, deve situar a aventura *antes* dos eventos descritos no romance — ou seja, antes do ano 1403. Além disso, dê algumas dicas de que o patrono de Bonn é um vilão — por exemplo, o mercador pode suar ou gaguejar ao falar dele.

Bonn marcou de se encontrar com Crânio Negro após conversar com os aventureiros, para dizer se eles aceitaram ou não a missão. Se os jogadores desconfiarem de que algo está errado, podem seguir o mercador. Se fizerem isso, encontram Crânio Negro em um beco escuro. O algoz da Tormenta veste um manto com capuz, para não ser reconhecido. Se um personagem tentar ver o rosto debaixo do capuz, peça um teste de Percepção (CD 20). Em caso de sucesso, não vê um rosto, mas sim um elmo de metal negro na forma de um crânio. Como Crânio Negro quer que os heróis cumpram a missão, sai correndo ao vê-los, sem dizer nada. Se os heróis correrem atrás dele, role o combate. Eles não são páreo para o vilão, que irá derrotá-los, mas deixá-los vivos. Antes de partir, ele diz: “Cumpram sua missão, ou da próxima vez que nos encontrarmos, não serei tão piedoso”.

Se você usar esta opção e os personagens descobrirem que estão trabalhando para Crânio Negro, deverão lidar com uma escolha terrível no fim da aventura — usar ou não a espada no Tarrasque. O que será pior: o monstro ou uma horda corrompida pela Tormenta? Se os personagens resolverem fugir com a espada, além de todas as consequências descritas no epílogo da aventura, ainda serão caçados pelo próprio Crânio Negro...

A ficha de Crânio Negro é apresentada no suplemento *Guia da Trilogia* (utilize a versão da página 107).



A TUMBA DE



MORKH AMHOR

5. Corredor

Este corredor é um pouco inclinado, subindo para um andar superior. Depois de algumas voltas sinuosas, ele termina em uma pesada porta de madeira.

No corredor existem duas portas secretas que levam para as áreas 6 e 7, e — novamente — só podem ser encontradas se os personagens procurarem por elas. Exija testes Percepção (CD 20).

6. Quarto Secreto

Este quarto abafado e empoeirado parece não ter sido aberto há décadas. Há quatro camas de madeira, uma do lado da outra, indicando que esse aposento fosse um quarto coletivo. No fundo do quarto há um pequeno baú.

Aqui é onde os sacerdotes dormiam, quando a tumba ainda era um lugar santo e habitado. Era escondido por motivos de segurança: servos de Tenebra, a Deusa das Trevas e inimiga de Azgher, gostam de atacar à noite, bem quando os clérigos estariam dormindo. Os kobolds da área 4 não encontraram esse aposento, por isso ele está intacto.

O baú está trancado. Entretanto, a fechadura está velha e enferrujada, e pode ser aberta com um teste de Ladinagem (CD 15). Dentro do baú, há roupas velhas e podres, uns poucos Tibares de ouro (2d6) e uma *poção de restauração menor*.

7. Quarto Secreto

Este é mais um aposento onde os sacerdotes dormiam. Como o outro, possui quatro camas e um baú. Os kobolds da área 4 também não encontraram esta sala ainda.

Caso os jogadores sejam bem-sucedidos em um teste de Percepção (CD 20), mencione que perto do baú há menos sujeira que no resto do quarto — e, olhando de perto, sinais de que a peça foi arrastada. Empurrando o baú de lado, há um buraco na parede de onde se pode observar a área 10. Esse buraco não pode ser percebido pelo outro lado, a menos que se saiba de sua existência.

O baú está destrancado. Dentro dele só há roupas sujas e apodrecidas.

8. Sala dos Sarcófagos

Esta sala comprida possui diversos sarcófagos ao longo da parede. Os sarcófagos são decorados com o símbolo sagrado de Azgher, um sol estilizado. Alguns estão entreabertos, exibindo corpos mumificados. No outro lado da sala, passando pelos esquifes, há uma escada que sobe em direção a uma sala escura.

Esta sala possui os restos mortais de antigos sacerdotes do templo, seguidores de Dezzaroh que morreram antes dele e do templo ser abandonado.

Uma armadilha foi preparada aqui para afugentar os ladrões de tumbas. Assim que os personagens entrarem na sala,

um mecanismo faz com que os cadáveres ergam seus troncos, como se estivessem saindo das suas tumbas. Os aventureiros devem fazer testes de Vontade (CD 20). Em caso de falha, se assustam e ficam abalados (-2 em jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência). Então, role Iniciativa. Independentemente do resultado dos testes, faça com que as múmias sejam as últimas a “agir” — afinal, elas não estão realmente atacando — e divirta-se vendo os heróis destruírem cadáveres inofensivos. Mesmo após descobrirem a verdade, personagens que falharam no teste continuam com medo — a condição só desaparece após o fim do próximo combate.

9. Fosso

Cruzando o corredor com os sarcófagos e subindo uma pequena escada, vocês chegam a uma sala pequena, dominada por um buraco profundo com dois metros de diâmetro. Não se consegue ver o fundo e nem ouvir nada.

Este buraco era usado para se livrar do lixo do templo. Se os personagens jogarem uma fonte de luz no fosso, ou se algum tiver visão no escuro, conseguem ver uma pilha de detritos boiando em água podre dez metros abaixo. Escalar o buraco exige um teste de Atletismo (CD 20, ou 10 com a ajuda de uma corda). Uma falha causa 3d6 pontos de dano.

Lá embaixo, um personagem (só há espaço para um) pode procurar em meio ao lixo. A cada rodada, tem direito a um teste de Percepção (CD 20), mas deve fazer um teste de Fortitude (CD 15, +1 por teste já realizado). A cada falha no teste de resistência, sofre 1 ponto de dano de Constituição, enquanto se arranha em pregos enferrujados, engole água podre ou é mordido por lacraias e outras criaturas nojentas. Se o herói for bem-sucedido num teste de Percepção, diga que ele não encontrou nada — mas também não vistoriou todo o fosso ainda. Se o jogador for teimoso e continuar procurando até acumular três sucessos, encontra um símbolo sagrado de Azgher feito de ouro. O símbolo foi derrubado décadas atrás por um clérigo desastrado. Ele fornece um bônus de +1 em testes de resistência, mas apenas para devotos de um deus Bondoso. Um personagem que devolva o símbolo ao Templo de Azgher recebe uma recompensa de 1.000 TO.

10. Salão Principal

Este salão enorme possui diversas pilastras e, no centro delas, um pedestal. No topo do pedestal, há um grande caixão decorado com um sol dourado, flanqueado por duas estátuas semelhantes às outras já vistas. Nas paredes ao longo do salão, pinturas mostram os feitos de um homem vestindo roupas claras e um turbante que esconde seu rosto.

Este é o salão principal do templo, onde as cerimônias mais importantes eram executadas. Quando Dezzaroh morreu de velho, seus seguidores sepultaram-no aqui antes de abandonar o templo. As pinturas nas paredes mostram Azgher, o Deus do Sol.

O caixão ornamentado era onde descansava o corpo de Dezzaroh. Se alguém resolver abrir o esquife (nenhum teste é ne-

cessário) terá duas surpresas. A primeira: não há nenhum corpo lá dentro. A segunda: as estátuas começam a se mexer e atacar!

As estátuas guardiãs atacam apenas criaturas a até 9m do caixão ou que ataquem elas próprias — quem se afastar e não atacá-las não será molestado.

11. Biblioteca de Azgher

Esta sala quadrada tem prateleiras em todas as paredes, e estantes no centro, todas repletas de livros. Entretanto, boa parte da mobília e dos livros já apodreceu.

Personagens que vasculhem as prateleiras e estantes têm direito a um teste de Percepção. A maior parte dos tomos contém histórias sobre as guerras de Azgher para derrotar as forças de Tenebra, os feitos de sacerdotes famosos, os ensinamentos da sua fé, fábulas para crianças e outros tópicos sobre o Olho Vigilante — entretanto, há textos mais valiosos. O resultado do teste determina o que eles encontram.

Teste	Item Encontrado
19 ou menos	Livros podres e sem valor.
20 a 24	Um livro religioso antigo, mas comum, no valor de 2d4x10 Tibares de ouro.
25 a 29	Um pergaminho divino (role na tabela do Capítulo 10: O Mestre, de <i>Tormenta RPG</i>).
30 ou mais	O <i>Sanastuga</i> , um livro religioso contendo uma prece rara e perdida de Azgher. Qualquer devoto do Deus do Sol que leia o livro recebe 1 PM permanentemente. Um personagem que devolva o símbolo ao Templo de Azgher recebe uma recompensa de 8.000 TO, além da gratidão dos clérigos.

Há apenas uma cópia do *Sanastuga*; se mais de um personagem rolar 30 ou mais em seu teste de Percepção, os outros encontram pergaminhos.

Cada personagem pode fazer apenas um teste. A maior parte dos livros já estragou, e um teste falho não significa apenas que o aventureiro não encontrou nada, mas sim que *não há mais nada* para ser encontrado.

No lado sul da sala, uma porta leva à outra biblioteca.

12. Escritório de Dezzaroh

Esta sala parece um antigo escritório, com estantes nas paredes e uma escrivaninha com cadeira no fundo.

Este era o escritório de Dezzaroh. Nas estantes, não há nada de valor, apenas livros velhos e carcomidos — mas, nas gavetas da escrivaninha, estão os diários do clérigo. Dezzaroh registrou seus pensamentos em papíros soltos.

Dentre tudo o que está escrito, as únicas informações de interesse para os jogadores falam sobre como Dezzaroh conheceu Morkh Amhor. O herói salvou a vida de Dezzaroh, e o sacerdote teve poucas oportunidades para mostrar sua grati-

ção. Ao saber sobre a morte do amigo, ele prometeu preservar seus restos mortais com a honra e a glória merecidas. Um dos trechos diz o seguinte:

“Estas serão minhas últimas palavras, eu creio. Estou velho e doente, meu caminho neste mundo está próximo do final. Mas não me entristeço. Assim o universo está ordenado, sob o olhar atento de Azgher”.

“E meu último desejo será satisfeito, ah, sim! Em uma visão, o Vigilante surgiu e disse que minha vontade seria cumprida. Vou cuidar de meu templo, agora transformado em cripta para meu amigo Morkh Amhor, para sempre”.

“Este será meu dever final. Velar pelo grande herói, para impedir que infiéis e profanadores perturbem seu sono sagrado...”

Uma das estantes, onde existe apenas um único livro, esconde uma passagem secreta. Encontrá-la exige um teste de Percepção (CD 20).

13. Passagem para as Criptas

Atrás da porta secreta, uma longa e sinuosa escada se desenrola para o fundo da montanha. Cada degrau foi escavado na própria pedra. Nas paredes, várias cenas apavorantes e símbolos grotescos foram entalhados do começo ao fim.

Personagens treinados em Conhecimento (arcano ou religião) ou Identificar Magia têm direito a um teste contra CD 23. Se forem bem-sucedidos, reconhecem os símbolos; são um *círculo mágico contra o mal* permanente, para impedir que espíritos malignos entrem naquele lugar (ou saiam dele!).

A escada desce para o nível 2, onde está a cripta de Morkh Amhor.

14. Corredor

Descendo a escada, vocês chegam a um corredor cujo fim se perde na escuridão. Nas paredes, a cada cinco metros, há suportes vazios para tochas. O chão e o teto são feitos de grandes pedras, cortadas em quadrados. À frente, vocês veem duas portas: uma à esquerda e outra, mais longe, à direita.

Os suportes não podem ser removidos — mas podem ser usados para segurar as tochas do grupo e deixar suas mãos livres.

As portas são de madeira e levam às áreas 15 e 16. Estão trancadas, mas podem ser abertas com um teste de Ladinagem (CD 20).

15. Sala Demolida

Esta sala está semidestruída. As paredes do lado noroeste desabaram, e há pedras e terra por toda parte, além de restos de móveis, roupas e pratarias. Em meio há tudo, vocês veem esqueletos de ratos e outros animais pequenos.

Esta sala não tem nada de valor — era apenas um depósito de suprimentos, que com o tempo estragaram. Entretanto, não há como os jogadores saberem disso, e é provável que quei-

ram entrar para investigar. Se fizerem isso, acordarão o atual habitante do aposento: um escorpião gigante e, no momento, faminto. A criatura irrompe do lixo batendo suas pinças e avança para os personagens. Role Iniciativa.

Derrotando a criatura, os aventureiros podem investigar a sala. Não peça testes, para não perder tempo. Apenas diga que, após um tempo, eles não descobrem nada — afinal, como já foi dito, não há nada para ser descoberto.

16. Salão das Almas

Passando pela porta, vocês entram em um corredor que se estende por dez metros. A cada dois metros há uma placa de madeira de cada lado do corredor. São oito placas ao todo, cada uma do tamanho de uma pessoa. No final do corredor está uma figura mumificada, sentada em um trono, segurando uma espada brilhante.

As placas de madeira são portas, mas sem fechaduras. Elas não podem ser abertas. Caso sejam destruídas (cada uma tem CA 4, RD 5 e 10 PV), cada porta revela uma pequena câmara contendo um esqueleto guerreiro. Esse esqueleto é um morto-vivo e vai atacar assim que a porta for aberta.

A múmia no final do corredor é inofensiva e não ataca. Mas se os aventureiros tocarem em sua espada, todas as portas giram e revelam seus respectivos soldados esqueletos — que bloqueiam a saída e atacam os jogadores. A múmia e sua espada eram apenas outra armadilha.

17. Sala do Tesouro

Passando pela porta, vocês avançam por um pequeno e sinuoso corredor. À frente, a luz das tochas reflete em algo brilhante. Quando o corredor termina e se abre em uma sala, vocês veem o que estava refletindo a luz: uma pilha de tesouros! A sala está forrada de ouro, joias e pedras preciosas.

Se os personagens tocarem no tesouro, uma cobra-rei — uma serpente venenosa com cinco metros de comprimento — emerge das moedas e ataca. Role Iniciativa. A cobra-rei só ataca aqueles que tentam levar parte do tesouro; caso ninguém tente levar nada, ou devolva as coisas que pegou, a serpente cessa o ataque e se esconde novamente entre as moedas.

As riquezas da sala somam 4d6 x 1.000 TO. Personagens Bondosos podem ficar tentados a devolver o tesouro ao Templo de Azgher. Se fizerem isso, não terão nenhum ganho imediato — mas, em algum ponto do futuro, durante um momento de necessidade, clérigos de Azgher surgirão em seu socorro. O Bem pode demorar, mas sempre compensa.

18. Armadilha no Corredor

Avançando pelo corredor, vocês escutam um tremor no chão. Subitamente, as placas de pedra se movem, e um fosso se abre sob seus pés!

Nesta parte do corredor existe uma armadilha.

Fosso com estacas: Reflexos (CD 20) para evitar; queda de 9m que causa 6d6 pontos de dano mais estacas que causam 2d4+5; Percepção (CD 25); Ladinagem (CD 20); ND 4.

19. A Cripta de Morkh Amhor

O corredor termina em uma enorme câmara. As paredes laterais são adornadas por estátuas, uma de frente para a outra. No fundo, sobre um pedestal, um sarcófago ricamente decorado. Vários castiçais adornam cada lado do sarcófago, com restos derretidos de velas.

Atrás do esquife há uma enorme pintura, que ocupa toda a parede; ela mostra um guerreiro vestido com uma linda armadura prateada e uma espada com esculturas de dragões em voo. Trata-se de Morkh Amhor, o Bravo, com sua lendária espada mágica — a Destruidora do Mal.

As estátuas são normais e não atacam os jogadores. Assim que um deles tocar no sarcófago, descreva o seguinte.

Vocês ouvem um uivo assustador, um grito de dor agudo e lamentoso. No meio da sala, em pleno ar, surge a imagem translúcida de um ancião com cabelos compridos e rosto contorcido de dor.

“Profanadores!” ele diz. “Atrevem-se a perturbar o sono de um herói? Vão morrer pelas mãos de Dezzaroh!”

Este é o fantasma de Dezzaroh, clérigo de Azgher, que jurou proteger o corpo de Morkh Amhor. Com sua mente perturbada, o fantasma não consegue pensar direito e ataca os aventureiros, acreditando que são profanadores. Role Iniciativa.

Quando os personagens reduzirem os pontos de vida de Dezzaroh a zero, o fantasma não é destruído. Em vez disso, cai de joelhos no chão, murmurando “O que está acontecendo? Por que não consigo derrotar esses intrusos?”. Esta é a deixa para os personagens tentarem convencê-lo de que estão em uma missão bondosa. Exija um teste entendido de Diplomacia (CD 25, seis sucessos exigidos). A cada teste, os personagens podem fornecer um argumento, interpretando. Bons argumentos — como dizer que o Tarrasque, o grande monstro que Morkh Amhor derrotou, está prestes a retornar — fornecem um bônus de +4 no teste (o que exatamente é um bom argumento depende do mestre). Apenas um personagem pode fazer os testes de Diplomacia, mas outros podem prestar auxílio com Diplomacia, Conhecimento (religião) ou outras perícias (novamente, de acordo com o mestre).

Caso os personagens tenham pilhado a sala do tesouro, a CD do teste de Diplomacia aumenta para 30. Não fale sobre esse aumento em termos de regras, mas sim em termos de interpretação, através de Dezzaroh. O clérigo berra “Como vou confiar em ladrões de túmulos? Não é verdade que forraram seus bolsos gananciosos com o ouro dos mortos?”. Se os jogadores entenderem a dica e largarem o tesouro, a CD diminui para 27.

Se os personagens conseguirem convencer Dezzaroh, ele se ergue e encara todos nos olhos. Sua expressão não é mais retorcida, mas sim calma e serena. “Então, minha vigília termina. O

fardo de proteger a *Destruidora do Mal* agora recai sobre vocês. Lembrem-se de que o poder da lâmina é grande, o que torna sua responsabilidade grande na mesma medida. Quanto a mim, partirei para Solaris, de onde zelarei por Arton ao lado de Azgher”.

O fantasma então abana sua mão, o que faz o sarcófago de Morkh Amhor se abrir, revelando o corpo mumificado do antigo herói. Sobre seu peito, repousa sua espada mágica, a *Destruidora do Mal*. Quando os personagens pegarem a espada, um brilho de luz dourada envolve Dezzaroh. Quando o brilho desvanece, o fantasma não está mais lá. Os personagens então escutam sua voz uma última vez, dizendo apenas “Obrigado...”. Avance para o Epílogo.

Se os personagens não conseguirem convencer Dezzaroh, ele grita “Pela Luz, não fraquejarei em minha missão eterna. Morram, profanadores!”. Uma luz dourada brilha de seu peito. Então, ele se ergue e ataca novamente. Seus PV são restaurados ao máximo, assim como seus usos da habilidade olhar da penitência. Caso seus PVs sejam reduzidos a 0 novamente, ele será destruído, abrindo o caminho para os aventureiros pegarem a espada mágica.

Epílogo

Esta aventura termina quando os aventureiros pegam a *Destruidora do Mal*. Com a espada em mãos, nenhuma armadilha ou monstro os ameaça, e eles conseguem deixar o templo sem problemas.

Mas, se você estiver mestrando uma campanha, ainda há perguntas a serem respondidas. Em primeiro lugar: os aventureiros pretendem entregar a espada?

A *Destruidora do Mal* é um antigo artefato forjado por Azgher. É uma *espada longa da explosão flamejante sagrada* +2, que gera continuamente o efeito de *círculo mágico contra o mal* e pode lançar *luz do dia* à vontade e *explosão solar* uma vez por dia. Nas mãos de um personagem Leal ou Bondoso, seu bônus aumenta em +2. Esse aumento é cumulativo; ou seja, nas mãos de um personagem Leal e Bondoso, seu bônus torna-se +6. Além disso, a arma torna impossível a regeneração ou ressurreição de qualquer criatura em cujo corpo se mantenha cravada — através da lâmina, Azgher zela para que nada se erga dos mortos. É esta última habilidade que torna a *Destruidora do Mal* necessária para impedir o despertar do Tarrasque.

É uma arma poderosa, que pode gerar a cobiça no coração dos jogadores. Caso eles decidam ficar com a espada (coisa que verdadeiros heróis não fariam de jeito nenhum!), examine as tendências e outras restrições que os personagens tenham (como códigos de conduta ou obrigações e restrições). A campanha vai tomar um rumo diferente — os aventureiros serão caçados por outros grupos de heróis, uma vez que *ainda* existe uma recompensa pela espada. Clérigos e paladinos de Azgher também passam a perseguir o grupo, pelo roubo de um artefato sagrado de seu deus. Mercenários serão enviados por Bonn para recuperar a lâmina. Sem falar no próprio Tarrasque,

Recompensas

A seguir estão as recompensas em XP e tesouro da aventura, divididas por sala da masmorra.

2. Sala dos Inimigos Vencidos: ND 4 pela armadilha de dardos.

4. Sala das Oferendas: ND 1 por personagem pelos kobolds, mais ND 2 pelo kobold chefe, mais ND 1 pela rede e pelos entulhos, para um ND total igual ao número de personagens +3. Os personagens encontram um tesouro equivalente a ND 4.

8. Sala dos Sarcófagos: ND 1 pela armadilha dos cadáveres.

10. Salão Principal: ND 10 pelas duas estátuas.

15. Sala Demolida: ND 3 pelo escorpião gigante.

16. Salão das Almas: ND 16 pelos oito esqueletos guerreiros.

17. Sala do Tesouro: ND 5 pela cobra-rei.

18. Armadilha no Corredor: ND 4 pela armadilha de fosso com estacas.

19. A Cripta de Morkh Amhor: ND 8 por derrotar Dezzaroh levando seus PV a 0 duas vezes, ou ND 10 por derrotá-lo levando seus PV a 0 uma vez e então convencendo-o a entregar a espada.

Se todas as aposentos forem exploradas, e Dezzaroh for convencido a entregar a espada, um grupo de quatro personagens ganha um total de ND 60, ou 18.000 XP (4.500 XP para cada um).

que irá se erguer e causar grande destruição em Sambúrdia e no Reinado! No rastro do Tarrasque, fome e desordem seguirão, e o caos pode acabar afetando o grupo.

Se os heróis forem honrados e decidirem entregar a espada, deverão rumar para a capital de Sambúrdia (que também se chama Sambúrdia). Você pode resumir a viagem a uma rápida narração (“Vocês viajam por dias pelas selvas até alcançarem uma estrada que leva à capital”) ou rolar alguns encontros — talvez com grupos rivais em busca da recompensa pela espada. Isso pode dar aos jogadores uma chance de usar a arma antes de se desfazer dela...

Em Sambúrdia, o regente Beldrad Isontorn recebe os aventureiros como bravos heróis. Há uma festa em sua homenagem, além do pagamento de 10.000 Tibares de ouro para cada um (menos a comissão de Bonn, que estará lá para cobrá-la).

No entanto, ainda é preciso levar a *Destruidora do Mal* até onde está o Tarrasque e enterrá-la em seu corpo, antes que ele desperte — o que deve acontecer nas próximas semanas. A criatura dorme em uma caverna imensa, habitada por monstros menores. Novamente, será necessária a ajuda de heróis.

Algun voluntário?

Fichas

Cobra-Rei

ND 5

Animal 8, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +7

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

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 64.

Resistências: Fort +8, Ref +9, Von +5.

Deslocamento: 6m, escalar 6m, natação 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +13 (1d6+11 mais veneno).

Habilidades: For 25, Des 17, Con 15, Int 1, Sab 12, Car 2.

Perícias: Furtividade +10.

Agarrar Aprimorado: se a cobra-rei acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como ação livre (bônus +21).

Construção: no início de cada turno, a cobra-rei automaticamente causa o dano de um ataque de mordida (1d6+11) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Veneno: ferimento, Fort CD 20, 2d12 PV por minuto durante 5 minutos.

Tesouro: nenhum.

Dezzaroh

ND 8

Várias pistas no decorrer da aventura revelam a verdade sobre o sacerdote Dezzaroh; obcecado em retribuir o que recebeu do herói Morkh Amhor, ele voltou da morte como um fantasma e assombra esta tumba, expulsando os invasores. Ele não recebeu uma missão sagrada do deus Azgher, apenas acredita que sim. Entretanto, após ser convencido de que a espada é necessária mais uma vez, recupera sua sanidade, e consegue enfim partir para o além.

Morto-Vivo 10, Médio, Neutro

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +17, visão no escuro.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 60.

Resistências: Fort +3, Ref +5, Von +8 (+12 contra expulsar/fascinar mortos-vivos), imunidade a atordoamento, dano de habilidade (apenas Força, Destreza e Constituição), dano não letal, doença, encantamento, fadiga, paralisia, necromancia, sono e veneno.

Deslocamento: voo 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: toque incorpóreo +8 (3d6+5 de energia negativa).

Habilidades: For —, Des 14, Con —, Int 14, Sab 16, Car 18.

Perícias: Conhecimento (história) +15, Conhecimento (religião) +15, Identificar Magia +15, Intuição +16.

Gemido Aterrorador: como uma ação padrão, Dezzaroh pode gemer de forma apavorante. Todas as criaturas a até 9m devem ser bem-sucedidas em um teste de Vontade (CD 19) ou ficarão apavoradas durante 2d4 rodadas. Um personagem bem-sucedido fica imune a esta habilidade por um dia.

Olhar da Penitência: três vezes por dia, como uma ação padrão, Dezzaroh pode fitar todas as criaturas vivas a até 9m com expressão severa e julgadora. Todas sofrem 2d10+5 pontos de dano de energia negativa, mais 1d4 pontos de dano de Carisma. Um teste de Fortitude (CD 19) reduz o dano de energia negativa à metade e evita o dano de Carisma.

Tesouro: nenhum.

Escorpião Gigante

ND 3

Animal 6, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +3, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 42.

Resistências: Fort +8, Ref +5, Von +3.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: ferrão +10 (1d6+9 mais veneno) ou 2 pinças +7 (1d6+9 mais agarrar aprimorado) e ferrão +8 (1d6+9 mais veneno).

Habilidades: For 22, Des 10, Con 16, Int 1, Sab 10, Car 2.

Agarrar Aprimorado: se o escorpião gigante acertar um ataque de pinça, poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +11).

Construção: no início de cada turno, o escorpião gigante automaticamente causa o dano de um ataque de pinça (1d6+9) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Veneno: ferimento; Fort CD 18, 1d6 pontos de Constituição.

Tesouro: nenhum.

Esqueleto Guerreiro

ND 2

Morto-Vivo 4, Médio, Neutro

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +2, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +2, Ref +5, Von +4, imunidade a frio, redução de dano 5/esmagamento.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cimitarra +5 (1d6+5, 18-20).

Habilidades: For 16, Des 16, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.

Equipamento: cimitarra, escudo leve.

Tesouro: nenhum.

Estátuas Guardiãs ND 5

Construtos animados por magia divina, estátuas guardiãs existem em muitos templos antigos de Arton. Entretanto, o segredo de sua criação se perdeu com o tempo, e elas raramente são encontradas em igrejas ainda em uso.

Estátuas guardiãs são grandes, com 3m de altura. São esculpidas a partir de blocos maciços de pedra, em figuras que lembram o deus patrono de seu templo (cavaleiros para Khalmyr, legionários para Tauron, etc.). As estátuas do templo de Morkh Amhor lembram homens-chacais.

Construto 8, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +12, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 78.

Resistências: Fort +4, Ref +3, Von +5, imunidade a atordoamento, dano de habilidade, dano não letal, doença, encantamento, fadiga, paralisia, sono e veneno, redução de dano 10/mágica, resistência a magia +4.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cimitarra +11 (1d8+9, 18-20).

Habilidades: For 20, Des 8, Con —, Int 3, Sab 12, Car 2.

Tesouro: nenhum.

Kobold ND 1/3

Plebeu 1, Pequeno, Leal e Maligno

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 3.

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

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: lança +0 (1d4-1).

Ataques à Distância: funda +2 (1d3-1).

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

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

Equipamento: 20 balas, corselete de couro, funda, lança.

Tesouro: padrão.

Kobold Chefe ND 2

Guerreiro 5, Pequeno, Leal e Maligno

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 40.

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

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: picareta +7 (1d4+2, x4).

Ataques à Distância: besta leve +8 (1d6+4, 19-20).

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

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

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

Equipamento: besta leve, couro batido, lança, 10 virotes.

Tesouro: padrão.



A Rebelião dos Insetos

Lorde Enxame declarou guerra contra a humanidade, e nada parece ser capaz de detê-lo! A única esperança dos heróis é se aliar a Mestre Arsenal, o infame clérigo da guerra — que tem seus próprios motivos para desafiar o vilão.

A rebelião dos insetos é uma aventura para personagens do 9º ao 11º nível. Ela conta com alguns PdMs famosos do mundo de Arton, como Raven Blackmoon; Andrus, o Aranha, e o já citado Mestre Arsenal. Todos aparecem com fichas diferentes de suas versões vistas em outros títulos de *Tormenta RPG*. Isso acontece porque esta aventura se passa em 1395 — quinze anos antes da época atual do cenário, 1410. Se você quiser usá-la na época atual, terá que aumentar os níveis dos PdMs ou substituí-los por outros.

Embora esta história seja sediada no reino de Sambúrdia, você pode situá-la em qualquer outro lugar de Arton, pois seus eventos e locais são descritos de forma razoavelmente livre.

Resumo da Aventura

Lorde Enxame, um estranho ser formado por milhares de insetos, quer destruir todas as criaturas de “sangue vermelho”. Ele começa fazendo pragas devorarem as plantações de Sambúrdia, causando fome no reino. O regente de Sambúrdia responde oferecendo uma recompensa de 50 mil Tibares de ouro para quem detê-lo.

Os personagens são contatados por Raven Blackmoon. A maga diz que sabe onde Lorde Enxame está, e se oferece para guiá-los até ele. Acompanhados por Raven, os heróis partem para as florestas de Sambúrdia. Após uma jornada repleta de perigos, encontram o vilão em uma clareira.

Os personagens lutam contra Lorde Enxame, mas descobrem que não são páreo para ele. No meio da luta, surge Mestre Arsenal. O clérigo da guerra desafia o estranho ser, mas descobre que também não consegue derrotá-lo e recua. Após afugentar Arsenal, Enxame parte para seu covil, uma caverna subterrânea.

O grupo segue Lorde Enxame. Após lutar contra insetos dos mais variados tipos, são encontrados por Mestre Arsenal. O clérigo da guerra oferece uma aliança para derrotar Lorde Enxame. Os personagens, agora acompanhados por Arsenal, encontram Enxame, e o enfrentam mais uma vez.

Durante a luta, Mestre Arsenal descobre o segredo de Lorde Enxame: o vilão não é um amontoado de insetos, mas sim uma espada mágica capaz de chamar os insetos das redondezas. Por isso ele é “imortal”: quando os insetos morrem, a espada simplesmente chama outros para refazer seu corpo.

Arsenal possui um item capaz de desenergizar a espada. Com este item, os heróis derrotam Lorde Enxame. Mestre Arsenal pega a espada para si, mas os aventureiros recebem a recompensa do regente de Sambúrdia. Infelizmente, além dos 50 mil Tibares de ouro, ganham também uma dívida com Raven...

Introdução

O reino de Sambúrdia passa por mais uma provação. Tudo começou há cerca de seis meses, quando as lavouras de um vale foram devastadas por uma nuvem de gafanhotos gigantes. Desde então, as cidades daquela região enfrentam uma terrível escassez de alimentos.

Sucederam-se novos ataques dos gafanhotos, juntamente com outros fatos insólitos. Nas fazendas, formigas do tamanho de cavalos atacavam e devoravam rebanhos de gado; nas cidades, moscas gigantes invadiam as casas, caçando seres humanos e provocando pânico entre os habitantes.

Todos acreditavam tratar-se de algum fenômeno natural desconhecido, ou mesmo um novo conflito entre Allihanna, Deusa da Natureza, e seu irmão Megalokk, Deus dos Monstros. No entanto, essa suspeita sumiu quando uma gigantesca nuvem de insetos voadores escureceu os céus da capital do reino, escrevendo no ar a seguinte mensagem:

“O final de seus dias em Arton se aproxima, seres de sangue vermelho.

Lorde Enxame”.

As autoridades do reino não sabem nada sobre esse tal Lorde Enxame, nem fazem ideia de onde esteja escondido. A única certeza é que a comida acabará em breve. Muitas caravanas já deixaram a região em busca de terras mais seguras, mas correm notícias de que os insetos estão se espalhando por todo o reino e talvez até para reinos vizinhos. Se nada for feito para impedir Lorde Enxame, será o fim da agricultura. Muitos morrerão de fome, e os sobreviventes terão que adotar vidas nômades, o que representará um retrocesso de milênios para a civilização.

Parte 1

A Maga Sabe

Tudo começa quando os personagens são contatados por Raven Blackmoon. Este encontro pode acontecer em qualquer cidade — embora o laboratório principal de Raven fique em Valkaria, ela tem laboratórios menores espalhados por todo o Reinado. O encontro pode acontecer com o grupo reunido ou com cada personagem separadamente.

Vocês veem se aproximar uma figura de aparência, no mínimo, chamativa. Cabelos longos e negros como a noite sem lua, agitados por um vento que não parece vir de parte alguma. Um longo manto azulado e semitransparente, sempre esvoaçante, pouco fazendo para esconder o corpo magnífico — que, além do manto, está vestido apenas com jóias. Tatuagens desenhando uma máscara à volta dos olhos grandes e bem abertos.

Apenas uma pessoa combina com tal descrição: Raven Blackmoon, a maga. Mulher tão bela quanto obscura, poucos tiveram a chance de ouvir sua voz — e ninguém conhece suas reais motivações. Passa a vida em seu laboratório, um dos locais mais evitados da cidade; correm boatos de que o casarão é cheio de armadilhas e assombrado por um demônio, amante da feiticeira.

— Sei onde está Enxame — ela diz, sem rodeios. — Se estão interessados em participar de sua destruição, estejam amanhã no portão sul da cidade, quando o sol despertar.

Quando termina de falar, antes que vocês consigam esboçar qualquer pergunta, ela desaparece. Some diante de seus olhos, como se nunca estivesse ali...

Os personagens acabam de receber um verdadeiro prêmio. Todos os aventureiros do reino procuram Lorde Enxame para destruí-lo e receber a recompensa — mas até agora ninguém sabia onde encontrá-lo. Se o que a maga diz é verdade, essa pode ser uma chance de ouro: 50 mil peças, para ser mais exato.

Mas o que Raven pretende, contando isso aos heróis? Ela é bem conhecida por participar de expedições, ajudando aventureiros sem razão aparente e sem pedir recompensa — mas é verdade que alguns desses aventureiros nunca foram vistos de novo! A recompensa valeria o risco de confiar em uma pessoa tão plena de segredos?

Parte 2

A Travessia da Floresta

Quando os aventureiros reúnem-se no lugar combinado a maga não está presente. Os minutos passam, o sol afasta-se do horizonte, e ela não aparece. Quando os jogadores começarem a ficar apreensivos, descreva o seguinte.

Súbito, vinte minutos após a hora combinada, um de vocês percebe a maga no meio do grupo — como se estivesse ali o tempo todo. Ninguém notou quando ela se aproximava.

“A investida dos insetos é apenas o primeiro passo do plano de Enxame. Sinto que seu verdadeiro poder está prestes a ser libertado. Sigam-me”.

Raven começa a caminhar, a passos firmes, sem pedir desculpas pelo atraso. Se alguém tocar no assunto, ela diz:

“Estive instruindo meu servo, Slinnn, que cuidará de meu laboratório em minha ausência. Sempre tenho dificuldades em afastar-me de Slinnn. Ele aprecia... Demorar-se em despedidas”.

Que os jogadores entendam isso como quiserem.

Slinnn é um elemental do ar sob controle de Raven. Muitos afirmam que eles são amantes — e, ao que parece, Raven gosta de fazer insinuações que dão força aos rumores. Mas fica difícil dizer até onde isso é verdadeiro. Uma mulher pode mesmo ser amada por um punhado de vento?

Raven viaja a pé, sem mostrar desconforto em caminhar descalça. Não diz nada e não responde perguntas. Habilidades de detecção de tendência dirão que ela é Neutra. *Detectar pensamentos* não funcionará, pois ela lançou *dificultar detecção*. Faça o possível para conservar a aura de mistério que envolve Raven. Uma tentativa de roubar os pertences da maga será dura para o ladrão. O manto e as jóias que cobrem seu corpo (no valor de 5.000 TO) não podem ser removidos sem que ela perceba — afinal, ela ficaria nua! Ela carrega na cintura uma pequena sacola — na verdade, uma *mochila de carga*.

O conteúdo exato fica a seu critério, mas existe lá dentro um punhado de centopeias extremamente venenosas. Qualquer pessoa (com a exceção de Raven) que coloque a mão na sacola é picada e sofre 2d4 pontos de dano de Constituição (Fort CD 21 reduz à metade). Como a maga “adestrou” as centopeias permanece um mistério.

A maga leva os personagens na direção de Sambúrdia. Curiosamente, a viagem é mais rápida do que deveria ser. Sempre que acordam pela manhã, os personagens estão mais próximos de seu destino que quando dormiram. O grupo tem se movido durante a noite, com a ajuda de elementais do ar, sempre durante o turno de guarda da maga — que insiste em ter um turno na guarda, embora magos precisem repousar durante a noite. Para calcular o tempo de viagem, considere que o grupo viaja três vezes mais rápido do que normalmente viajaria a pé.

Depois de vários dias de viagem (o tempo exato depende de onde os heróis partiram), já no reino de Sambúrdia, os personagens notam que estão chegando a uma região de selva tropical, comum no reino. O lugar tornou-se temido com o aumento dos ataques de insetos gigantes. Muitos suspeitam que Enxame esteja escondido ali, mas ninguém foi capaz de encontrar nada.

“Recomendo que mantenham suas armas à mão” diz a maga. “Enxame povoou esta floresta com muitos insetos perigosos, e teremos que enfrentar alguns deles para chegar a seu esconderijo”.

Os heróis logo vão descobrir que o alerta da maga tem fundamento. Eles levarão seis horas para chegar ao centro da floresta, durante as quais poderão ser atacados por criaturas de espécies que nunca viram antes. A cada hora, role 1d6. Num resultado “1”, os personagens são atacados por 2d6 insetos gigantes, à sua escolha (veja o fim da aventura para várias fichas). Em situações de combate, Raven prefere ficar invisível e manter-se segura até que o perigo cesse — mas talvez (só talvez) ela use seus poderes para salvar um aventureiro em perigo.

Entre um combate e outro, a maga interrompe a caminhada e olha longamente para o céu. Se alguém perguntar o motivo, ela diz que não é nada e segue em frente. A mata é fechada, mas um personagem que olhe na direção das copas das árvores tem direito a um teste de Percepção contra CD 25. Em caso de sucesso, verá a silhueta de um dragão sobrevoando a floresta...

Parte 3

Duelo dos Vilões

Três horas depois de penetrar na floresta, os personagens encontram uma grande clareira — com aproximadamente vinte metros de diâmetro. Preparam-se para atravessá-la quando alguém surge no lado oposto. Alguém, ou alguma coisa...

Quando estão entrando na clareira, o zumbido dos insetos parece tornar-se mais intenso. Algo começa a tomar forma no lado oposto, próximo a mata. É uma nuvem compacta de insetos, mas... Algo está diferente.

Ela tem forma humana, e segura uma espada.

“Então, feras de sangue vermelho” diz a criatura coletiva, com voz fantasmagórica e cheia de zumbidos. “Vocês procuram por minha morada. Tentam lutar pateticamente contra seu destino final, não entendem que domínio sobre o mundo acabou. Uma vez que meus soldados não conseguiram, creio que serei eu, Lorde Enxame, aquele que irá ensiná-los...”.

De espada em punho, Lorde Enxame avança para lutar. O combate progride normalmente, até os personagens destruírem o corpo coletivo de Enxame. Deixe que comemorem por alguns instantes, então descreva que nuvens de insetos surgem da floresta e formam outro corpo. Enxame então resolve acabar com os aventureiros de uma vez. Ele convoca um “pequeno” batalhão de 6d6 besouros gigantes, cujos corpos maciços e negros surgem à volta da clareira.

“Rápido” grita Raven, alarmada. “venham todos para perto de mim!”.

Supondo que os aventureiros obedeçam (se forem esperdos, provavelmente o farão), Raven irá aguardar até que todos estejam próximos o bastante e lançará *esfera de invisibilidade*.

Enxame grita “Isso não vai salvá-los, tolos!”, e começa a flutuar na direção dos aventureiros — mas então para e olha para o céu. Os aventureiros que fizerem o mesmo verão o dragão que sobrevoava a floresta, mas agora podem observar melhor certos detalhes; é um dragão negro, e traz alguém nas costas. Alguém que os aventureiros talvez conheçam de rumores e boatos.

“Mestre Arsenal” diz a maga, sussurrando para não ser percebida. “O clérigo da guerra, um louco obcecado em colecionar armas e armaduras mágicas. Se valorizam suas vidas, não façam nenhum movimento”.

Com um farfalhar das asas, o dragão negro pousa na clareira. Ele traz em seu dorso uma figura couraçada, o rosto e o corpo completamente ocultos por um elmo e uma armadura metálica, com uma capa púrpura por cima. Carrega um grande martelo, que desprende faíscas quando é manuseado.

Arsenal salta para o chão com agilidade felina, e aponta o dedo para a espada de Lorde Enxame.

“SUA ARMA” ele brada com voz metálica e impassível. “HÁ MUITO TEMPO PERCORRO O MUNDO EM BUSCA DE ARMAS MÁGICAS PODEROSAS, E A ESPADA QUE VOCÊ EMPUNHA NÃO TEM IGUAL. ENTREGUE-A, CRIATURA, OU DEIXE DE EXISTIR”.

“Sou imortal, ser de sangue vermelho” responde Enxame. “Enquanto existirem insetos no mundo, eu viverei. Alguém morrerá, isso é certo, mas serão apenas você e os seus”.

“VEREMOS” diz Arsenal, brandindo o martelo. Ele esmaga o corpo de Enxame com um único e potente golpe, que faz a terra tremer. Afasta os insetos mortos com a bota e apanha a espada. “UMA ARMA MAGNÍFICA” ele diz, satisfeito.

“Sem dúvida” responde Enxame, em um novo corpo, às suas costas. “Mas pertence a mim”.

Arsenal vira-se rapidamente. Ele não havia destruído a criatura? Impassível, aponta para o ser coletivo e ordena ao dragão que o

mate. Um raio negro dispara da boca do monstro e atinge Enxame em cheio; todos os insetos que formavam seu corpo são fulminados.

Sem a certeza de que agora Enxame está mesmo morto, Arsenal salta sobre o lombo do dragão e ambos levantam voo. Atinge grande altura e parece fora de alcance — quando uma nuvem negra avança em sua direção. Um olhar mais atento revela que a nuvem é, na verdade um gigante cujo corpo é composto de milhares — não, milhões — de insetos gigantes. Deve ter noventa metros de altura. Lorde Enxame!

O gigante fecha mão sobre Arsenal e o dragão. Eles gritam e debatem-se sob o ataque de centenas de moscas e abelhas gigantes. Uma delas recupera a espada enquanto um bando de outras persegue Arsenal que bate em retirada. Talvez esquecido dos aventureiros que encontrou há pouco, o Enxame gigante vira-se e desaparece na floresta. Os besouros gigantes que cercavam a clareira desapareceram. Será que os aventureiros fazem ideia do tamanho da encrenca em que se meteram?

A descrição da cena supõe que os aventureiros não se envolvem duelo dos vilões — o que, convenhamos, é o mais sábio a se fazer. Caso decidam se envolver, role os dados e verifique se alguém sobrevive...

Parte 4

Esconderijo de Enxame

Já distantes da clareira, vocês notam uma atividade maior de insetos adiante. Saindo da mata, deparam-se com uma estranha estrutura — uma montanha afunilada, com cerca de 15m de diâmetro e 20m de altura. Moscas, abelhas e formigas gigantes entram e saem a intervalos regulares, sem dar-lhes atenção.

“Aguardarei aqui fora” diz Raven. “Não, não irei com vocês. Medo, eu? Pensem o que quiserem, não me incomode. Se vocês fracassarem, alguém precisa viver e retornar à cidade para trazer até aqui aventureiros mais... Eficientes”.

A maga não poderá ser convencida a mudar de ideia. A escalada de vinte metros é fácil e não exige testes. Mas, uma vez lá em cima, os aventureiros descobrem que a cratera desce verticalmente 54m até o fundo, e está bloqueada por dois níveis de cera de abelha, a 18m e 36m a partir da borda. Cada nível de cera tem 80 pontos de vida e redução de dano 5. A cada nível, se os personagens demorem mais de três rodadas para passar — ou seja, descer os 18m e quebrar a cera —, serão atacados por 1d6+2 abelhas gigantes. Escalar o paredão exige testes de Atletismo (CD 20).

As abelhas abrem passagens temporárias na cera para permitir que os insetos entrem e saiam — mas atacam qualquer outra criatura dentro da cratera. Na verdade, todos os habitantes deste esconderijo vivem em uma harmonia imposta pelo controle de Lorde Enxame; do contrário, já teriam matado uns aos outros.

Quando os personagens passarem pela cera e chegarem ao fundo da cratera, estarão no esconderijo de Lorde Enxame. Consulte o mapa do esconderijo na página ao lado, e a descrição de cada sala a seguir.

1. Fundo da Cratera

No fundo da cratera, o chão não é de terra, mas de um material liso e duro como vidro leitoso. É possível ver, com pouca nitidez, uma enorme câmara logo abaixo, onde há o que parecem ser dezenas de casulos gigantes, cada um com quase vinte metros de comprimento.

Quatro túneis cilíndricos, horizontais, partem daqui. Todos têm 3m de diâmetro, chão de terra comum e estão escuros.

O material é inquebrável. Por hora, os personagens não conseguirão passar para a câmara de baixo, onde estão os casulos gigantes (isso irá ocorrer após a exploração do covil de Lorde Enxame, na próxima parte da aventura).

No fundo da cratera chega um pouco da luz do dia, mas em todas as outras salas a escuridão é total. Todas as outras salas são feitas de terra compactada.

2. Aventureiro Morto

No meio desta sala, há o cadáver de um humano. Trata-se de um aventureiro que encontrou e mapeou o covil de Lorde Enxame, mas foi morto pelos insetos antes de conseguir escapar com as informações. Revistando seu corpo, os personagens encontram uma armadura de couro, um par de adagas obra-prima, um kit de ladrão e, o mais importante, um mapa completo do labirinto (mostre aos jogadores o mapa da aventura).

3. Caminho para a Colmeia

Esta sala está vazia. Mas, chegando aqui, os personagens escutam um zumbido alto e sentem um cheiro forte e adocicado do túnel à frente.

4. Zangões

Nesta sala, 2d6 zangões protegem a entrada da colmeia. Eles atacam qualquer um que entre aqui.

5. Prisão

Esta sala é usada como prisão pelas abelhas gigantes. Cada uma das três celas está bloqueada por uma porta de cera, que pode ser derrubada com um teste de Força (CD 22).

Em uma das celas há um humano, usando um manto cinzento. Está adormecido, sedado por um gás anestésico que inunda a cela. O gás se dissipa quando a porta é quebrada, e ele acorda. Agradece pelo salvamento e apresenta-se como Tyrus — um nome inventado, pois na verdade ele é Andrus, “O Aranha”.

Andrus foi atraído pelos 50 mil Tibares de ouro oferecidos a quem destruir Enxame, mas encontrou perigos maiores do que podia enfrentar. Uma vez libertado, pede para acompanhar os aventureiros e ajudá-los; ele fará isso, mas seu desejo legítimo é apenas abocanhar uma parte da recompensa.

Andrus está com todo o seu equipamento, pois as abelhas não sabem remover os pertences de seus prisioneiros. Andrus não será tolo o bastante para tentar roubar seus novos colegas — a menos que estejam carregando um tesouro muito tentador, e se tiver certeza que pode fugir.

Você pode aproveitar as outras celas para introduzir novos personagens na aventura, jogadores ou PdMs.

6. Colmeia Gigante

Esta grande caverna possui 11 câmaras, cada uma com 1d6 abelhas gigantes, mais 2d8 zangões. Metade das abelhas ataca os personagens assim que eles entrarem. A outra metade leva 1d3 rodadas para chegar ao combate.

7. Aposentos da Rainha

Nesta câmara está a rainha da colmeia. A câmara serve também como depósito de mel. As abelhas gigantes fabricam um mel extremamente nutritivo, com propriedades curativas. Um personagem que beba uma dose desse mel (300 ml) recupera 2d4 pontos de vida. Entretanto, um personagem só consegue beber duas doses por dia. Os personagens conseguem recolher 4d8 doses. Cada dose pode ser vendida por 30 TO.

8. Tocaia dos Besouros

Esta sala é vigiada por 2d6 besouros gigantes, que atacam qualquer personagem que entre nela — mas não perseguirão aqueles que fugirem daqui.

9. Covil dos Besouros

Nesta sala estão 4d6 larvas de besouros gigantes. São grandes e gordas, com 6 PV cada, e muito nojentas, mas inofensivas. Elas alimentam-se de cadáveres de humanos deixados ali pelos besouros adultos.

Se um personagem quiser vasculhar entre as larvas e os cadáveres, deve fazer um teste de Fortitude contra CD 20 (+1 por teste já realizado). Em caso de falha, fica enjoado, vomita muito e sofre 1d2 pontos de dano de Força e Destreza. Em caso de sucesso, tem direito a um teste de Percepção contra CD 20. Se for bem-sucedido no teste de Percepção, encontra o equivalente a um tesouro de ND 7. Há um total de 1d4+1 tesouros na sala.

10. Enxame

Toda esta sala está tomada por um enxame de vespas. Um personagem na sala deve fazer um teste de Fortitude por rodada (CD 15 +1 por teste anterior). Em caso de falha, sofre 1 ponto de dano de Constituição das inúmeras ferroadas venenosas. Atravessar a sala exige apenas uma rodada — mas é provável que os personagens tenham que passar por aqui mais uma vez.

11. Carreira de Formigas

Nesta sala há 4d6 formigas operárias gigantes. Elas estão vindo do túnel na sala 16, e estão carregando comida (folhagens e carcaças de animais como cervos, porcos, vacas e alguns humanos) para o formigueiro na sala 12. As formigas não atacam os personagens, a não ser que sejam atacadas antes. Mesmo assim, apenas metade das formigas fica para lutar; a outra segue para o formigueiro, tanto para levar a comida quanto para chamar ajuda.

12. Formigueiro Gigante

Esta vasta caverna possui 13 células, cada uma com 1d6–1 formigas operárias, mais 3d6 soldados. Metade das formigas ataca os personagens assim que eles entrarem. A outra metade leva 1d3+1 rodadas para chegar ao combate.

13. Despensa

As formigas gigantes usam esta câmara para armazenar comida não perecível (cereais e frutas secas). O lugar está vigiado por 2d4 soldados.

14. Câmara do Tesouro

As lendas dizem que formigas gigantes escavam ouro... E, pelo menos desta vez, as lendas são verdadeiras! Esta câmara contém um tesouro em pepitas, no valor de 2d4 x 1.000 TO.

15. Aposentos da Rainha

Aqui se encontra a rainha das formigas gigantes, guardada por 2d6 soldados.

16. Túnel para a Superfície

Esta sala possui um túnel de terra baixo e estreito, que chega até a superfície. O túnel foi escavado pelas formigas gigantes, e sua saída na superfície é escondida por pedras e vegetação — percebê-la exige um teste de Sobrevivência contra CD 25.

17. Desmoronamento

A passagem de tantos insetos gigantes fragilizou a estrutura dessa parte do covil de Lorde Enxame. Quando os personagens passarem por aqui, parte do teto irá desabar sobre suas cabeças.

Parede instável: Reflexos (CD 25) para reduzir à metade; 8d6 pontos de dano em todas as criaturas numa área de 3m de lado; Percepção (CD 20); Ladinagem (CD 20); ND 6.

18. Druida Morto

Nesta sala, os personagens encontram o cadáver de um humano — um druida, a julgar pelas vestes esfarrapadas e o símbolo sagrado de Allihanna em seu pescoço. Ele entrou no covil achando que poderia falar com os insetos, mas a influência de Lorde Enxame foi muito poderosa, e os insetos acabaram atacando-o. O druida carregava uma bolsa com 1d4+1 poções. Escolha as poções ou role-as na tabela do Capítulo 10 de *Tormenta RPG* (coluna de poções médias).

19. Guarita dos Gafanhotos

Nesta câmara há o que parecem ser 1d4+1 estátuas de gafanhotos gigantes, medindo quase um metro cada um. Na verdade, eles *não* são estátuas, mas sim gafanhotos gigantes de verdade. Apenas parecem ser de pedra por sua cor acinzentada. Se os personagens se aproximarem, eles usarão um uivo de alarme para alertar seus semelhantes na sala 20 — e depois tentarão fugir pela passagem leste.

20. Estouro de Gafanhotos

Esta grande caverna é o esconderijo de uma das nuvens de gafanhotos gigantes que arrasou as colheitas da região. São 2d10+20 desses animais, que entram em pânico ao menor sinal de intrusos. Eles passam saltando em direção à saída do covil na sala 1, mordendo tudo no caminho. Divida os gafanhotos pelo número de personagens. Cada personagem sofre uma mordida por gafanhoto (bônus de ataque +4, dano 1d8+4). Por exemplo, se houver 30 gafanhotos e cinco personagens, cada personagem irá sofrer seis mordidas (caso a divisão não seja exata, decida aleatoriamente quais personagens sofrerão mais mordidas). Após cada personagem sofrer uma mordida, a nuvem foge da sala.

Os personagens podem tentar perseguir os gafanhotos, mas isso, além de difícil, é pouco útil. O verdadeiro perigo é Lorde Enxame — se ele ficar vivo, poderá convocar outras nuvens. Mas, se for destruído, esta nuvem logo irá se dispersar.

21. Cadáver

Esta sala era habitada pelos besouros gigantes, mas quando seus números aumentaram, eles se mudaram para o outro lado do covil (salas 8 e 9). Esta sala ainda tem os restos de suas antigas presas. No geral, há apenas cadáveres semidevorados e equipamentos esfaçalhados — mas, entre os restos há uma *mochila devoradora*.

V. Sala Vazia

Salas marcadas com um “V” no mapa estão vazias. Se você quiser, pode povoá-las com monstros ou armadilhas naturais (buracos, ácido pingando do teto, paredes desmoronando, etc.).

Parte 5

Aliança

Esta parte da aventura acontece depois que os personagens explorarem todas as salas do covil de Lorde Enxame — ou antes, enquanto ainda estiverem explorando, se estiverem muito feridos (a seu critério).

Não importa o quanto os aventureiros explorem os túneis, não vão encontrar um caminho para a câmara abaixo da sala 1. O único jeito de chegar até ela é romper a tampa transparente, e apenas uma coisa é capaz disso — o sopro de energia negativa de um dragão negro. Sendo pouco provável que tenham esse recurso ao alcance, descreva a seguinte cena.

Quando vocês retornam à cratera, encontram-se diante de uma cena inesperada: estão ali a maga Raven, Mestre Arsenal e seu dragão negro. Todos juntos, e aparentemente esperando por vocês. Restos de abelhas que guardavam a entrada podem ser vistos à sua volta.

“Baixem as armas” diz Raven. “Conseguí convencer Arsenal de que uma aliança entre nós é a única coisa capaz de vencer Lorde Enxame. Ele concordou em lutar ao nosso lado”.

“ESTA É A MELHOR ESTRATÉGIA. PODEM FICAR COM A DESPREZÍVEL RECOMPENSA OFERECIDA PELA

DESTRUIÇÃO DE LORDE ENXAME, MAS A ESPADA MÁGICA QUE ELE CARREGA É MINHA” diz Arsenal, segurando seu martelo gigantesco.

Se algum personagem fizer algum comentário sobre a fuga de Arsenal quando ele e o dragão foram atacados anteriormente por Enxame, o clérigo da guerra não ficará muito feliz.

“UM SERVO DE KEENN JAMAIS FOGUE. AQUILO FOI UM AVANÇO PARA TRÁS, PARA ME DAR TEMPO DE ELABORAR OUTRA ESTRATÉGIA PARA DERROTAR ESTE INSETO”.

(Sim, é uma desculpa esfarrapada.)

Depois de falar, Arsenal brande seu imenso *martelo do trovão* e aplica no chão um golpe poderoso, que derruba todos os personagens que falharem num teste de Destreza (CD 15). Apesar disso, a tampa de cera indestrutível nem chega a rachar. Arsenal então faz um gesto para Blackwing. O dragão negro abre a boca e, com um urro, expele seu sopro de energia negativa — e abre um buraco de três metros de diâmetro na substância.

Em silêncio, Arsenal salta no buraco, aparentemente sem importar-se com a queda de 18 metros (6d6 pontos de dano, caso algum personagem tente segui-lo apenas saltando). Na verdade ele flutua lentamente até o chão, graças ao poder de voo da sua *armadura do arsenal*. Raven e o dragão ficam, para vigiar a abertura. Talvez os aventureiros precisem de algum incentivo para descer — como um “o que estão esperando?” de Raven ou um rosnado inamistoso de Blackwing.

Quando os personagens chegarem à câmara, avance para a Parte 6.

Parte 6

Combate Decisivo

A câmara é circular, com 9m de altura e 60m de diâmetro, feita de pedras e terra escura. As paredes estão repletas de casulos gigantes, que se movem e pulsam de forma ameaçadora. A câmara está coberta por uma nuvem de pequenos insetos. No centro dessa nuvem está Lorde Enxame.

“Chegaram tarde, feras de sangue vermelho! Meus novos soldados começam a despertar. Magníficas criações de Megalon, sem dívida reunidas aqui apenas com o propósito de servirem a mim. Sejam os primeiros a sentir a fúria de meus gigantes!”.

Um dos casulos racha e abre, deixando sair uma formiga gigante, mas muito maior. O monstro tem dez metros de comprimento!

“VOCÊS, PEQUENOS HERÓIS, CUIDEM DO INSETO GIGANTE” diz Arsenal, enquanto corre na direção de Lorde Enxame. “ENXAME É MEU”.

A situação piorou bastante. Enxame encontrou uma caverna contendo vários megalontes, experimentos de Megalon, um antigo sumo-sacerdote de Megalokk que transformava animais e monstros em gigantes. Com um exército desses monstros imensos, ele poderá muito bem dominar o reino — e talvez toda Arton!

A nuvem de insetos não causa dano, mas atrapalha a concentração de conjuradores — lançar qualquer magia na câmara exige um teste de Vontade (CD 20 + nível da magia). Além disso, fornece “matéria-prima” para formar muitos novos corpos para Enxame.

Enquanto os heróis lutam com a formiga megalonte e eventuais outros monstros, Arsenal enfrenta Enxame em uma batalha jamais vista — esmagando seus corpos coletivos quase tão rapidamente quanto eles se formam. Lá fora, Raven e o dragão Blackwing impedem a chegada de reforços, lutando contra outros insetos gigantes que tentam passar pela abertura sob o comando de Lorde Enxame.

O mestre pode tornar a batalha tão dura quanto quiser. Basta abrir outros casulos e libertar mais criaturas megalontes. Para novas espécies além de formigas gigantes, basta usar o modelo descrito no quadro da página 63.

Quando os personagens derrotarem a formiga megalonte, Lorde Enxame derrotará Mestre Arsenal.

Quando vocês liquidam a gigantesca formiga, Lorde Enxame derrota Mestre Arsenal. O clérigo da guerra cai sobre um joelho, ainda brandindo seu martelo para se defender dos golpes de Enxame, enquanto fala para vocês.

“ENFIM PERCEBI. ENXAME NÃO É UMA CRIATURA. ENXAME É A ESPADA. A CHAVE PARA DERROTÁ-LO É CANCELAR A MAGIA DA ESPADA. USEM ISTO”.

Arsenal pega um aparelho metálico de sua armadura e atira-o na direção de vocês. Então cai, batendo com a frente do elmo no chão, suas forças esgotadas. Lorde Enxame se volta para enfrentá-los...

Um novo combate tem início, desta vez entre os personagens e Lorde Enxame. Mas agora os aventureiros têm uma arma contra o ser coletivo: o aparelho que Mestre Arsenal atirou para eles. O dispositivo possui uma série de botões que, apertados na sequência correta, cancelam o efeito de qualquer item mágico. Descobrir a sequência exige três sucessos em testes de Inteligência (CD 15). Os testes sofrem uma penalidade de -2 pela presença distrativa da nuvem de insetos. Cada teste exige uma ação completa — ou seja, na melhor das hipóteses, o grupo terá que resistir três rodadas contra Lorde Enxame.

Quando o aparelho for ativado, descreva o seguinte.

O dispositivo brilha com uma energia azulada, e o corpo de Lorde Enxame aos poucos começa a se dissipar. Primeiro o braço esquerdo, depois as pernas, depois o tronco e a cabeça — todos os insetos começam a se separar e a voar para fora da câmara.

Vocês escutam um grito terrível: “NÁÁÁÁÁÁOOOOoo...”, interrompido quando o braço direito se dissipa e a espada que ele empunhava cai no chão, com um clangor metálico que ecoa pela agora silenciosa caverna.

Os casulos dos megalontes cessam de se mexer. Arsenal ergue-se. Enquanto vocês lutavam contra Enxame, ele se recuperou de alguma forma.

“ESTÁ FEITO” ele diz. **“LORDE ENXAME DEIXOU DE EXISTIR. ENQUANTO LUTAVA COM ELE, PERCEBI QUE**

ELE NÃO ERA UMA CRIATURA, E SIM UMA ESPADA MÁGICA DOTADA DE INTELIGÊNCIA”.

“MEU APARELHO CANCELOU SEUS PODERES. MAS, AO CONTRÁRIO DO QUE ACONTECERIA COM UMA ARMA VULGAR, NÃO CREIO QUE A MAGIA DE UMA ESPADA PODEROSA COMO ESTA TENHA DESAPARECIDO PARA SEMPRE. LEVARÁ ALGUNS DIAS PARA QUE VOLTE AO NORMAL. QUANDO ISSO ACONTECER, CONTUDO, ELA ESTARÁ SEGURAMENTE TRANCADA EM MEU COFRE MÁGICO”.

“SINTAM-SE ORGULHOSOS, AVENTUREIROS” ele diz, pela primeira vez encarando-os um a um. *“VOCÊS ESTÃO ENTRE OS POUCOS QUE TIVERAM A HONRA DE LUTAR AO LADO DE ARSENAL. MAS SAIBAM QUE, NA PRÓXIMA VEZ QUE NOS ENCONTRARMOS, TALVEZ NÃO SEJAMOS MAIS ALIADOS”.*

Após dizer isso, Mestre Arsenal se teletransporta. Pouco depois, a caverna começa a desmoronar — o covil se sustentava apenas graças aos poderes de Lorde Enxame. Os aventureiros têm um minuto para sair, subindo os 18 metros até a sala 1 mais os 54 metros até a superfície, antes que tudo venha abaixo, quando então começarão a sofrer 6d6 pontos de dano de esmagamento por rodada (Ref CD 25 reduz à metade).

Quando os personagens escaparem do covil, a aventura chega ao fim. Avance para o Epílogo.

Epílogo

Depois de derrotar Lorde Enxame, os personagens conseguem (esperamos) sair da cratera e retornar à superfície. Não resta agora nem sinal do imenso abrigo dos insetos megalontes. Os aventureiros ainda podem ver o dragão Blackwing sumindo no céu.

“Um bom trabalho, heróis” diz Raven, novamente surgindo sorradeira em meio aos aventureiros. *“Arsenal tem recursos para cuidar de Lorde Enxame, e saberá impedir que ele torne-se uma ameaça novamente. Ainda que ele não tenha sido destruído, sou de opinião que vocês merecem a recompensa oferecida pelo reino. Mas satisfaçam minha curiosidade e respondam uma pergunta: como pretendem provar a alguém o que aconteceu aqui?”.*

Este é o momento de deixar os jogadores frustrados! Eles realmente não têm como provar nada — não estão com a espada e nem podem mostrar os insetos gigantes. Tentar conseguir a recompensa com uma história absurda dessas seria difícil. Se você é um mestre diabólico, pode encerrar a aventura aqui mesmo; se você não é tão mau assim, Raven poderá sugerir o seguinte:

“Eu tenho meios para convencer as pessoas certas de que vocês realmente colocaram fim à ameaça de Enxame. Posso cuidar para que recebam a recompensa. Eu faria isso por, digamos, metade dos 50.000 Tibares de ouro — ou a promessa de que vão prestar-me um favor quando eu pedir, no futuro. O que dizem?”.

Desnecessário dizer que, tratando-se de Raven, esse “favorzinho” pode ser conduzir a uma aventura ainda mais perigosa do que esta. Agora a decisão fica por conta dos jogadores...

Fichas

Raven Blackmoon ND 10

Pouca coisa se sabe sobre o passado da sombria feiticeira Raven Blackmoon. Vinda de local desconhecido, ela se instalou em uma moradia discreta na parte velha de Valkaria. Ali, construiu um pequeno laboratório, que na verdade é bem maior do que parece — pois seus corredores se estendem pelo subterrâneo. Apesar dos tesouros mágicos que todos sabem existir em seu lar, poucos ousam invadi-lo. Correm rumores de que o laboratório é protegido por um demônio sobrenatural, amante da bruxa.

A aparência da feiticeira é fascinante. Apesar dos quase cem anos, parece jovem e saudável — consequência de seu parentesco élfico. Exibe longos cabelos negros e pinturas exóticas à volta dos olhos escuros. Usa sobre os ombros um belo manto negro ou cinza-azulado que esvoaça ao vento. Sob o manto veste finas joias de ouro... E mais nada.

A beleza atordoante de Raven não contribui para reduzir o temor que todos sentem a seu respeito. Poucas pessoas chegaram a ouvir sua voz, e nenhuma conhece suas reais intenções. Por vezes, ela acompanha aventureiros em suas viagens. Nas tavernas de Valkaria, quando um grupo de heróis planeja uma expedição, Raven pode, a qualquer momento, sentar-se a sua mesa e dizer: “Partimos ao amanhecer. Estejam prontos”. Uma vez incluída no grupo, ajuda os heróis em sua missão — mas sem revelar se faz isso por altruísmo ou por interesses próprios.

Uma das histórias mais assustadoras a respeito de Raven diz que, no passado, ela fez um acordo com uma entidade do Plano Elemental do Ar. Recebeu dela condições para invocar um elemental do ar chamado Slinn, que ela pode comandar livremente. Em troca desse precioso servo, a entidade exige que Raven esteja a sua disposição para cumprir tarefas diversas no Plano Material — coisas como encontrar itens mágicos ou derrotar inimigos. Geralmente, Slinn protege o laboratório da maga durante sua ausência, mas, às vezes, também a acompanha. Raven e Slinn não são amantes, como afirmam os boatos, mas sua amizade íntima é algo bem próximo disso.

Raven Blackmoon: meio-elfa, Maga 10, N; Médio, desl. 9m; PV 68; CA 19 (+5 nível, +1 Des, +1 talento, +2 item mágico); corpo-a-corpo: adaga de mithral obra-prima +7 (1d4+6, 18-20); hab. item de poder (adaga), visão na penumbra; Fort +10, Ref +8, Von +12; For 13, Des 13, Con 16, Int 18, Sab 16, Car 15.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +17, Conhecimento (religião) +17, Conhecimento (história) +17, Enganação +15, Ofício (alquimia) +17, Identificar Magia +19, Percepção +17. Atraente, Esquiva, Foco em Magia (*enfeitiçar monstro*), Magia Silenciosa, Magias em Combate, Poder Mágico x2, Prontidão, Vitalidade.

Magias de Mago Conhecidas: 0 — *abrir/fechar, consertar, detectar magia, ler magias, mensagem*; 1º — *alarme, armadura arcana, causar medo, cerrar portas, disco flutuante, disfarce ilusório, enfeitiçar pessoa, escudo arcano, misseis mágicos*; 2º — *arrombar, crânio voador de Vladislav, invisibilidade, ver o invisível*; 3º — *dissipar magia, esfera de invisibilidade, imobilizar*

zar pessoa, sugestão; 4º — *drenar temporário, enfeitiçar monstro, medo, tentáculos negros*; 5º — *imobilizar monstro, metamorfose tórrida, remover encantamento, similaridade*.

Magias de Mago Preparadas (PM 37; CD do teste de resistência 14 + nível da magia): 1º — *armadura arcana, enfeitiçar pessoa, misseis mágicos (4)*; 2º — *crânio voador de Vladislav (2), invisibilidade*; 3º — *dissipar magia, esfera de invisibilidade, imobilizar pessoa, sugestão*; 4º — *enfeitiçar monstro* (CD 20), *medo*; 5º — *imobilizar monstro*.

Equipamento: adaga de mithral obra-prima, pergaminho de *dificultar detecção*, *mochila de carga*, *braçadeiras da armadura +2*, *manto da resistência +2*.

Mestre Arsenal ND 20

Pouco se sabe sobre este infame clérigo da guerra (exceto que seu histórico quase sempre começa com esta frase...).

Diz a lenda que ele veio de uma terra arrasada por um conflito global, onde ergueu-se triunfante como o último sobrevivente. Como recompensa, foi trazido até este mundo pelo próprio Deus da Guerra, onde poderia continuar pregando sua doutrina de batalha e destruição.

Como sua alcunha sugere, Arsenal é um colecionador de armas e itens mágicos. Durante os últimos anos, vem perseguindo tais peças como uma obsessão. Quando possível, o clérigo adquire seus itens através de compra ou troca honesta: sua riqueza é vasta e suas propostas generosas, realizadas através de mensageiros, raramente são recusadas. Mas, quando tal coisa acontece, “acidentes” podem ocorrer. Arsenal se envolve pessoalmente apenas ao perseguir itens realmente raros; quando um objeto desperta seu interesse, é quase certo que vai consegui-lo.

Ninguém nunca soube o real objetivo dessa busca. Armar um exército para conquistar ou destruir Arton? Usar esses itens para forjar um único artefato supremo? Ou, quem sabe, *evitar* uma guerra global — como aquela que devastou sua própria terra natal —, livrando o mundo de suas armas mais poderosas?

Talvez seu esquema seja ainda mais ousado. Embora sirva ao deus Keenn como sumo-sacerdote, Arsenal goza de uma relação quase igualitária com essa divindade. Não é impossível que o clérigo esteja planejando desafiar e derrotar seu próprio deus, tornando-se o novo Deus da Guerra.

Ciente de que sua coleção pode atrair aventureiros, Arsenal trata de proteger bem seu tesouro. Faz pactos com dragões, demônios e outros monstros, propondo que guardem uma ou mais peças em troca de algum favor (geralmente a destruição de um inimigo). Os artefatos mais poderosos, contudo, ficam em seu esconderijo pessoal — um estranho edifício metálico, na forma de uma gigantesca armadura.

Mestre Arsenal: humano sumo-sacerdote, Guerreiro 10/Clérigo 8, LM; Médio, desl. 6m, voo 18m; PV 295; CA 38 (+9 nível, +1 Destreza, +13 armadura, +5 item mágico); corpo-a-corpo: *martelo do trovão* +36 (4d6+30, 19-20/x3); à distância: *martelo do trovão* +28 (4d6+25, 19-20/x3); hab. canalizar energia 4d6, imunidade a acertos críticos, proteção divina, punição

divina, resistência a magia +6, redução de dano 3, todos os poderes; Fort +25, Ref +17, Von +26; For 32, Des 16 Con 29, Int 17, Sab 30, Car 16.

Perícias & Talentos: Atletismo +28, Conhecimento (religião) +24, Identificar Magia +24, Iniciativa +22, Intimidação +24, Ofício (metalurgia) +31, Percepção +31; Acelerar Magia, Acerto Crítico Aprimorado (martelo de guerra), Alcance Supremo, Animal Encurralado, Ataque Poderoso, Conjurar Arma, Coragem Total, Cura Restrita, Domínio da Destruição, Domínio da Força, Domínio da Guerra, Domínio do Mal, Especialização em Arma (martelo de guerra), Especialização em Arma Maior (martelo de guerra), Foco em Arma (martelo de guerra), Foco em Arma Maior (martelo de guerra), Força da Fé, Fúria Divina, Iniciativa Aprimorada, Impacto Estonteante, Impacto Estonteante Maior, Mestre de Cerimônia, Lutar às Cegas, Potencializar Magia, Reflexos em Combate, Sangue de Ferro, Saque Rápido, Separar Aprimorado, Toque da Ruína, Trespasar, Trespasar Aprimorado.

Magias: 1º — *auxílio divino, desespero*; 2º — *escuridão, silêncio*; 3º — *convocar relâmpagos x2, dissipar magia x2, soco de Arsenal x2*; 4º — *curar ferimentos críticos, poder divino*. PM: 32. CD: 20 + nível da magia, 21 + nível da magia contra criaturas Bondosas.

Equipamento: *martelo do trovão, armadura do arsenal (armadura completa de adamantite da fortificação pesada +5 com manopla do poder, cinto de força +6, amuleto da saúde +6 e botas aladas embutidos), capa do arsenal (manto do deslocamento maior que concede resistência a magia +6, +5 nos testes de resistência e +5 na CA), elmo do arsenal (elmo do teletransporte que concede os efeitos de um colar da adaptação) e periapto da sabedoria +6.*

Blackwing

ND 14

Dragão negro adulto. Veja o *Bestiário de Arton*, página 44.

Andrus, o Aranha

ND 9

Na história dos grandes criminosos de Arton, uma figura ocupa lugar de destaque. Um ladrão sorrateiro e assassino furtivo, capaz de escaladas impossíveis — conta-se que pode escalar superfícies totalmente lisas sem auxílio de equipamentos. Dizem que, certa vez, ele teria prendido com teia de aranha

um guarda que tentou capturá-lo. Tais habilidades fantásticas valeram a esse homem o título de “o Aranha”.

Andrus Fasthand ficou órfão quando criança. Vivendo nas ruas da cidade, e dono de uma agilidade impressionante, passou a roubar para sobreviver. Adotado pelo chefe de uma guilda de ladrões, ele aperfeiçoou suas habilidades e tornou-se um mestre dos roubos. Mas seu talento aflorou de tal forma que a simples vida de ladrão o deixava entediado, e Andrus saiu pelo mundo conhecendo cidades e colecionando inimigos.

Durante uma missão com um antigo grupo de aventureiros, Andrus conseguiu uma capa mágica que lhe permitia andar pelas paredes feito uma aranha e disparar teia pelas mãos. Assim nascia a lenda de Andrus, o Aranha.

Desde então, Andrus se separou de seu antigo grupo e fez um nome para si ao ser bem-sucedido em roubos considerados impossíveis por muitos, tudo graças ao uso de sua capa mágica. Mas a vida de aventuras está começando a cansar, e o ladrão começa a pensar em uma aposentadoria, vivendo no luxo até a velhice com os frutos de um último assalto ou aventura.

Andrus, o Aranha: humano, Ladrão 9, NM; Médio, desl. 9m, escalar 4,5m; PV 54; CA 24 (+4 nível, +4 Des, +3 armadura, +1 Esquiva, +2 item mágico); corpo-a-corpo: espada curta obra-prima +11 (1d6+7, 19-20); à distância: besta de mão obra-prima +11 (1d6+4, 19-20); hab. ataque furtivo +5d8, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural aprimorada, evasão, técnica ladina (desabilitar rápido, furtividade rápida, maestria em perícia [Furtividade e Ladinagem]), sentir armadilhas +3; Fort +6, Ref +10, Von +5; For 17, Des 18, Con 15, Int 13, Sab 13, Car 14.

Perícias & Talentos: Acrobacia +16, Atletismo +15, Enganação +14, Furtividade +16, Iniciativa +16, Intimidação +14, Ladinagem +16, Obter Informação +14, Percepção +13; Acuidade com Arma, Ataque Furtivo Aprimorado, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Mobilidade, Pancada na Cabeça.

Equipamento: *anel de proteção +2, armadura de couro batido obra-prima, besta de mão obra-prima, capa da aranha, espada curta obra-prima.*

Lorde Enxame

ND 13

Veja o histórico de Lorde Enxame no quadro “O Segredo de Lorde Enxame”, na página ao lado.

Monstro 15, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +22

Sentidos: Percepção +22, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 195.

Resistências: Fort +13, Ref +13, Von +11, imunidade a encantamento, redução de dano 15/esmagamento, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 9m, voo 18m.

Novo Item Mágico: Capa da Aranha

Esta capa de seda permite ao usuário escalar paredes como uma aranha, ganhando deslocamento de escalada igual à metade do seu deslocamento terrestre. Além disso, permite ao seu usuário lançar a magia *teia* uma vez por dia. Por fim, fornece um bônus de +4 em testes de resistência contra venenos.

Aura tênue. Preço 10.000 TO.

Ataques Corpo-a-Corpo: *Espada Enxame* +25 ou +20/+20 (1d8+16, 17-20).

Habilidades: For 18, Des 18, Con 16, Int 18, Sab 18, Car 16.

Perícias: Acrobacia +22, Intimidação +21, Intuição +22, Sobrevivência +22.

Ataque Poderoso: antes de fazer um ataque corpo-a-corpo, Lorde Enxame pode sofrer uma penalidade de -2 no ataque para receber um bônus de +4 no dano.

Nuvem de Ferroadas: como uma ação padrão, Lorde Enxame pode fazer seu braço esquerdo se estender e envolver um cone de 9m. Todas as criaturas na área sofrem 6d6+7 pontos de dano (Fort CD 21 reduz à metade).

Reconstruir Corpo: sempre que Lorde Enxame chega a 0 pontos de vida, seu corpo se desfaz. Mas, 1d4 rodadas depois, ele se reconstrói, com seus pontos de vida restaurados.

Equipamento: *Espada Enxame* (veja o quadro “O Segredo de Lorde Enxame”).

Formigas Gigantes

Formigas gigantes medem 1,5m de comprimento (operárias), 2m (soldados) e 3m (rainhas). São extremamente adaptáveis, sendo capazes de sobreviver em quase qualquer ambiente — das profundezas de uma cadeia de montanhas aos esgotos de uma grande metrópole. Onívoras, devoram qualquer coisa comestível que encontrem pelo caminho.

As operárias não são especialmente agressivas, mas atacarão qualquer um que se coloque no caminho de uma carreira — as grandes filas de formigas que levam comida para o formigueiro. As soldados, pelo contrário, são extremamente agressivas na defesa de sua rainha, de seu formigueiro e de suas irmãs menores (nesta ordem), lutando até a morte.

As rainhas nunca deixam os “aposentos reais” — a câmara mais profunda do formigueiro, onde estão sempre protegidas por uma escolta de soldados.

Operária

ND 1/2

Animal 2, Médio, Neutro

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +1, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 10.

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

Deslocamento: 15m, escalar 6m.

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

Habilidades: For 13, Des 10, Con 11, Int 2, Sab 11, Car 9.

Perícias: Atletismo +6.

Tesouro: nenhum.

O Segredo de Lorde Enxame

A ficha de Lorde Enxame apresentada na página 60 representa apenas seu corpo falso: um aglomerado compacto de moscas, abelhas, vespas e outros insetos voadores, formando uma silhueta humanoide e empunhando uma espada longa.

Qualquer um pensaria que, com a morte dos insetos, Lorde Enxame estaria destruído. Nada poderia estar mais longe da verdade. Em poucas rodadas, os insetos das redondezas atenderão a um impulso irresistível e criarão um novo corpo para Enxame. Ele poderá ressuscitar indefinidamente. “Enquanto existirem insetos no mundo, eu viverei!”, como costuma dizer.

O segredo para a destruição de Enxame está em sua espada. Lorde Enxame não é uma criatura, e sim uma arma mágica inteligente. Um item poderoso, capaz de controlar qualquer quantidade de insetos dentro de dez quilômetros. Criada por uma civilização desconhecida (talvez originária de outro mundo), a espada é capaz de projetar sua voz na criatura coletiva, mantendo a farsa de que Lorde Enxame é o enxame, e não a espada.

Durante muitos anos a espada esteve guardada em um cofre metálico, trancado e preparado magicamente para bloquear seus poderes. Ninguém sabe quem fez esse cofre. Um recente tremor de terra rachou o cofre, e Lorde Enxame conseguiu convocar insetos para libertá-lo. Seu objetivo é restaurar o mundo como ele acredita que deveria ser — dominado por insetos.

A espada de Lorde Enxame é uma *espada longa* +5 inteligente (CM; Int 18, Sab 18, Car 16; ego 21; possui percepção às cegas 18m e comunica-se por fala). Como um artefato, a espada é indestrutível por qualquer meio conhecido — mas seus poderes podem ser temporariamente cancelados. *Dissipar magia maior* cancela os poderes da espada por 1d6 rodadas, enquanto que *disjunção* cancela-os por um mês.

Soldado

ND 3

Animal 6, Médio, Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +10, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 48.

Resistências: Fort +8, Ref +5, Von +4.

Deslocamento: 15m, escalar 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +10 (2d4+8).

Habilidades: For 21, Des 10, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 11.

Agarrar Aprimorado: se a formiga soldado gigante acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +10).

Cuspe Ácido: como uma ação padrão, a formiga soldado gigante pode cuspir ácido num alvo a até 9m. O alvo sofre 4d4+3 pontos de dano (Ref CD 16 reduz à metade).

Perícias: Atletismo +14.

Tesouro: nenhum.

Rainha

ND 5

Animal 10, Grande, Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +15, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 110.

Resistências: Fort +13, Ref +6, Von +7.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +13 (2d6+11).

Habilidades: For 23, Des 8, Con 23, Int 2, Sab 15, Car 13.

Agarrar Aprimorado: se a formiga rainha gigante acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +17).

Tesouro: nenhum.

Abelhas Gigantes

Abelhas gigantes são versões maiores das abelhas comuns, atingindo até 1,5m de comprimento (operárias) e 2m (zangões). Exceto pelo tamanho, são idênticas a suas primas de tamanho “certo”, e não são agressivas — a não ser quando defendem a si mesmas ou a suas colmeias.

Os zangões são os machos. Maiores e mais robustos que as operárias, não trabalham na produção de mel, tendo a função de proteger a colmeia de invasores. Apesar disso, não possuem ferrão.

As rainhas são versões maiores das operárias, mas não trabalham na produção de mel. Sua única função é gerar novas abelhas.

Operária

ND 1

Animal 3, Médio, Neutro

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +7, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 12.

Resistências: Fort +3, Ref +5, Von +2.

Deslocamento: 6m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: ferrão +4 (1d4+1 mais veneno).

Habilidades: For 11, Des 14, Con 10, Int 1, Sab 12, Car 9.

Veneno: ferimento; Fort CD 13, 1d6 Con. Quando uma abelha acerta um personagem, solta seu ferrão nele e morre. Um personagem com um ferrão sofre 1 ponto de dano por rodada. Arrancar o ferrão exige uma ação padrão e um teste de Cura contra CD 15; em caso de falha, o personagem sofre mais 1d4 pontos de dano.

Tesouro: nenhum.

Zangão

ND 2

Animal 5, Médio, Neutro

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +10, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 35.

Resistências: Fort +6, Ref +5, Von +4.

Deslocamento: 6m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +8 (1d6+6).

Habilidades: For 19, Des 12, Con 14, Int 1, Sab 14, Car 11.

Tesouro: nenhum.

Rainha

ND 4

Animal 10, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +16, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 80.

Resistências: Fort +11, Ref +9, Von +8.

Deslocamento: 6m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: ferrão +9 (1d6+6 mais veneno).

Habilidades: For 15, Des 14, Con 18, Int 2, Sab 16, Car 13.

Veneno: ferimento; Fort CD 19, 1d8 Con. Ao contrário de abelhas gigantes comuns, a rainha não solta seu ferrão.

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/ adamantina, 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.

Gafanhoto Gigante **ND 2**

Gafanhotos gigantes são versões (muito) maiores de gafanhotos comuns. Na verdade, não são agressivos, preferindo fugir saltando a lutar. Apesar disso, ainda são perigosos para a civilização, pois são muito vorazes, e uma nuvem deles pode acabar com as plantações de um feudo inteiro.

Animal 4, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +7, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 20.

Resistências: Fort +5, Ref +7, Von +2.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +4 (1d8+4).

Ataques à Distância: muco paralisante +5 (especial).

Habilidades: For 15, Des 17, Con 12, Int 1, Sab 10, Car 6.

Muco Paralisante: quando acuado, o gafanhoto gigante pode esguichar uma substância pastosa com alcance de até 18m. Uma criatura atingida fica enjoada por 1d6 rodadas devido ao cheiro. Um teste de Fortitude contra CD 13 evita o efeito.

Criatura de Megalon

Este modelo simplesmente aplica os efeitos de uma magia *megalon maior* (caixa *O Mundo de Arton*, livro *O Panteão*, página 33). Para aplicar o modelo, escolha um animal ou monstro de tamanho menor que Colossal e faça as alterações abaixo em suas estatísticas.

Nível: recebe 8 níveis.

Tamanho: aumenta duas categorias de tamanho (máximo Colossal).

Resistências: adquire redução de dano 20.

Habilidades: For +16, Con +8.

ND: +4.

Salto: gafanhotos gigantes conseguem saltar grandes distâncias, cruzando até 21m com um único pulo. Em combate, tentam fugir saltando. Existe uma chance de 50% de que caiam sobre um adversário, causando 2d6+4 pontos de dano de esmagamento (Ref CD 15 reduz à metade).

Tesouro: nenhum.

Formiga Megalonte **ND 7**

Esta é uma formiga gigante soldado com o modelo criatura de Megalon (página 57) aplicado.

Animal 14, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +18, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 168.

Resistências: Fort +16, Ref +9, Von +8, redução de dano 20.

Deslocamento: 15m, escalar 6m.4+

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +22 (3d6+20).

Habilidades: For 37, Des 10, Con 25, Int 2, Sab 13, Car 11.

Agarrar Aprimorado: se a formiga soldado gigante acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +24).

Cuspe Ácido: como uma ação padrão, a formiga soldado gigante pode cuspir ácido num alvo a até 9m. O alvo sofre 6d6+7 pontos de dano (Ref CD 20 reduz à metade).

Perícias: Atletismo +30.

Tesouro: nenhum.

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.



Lendas antigas, vilões ancestrais!

O passado de Arton é repleto de batalhas entre grandes heróis e vilões. Agora, chegou a sua vez de participar dessas batalhas — a sua vez de fazer parte da história de *Tormenta*.

Só AVENTURAS VOL. 3 traz quatro aventuras clássicas:

- **O Disco dos Três.** O deus maligno Sartan está prestes a invadir Arton. Para detê-lo, os personagens devem encontrar as três partes de um artefato que reúne os poderes do Bem, do Mal e da Neutralidade — o Disco dos Três.
- **A Vingança de Slash Calliber.** Os aventureiros encontram uma arma mágica inteligente, que os recruta para uma missão: destruir Lorde Kragan, um perigoso cavaleiro da morte.
- **A Espada de Morkh Amhor.** O terrível Tarrasque está prestes a destruir o Reinado. Para impedi-lo, os aventureiros precisam encontrar a espada do único herói que já o derrotou.
- **A Rebelião dos Insetos.** Lorde Enxame declarou guerra contra a humanidade, e nada parece ser capaz de detê-lo! A única esperança dos heróis é se aliar a Mestre Arsenal — que tem seus próprios motivos para desafiar o vilão.

Reescreva a história de Arton!



9 788583 650072

JAMBÔ
Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

14