

Aerial GUIA DE AVENTURA

VOLUME DOIS
SELLAINE
JÓIA DAS NUvens



Aerial GUIA DE AVENTURA

VOLUME DOIS

SELLAINE

JÓIA DAS NUENS

CRÉDITOS

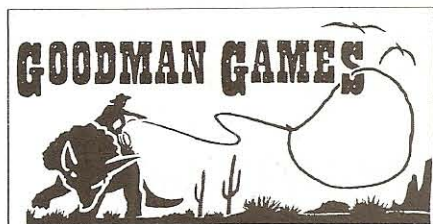
Autor: Michael Mearls

Artes: V. Shane

Logo Designer: Andy Hopp

Mapas: Matt Snyder

Editor e Designer Gráfico: Joseph Goodman



WWW.GOODMAN-GAMES.COM

GOODMANGAMES@MINDPRING.COM

EDIÇÃO BRASILEIRA

Título Original: Aerial - Adventure Guide - Volume Two Sellaine, Jewel of The Clouds

Tradução: CROM

Revisão: Cristiano

Logo Adaptado: Claudio Muniz

Editoração: Claudio Muniz



MITSUKAI

www.mitsukai-editora.com.br

mitsukai@mitsukai-editora.com.br

Av. Otavio Tarquino, 87

Nova Iguaçu, Rio de Janeiro

cep: 26001-970

Caixa Postal: 77074

SUMÁRIO

Introdução:	4
Capítulo 1: Usando Este Livro	4
Capítulo 2: Sellaine a jóia das Nuens	6
Capítulo 3: Reinos Aéreos	17

Baseado nas regras do Dungeons & Dragons © originalmente criado por Gary Gygax e Dave Arneson e no novo Dungeons & Dragons © criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

d20 System and the d20 System logo are Trademarks owned by Wizards of the Coast and are used according to the terms of the d20 System License version 1.0. A copy of this License can be found at www.wizards.com.

INTRODUÇÃO

Fixe em sua mente uma imagem da fantasia típica em seu mundo de campanha. Não imagine uma cena baseada em um mapa, ilustração ou mesmo uma pintura. Ao invés disso entre dentro do mundo. Veja, sinta e ouça pelos olhos de um simples camponês. Olhe ao seu redor e se torne o camponês. Talvez esteja em uma densa floresta, um campo exuberante com céus límpidos como uma bela tarde de verão. Quiçá ele seja um nômade do deserto viajando sob as dunas, aparentemente infinitas uma imensidão inexorável de areia castigada pelo sol. Ou quem sabe este camponês esteja perdido em um mundo de trevas habitado por vampiros, lobisomens ou coisa pior, quando o sol se põe e a lua se levanta no céu ele deve procurar o melhor abrigo que puder. Embora o mundo seja muito variado, poucos observam o céu ou se importam com as nuvens a não ser que sejam tempestuosas.

A maioria das aventuras e muitos cenários de fantasia ocorrem em lugares longe do alcance do sol. Heróis se aventuram por ruínas ancestrais, fortalezas perdidas ou cavernas profundamente cavadas dentro da terra. Geralmente o sol é uma visão que anuncia o fim de uma aventura e o retorno a civilização.

Não é?

Em um mundo onde a magia é comum e deuses exercem sua influência ou caminham pelos reinos é possível que nosso camponês ao observar o céu e as nuvens contemple um reino flutuante. Da mesma forma que próximo ao seu reino uma feroz guerra entre orcs e

anões pode está ocorrendo, talvez uma batalha ainda pior esteja acontecendo entre os reinos aéreos ou mesmo alguns navios-arcãos enfrentando wyverns que ameaçam suas cidades. Afinal se aventuras podem acontecer no solo por que não podem ocorrer nos céus?

Bem-vindo a Sellaine um reino das nuvens, uma cidade fantástica que flutua sobre o mundo. Sellaine é uma jóia, o coração das nações dos elfos do céu e está localizada na principal rota comercial. O material apresentado neste livro permitirá a você ampliar suas aventuras nos reinos aéreos. Serão descritas algumas regiões estabelecidas nas nuvens como a grande metrópole Sellaine suspensa no ar por magia elemental, a torre abandonada de um arquimago e algumas outras áreas de importância. Todo o material pode ser usado em qualquer cenário de campanha. Afinal de contas, não será necessário mudar mapas e, quase sempre, existirá espaço de sobra nas regiões aéreas de seu mundo.

Este é o segundo livro da série Aerial, que trará uma grande ambientação para aventuras baseadas nos reinos flutuantes. No primeiro livro, Regras do Céu, foram apresentadas regras para combates aéreos, novos monstros, novas raças e outros materiais essenciais para um jogo nos ares. Mesmo sendo recomendado usar o primeiro livro, não é essencial para compreender este volume.

CAPÍTULO I

Usando Este Livro

Este livro se apóia na existência de terras e reinos longe da superfície de seu mundo de campanha. Assuma que não existe diferença entre este mundo e o que você utiliza. A cosmologia de sua campanha não será afetada pelo que será apresentado aqui. O material neste livro pode ser usado em qualquer mundo de campanha seja ele um mundo plano flutuando em um rio cósmico ou suspenso por elefantes em cima de tartarugas. Se seu mundo tiver céu e nuvens, os reinos aéreos e as nuvens-ilhas podem ser usados facilmente.

Reinos Aéreos e Cenários

Este livro está dividido em duas partes. Capítulo 1 detalha Sellaine, uma grande civilização erguida nos reinos aéreos. Mas é um reino entre muitos outros que podem existir nos céus de seu mundo, Sellaine é um grande império de elfos do céu. O capítulo 2 apresenta novos povos, fenômenos e locais que podem ser explorados pelos aventureiros.

Ao acrescentar estes reinos aéreos em sua campanha, o primeiro passo é considerar como eles se enquadram em seu mundo e nas tramas que o permeiam. Em



alguns casos você pode simplesmente ocultar ou negligenciar as origens destas regiões como se os seres da superfície não conhecessem sua existência. Este é o melhor modo para aventuras curtas.

Por outro lado se desejar jogar uma campanha longa em um mundo publicado ou criado por você será necessário criar ramificações e interações dos reinos aéreos em seu jogo. Se seus jogadores estão familiarizados com o cenário habitual de jogo, seja por que é um cenário popular ou pelos longos anos de aventuras o aparecimento súbito destes novos reinos pode ser estranho e incoerente. Antes de acrescentar este material reserve algum tempo para encontrar um bom motivo e os ajustes necessários. A seção seguinte descreverá alguns parâmetros para auxiliá-lo na expansão de suas aventuras aéreas.

Integrando os Reinos Aéreos

Reinos aéreos não devem ser vagos, todos devem ter um motivo para existir, uma história que descreva como e porque existe e como interagem com as demais civilizações. É possível que alguns tenham contato com reinos do solo ou quem sabe estão em guerra contra eles. Pense na interação entre as raças, governos e personagens.

História

Em primeiro lugar você deve definir a origem dos reinos aéreos – no Aerial volume 1 existe uma origem que pode ser usada. Os reinos aéreos foram criados há muitos séculos ou são um fenômeno recente em seu mundo?

No primeiro caso, os reinos aéreos terão uma história extensa e rica, uma cultura complexa como os grandes reinos da superfície. Devido a sua longa existência é provável que possuam interação política, comercial e social com os povos do solo ou quem sabe evitem a interação mesmo não escondendo suas existências. Esta é a melhor opção para campanhas que estejam em fase inicial ou preste a iniciar.

Se os reinos aéreos forem um fenômeno recente, você terá um pouco mais de flexibilidade para delinear estas regiões em seu mundo. Talvez estas nuvens-ilhas tenham vindo de um reino distante e viagem pelo globo sem se fixarem em nenhum lugar. Um portal dimensional pode ter sido aberto entre seu mundo e um plano elemental, trazendo diversas nuvens-ilhas e criaturas. Talvez as civilizações aéreas estejam fugindo de um mundo em destruição ou assolado por um grande mal. Eles ainda não terão feito contato com os seres da superfície, talvez com o passar do tempo eles forjem alianças com os outros povos, mas no momento poucas pessoas e reinos estão atentos para sua existência. Esta é a melhor opção para aventuras que já estejam em andamento em algum mundo “conhecido” pelos jogadores.

Não é difícil acrescentar os reinos aéreos em suas aventuras, basta escolher um dos métodos acima ou criar outra explicação, se você planejar criar um novo mundo ou iniciar uma aventura poderá acrescentar o conteúdo deste livro com mais facilidade, mas nada

impede que acrescente em um mundo já existente. Cuide apenas para que não fique sem lógica, encontre um motivo para a existência destes reinos ou use apenas em aventuras aéreas.

Estabelecendo Ligações

A existência destes reinos pode não causar mudanças radicais no estilo de RPG fantástico, mas podem causar grandes impactos no cenário como um todo.

Os transportes aéreos são suficientemente versáteis para tornar as distâncias muito menores e são uma “tecnologia mágica” que afetará radicalmente seu cenário. Se navios-arcãos, grifos treinados ou artefatos mágicos como tapetes mágicos são muito comuns em sua campanha o comércio, as batalhas e as viagens sofrerão mudanças significativas. Assim poucos exércitos irão combater sem algum tipo de apoio aéreo e mesmo as viagens por regiões hostis como desertos, oceano e áreas desoladas serão muito mais fáceis e comuns para grandes caravanas mercantis. Impérios longínquos farão contato muito mais facilmente gerando um tipo de globalização.

As principais cidades comerciais devem possuir portos e atracadouros projetados para o tráfico aéreo. Permitindo que as embarcações aéreas possam trafegar sem problemas entre as cidades, gerando uma rota segura e eficiente. A civilização será mais ampla cobrindo maiores áreas indo a regiões que não seriam de acesso fácil por outro meio de transporte. Este desenvolvimento pode gerar muitas guerras entre culturas civilizadas e selvagens pela grande e rápida expansão dos principais reinos. Novas paragens e riquezas são encontradas com mais rapidez que o convencional para os mundos de fantasia tradicionais. Estes são fatos importantes para você avaliar antes de acrescentar navios-arcãos em seu mundo. Feitiços, magias, artefatos maravilhosos e criaturas voadoras serão frequentes na maioria das cidades e reinos do mundo.

Reinos Ocultos

Se tais acréscimos e desenvolvimentos não soam bem para você, pode restringir as viagens aéreas ou manter esta tecnologia longe da superfície. Mesmo que civilizações possam prosperar nas nuvens-ilhas o comércio, as viagens e o contato entre os reinos aéreos serão raros. Além disso o contato entre céu e terra é ainda mais raro. Talvez navios-arcãos sejam quase impossíveis de serem construídos. Afinal de contas pode ser que não exista material adequado para a construção de tais veículos nas nuvens-ilhas. Com isso os reinos aéreos serão solitárias ilhas que flutuam pelo céu. Cada reino pode ser auto-suficiente e não se importar com a existência de outros. Outras nuvens-ilhas são lendas ou rumores, enquanto o mundo da superfície pode ser considerado um outro plano existencial. Os habitantes das nuvens podem até ter visto o mundo da superfície, mas acreditam que a vida não possa existir lá. Para alguns povos dos ares a superfície pode ser um lugar de terror e mistério.



Lá e de Volta Outra Vez

Além de considerar os reinos aéreos existe outra questão de muita urgência: como ficam os personagens e como levá-los até lá? Os reinos aéreos podem ser fascinantes, mas se os personagens não puderem chegar até eles será difícil conduzir uma aventura.

Se os reinos aéreos forem parte integrante de seu mundo de campanha, então uma viagem até eles será simples. Se navios-arcãos são comumente usados para comércio e viagens os personagens podem simplesmente comprar uma passagem.

Esta solução é mais fácil e deixa a magia a um patamar bem elevado. Mas a maioria das campanhas não são caracterizadas por cidades nas nuvens e reinos erguidos sobre as nuvens. Assim os jogadores (leia-se personagens) terão que encontrar estes fascinantes reinos. Descobrir um novo reino pode injetar uma dose de energia e vitalidade em uma campanha, principalmente em aventuras longas onde os personagens já viram quase tudo. Um navio-arcano é algo realmente incrível apesar de, a maioria, navegar nos céus em meio a demônios cuspidores de ácido, seres de outra dimensão e muitos outros perigos. Elementos que podem trazer muita fascinação para os jogadores.

Você como Mestre de Jogo pode usar vários artifícios se desejar usar os reinos aéreos encarando-os como desconhecidos e incomuns. Portais mágicos e teleportação são os mais simples e podem ser o suficiente, embora tire um pouco da grandeza das viagens aéreas permite levar os personagens para lugares nas nuvens sem que eles percebam de imediato. Talvez enquanto exploram um calabouço os PJs encontrem um portal mágico esculpido em uma parede e ao atravessá-lo acreditam que ainda estão no mesmo calabouço. Porém, estão dentro de um templo em algum reino aéreo. Tão logo cheguem a “superfície” eles constatarão que estão em um ambiente diferente e não conseguem retornar pelo portal que é de via única.

Os personagens podem conhecer um arcano (personagem capaz de usar magia) que deseja explorar os céus. Este arcano pode até ser um dos PJs especializado em magias do ar, que depois de alguns meses de trabalho consegue construir um protótipo de máquina voadora e contrata os personagens para lhe acompanhar em uma viagem de exploração. Isso permite apresentar os reinos aéreos e acrescentá-lo em sua aventura sem tornar as viagens aéreas comuns. Talvez o navio-arcano seja um artefato perdido ou mesmo uma tecnologia esquecida pelo tempo. Você também pode usar as histórias de Jasão e os Argonautas como base para sua aventura (levando-a para os ares). Talvez o navio seja pego em uma forte corrente de ar, natural ou não, e esteja perdido entre os reinos aéreos levando os personagens a buscarem o caminho de volta.

Outra opção é trazer os reinos aéreos até a superfície para que os personagens os encontrem. Talvez algum navio-arcano seja abatido e caia. Os sobreviventes podem dizer de onde vieram e se oferecerem para levar os aventureiros, que os ajudarem, até lá quando seu navio

for concertado. O navio acidentado também pode ser usado como artefato de barganha política com nobres rivais por seu alto valor comercial e combativo. Os personagens podem ajudar a tripulação do navio a sobreviver em meio às ameaças políticas e os interesses escusos de nobres. Alguém pode seqüestrar os tripulantes para negociar com seu povo a troca por um navio-arcano funcional. Ou quem sabe convencer a tripulação que os PJs são criminosos e assim convencer os elfos do céu a ficarem do seu lado contra o resto do mundo, forjando uma aliança.

Finalmente, os personagens podem decidir viajar para as nuvens depois de descobrirem um artefato mágico que lhes permita voar. Quem sabe descobrem um pergaminho, perdido há muito tempo, com magias que permitem voar e que descreva as maravilhas dos reinos do céu. Também existe a possibilidade de apenas usarem o artefato ou magia para voar ao encalço de um maligno dragão que parece guardar riquezas e segredos nas nuvens.

Se Tudo Falhar

Lembre-se que nada impede que as localidades apresentadas neste livro sejam usadas como ilhas que os personagens podem descobrir velejando pelos oceanos. Isso é possível com poucas alterações. Outra alternativa é usar estes reinos como ilhas no plano elemental do ar, em aventuras de viagem dimensional. Embora sua versão deste plano elemental possa ser diferente, estes são geralmente um tipo de espaço infinito com ventos severos tornado fácil acrescentar estas nuvens-ilhas. Viagem Planar é uma boa opção para personagens de alto-nível ou em aventuras épicas. Também é possível colocá-los no plano astral ou qualquer outro tipo de plano existencial.

O conteúdo deste livro pode ser usado livremente por você, acrescentado como um todo ou apenas pequenos elementos. Faça o que achar melhor para sua aventura e divirta-se.

CAPÍTULO II

Sellaine, a Jóia das Nuvens

Uma jóia reluzente dos reinos aéreos, Sellaine é um grande centro político, econômico e militar dos reinos aéreos. Esta grande cidade possui poucos recursos próprios. Na verdade o reino não é grande o bastante para comportar muito mais que suas cidades. Sellaine está localizada em uma nuvem-ilha que se assemelha a um cone de cabeça para baixo. Planícies se estendem em sua parte mais elevada em uma considerável porção de terra que podem ser usadas como campos de cultivo, mas Sellaine não produz ou possui recursos naturais.

Geralmente as cidades surgem por dois motivos principais: localidade e recursos. Afortunadamente Sellaine está em um dos pontos mais importantes de comércio e relações diplomáticas entre os reinos aéreos. Este magnífico reino vaga pelo céu como os ventos

sazonais. De modo geral os padrões aleatórios dos ventos torna quase impossível prever como um determinado reino irá se deslocar pelos ares, o que dificulta muito o comércio. Porém Sellaine é uma das poucas exceções. Flutuando bem alto ela segue o mesmo curso ano após ano. Alguns acreditam que Sellaine é abençoada e protegida pelos deuses. Os elfos do céu (ver Aerial volume um) acreditam que seu deus Laelus criou Sellaine como um presente para eles. De acordo com a lenda este reino foi o primeiro a ser erguido nos céus para que os elfos pudessem viver com conforto e prosperidade. Depois de alguns anos muitos colonos partiram para estabelecer novos reinos em nome de Laelus.

Por possuir uma rota privilegiada e previsível Sellaine é ideal para todos os demais reinos realizarem suas negociações e pactos políticos. Como se desloca por regiões diferentes do céu é grande a variedade de culturas, raças e mercadores que podem ser encontrados aqui, vendendo mercadorias e comprando de outros tornando acessível artigos que não poderiam ser encontrados em outros lugares facilmente. Se as viagens entre o céu e as cidades da superfície são comuns o volume de pessoas e mercadorias será muito maior. Mesmo que alguns reinos façam comércio direto com outros reinos aéreos a maioria não possui recursos ou mesmo interesse suficiente para viajar pelos céus. Sellaine supre estas necessidades e viabiliza os reinos com menores recursos possam vender ou comprar o que necessitam.

ESTATÍSTICAS

População: 15.000 (12.000 elfos, 1.000 anões, 1.000 halflings, 600 humanos, 300 gnomos, 100 outros).

Forma de Governo: República.

Exército: Soldados da cidade: 800 guerreiros elfos, incluindo 80 magos, 100 clérigos e 20 bardos; Possuem 12 navios-arcanos de guerra.

História

Sellaine foi o primeiro reino élfico e como dizem as lendas foi criado por Laelus como o centro para a civilização élfica que seria formada nos céus. Durante seus anos de existência a cidade passou por momentos de prosperidade e decadência. Contudo sua localização, estrutura e origem divina asseguram que ainda seja um formidável reino governado pelos elfos do céu.

O evento mais importante e trágico na história da cidade foi a Noite dos Mil Fogos. Água é um valioso recurso em qualquer reino aéreo. Muitos reinos não possuem grandes lagos ou reservas de água e contam com as poucas chuvas das nuvens superiores para manter suas colheitas e reservas de água potável. Com a dificuldade da água o fogo é uma grande ameaça para qualquer cidade erguida nas nuvens-ilhas. Conspiradores decidiram usar isto como uma vantagem. Aliados a seres dos planos infernais planejaram tornar a cidade um reino de chamas e protegidos por magia tomar para si todos os tesouros os seus tesouros. Por pouco não conseguiram seu intento. Invocando uma pequena horda de demônios do fogo os conspiradores conseguiram

destruir os principais pontos da cidade. Os defensores de Sellaine estavam ocupados com as chamas que se alastravam pela cidade, permitindo que estes arcanos e seus diabólicos aliados chegassem ao distrito do templo. Por sorte um acólito de Laelus conseguiu soar o alarme. Enquanto o fogo impedia a maioria dos soldados de responder ao chamado um pequeno grupo de paladinos, clérigos e feiticeiros tomaram a frente na proteção do templo. Os conspiradores e demônios foram derrotados, assim muitos artefatos e ícones religiosos foram protegidos. Além disso a derrota forçou os demônios a voltarem para seu plano, mas alguns ainda tiveram tempo de lançar uma chuva de fogo causando uma grande destruição. A cidade levou muitos anos para ser reconstruída.

Desde de então é exigido que magos, feiticeiros e todos os arcanos (indivíduos capazes de usar magia) se registrem na sede da guarda e todos os artefatos mágicos devem ser informados as autoridades. Navios-arcanos que se aproximem são conduzidos por uma pequena esquadra de soldados comandadas por clérigos de Laelus que usam poderes para identificar magia e artefatos dentro deles. Artefatos com poderes relativos ao fogo são confiscados. Arcanos, além de se registrarem, têm que passar em um posto de guarda todos os dias. Lançar qualquer tipo de magia ofensiva, mesmo uma que não provoque dano colateral como um projétil, é severamente punido com uma semana de prisão e uma multa de 100 PO. Assim os magos devem tomar cuidado com suas habilidades, mas por outro lado Sellaine pode ser um excelente refúgio contra inimigos com a capacidade de usar magia.

A cidade vem resistindo, desde então, a ataques e invasões de piratas. Algumas vezes os elfos do céu foram forçados a se manterem protegidos em grandes refúgios, entretanto a cada ano desenvolvem uma força de defesa cada vez mais eficiente e em pouco tempo serão fortes o suficiente para retaliar qualquer tipo de ataque. A cidade não é atacada há quase 400 anos, todos sabem do risco de tentar invadi-la e ter que enfrentar a ira de todos os elfos do céu. A posição política da cidade como principal eixo de comércio e relações políticas asseguram que a maioria das raças vejam Sellaine como responsável por sua prosperidade econômica e atacar a cidade seria burrice. É dito que um conquistador tem maior chance de dominar Sellaine controlando suas principais atividades do que tentando destruir seus muros.

Governo

O governo e administração de Sellaine são uma preocupação dos comerciantes que, de alguma forma, dependam dela. Impostos, leis, taxas nas docas e outros assuntos legais e relativos ao comércio na cidade têm grande repercussão até mesmo em outros reinos aéreos. Poucos comerciantes não seriam afetados de algum modo se o governador da cidade optar em elevar impostos ou restringir a comercialização de algum artigo. Assim a política da cidade é um assunto comum nas conversas dentro e fora da cidade.





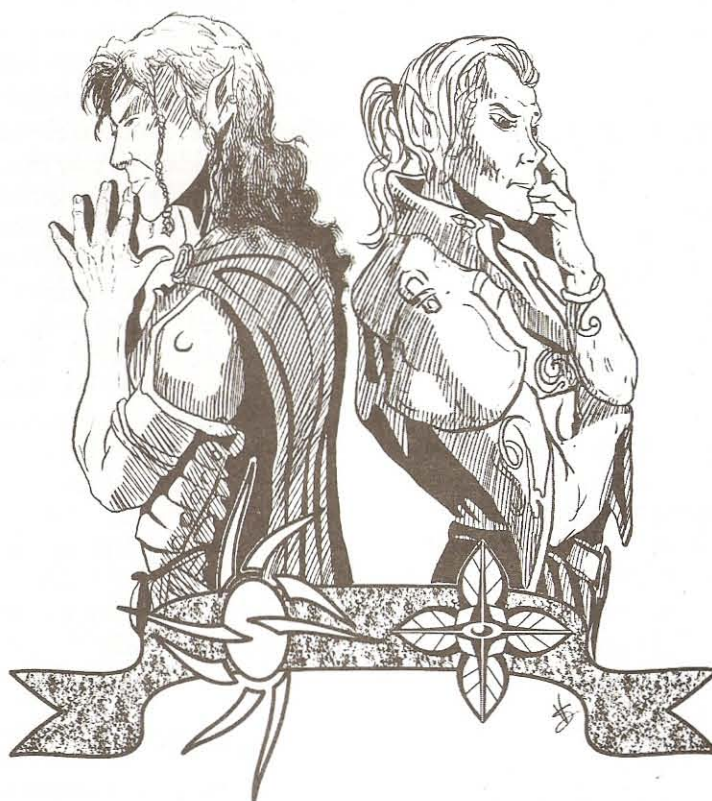
Sellaine é muito importante para um único elfo governar, há muito em jogo e muita responsabilidade para apenas um indivíduo deter o poder. Assim um conselho de nobres rege a cidade. Os sete membros deste conselho são eleitos através de votação. Qualquer comerciante pode alugar terras dentro da cidade, para fins comerciais, por um custo anual de 1.000 PO (peças de ouro) mais os impostos e assim ter direito de integrar o Conglomerado pagando o imposto de votação. A maioria dos negócios e poder de voto são destinados aos elfos do céu e podem ser reivindicados pelos descendentes de uma das doze famílias que originaram a cidade, mesmo os que não residam na cidade. Isso faz com que o tamanho do eleitorado oscile de ano para ano. Porém o eleitorado deve ser composto de no máximo 50% de elfos que pagam o imposto de votação. O equilíbrio do voto é feito pelos não-elfos que mantêm moradia permanente e também pagam o imposto. Estas leis, atualmente, são intensamente combatidas por alguns comerciantes e nobres. As classes nobres acreditam que estão em número suficiente para decidirem quem governará, enquanto os humanos, anões e gnomos que negociam dentro da cidade discutem sua posição desprivilegiada, sendo em número muito menor é quase impossível opinar ou influenciar a política de Sellaine. Os que não são elfos são forçados a se aliar com elfos das casas nobres para, de algum modo, tentar influenciar a legislação a seu favor. Porém, alguns elfos também se dividem na questão da escolha e apóiam comerciantes de outras raças na tentativa de parecerem imparciais. A maioria dos elfos consideram este regime ultrapassado e repugnante e insistem em afirmar que somente os elfos têm o direito de reger Sellaine. Estes debates e diferenças de opinião geram uma grande divisão tendo de um lado os elfos e os nobres tradicionalistas que lutam para manter o poder e controle da cidade e do outro a nova geração de mercadores e seus aliados que reivindicam a supremacia em Sellaine. Rumores recentes apontam que as famílias

tradicionais planejam indicar apenas três dentre eles para se elegerem, e usarão intimidação e pressões econômicas para controlar outros com direito de voto. Embora este esquema possa garantir um maior controle sobre os votos, reduzindo a quantidade de eleitores a lei atual não estipula uma quantidade mínima de eleitores, só garante que qualquer um que pague o imposto de votação tem seu direito assegurado.

Os sete membros do conselho são os burocratas que traçam as leis e cuidam da administração dos recursos da cidade. As leis são sugeridas pelo Conglomerado – um tipo de associação de comerciantes com poder de voto –, mas cabe ao Conselho aprovar e decidir as leis que serão aplicadas. Qualquer lei deve ser aprovada pela maioria dos integrantes do Conselho. Como estes são eleitos por alguns segmentos do mercado, suas leis costumam refletir os desejos destes segmentos.

Todo ano o Conglomerado muda seja pelo não pagamento do imposto de votação por algum membro ou pela entrada de novos associados. A cada ano devem

escolher um único indivíduo para ocupar uma cadeira no Conselho, o mandato de cada conselheiro dura 7 anos. O primeiro ato do Conselho costuma ser o estabelecimento do Imposto de Votação do ano corrente, sempre o fazem levando em conta o número aproximado de membros que desejam permitir integrá-lo. Um sistema de experiência assegura que os mais velhos em Conglomerados anteriores, estes anos de serviço não precisam ser consecutivos, são os primeiros a determinar quem ocupará a cadeira do Conselho.



Jogos Políticos

As duas principais facções políticas dentro de Sellaine são os tradicionalistas que lutam pela supremacia dos elfos de classe nobre e os progressistas que buscam mudanças nas tradições e querem tornar Sellaine uma cidade com mais chance para os que não pertencem às classes nobres e não são elfos.

Os tradicionalistas são liderados pela Casa de Tananliel, a mais velha e respeitada família nobre da cidade. O patriarca Tananliel foi o primeiro a chegar em Sellaine e desde então sua família exerce um papel fundamental em todos os eventos do reino. Os Tananliels possuem os principais imóveis da cidade e são responsáveis pelas expedições que fundaram as mais prósperas cidades nos reinos aéreos. Sua grande riqueza provém de suas cotas em muitas companhias mercantis. A maioria dos integrantes desta família estão fortemente ligados a adoração de Laelus possuindo muitos clérigos e paladinos dentre seus parentes. Costumam julgar as pessoas não por seus bens ou ações, mas sim por sua linhagem e não vêem com bons olhos os que não são nobres. Têm a reputação de serem arrogantes e moralistas, os que tudo sabem. Tal postura lhes garante a antipatia dos novos comerciantes e representantes de outras raças.

A casa de Sylviel, um respeitável clã de comerciantes, encabeça o movimento progressista. Eles acreditam que Sellaine é o centro mundial do comércio e deve direcionar toda sua força e atenção para atividades mercantis e toda a política deve ser guiada para este intento. Com este fim os Sylviels apóiam qualquer legislação ou movimento político que se oponha à autoridade dos tradicionalistas. Esta postura torna os Sylviels muito popular entre humanos, anões e outros desfavorecidos que sempre apóiam as iniciativas dos Sylviels. Muitos acreditam que os Sylviels fizeram fortuna com contrabando e outras formas ilegais de comércio. Embora não exista suspeita de assassinatos ou outros crimes graves é sabido que em qualquer porto os membros desta família negociam com ladrões e possivelmente apóiam grupos criminosos. Os tradicionalistas se opõem aos Sylviels, mas não são capazes, ainda, de combater seus ideais pelo grande apóio que possuem junto aos comerciantes menos privilegiados.

Entre os progressistas e tradicionalistas se destaca o Almirante Menathius Truewind, chefe das frotas de Sellaine. Como o berço do comércio e cultura élfica, as defesas de Sellaine são de responsabilidade de todos os reinos élficos e seus aliados. A força militar é uma ferramenta para assegurar o bem-estar da cidade e manter a ordem apesar das maquinações e duelos políticos, assim os reinos élficos enviam contingentes de soldados de elite e esquadrilhas de navios-arcãos para proteger Sellaine. O chefe da guarnição é escolhido por um conselho de almirantes. Truewind recebeu seu posto por suas habilidades e, principalmente, pela eficiência com que destruiu uma grande frota de piratas e um grande dragão vermelho e seus seguidores. Ele é um homem de poucas palavras com semblante sempre sério que, mesmo conhecendo bem, acha a política algo muito indireto. Preferindo que Tananliels e Sylviels fossem para o inferno com suas jogadas e corrupção deixando a cidade nas mãos de sua guarnição. O almirante Truewind é responsável em manter seus homens bem organizados e cobrindo todos os eventos sociais e festividades realizadas no reino devendo manter

o Conselho informado sobre tudo, algo que ele detesta. Alguns políticos murmuram que o almirante gasta muito tempo organizando expedições para atacar tocas de monstros, nas proximidades, e ataques a piratas que não ousariam atacar a cidade. Truewind respondeu publicamente que o ataque é a melhor defesa, porém ele simplesmente adora a emoção da batalha e prefere se manter ativo e sempre preparado. Respeita qualquer um que se mostre contra os desejos de Tananliels e Sylviels.

O Conselho é composto pelas 7 pessoas mais importantes da cidade. São eles:

Luvien Tananliel: O primogênito dos Tananliels, este velho elfo é um ferrenho tradicionalista que mantém todos que não tenham sangue nobre bem distante e prefere que todos os não-nobres vivam fora da cidade.

Pendra Tananliel: Já foi uma paladina e seguidora de Laelus, é neta de Luvien e como ele profundamente tradicionalista. Ela acredita que a nobreza tem o direito de reger, mas não se opõe aos direitos dos cidadãos e demais comerciantes.

Ragast Sylviel: É o mais jovem membro do conselho, Ragast é um playboy hedonista e é o maior pesadelo dos Tananliels. Ragast tem pouco respeito pela nobreza e constantemente age contra seus princípios. Ele frequenta bordeis e casas de jogos nas sujas ruas da cidade cultivando uma imagem extremamente popular. Rumores têm sido levantados contra ele, o mais recente é o comércio de drogas.

Dellir Silvercloud: Durante anos Dellir serviu na marinha dos elfos do céu, mas decidiu retornar a Sellaine. Por não pertencer a uma casa tradicionalista e com seu treinamento militar ele julga cada assunto de forma direta e visando apenas o bem da cidade, isso o tornou um moderador no conselho. Seu voto costuma ser usado para decidir assuntos de muita importância.

Taern Skywander: Taern fez fortuna buscando reinos aéreos em regiões isoladas e estabelecendo comércio com eles. Como um progressista ele acredita que a nobreza é muito estática e sem visão de futuro para permanecer no poder. Seu traço mais marcante é sua mania de usar analogias e histórias de seus tempos como capitão mercantil para fazer observações sobre os últimos acontecimentos.

Lindriel Sunstream: Filha de Lilo Sunstream um aclamado elfo aventureiro e explorador. É a rainha mercantil, Lindriel adora a política e sabem bem como utilizá-la a seu favor. Ela apóia os progressistas pelas melhorias que foram prometidas a sua família, mas ela se deixa levar mais pela luta contra oponentes astutos do que pela convicção de uma Sellaine modernizada. Ragast já fez várias tentativas para seduzi-la, porém ela o considera decadente e vazio.

Mercir Stargem: É o mais antigo elfo no conselho, sua preocupação primária é a segurança da cidade e a execução das leis. Para o desânimo do almirante Truewind, Mercir pede sua presença constantemente nos debates do conselho para ter uma



visão militar dos assuntos a serem votados. Mercir é velho e experiente e se recorda bem dos últimos ataques contra a cidade e sabe que a menos que Sellaine seja um porto seguro não será o principal ponto de comércio dos reinos aéreos por muito tempo. Mercir apóia os tradicionalistas, não por sua lealdade as casas nobres, mas sim por acreditar que a estabilidade oferecida pelas regras da nobreza é a essência para uma defesa perfeita da cidade.

Uma Volta Pela Cidade

Visto que as edificações de Sellaine estão fixas dentro de uma estrutura de nuvens que formam um funil, percorrer a cidade pode ser um desafio. O viajante precisa ficar atento ao descer ou subir por suas alamedas íngremes que seguem como uma perigosa espiral. Cada terraço está em um nível dentro do cone de nuvens. Existem poucas ruas que ligam cada um dos pavimentos desta cidade. As duas ruas principais são a Rua do Ouro e a Rua da Prata, ambas passam pela área das docas e são percorridas por milhares de pessoas todos os dias. Estas ruas não seguem um caminho reto elas serpenteiam do topo até o fundo tornando o deslocamento por elas mais fácil, se fossem retas a inclinação seria quase intransponível.

Existem navios-arcanos de pequeno porte, semelhantes a barco a remo, que fazem transporte público entre os vários níveis da cidade. Em algumas aéreas estes pequenos barcos são como um enxame de

moscas. É exigido que o passageiro mantenha uma mão sempre segura ao barco e muita atenção no que vem por cima e por baixo para evitar acidentes. A tarifa padrão é 1 PP (peças de prata) por nível que se deseje alcançar e 5 PP adicionais para ir ao outro lado da cidade.

Forças da Lei

A cidade é patrulhada por grupos de seis guerreiros elfos acompanhados por um clérigo de Laelus ou um mago especializado em magia ofensiva. Os guerreiros são de primeiro nível, enquanto o clérigo ou mago é de segundo nível. A cidade também mantém um batalhão de elite de 100 guerreiros de 4º nível.

Típico Soldado de Sellaine, elfo guerreiro nível 1: ND ½, humanóide (médio), DV 1d8, PV 4, Iniciativa +1 (Des), Deslocamento 9, CA 18 (+1 Des, +5 armadura, +2 escudo), Ataque corpo a corpo +1 (1d8 lança) ou +1 em espada curta (1d6) ou +2 em arco longo (1d8), qualidades especiais: raciais, tendência leal e bom, testes de resistência: Fort +2, Ref +1, Von +0, Habilidade: For 11, Des 13, Cons 10, Int 10, Sab 11, Car 9.

Perícias: Ouvir +2, Observar +2, Talentos: Foco com Arma (Arco longo).

Pertences: Lança longa, espada curta, arco longo, 10 setas, escudo grande, cota de malha, apito de alarme.

Clérigo de Laelus, elfo clérigo nível 2: ND 2, humanóide (médio), DV 2d8, PV 12, Iniciativa +1 (Des), Deslocamento 9, CA 18 (+1 Des, +5 armadura, +2 escudo), Ataque corpo a corpo +2 (1d8 maça pesada de alta qualidade) ou ataque a distância +2 (1d8 arco leve), habilidades especiais: magias clericais, qualidades especiais: relacionadas a mortos vivos e domínios do bem e ar, tendência leal e bom, testes de resistência: Fort +3, Ref +1, Von +5, habilidades: For 10, Des 12, Cons 11, Int 10, Sab 14, Car 11. Perícias: Concentração +5, Conhecimento (religião) +5. Talentos: Magias em Combate.

Magias (4/3+1): 0 - Detectar Magia (x2), Detectar Veneno, Luz. 1º - Benção, Comando, Arma Mágica, Proteção Contra o Mal.

Pertences: Maça pesada de alta qualidade, arco leve, 10 setas, escudo de madeira grande, cota de malha, símbolo santo, apito de alarma, poção para curar ferimentos leves (x2).

Guarda Mago, elfo mago nível 2: ND 2, humanóide (médio) DV 2d4+3, PV 9, Iniciativa +1 (Des), Deslocamento 9 metros, CA 11 (+1 Des), Ataque corpo a corpo +1 (1d6 cajado) ou a distância (1d8 arco leve de alta qualidade), habilidades especiais: magias, qualidade especial: familiar (coruja), tendência leal e bom, testes de resistência: Fort +0, Ref +1, Von +3, habilidades: For 10, Des 13, Cons 10 Int 14, Sab 11, Car 9.



Perícias: Alquimia +7, Concentração +5, Conhecimento (arcano) +7, Identificar Magia +7. Talentos: Vitalidade.

Magias (4/3): 0 – Pasmal, Detectar Magia, Mãos Mágicas, Raio de Gelo; 1º – Armadura Mágica, Míssil Mágico, Animar Cordas.

Pertences: Cajado, arco leve de alta qualidade, 10 setas, 10 metros de corda, apito de alarme, porção para curar ferimentos leves, varinha para detectar magia.

Os guardas reagem rapidamente a qualquer erupção de violência. Como o crime é ruim para os negócios, as áreas das docas e mercados são patrulhadas com intensidade. Já os subúrbios e partes mais baixas de Sellaine não recebem a mesma atenção.

O crime mais grave e perigoso é o incêndio. Qualquer um pego usando magia do fogo ou causando algum tipo de incêndio recebe prisão de 10 anos e multa de 5.000 PO (peças de ouro). Qualquer utilização de magias ofensivas é punida com uma multa de 100 PO e uma semana de prisão. Em caso de autodefesa as autoridades costumam ser complacentes, mas os suspeitos de atividades criminosas não recebem tal benefício.

Outros crimes são tidos como violações menores e a multa é de 5 PO, crimes secundários como roubo são punidos com 1 a 4 anos de prisão e multa de 500 PO, assim como qualquer outro ato que ameace a segurança da cidade. Qualquer crime que por ventura não estejam descritos no código da cidade são julgados por um magistrado apontado pelo conselho.

SELLAINE:

GEOGRAFIA

Sellaine está situada dentro de uma nuvem-ilha em forma de funil. Na parte mais alta existem grandes planícies com pequenas áreas cultivadas, a produção é usada para a subsistência das fazendas situadas neste terraço. O reino é formada por várias porções de terra situadas em níveis diferentes indo do topo ao fundo do cone. Escadas e ruas inclinadas conectam um nível ao outro. Nos níveis superiores, conhecidos como pináculos, estão as docas, torres de guarda e as mansões das famílias mais ricas de Sellaine. Aqui também estão as edificações mais caras por receberem ar fresco e luz solar na medida certa. Nos terraços do meio estão os centros comerciais e as moradias de estrangeiros, nestas áreas mercados e armazéns são comuns. Nas regiões mais abaixo está a Cidade Baixa, um lugar com pouca luz onde raramente os guardas são vistos. Estivadores, empregados e outros trabalhadores vivem lá, organizações criminosas controlam casas de jogo, bordéis e outras atividades criminosas.

Os Pináculos

Os campos que cercam o nível superior do reino e os quatro primeiros terraços são os pináculos de Sellaine. O nível mais elevado é onde estão situada as defesas da cidade com torres de guarda e pontos de vigília

se espalham pela planície superior, neste nível também estão as principais docas. Armazéns, organizações mercantis e outros negócios ligados ao comércio estão espalhados pelos demais terraços que compõem os pináculos. Sendo a área mais nobre de Sellaine as propriedades das famílias nobres e tradicionais também estão situadas nos pináculos. Algumas famílias possuem pequenas propriedades enquanto outras vivem em grandes mansões construídas entre os campos na planície superior. Algumas famílias mercantis ganham dinheiro alugando terras para fazendeiros ou vendendo parte de suas colheitas pela cidade.

Distrito das Docas

Servindo como um porto para navios-arcãos e outros veículos de transporte aéreo, cada doca possui grandes plataformas de atracagem, armazéns para carregar e descarregar as mercadorias e pequenas acomodações para visitantes. Estas áreas são patrulhadas com intensidade, devido à proximidade das propriedades dos nobres. Ao contrário da maioria das cidades, Sellaine tem as docas mais limpas, calmas e seguras. As autoridades encorajam todos a partirem para as áreas comerciais ou cidade baixa. A lei de Sellaine proíbe qualquer um de permanecer nesta área mais de duas semanas.

As docas são cercadas de paredes de pedra. Grandes portões dão acesso para os distritos nobres e templos, mas à noite permanecem fechados e não são permitidas visitas ao distrito dos nobres sem uma carta de recomendação de alguma família nobre.

O Ninho da Gaivota: Esta é uma hospedaria típica das docas. Geralmente serve aos comerciantes e viajantes, pois os navegadores do ar preferem ir para a cidade baixa em busca de entretenimento. Phaerla Strongwind (elfa de 4º nível) é uma anciã e sempre cuida de seus convidados como uma avó.

Caneca de Morgan: Uma das hospedarias/taverna mais populares entre os comerciantes que vem para Sellaine. Bons preços, salas discretas para reuniões, bons quartos e boa música à noite. Morgan Escudo de Prata (anão de 4º nível) é o proprietário. Ele mantém tudo em perfeito estado para melhor servir seus clientes sempre providenciando boa comida e bebida. Morgan é o anão mais respeitado desta região e líder informal dos de sua raça e sempre que é possível promove reuniões políticas e sociais para os de sua raça.

Costa do Ouro

Costa do Ouro é o distrito onde vivem os nobres e onde estão localizadas as maiores e mais produtivas fazendas de Sellaine. Os campos deste distrito são calmos e pouco povoados. Os fazendeiros que vivem aqui são desconfiados e não vêm com bons olhos os moradores das cidades. Muitas destas famílias têm longa tradição na prestação de serviços para as casas nobres sedo prática comum trocarem serviços por parte dos lucros proveniente da venda das colheitas. Muitas famílias nobres sobrevivem apenas da produção de seus



campos outros querem apenas o bom ar do campo e belo céu límpido com seu sol brilhante.

Propriedades de Tananliel: A maior propriedade deste distrito. Esta mansão seus campos e pátios são os locais onde ocorrem os mais importantes eventos sociais e políticos de Sellaine. A mansão serve como moradia para a maioria dos Tananliels que vivem no reino. No edifício principal estão a cozinha, quarto de empregados e os aposentos da atual líder da família, Luvien Tananliel, junto com seu esposo e filhos solteiros. Várias obras de expansão acrescentaram divisórias a estrutura separando os quartos deles do resto da família. Durante as tardes de primavera os Tananliels oferecem banquetes em belas tendas montadas no pátio principal. A estrutura que mais chama a atenção nesta propriedade são os labirínticos jardins que formam belos símbolos no solo, quando vistos de cima.

Distrito do Templo

Controlada pela principal catedral a Laelus, esta área é um dos locais mais importantes para os elfos do céu por todo o mundo. Como Sellaine foi um presente do deus Laelus, os elfos do céu trabalham arduamente para honrar o deus com belos parques, esculturas de fino acabamento, mosaicos e outras formas refinadas de arte. Nada menos do que uma dúzia de templos estão neste distrito, o mais novo e maior está no centro, é a mais suntuosa e exuberante estrutura e pode ser vista a

longa distância. O líder atual é teocrata Paeris Skywander (elfo clérigo de nível 20), sendo o de maior hierarquia e responsável em propagar a adoração a Laelus. Existem alguns santuários menores que acomodam visitantes não-elfos, mas estas estruturas pequenas são mantidas perto dos portões do distrito e nenhum é provido com a presença permanente de um clérigo.

O Distrito do Templo não é apenas um lugar voltado para as práticas religiosas é também um excelente lugar para descansar, relaxar e para momentos de lazer. Seus belos jardins e parques ficam lotados em dias ensolarados com todos os tipos de pessoas em busca de descanso e lazer. A patrulha da cidade mantém uma vigilância intensa nesta área e a presença de muitos paladinos poderosos e clérigos tornam este o mais seguro distrito de Sellaine.

Centro Comercial

Composto por quatro terraços situados logo abaixo dos Pináculos é onde são realizadas as principais negociações e também é onde está o centro administrativo de Sellaine. Escuro e muito povoado, em comparação aos terraços superiores, ainda assim é o coração econômico de Sellaine. Comerciantes de quase todos os pontos do mundo podem ser vistos em suas ruas e lojas, mesmo sendo mais seguro que os terraços inferiores é menos protegido e limpo que os Pináculos.

Guilda dos Mercenários: Principal ponto de encontro de navegadores aéreos, soldados e outros que procuram emprego a bordo de um navio-arcano, esta guilda é uma simples fortificação localizada no ponto mais elevado do Centro Comercial. A guilda cobra uma taxa de 1 PO por mês, para cada sócio. Em troca faz às vezes de um agente intermediando os contratos entre mercenários e capitães e outros que desejem contratar um mercenário. A guilda recebe o pagamento por parte do contratante e só repassa para o mercenário quando este termina a tarefa. Em casos de desacordos entre as partes a guilda se encarrega de designar uma junta para julgar o caso.

O atual mestre da guilda é Rollo Finster (humano, leal e neutro de 4º nível), um comerciante aposentado que se orgulha da integridade da guilda durante seus longos anos de serviço. Ele sabe que os negócios da guilda são fundamentados na confiança de seus clientes e tem feito tudo para assegurar que todas as negociações sejam resolvidas da melhor forma possível. Porém a guilda está sobre grande pressão da família Sylviel que deseja comprá-la a qualquer custo. Poucos sabem que os Sylviels desejam ter controle sobre a guilda dos mercenários para usar seus membros e informações em sua ascensão política, pois muitas das casas nobres tradicionalistas usam os serviços da guilda e quem tiver o controle dela poderá



SELLAINE

PINÁCULO

Estes terraços é o mais belos e harmoniosos de todo o reino. Com belos templos e as mansões das famílias nobres e aristocratas.

CENTRO COMERCIAL

Estes quatro terraços são o centro comercial de Sellaine com guildas, mercados, bares e residências dos menos afortunados.

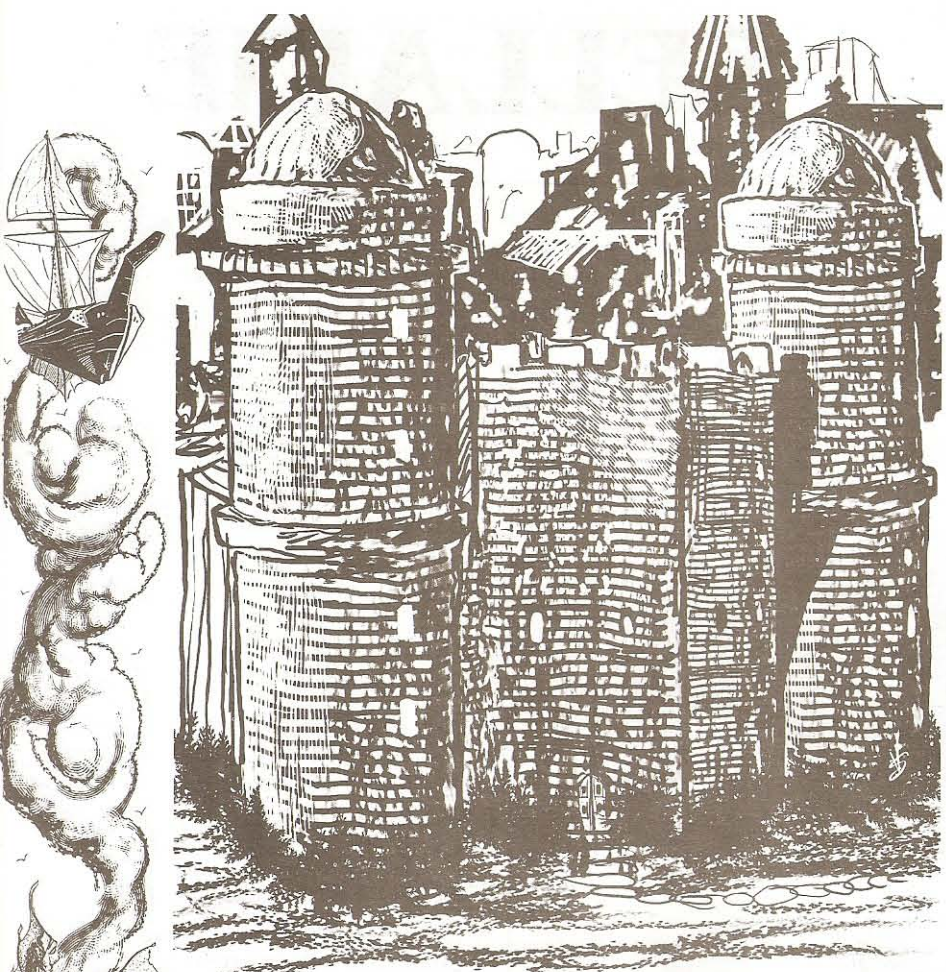
CIDADE BAIXA

É suja, perigosa e densamente habitada

ESGOTO PRINCIPAL

Toda a rede de túneis dos esgotos desemboca aqui.





manipular, de algum modo, estas famílias. Os Sylviels planejam usar a força da guilda para impor suas reformas no sistema, mas Rollo Finster não tem nenhuma intenção de vender este negócio, que está em sua família a muitas gerações. Com esta firme postura ganhou a inimizade dos Sylviels que agora estão usando vários artifícios para sujar o nome da guilda.

Os personagens podem acabar em meio a esta disputa, principalmente se forem guerreiros independentes ou aventureiros em busca de trabalho ou outros que estejam a serviço de alguma casa nobre ou grupo mercantil. Como a guilda depende dos contratos cumpridos para ter renda suficiente para se manter, a família Sylviel pode contratar aventureiros para atrapalhar ou mesmo sabotar os planos dos mercenários causando uma grande perda de dinheiro e sujando o nome da guilda, isso pode levá-la a falência.

Guilda Arcana de Sellaine: Uma única torre feita de pedra pintada de azul abriga esta guilda de magos. Mesmo estando dentro de um reino totalmente ligado as tradições da fé, esta guilda tem se esforçado muito para melhorar sua posição política dentro da cidade. Durante séculos, os magos e feiticeiros se mantiveram longe dos demais grupos dedicando seus esforços às pesquisas e estudos deixando a política e outras questões mundanas de lado. Outro motivo para se manterem isolados foi o ocorrido na Noite dos Mil Fogos quando alguns arcanos tentaram destruir a cidade. Mesmo não tendo dado apoio aos terroristas a guilda foi tida como

culpada por não ter policiado melhor seus associados. Desde então tem amargado uma redução em sua popularidade. Recentemente os progressistas chamaram a atenção dos líderes desta guilda, que durante anos tem aceitado as restrições impostas sobre os arcanos e a utilização de artefatos mágicos. O movimento progressista é o caminho que grande parte da nova geração de arcanos busca seguir por acreditarem que é a única forma de abolir estas leis sem sentido. A união entre os arcanos e os progressistas não é declarada, pois isso pode gerar muitos problemas para este movimento político.

O atual líder da Guilda é Endarus (elfo, leal e neutro, Mag5). Ele não se preocupa com as leis da cidade e prefere manter a guilda distante das intrigas políticas de Sellaine. Infelizmente sua postura extremante protetora para com os mais jovens acabou por tornar esta nova geração um pouco alienada sobre a importância da política.

Lendella (elfa, caótico e bom, Mag7) uma arcana da nova geração é uma das mais ansiosas em estender a influência dos arcanos ela vê as leis de restrição à magia totalmente desnecessárias e um grande empecilho na história de Sellaine. Ela é uma figura frequente nas reuniões progressistas, mas seu forte temperamento e impaciência

para com a política assustaram os líderes desta facção que estão cautelosos com ele. Lendella está determinada a encontrar uma voz para representar os arcanos da cidade e tenta conseguir dinheiro e apoio suficiente para integrar o Conglomerado. Como não possui dinheiro, rumores recentes dizem que ela está negociando armas com a guilda de ladrões. Por ser muito impaciente e, até certo ponto, ingênua ela pode causar sérios problemas para sua guilda.

PJs que desejem se unir à guilda devem pagar uma taxa anual de 100 PO. Como benefício podem alugar um quarto na guilda por 1 PP por noite com acesso a biblioteca. Qualquer personagem com acesso a biblioteca recebe um bônus de +2 em testes de Conhecimento feitos lá. O indivíduo deve provar que é capaz de lançar magias, mesmo assim a guilda cuida de investigar a procedência do arcano e suas inclinações políticas.

Tylok: Esta não é nem de longe a taverna mais próspera de Sellaine. Alguns comerciantes param aqui por não conhecerem bem a cidade ou por buscarem alojamento barato. O dono de Tylok, um elfo alto e cabeludo, é Tellario Quickbreeze (Leal e mau, Lad 2). Ele preferia manter o lugar completamente vazio, mas tal postura atrairia atenção indesejada para seus reais negócios. Tylok é a primeira parada para comerciantes que querem comprar ou vender bens ilegais. A guilda de ladrões desfruta, há muito tempo, um monopólio no contrabando, usando suborno, chantagens e até assassinatos para manter controle sobre o fluxo de

drogas, itens mágicos ilegais e outros artigos. Tellario observa e classifica clientes em potencial e os põem em contato com os comerciantes. Ele nunca lida com comerciantes que não venham junto com representantes da guilda dos ladrões. "Ele quer dar boas vindas ao Tylok" é uma gíria comum na guilda dos ladrões quando aceitam o pedido de associação de algum comerciante.

Tylok serve como um canal para o comércio fraudulento. Escondido dentro de seus porões existem dezenas de passagens secretas ligando galerias subterrâneas a vários terraços e níveis do reino.

A CIDADE BAIXA

São os dois terraços situados logo abaixo do centro comercial. As edificações desta área são aglomerados sem acabamento que podem ter até 3 andares de altura. Por não receber patrulhamento é a guilda dos ladrões que dita as regras nesta região, somente em casos de assassinatos é que algum oficial é visto na cidade baixa. Mesmo sendo pequena e representando menos de 1/3 da área de Sellaine, mais da metade da população vive aqui, tornando estes terraços densamente povoados. Enquanto os visitantes vêem a beleza dos terraços superiores e a fartura da cidade do comércio, os que vivem na cidade baixa sabem o que Sellaine realmente é. O rótulo de jóia dos céus só se aplica aos terraços superiores. A cidade baixa é infame e violenta com ruas sujas e perigosas, ainda assim os moradores, ao menos a grande maioria, possuem um forte senso de comunidade e raramente realizam atos de violência gratuita e os visitantes têm pouco a temer. Por outro lado, guerras de gangues são comuns na cidade baixa, as organizações criminosas controlam o contrabando e o crime levando seus tentáculos para quase toda Sellaine, e muitos cartéis e gangues lutam pelo poder de algumas áreas.

As Gangues

Algumas gangues controlam uma quadra outras tem muito mais poder dominando grandes áreas. As gangues agem sob o controle de alguma organização criminosa se ocupando do tráfico de drogas, cobrando proteção ou executando missões para seus líderes. Os mais ambiciosos controlam bordéis e cassinos de jogos ilegais. Os integrantes típicos de uma gangue são elfos de 1º nível, mas também existem gangues de humanos e até de anões.

Guilda dos Ladrões

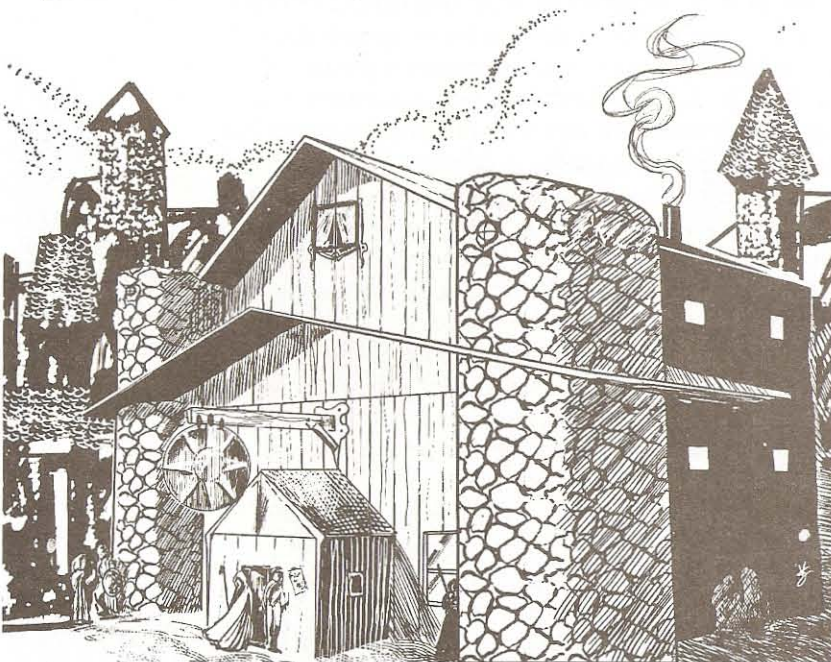
Principal fonte da criminalidade em Sellaine, principalmente do contrabando. Nenhuma gangue é grande ou poderosa o suficiente para desafiar a guilda dos ladrões, mesmo porque os líderes da guilda eliminam qualquer um

que possa ser uma ameaça ou um concorrente. A guilda contrata as gangues e mantém atenção nos criminosos de rua recrutando os melhores. Como Sellaine é um gigantesco centro comercial é inevitável que atividades ilegais surjam e cresçam, o que acaba por gerar grandes fortunas para a guilda dos ladrões.

A guilda possui mansões seguras espalhadas em pontos estratégicos da cidade baixa. Sua sede principal está no Pináculo sob a proteção da família Sylviel. Os membros desta família são os grandes líderes da guilda dos ladrões da onde vêm suas principais fontes de riqueza. Artellus Sylviel (elfo, neutro Lad 17) é o mestre da guilda. Homem de negócios e grande investidor ele dobrou os lucros da guilda fazendo grandes investimentos subornando guardas e oficiais e usando seu poder político afasta qualquer concorrente.

O segredo por traz do sucesso da guilda dos ladrões está no controle das redes de esgoto. Grandes canais que ligam todos os terraços e construções de Sellaine. Qualquer um que possa suportar o fedor e conheça bem o local pode se deslocar para qualquer lugar do reino totalmente incógnito. Em muitas áreas a guilda escavou passagens, túneis e até armazéns que estão bem guardados e seguros. Algumas passagens estão localizadas nas proximidades de docas clandestinas. Assim que recebem a mercadoria a guilda cuida de espalhar por toda cidade do comércio, cidade baixa, gangues e clientes especiais que comprem grandes quantidades para venderem fora de Sellaine.

A guilda dos ladrões toma todo o cuidado para manter o sistema de esgoto o mais seguro possível. Qualquer criatura que seja encontrada é exterminada o mais rápido possível para evitar que o governo envie soldados ou aventureiros para capturar a criatura pondo em risco toda a operação que realizam no subterrâneo. Muitos exploradores curiosos já encontraram o fim nestas galerias.



Localidades

Os locais listados abaixo são a regiões mais comuns e conhecidas da cidade baixa.

O Disco Dourado: Facilmente encontrado devido a seu grande ícone de madeira em forma de disco com um grande sol de metal dourado fixado nele. O Disco Dourado parece ser mais que uma simples taverna dedicada a servir navegantes do ar e agentes da Guilda dos Mercenários. Está localizado no nível superior (primeiro terraço) perto da Rua do Ouro. Enquanto o pavimento principal é uma taverna típica, o porão abriga um pequeno cassino com jogos de dados, roleta, carteados e outros jogos de azar. Uma gangue local, os Andarilhos da Noite, controla a taverna. A gangue usa de violência para controlar qualquer cliente que ouse incomodar os demais ou provocar brigas. Mesmo sendo jogos de azar a gangue toma cuidado para não enganar clientes mais astutos, preferindo usar bebidas baratas e mulheres para distraí-los enquanto trapaceiam.

A Unha Enferrujada: Muito popular entre os desordeiros e bebedores. Este bar é renomado como o lugar onde uma noite sem briga é impossível. Os seguranças revistam todos que entram e arcanos verificam armas ocultas. Um mago halfling, Jendek Singleberry (Neutro e mau Lad2/Mag3), utiliza magias para encontrar armas mágicas nos frequentadores. Se o portador da arma ou artefato não parecer perigoso o próprio Jendek pega o item e leva para o responsável pelo estabelecimento. Em caso de briga os seguranças expulsam o causador e não lhe entregam as armas. Muitas vezes as brigas ocorrem por intermédio de alguém ligado ao bar para fazer com que alguém perca o direito por seus pertences. Com a péssima reputação deste estabelecimento, muitos aventureiros se sentem atraídos o que garante uma freguesia constante. As armas que são apreendidas são vendidas no mercado negro.

Tabacaria Undek: Visto de fora parece apenas uma loja especializada em licor, tabaco e outros artigos similares. Enquanto alguns imaginam que este estabelecimento abastece os viciados da cidade, a verdade é muito mais sinistra. Undek já foi um grande covil de contrabandistas que foram exterminados por seus rivais da Guilda dos Ladrões. Mas seus assassinos nunca descobriram os túneis secretos localizados abaixo da loja nem seu depósito no subsolo da cidade. Infelizmente para a cidade, uma criatura asquerosa auto-denominada de Profeta de Vawn, adorador de um demônio enigmático conhecido como Vawn (uma manifestação elementar de caos e destruição) fez um pacto com seu senhor que manifestou parte de sua essência dentro dele e dominou a mente do elfo Undek, o único sobrevivente do massacre. Depois de explorar as galerias e tomar conhecimento das atividades do velho elfo fundou um culto a Vawn. Desde então a loja tem sido o antro de adoração a este demônio e já conta com muitos seguidores.

O velho elfo Undek (neutro, 3º nível) é o líder do culto, mas está sob o domínio do Profeta de Vawn, mesmo que a idade e a bebida tenham causado muitos problemas a sua inteligência, o poder da magia de Vawn

afiam sua mente quando necessário. Usando magia e outros subterfúgios o Profeta contratou contrabandistas que foram expulsos da Guilda dos Ladrões e com esta ajuda está contrabandeando armas e drogas pelos túneis, ele paga mais aos contrabandistas do que a Guilda de Ladrões garantindo eficiência e sigilo e vende mercadorias para as gangues por preços mais baixos em troca de seu silêncio. Mesmo com lucro baixo possui uma grande fortuna e uma boa rede de distribuição.

Os planos do Profeta de Vawn são terríveis. Ele quer provocar uma guerra de gangues na cidade baixa encorajando-as a se rebelarem contra a Guilda dos Ladrões e tomar o controle de seus negócios. Ele está usando magia para encontrar os túneis e identificar as rotas, assim como sua estrutura organizacional da Guilda dos Ladrões e está fornecendo estas informações as gangues. Se o Profeta de Vawn conhecesse mais sobre os humanóides saberia que tal atitude pode gerar um conflito que lançará Sellaine em um caos total. Tudo que ele sabe é que assim que os conflitos iniciarem deve usar seu punhal mágico roubado de Pendra Tananriel para matar Ragast Sylviel, tal evento irá gerar uma grande guerra civil entre as casas nobres. A violência e caos gerados pelos conflitos fornecerão energia suficiente para que o próprio demônio Vawn se manifeste no Plano Primário subjugando todos dentro de Sellaine.

No devido tempo, dizem as vozes na cabeça do Profeta, o sinal virá na forma de uma conjunção incomum das estrelas, neste dia ele deve assassinar Ragast Sylviel. O Profeta é um aranea feiticeiro especializado em encantar. Em termos de regra ele pode lançar Enfeitiçar Pessoas três vezes por dia como um feiticeiro de 12º nível e pode usar telepatia quantas vezes quiser como uma habilidade sobrenatural.

Usando Sellaine

Quando os aventureiros chegarem em Sellaine, é importante lembrá-los que não estão em uma simples cidade flutuante. Descreva o zumbido constante dos navios-arcãos e balsas que cruzam os céus com frequência, a grande quantidade e diversidade de pessoas por todos os lugares, sejam moradores ou estrangeiros, gerando um ecletismo racial e cultural sem igual.

Sellaine é um ponto conveniente para iniciar uma aventura nos reinos aéreos. Daqui os personagens podem explorar os reinos que serão apresentados no capítulo 3 ou mesmo se aventurar pela própria cidade que é repleta de desafios e intrigas com suas disputas políticas, maquinações da Guilda dos Ladrões, as guerras entre as gangues da cidade baixa, a crescente ameaça do Profeta de Vawn entre outras possibilidades. Se os personagens são novos na cidade, especialmente se forem de níveis elevados, as várias facções podem desejar fazer uma aliança. Sellaine é um grande reino que enfrenta tempos tumultuados e pode acabar envolvendo os PJs. Não tema envolver os PJs nas tramas apresentadas até aqui, Sellaine é uma cidade a beira de um colapso político, econômico e social, mesmo sem seus habitantes terem noção disso.

CAPÍTULO III REINOS AÉREOS

Além das províncias dos reinos aéreos civilizados, existe uma grande quantidade de territórios selvagens e inexplorados espalhados pelos céus. Os reinos e localidades detalhadas neste capítulo são locais a serem explorados e também podem abrigar uma grande gama de aventuras.

DECÁDIA

Há muitos séculos atrás a cidade Aielfen era um grande centro comercial situado na principal rota aérea. Hoje é pouco mais que escombros. Alguns aventureiros vêm até ela em busca de tesouros que podem existir sob suas ruínas, e muitos encontram seu fim nas mãos de ogros, elfos e trolls que reivindicam as decadentes construções como suas propriedades. A decadência da cidade não foi devido a nenhuma invasão e nem mesmo as mudanças na rota comercial, lendas dizem que em uma noite a lua ficou vermelha como sangue se tornando gigantesca nos céus gerando uma tempestade de proporções cataclísmicas como se as próprias estrelas estivessem sendo destruídas. Ensurdecedores trovões e destruidores relâmpagos atingiam o solo e as construções, gritos e risadas demoníacas permeavam todos os recantos. Até o momento que a lua vermelha foi encoberta pelas nuvens e as chuvas começaram. Na verdade uma densa chuva de veneno que se acumulou no solo como lama. Centenas morreram ao serem "sugados" para dentro desta lama ou atingidos pelos raios. A tempestade varreu toda a cidade que ficou repleta de morte e gritos de horror, não poupando as modestas casas dos camponeses e nem mesmo as grandes fortalezas. E mais uma vez os trovões demoníacos ressoaram anunciando o maior de todos os terrores. Aparições, espectros e outros espíritos malignos se manifestaram espalhando mais terror e devastação por onde passavam. O solo dos cemitérios se tornou lama deixando os ossos dos que ali foram enterrados espalhados como uma afronta aos ancestrais da cidade, muitos retornaram como mortos-vivos.

Quando o sol finalmente despontou no horizonte, iluminou uma cidade vazia e sem vida. As ruas e mercados estavam vazios e muitas construções foram destruídas, todos os cemitérios e templos foram violados. As primeiras investigações pareciam apontar para roubo, mas uma pesquisa menos superficial mostrou que os túmulos foram violados de dentro para fora como se os mortos tivessem retornado para tomar o mundo dos vivos. Ainda assim nenhum um único cadáver foi encontrado na cidade.

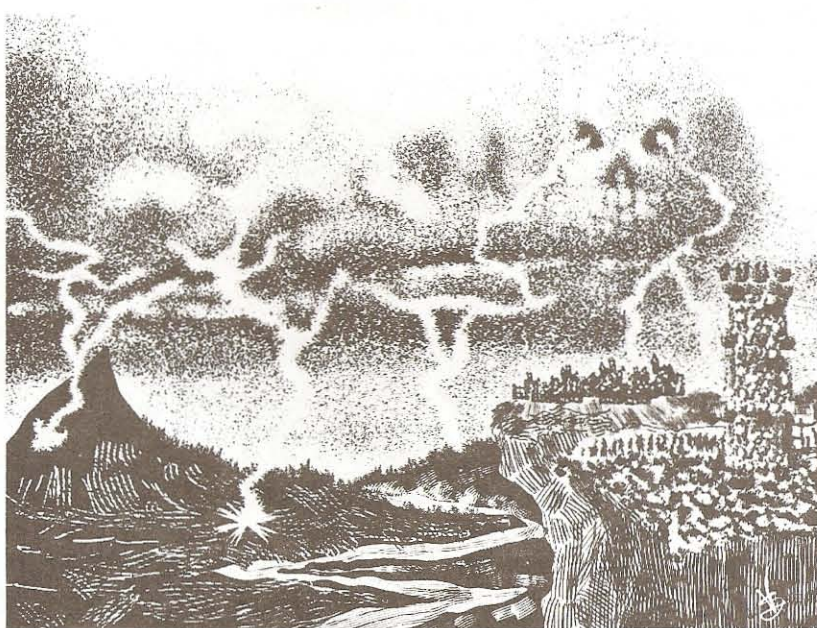
Aielfen foi vítima de Decádia, um reino de nuvens tóxicas repleto de energia necromântica proveniente dos Planos Inferiores. Com vários quilômetros de extensão, este reino guarda uma grande quantidade de mortos-vivos, demônios e outras entidades ainda mais perigosas. Decádia se parece com uma nuvem negra que vaga pelos céus cercada de tempestades de raios por todos os lados. Algumas vezes toca a superfície do mundo trazendo tempestades extremamente destrutivas, com chuvas ácidas, ventos como fumaça e sons de vozes do além, os que são pegos desprevenidos acabam sucumbindo.

Os espíritos em forma de vento matam tudo que encontram pela frente, sejam humanóides ou bestas, bons ou maus. A chuva negra penetra na terra envolvendo os restos mortais ali enterrados com energias necromânticas animando-os como zumbis e esqueletos. Estes mortos-vivos se juntam aos espíritos em sua onda de destruição. Quando a tempestade chega ao fim os zumbis, assim como suas vítimas, se unem aos espíritos da tempestade indo embora junto com eles. A tempestade sempre ocorre durante a noite e termina antes do amanhecer. A luz solar é antagonica a este reino das nuvens e seus raios dissolvem a nuvem por completo.

Decádia é um instrumento titânico do mal. Criada por um arquimago lich dos Planos Inferiores para vagar pelo mundo coletando espíritos e mortos-vivos para um propósito desconhecido. Poucos viajam de bom grado a este reino e os que foram nunca retornaram.

Bastidores

Decádia é governada pelo arquimago Aulick, um ser antigo cujas origens estão perdidas nas névoas do tempo. Como parte de sua viagem para lichhood, Aulick passou pelo Plano de Energia Negativa. Para sobreviver a este reino insalubre, construiu uma fortaleza mágica com a energia deste Plano tornando-a um lugar seguro para ele e seus seguidores. Tão logo sua pesquisa foi concluída, Aulick modificou sua fortaleza para permitir ir para o Plano Primário. Durante o ritual Aulick cometeu



um erro que acabou sendo benéfico a seus desejos. O portal que ele abriu permaneceu intacto, mesmo depois do castelo ter passado por ele e permaneceu aberto irradiando energia negativa para o Plano Primário, além disso, a arquitetura estranha do castelo em conjunto com tais forças lhe deu a capacidade de flutuar pelos céus. Ao analisar o portal o arquimago descobriu que ele se tornou permanente entre os dois planos, e que em alguns séculos a energia negativa emergirá no Plano Primário transformando-o em um mundo sem vida.

Aulick dedica sua vida a preservação do portal e a ampliar seus poderes destruindo o máximo de coisas que puder. A serviço dos deuses necromantes ele se esforça para destruir toda a vida e transformar os reinos da superfície em um único império de mortos com ele sentado ao trono governando tudo e todos. Seus planos seguem passos pequenos, mas ainda assim são perigosos. Mesmo com a energia negativa fluindo pelo portal a contaminação pode demorar milênios, até este fatídico dia ele colhe as energias de espíritos e amplia sua legião de mortos-vivos com suas investidas a superfície. Mesmo sendo imortal ele é impaciente e não deseja aguardar tanto tempo, assim tem semeado destruição com suas hordas de mortos-vivos em todas as regiões aéreas que pode visando ampliar suas tempestades de destruição e banhar a superfície do mundo com seu poder, acelerando o dia do juízo final.

A Tempestade

Uma vez a cada quatrocentos ou quinhentos anos, Aulick envia seus acólitos mortos-vivos junto com a Tempestade para espalhar morte e destruição nos reinos da superfície ou mesmo em reinos aéreos, a tempestade se forma por volta da meia-noite e se estende até o amanhecer. Durante este tempo será extremamente perigoso ficar em sua área de efeito.

Os trovões e relâmpagos são de origem necromântica e qualquer personagem que veja ou ouça seus trovões deve fazer um teste de Resistência de Vontade (CD 20) ou recebe modificar negativo de -2 em testes de moral durante o resto da noite. Cada personagem deve fazer este teste uma única vez. Este é um efeito baseado no medo.

Qualquer morto-vivo dentro da área afetada pela tempestade ganha +4 em resistência. Isso inclui os mortos-vivos que são enviados junto com a tempestade. Este bônus se aplica a qualquer teste de resistência feito pelos mortos-vivos.

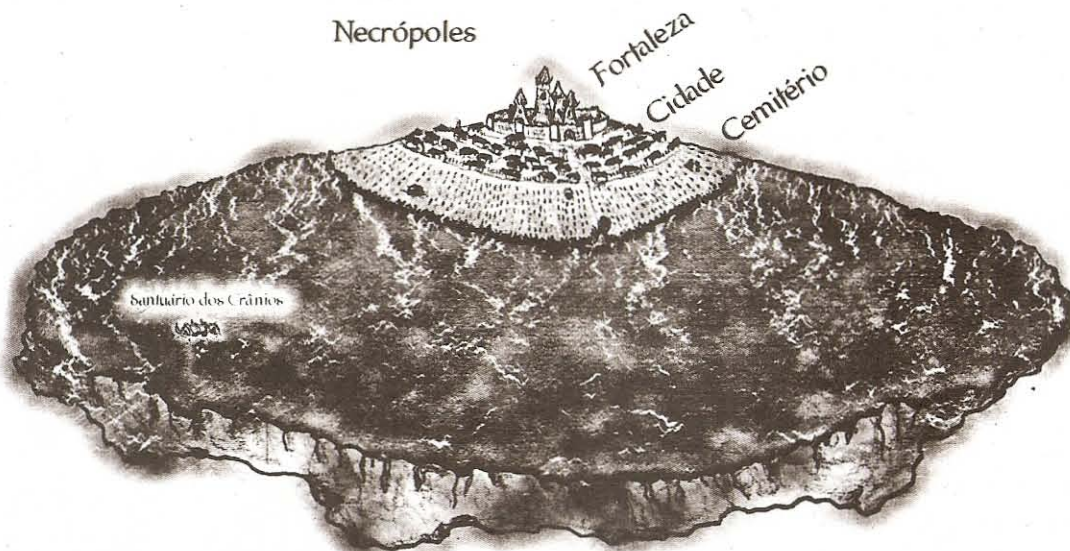
Mortos-vivos com menos de 10 dados de vida devem fazer um teste de Resistência de Vontade (CD 25) se falhar ficará sob o comando de Aulick, passando a auxiliar as hordas do arquimago e irão para Decádia quando a tempestade acabar.

Cada minuto que uma criatura permanecer sob a chuva deve fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 20) se falhar sofre 1d4 pontos de dano por ácido, constructos, elementais e mortos-vivos são imunes a este efeito.

Todos cadáveres dentro da tempestade retornam como zumbis ou esqueletos sob o comando de Aulick o mesmo ocorre com qualquer um que tenha morrido pelos efeitos da própria tempestade. Eles irão atacar qualquer criatura viva que encontrarem.

A tempestade dura até o amanhecer e todas as criaturas sob o controle do arquimago retornam ao reino de seu mestre levados pelos ventos místicos da tempestade, estas criaturas levam com eles os restos mortais dos que não se ergueram como mortos-vivos.

Grande parte das fortificações e outros recursos mágicos podem se usados como proteção. Viajantes que atravessem uma região atacada pelas forças de Decádia poderão vislumbrar uma total devastação e ausência de vida. As árvores estão secas e mortas e o silêncio parecerá



DECÁDIA

profundo, também poderão ver sinais de violência por todos os lados com paredes destruídas, veículos tombados e armas quebradas, mas não haverá nenhum cadáver em qualquer parte.

Viajando por Decádia

Os personagens podem decidir se aventurar por Decádia por inúmeras razões. Talvez desejem acabar com Aulick, ou busquem seus segredos. Também é possível que a embarcação na qual viajavam tenha sido pega de surpresa e foi forçada a pousar na cidade. Qualquer que seja o motivo, poucos procuram se aventurar em Decádia apenas por capricho. Ele é temida por boas razões. Navegadores dos céus sussurram que este é o lugar para onde as almas atormentadas e malignas vão quando morrem. Outros dizem que Decádia é uma nuvem que veio de um Plano Inferior repleto de demônios do fogo que desejam devorar os vivos. Poucos sabem da existência de Aulick e são muito raros os que sabem de seus planos para devastar o mundo enchendo-o com energias dos Planos Inferiores.

Claro que um reino exótico altamente perigoso, cujo anfitrião é um lich ancestral tendo como serviçais uma infinidade de mortos-vivos e planeja destruir o mundo, tendo em seu castelo pilhas e pilhas de ouro e artefatos mágicos que foram pilhados em seus séculos de vida, é o lugar perfeito para os heróis se aventurarem. O texto que segue irá apresentar algumas localidades importantes e dando uma visão geral de Decádia e seus habitantes, material suficiente para dar início a uma grande aventura.

Localidades

Decádia é um lugar sombrio onde as trevas predominam. Sua superfície é composta por montanhas e florestas distorcidas pela magia. Toda Decádia está envolta em nuvens negras que encobrem todo o céu deixando-o cinza durante o dia e totalmente negro à noite. Densas florestas de árvores mortas cobrem quase todo o reino, o solo é composto por cinzas que absorvem qualquer tipo de líquido, seja sangue, suor ou água. Qualquer criatura que não seja um morto-vivo, constructo ou elemental recebe uma penalidade de moral de -2 em todos os ataques e testes de perícia enquanto estiver viajando por este reino. Este redutor não pode ser evitado com nenhum teste de resistência.

Necrópoles: Foi a primeira área importante a ser desenvolvida em Decádia, construída pelos primeiros mortos-vivos, foi inicialmente apenas um aglomerado de criptas e sepulturas. Durante os anos novas construções e o advento de mortos-vivos inteligentes como vampiros, fantasmas e ghouls transformaram a Necrópoles em uma verdadeira cidade de mortos. As criaturas que trabalham realizando as escavações e outros serviços o fazem até serem convocadas por seu mestre para alguma outra tarefa. Grandes catedrais dedicadas aos deuses malignos são erguidas por artesões mortos-vivos. Grandes contingentes de esqueletos usando cotas de malha, carregando lanças longas, bestas e punhais

patrulham as ruas. Embora possa parecer que mortos-vivos criados pelo mesmo arcano possam viver em harmonia a verdade não é bem assim. Vampiros, liches menos poderosos e outros mortos-vivos inteligentes disputam poder entre eles. Aulick está tão absorvido em suas pesquisas que não tem policiado seus acólitos, ele sabe das intrigas, mas considera isso um processo necessário para assegurar que somente os mais espertos, forte, ousados e ambiciosos sobrevivam, pois são esses que poderão auxiliar em seus planos.

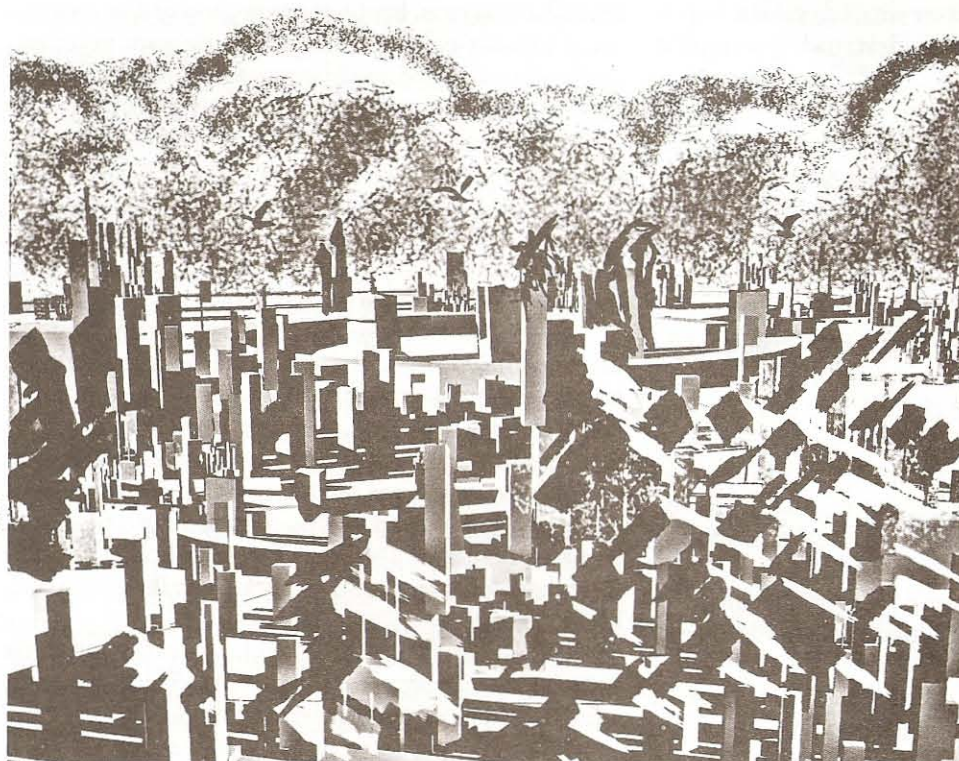
A Necrópoles está organizada em uma série de círculos concêntricos. O interno é a maior área da cidade e onde está uma grande fortaleza de pedra que serve como morada de Aulick, ao seu redor estão as moradias dos mais importantes oficiais e um grande contingente de guerreiros vampiros, feiticeiros liches, magos, clérigos e fantasmagóricos assassinos que formam a principal força de defesa de Decádia. Estes acólitos disputam ferrenhamente a atenção de Aulick fazendo de tudo para melhor servi-lo.

A mais importante oficial é Pyrla sombra da morte, uma vampira (leal e mau, Gue 15) que se tornou a líder dos pelotões de guerra. Quando viva era uma linda humana que cortejava Aulick, mas este logo não nutria mais nenhum interesse por ela e precisando de um corpo para evocar um espírito guerreiro que já fora um grande conquistador, realizou um ritual para remover a alma da cortesã e colocar em seu lugar a do general. Feitiços adicionais tornaram-na uma vampira, infelizmente, o processo não foi um sucesso completo. Pyrla manteve sua personalidade, mas ganhou as habilidades e conhecimentos do antigo general. Ela comanda os exércitos de Aulick, porém trama contra ele. Ela é sedutora e muito bela, e da mesma forma com que mortos-vivos inteligentes sentem raiva, ódio e cobiça, também sentem ciúmes e paixão. Alguns ainda mantêm os desejos de quando eram vivos, Pyrla sabe como usar seu corpo para convencer e conseguir vantagens. Esta vampira também tem ao seu lado alguns meio-demônios e anseia pelo dia em que irá tomar o poder.

Malbeth é um assassino fantasma (fantasma halfling, leal e mau, Ass7/Lad8) que serve como líder dos espiões e assassinos do arquimago. Malbeth tem a aparência de um halfling calvo e carbonizado. Ele foi morto por um chefe do crime rival e seu desejo de vingança acabou por torná-lo um fantasma e com isso conseguiu se vingar, ele vagou durante muitos anos até encontrar Decádia onde assassinou o espião chefe de Aulick simplesmente para se divertir, o arquimago o convidou para ser um acólito e Malbeth aceitou como uma forma de tornar sua eternidade mais suportável.

Grallian (lich humano, neutro e mau, Mag 13) é o segundo mais poderoso arcano do reino, mas está longe demais do poder de seu líder. Aulick é muito paranóico e mantém grande vigilância sobre os arcanos que conseguem elevar muito seus poderes. A paranóia é tanta que Aulick vê um mago menos poderoso que ele, como Grallian, como uma ameaça em potencial. Desnecessário dizer que Grallian temeroso em ser





destruído por seu mestre está disposto a se aliar a qualquer um que possa ajudá-lo a manter-se vivo. Aventureiros que estejam perdidos em Decádia podem ser o que ele procura para destruir seu mestre.

Além da fortaleza central, os demais anéis a seu redor possuem construções bizarras que imitam tavernas, postos comerciais e até moradias. Os mortos-vivos que habitam estas áreas tentam reproduzir suas moradias e rotinas que tinham quando vivos. Lichs e vampiros freqüentam as tavernas para festejar com sangue e carne de prisioneiros enquanto os criados esqueléticos limpam as ruas ou trabalham na forja de armas, armaduras e outras quinquilharias.

As ruas estão organizadas em anéis que circundam a fortaleza central. Os mortos-vivos mais poderosos moram nas proximidades do castelo, enquanto os menos poderosos ficam nas áreas adjacentes. Existem avenidas que se cruzam até as extremidades da cidade. As áreas exteriores da Necrópoles são redutos de criaturas menos favorecidas e eficientes, também estão repletas de ruínas. Os ghouls moram dentro de túneis cavados em baixo da cidade.

Se os personagens vagarem pela cidade, poderão se disfarçar como vampiros ou mortos-vivos. Os mortos-vivos não possuem nenhuma habilidade inata para sentir os mortais. Consequindo um disfarce convincente os personagens podem se deslocar pela cidade sem grandes problemas. Atente para o fato de que a maioria dos mortos-vivos não possui muita inteligência e são relegados aos trabalhos manuais.

A Floresta: Grande parte de Decádia está coberta por densas florestas de árvores mortas. Mortos-vivos solitários vagam por toda região, muitos são exilados da Necrópoles pelos caprichos dos senhores da cidade ou são fugitivos que temem a destruição pelas

mãos de seus rivais políticos. Alguns são provenientes dos Planos Inferiores que passaram pelo portal de Aulick. Allips, bodaks, devoradores e outras criaturas também vagam pela floresta atacando tudo que encontram, inclusive viajantes da Necrópoles. O arquimago lich considera estas criaturas um teste a seus acólitos. Ocasionalmente alguma criatura morta-viva consegue reunir uma pequena horda para saquear a Necrópoles e até mesmo a fortaleza.

Viajantes nesta área têm uma grande probabilidade de encontrar criaturas perigosas, a cada hora nesta região. Existe

50% de chance de encontrar 3d6 mortos-vivos. Também existem áreas que seriam impossíveis de serem atravessadas por serem densamente povoadas por tais criaturas.

O Santuário dos Crânios: É uma estrutura que surgiu espontaneamente como resultado de uma grande massa de energia negativa. Aulick tem observado o local com cuidado e considera seu crescimento como um forte indicador de seu progresso na destruição do mundo. O Santuário iniciou como uma simples cabana mas agora é equiparável ao castelo principal, em tamanho. Suas paredes, piso e teto são cobertos de crânios e ossos de humanóides. Suas câmaras e aposentos estão vazios, mas algumas vezes criaturas mortas-vivas vagam pelo lugar. A câmara central do Santuário é muito alta e possui um altar feito de pedras vermelhas. Este aposento é ocupado por um humano corcunda conhecido como Guardiã dos Ossos (humano, caótico e mau, Clr 15). A origem deste clérigo é desconhecida até mesmo para Aulick. Ele simplesmente apareceu um dia dentro do Santuário e desde então cuida do lugar mantendo-o limpo e livre de mortos-vivos que aparecem por lá. Este velho homem fala calmamente e parece bem interessado nos vivos. Se interrogado quanto aos seus propósitos, ele apenas diz que aguarda a chegada do novo mestre da criação que virá reivindicar o santuário e quando ele chegar o Guardiã será seu braço direito. Aulick acredita que o Guardiã dos Ossos é um arauto do fim do mundo. Quando o tempo chegar o Guardiã irá declarar que o arquimago é o regente do universo. Na verdade o Guardiã dos Ossos é um ser criado por um poderoso deus que busca usar Aulick em sua guerra contra as divindades benígnas. Quando os exércitos de mortos-vivos de Aulick estiverem numerosos o bastante, o deus planeja enviar o Guardiã com falsas profecias para levar

o arquimago em uma guerra contra os povos da superfície.

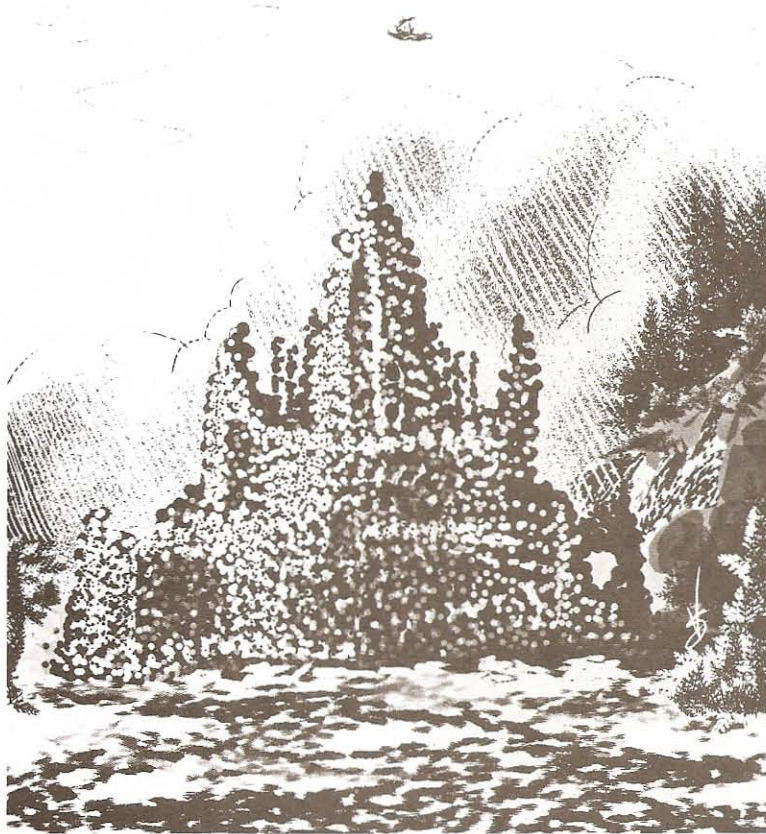
A Fortaleza de Aulick: Esta torre de 30 metros de altura foi construída em pedras obsidianas. Uma “nuvem” de fantasmas circunda o topo da torre. Os fantasmas estão ligados a ela pela presença de Aulick e são compelidos a atacar qualquer criatura que se aproxime dele indevidamente. A torre é um gigantesco foco para as forças negativas dos Planos Inferiores. A fortaleza é na verdade uma titânica criatura morta-viva recoberta por rocha. As paredes internas, o chão, as mobílias e tudo o mais são feitos de ossos e carne de mortos.

Basta Aulick enviar um comando mental que mobílias são criadas, ou as paredes se abrem, ou membros são criados para atacar que ele desejar. O chão pode gerar um alçapão que lançará qualquer intruso em uma queda de 30 metros rumo a morte certa. Aulick (lich, humano, leal e mau, Mag 20) passa o dia na parte superior da fortaleza onde pesquisa e contempla a escuridão infinita do portal que criou para o Plano Negativo. Este portal forma o teto por onde flui constantemente energia negativa que mantém Decádia e lhe dá poder.

Quando em combate dentro da fortaleza, Aulick comanda o solo para lançar seus inimigos em uma queda fatal ou cria garras que provocam 1d4 ataques de esqueletos de tamanho médio. Além disso a torre cria 1d4 zumbis por rodada e até 100 esqueletos enormes.

Se o portal for destruído todo o reino se desintegrará. As criaturas mortas-vivas serão lançadas para fora da existência pelas ondas de energia que sairão do portal. Destruir o portal não é uma tarefa fácil. Só é possível lançar magias ou usar artefatos estando debaixo dele. Seu fluxo de energia impede que qualquer magia feita de longe funcione. O método exato para destruir o portal não é conhecido fica a cargo do Mestre definir, segue algumas dicas: arremessar o corpo de um grande demônio pelo portal, atingi-lo com uma espada mágica santificada no sangue de um paladino de 20º nível ou atingir o portal com a arma de um deus.

Aulick é arrogante e se sente superior a tudo e todos. Seus séculos de vida o faz acreditar que não existe



criaturas vivas entrarem para servir de diversão para o arquimago.

A TORRE DE FULGASH

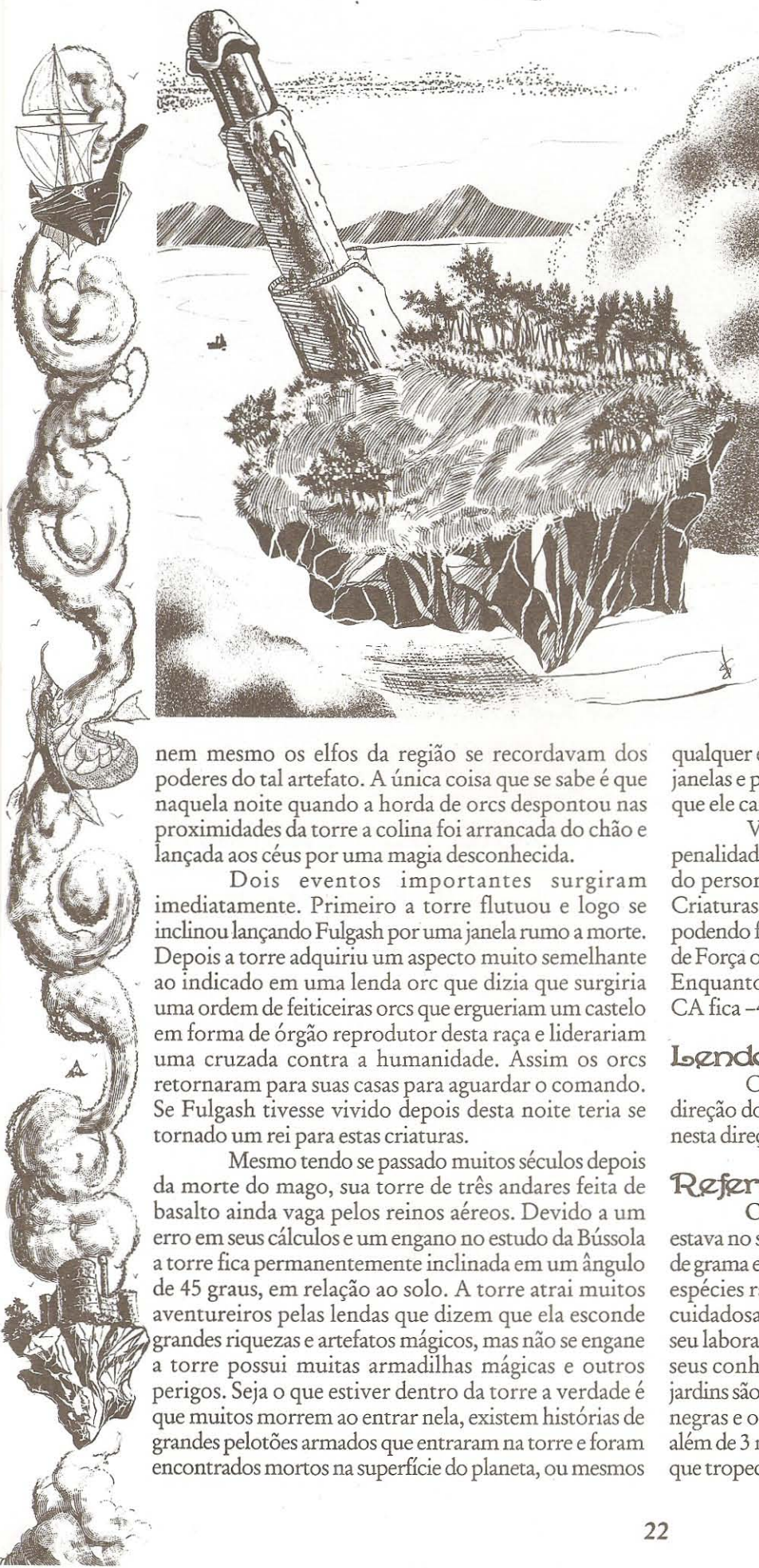
O arquimago Fulgash enfrentou um pequeno problema. 10.000 orcs bárbaros marchavam nas terras civilizadas e por acaso do destino, a colina verdejante com a mais bela vista da região, onde o mago ergueu sua torre estava no caminho destas criaturas. Se o arquimago tivesse usado sua magia para destruir os comandantes orcs teria sua bela colina banhada em sangue, porque estas criaturas bradavam o grito “tomaremos a colina ou morreremos tentando”. Por sorte Fulgash tinha construído sua torre não apenas em uma posição privilegiada, mas também sobre um antigo cemitério de monges guerreiros. O arquimago ficou enfurecido com a afronta dos orcs querendo tomar o que era dele por direito e se posicionou de modo que pudesse ver todas as criaturas até que elas estivessem perto o suficiente para serem destruídas.

Fulgash sabia que os ataques realizados pelos orcs estavam sendo liderados por xamãs vindos das regiões inférteis, pregando que todas as tribos orcs deveriam se unir em uma cruzada contra a humanidade, mas isso não lhe importava. Fulgash deu boas-vindas a invasão, pois viu nela a oportunidade de usar um artefato antigo que ele havia descoberto na colina, a Bússola Maravilhosa de Aristophocles. Ele não conhecia exatamente o poder do artefato, mas ainda assim o usou,

ninguém igual ou superior a si mesmo. Ele se deleita ao derrotar os poucos que se aventuram a explorar sua fortaleza e espera novos invasores pacientemente. Os corpos dos que sucumbem facilmente em suas mãos são lançados pelo portal como sacrifício, mas os que se mostram grandes oponentes são transformados em servos mortos-vivos.

Poucos vigias guardam este lugar, entretanto quando existe algum tipo de ameaça Aulick convoca uma tropa de vampiros, zumbis e ghouls para guardar as portas da fortaleza. Estas criaturas recebem ordens para deixar





nem mesmo os elfos da região se recordavam dos poderes do tal artefato. A única coisa que se sabe é que naquela noite quando a horda de orcs despontou nas proximidades da torre a colina foi arrancada do chão e lançada aos céus por uma magia desconhecida.

Dois eventos importantes surgiram imediatamente. Primeiro a torre flutuou e logo se inclinou lançando Fulgash por uma janela rumo a morte. Depois a torre adquiriu um aspecto muito semelhante ao indicado em uma lenda orc que dizia que surgiria uma ordem de feiticeiras orcs que ergueriam um castelo em forma de órgão reprodutor desta raça e liderariam uma cruzada contra a humanidade. Assim os orcs retornaram para suas casas para aguardar o comando. Se Fulgash tivesse vivido depois desta noite teria se tornado um rei para estas criaturas.

Mesmo tendo se passado muitos séculos depois da morte do mago, sua torre de três andares feita de basalto ainda vaga pelos reinos aéreos. Devido a um erro em seus cálculos e um engano no estudo da Bússola a torre fica permanentemente inclinada em um ângulo de 45 graus, em relação ao solo. A torre atrai muitos aventureiros pelas lendas que dizem que ela esconde grandes riquezas e artefatos mágicos, mas não se engane a torre possui muitas armadilhas mágicas e outros perigos. Seja o que estiver dentro da torre a verdade é que muitos morrem ao entrar nela, existem histórias de grandes pelotões armados que entraram na torre e foram encontrados mortos na superfície do planeta, ou mesmos

os relatos de navegadores aéreos que juram terem visto corpos caído na torre.

O mapa da Torre de Fulgash descreve as áreas de seu interior, mas não possui uma lista de criaturas que podem ser encontradas, ao invés disso damos idéias de monstros e seus níveis de desafio permitindo maior liberdade de criação. Veja as regras que se aplicam a aventuras na torre.

Regras Especiais

A torre apresenta um ambiente sem igual e um grande desafio aos que desejam se aventurar por seus aposentos. O chão é inclinado e devem ser escalados pelos que tentam cruzar os aposentos. Subir cuidadosamente em linha reta tem CD 0, mas se tentar mudar de direção ou se deslocar mais rápido do que metade de seu deslocamento sofre algumas penalidades e perde seu bônus de Destreza na CA devendo fazer um teste de Equilibrar-se (CD 15), para lutar deve fazer um teste de Equilibra-se (CD 15) no início de cada rodada que permanecer lutando. Se falhar em qualquer teste o personagem cai. Se durante a queda ele passar por uma janela, porta ou qualquer outro lugar em que possa se agarrar pode fazer um teste de Escalar com CD 10 para se segurar, se falhar passa direto. Qualquer personagem que fique paralisado ou sob

qualquer efeito similar cai automaticamente. Se houver janelas e portas próximas, existe uma chance de 50% de que ele caia por ela.

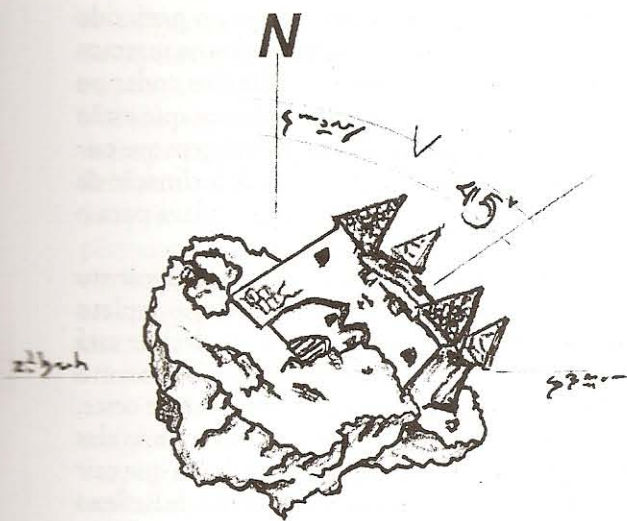
Você pode optar em reduzir ou ampliar as penalidades levando em consideração o tamanho e raça do personagem, quando este for cair por uma porta. Criaturas grandes não irão passar pelas portas e janelas podendo ficar entaladas, neste caso devem fazer um teste de Força ou Arte da Fuga com CD 15 para poder escapar. Enquanto estiverem presos seu bônus de Destreza na CA fica -4.

Lendo o Mapa

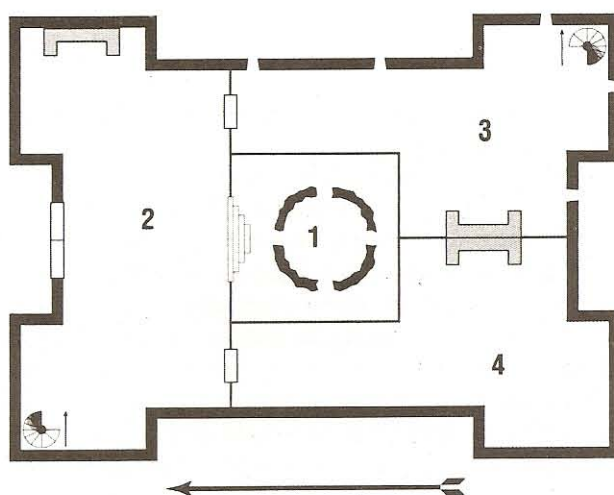
O mapa da torre possui uma seta que indica a direção do declive. Quando um personagem cair ele cai nesta direção.

Referências no Mapa

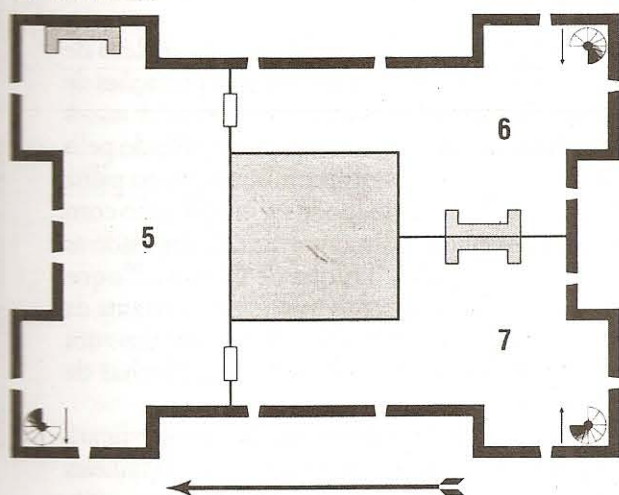
Os Jardins: É a área ao redor da torre. Quando estava no solo está área era um verdejante jardim repleto de grama e plantas alteradas magicamente e muitas outras espécies raras. Fulgash era um botânico que escolheu cuidadosamente a região onde ergueria sua moradia e seu laboratório de estudos da natureza, visando ampliar seus conhecimentos e poderes ligados à natureza. Os jardins são um emaranhado de ervas daninhas, amoreiras negras e outras plantas perigosas sendo impossível ver além de 3 metros, em qualquer direção. Um personagem que tropece irá cair por três metros e tem 50% de chance



1º ANDAR



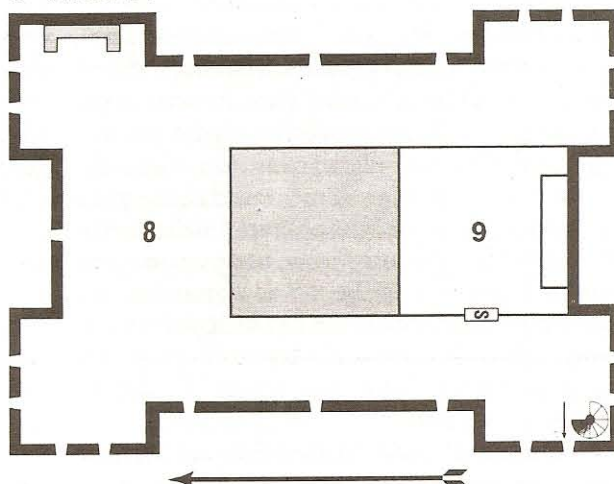
2º ANDAR



Legendas

Porta	Degraus
Porta Secreta	Escada (sobe)
Janela	Escada (desce)
Lareira	
= 1,5 metros	

3º ANDAR



Direção do declive
A torre está inclinada
em 45 graus



de se chocar com um arbusto de espinhos que provocará 1d6 pontos de dano. Todas as criaturas têm seu deslocamento reduzido pela metade neste jardim. Qualquer um que tente se deslocar mais rápido deve fazer um teste de Resistência de Reflexos se falhar irá se emaranhar nos arbustos perdendo seu bônus de Destreza na CA, sofrendo uma penalidade de -2 em todos os seus ataques e não poderá se mover. A criatura pode se livrar fazendo um teste de Força ou Arte da Fuga com CD 15.

Aqui são comuns criaturas voadoras que irão atacar qualquer um que fique preso nos arbustos do jardim. Também são comuns: vinhas assassinas (ND3), arbustos errantes (ND6) e tendrículos (ND6). Fogos-fátuos também são uma ameaça constante e tentam atrair os visitantes para os emaranhados. É possível encontrar moedas e artigos que pertenceram a outros aventureiros com menos sorte, ou mesmo algum tesouro escondido por Fulgash.

Primeiro Andar: Este andar era usado para receber convidados, agora pode ser o ninho de Harpias, a toca de mortos-vivos dos corpos de expedições anteriores ou mesmo arbustos errantes. Aranhas e criaturas voadoras também podem ser bons oponentes pois não são afetados pelo chão inclinado e podem tentar empurrar os personagens pelas janelas e portas.

O primeiro andar está coberto de uma grossa camada de poeira e restos de vegetação do jardim. Com pilhas de folhas secas e pedaços de madeira.

Existem algumas lareiras e chaminés ao longo da torre, qualquer personagem Pequeno pode se "espremer" por uma chaminé para poder subir, deve ser bem sucedido em um teste de Arte da Fuga com CD 15. Uma lareira está ligada diretamente à outra que esteja abaixo ou acima dela.

Com o passar dos anos portas e janelas foram vítimas do tempo e de pilhagens e todos estão destruídas.

2 - Câmara de Entrada / Sala de Jantar: Fulgash usava este aposento para receber seus convidados, os ganchos de metal fixados próximo da porta de entrada eram usados para colocar os casacos, bolsas e chapéus. Não existem móveis atualmente.

3 - Cozinha: Uma grande mesa em meio a um amontoado de entulhos está próximo a lareira, todas as janelas estão destruídas. O único item intacto neste aposento é um grande jarro de cerâmica seguro por um suporte de metal. Quando Fulgash construiu o lugar ele projetou o jarro para drenar elementais da água para gerar um fluxo contínuo de água potável. Infelizmente o tempo danificou o mecanismo, se um personagem tentar atingir o artefato recebe +5 de bônus base de ataque quando atingido projeta um jato de água fervente que provoca 1d8 de dano e o personagem deve ser bem sucedido em um teste de Equilibra-se com CD 20 para não cair e deslizar pelo chão.

4 - Quarto de Convidados: Este aposento já foi o quarto onde os visitantes dormiam. Existem duas camas destruídas entalhadas no sentido do declive, entretanto existe um armário fixado na parede sul, o armário está fechado (DC 20 para abrir) e contém um

pequeno tesouro que foi deixado aqui por alguém, são 100 PO em um saco de couro e um punhal prateado de alta qualidade.

Segundo Andar: Este andar era o preferido de Fulgash. Aqui podem ser encontrados os mesmos tipos de monstros que habitam o primeiro andar ou talvez um grupo de aventureiros malignos que estão tentando saquear o lugar. Qualquer personagem que cair por uma janela despencará 6 metros. Pela inclinação da torre, o personagem cairá longe dela e rolará para o jardim.

5 - Sala de Meditação: Uma vez este aposento foi o "santuário" de Fulgash, agora é um lugar repleto de lixo e móveis quebrados. O fundo do declive está repleto de esterco, ossos e outros refugos. O aposento possui duas tochas mágicas, localizadas na parede oeste, que parecem servir para iluminar o aposento, mas elas geram um forte calor. Qualquer personagem que cair nesta parede deve fazer um teste de resistência de Reflexo (CD 15) se falhar sofre 1D4 pontos de dano por fogo.

6 - Quarto: Antigo quarto de Fulgash, no qual passava pouco tempo, pois se dedicava muito a suas pesquisas. Possui duas entradas na parede norte que antes davam acesso a uma bela sacada, agora a sacada não mais existe e algumas criaturas costumam espreitar por ela.

7 - Biblioteca: Este aposento está repleto de livros rasgados e destruídos pelo tempo e por ações de vandalismo. Suas paredes estão repletas de estantes vazias e danificadas, tudo que estava nelas está espalhado pelo recinto. Existem dois itens importantes aqui, na pilha de livro existe um grimório (pode ser encontrado com um teste bem sucedido de Procurar CD20) contendo as magias: Animar Cordas, Truque de Corda e Toque Chocante. Um compartimento escondido na estante da parede sul (teste de Procurar CD 30) esconde um rubi que vale 300 PO e um pergaminho com Flechas de Chamas.

Qualquer personagem que escorregar ficará coberto por livros e muitos irão cair por uma das janelas da parede sul podendo levar o personagem junto. Qualquer personagem nesta situação deve fazer um teste de resistência de reflexos e ser bem sucedido para não cair.

Terceiro Andar: Este andar já foi o principal laboratório da torre. Possui uma grande abóbada e guarda alguns dos segredos de Fulgash. O mago escondeu aqui alguns tesouros realmente fabulosos.

8 - Laboratório: Antes repleto de artigos mágicos, poções alquímicas, ferramentas, tubos de vidro e muitas outros itens para magia, agora nada mais existe. Grande parte do solo está coberta por cacos de vidro e qualquer personagem que cair deve fazer um teste de resistência de Reflexos CD 15, ou sofre 2d4 pontos de dano.

9 - Abóbada: Existe uma porta secreta fácil de ser achada, pois esta parte da parede está limpa e possui algumas marcações feitas em giz, marcas de espadas e outras armas usadas por grupos anteriores para encontrar algo. Esta porta só pode ser aberta por uma

alavanca situada na parede oposta e pode ser encontrada com um teste de Procurar CD 25.

Dentro deste quarto está o principal tesouro de Fulgash. Um manequim de madeira está na parede oeste, ele contém 7.000 PO em pedras preciosas e um manto da aranha. Um vrock está ligado a este aposento por um trato feito com Fulgash anos atrás, quando ele derrotar 100 ladrões, que adentrarem o aposento, poderá ficar com o tesouro. Até o momento já matou 95 vítimas. Sua principal técnica é se teleportar para a sala e atacar personagens desarmados ou aparentemente inofensivos em luta direta, assim que matar 5 oponentes o tesouro será teleportado para um dos Planos Inferiores, onde o demônio está.

Vrock (1): ND 13; extra-planar, grande (caos, mal); DV 8d8 + 24 (60 PV); Ini +2 (Des); Deslocamento 9m, voo 15 m (médio); CA 25 (-1 tamanho, +2 Des, +14 natural); Ataques corpo a corpo: 2 garras +11 (1d8+4), mordida +9 (1d6+2), 2 patas +9 (1d4+2); Face/alcance 1,5m por 1,5m/3m; Ataques Especiais: esporos, silvo atordoante, dança da destruição, invocar tana'ri, redução de dano 20/+2, RM 22, qualidades de tana'ri; teste de resistência: Fort +9, Ref +8, Von +8; Habilidades: For 19, Des 15, Cons 17, Int 14, Sab 14, Car 12.

Perícia: Concentração +14, Conhecimento (planos) +12, Esconder-se +9, Furtividade +13, Identificar Magia +12, Observar +12, Ouvir +13, Procurar +13, Sentir Motivação +13; Talentos: Trespasar, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso.

INFERNO VERDE

Existem muitas áreas nos reinos aéreos que estão isoladas e ainda permanecem em um estado selvagem com criaturas de extremo perigo. Algumas eram cidades que foram destruídas por ataques piratas outras por desastres naturais. Existem reinos habitados por feras e predadores tão poderosos que nunca foi possível colonizar tais lugares. Dragões, pássaros roca e outras criaturas aladas dominam grandes áreas, e as mais inteligentes podem até mesmo liderar reinos. Seja qual for o caso, estas criaturas se consideram os senhores de seus territórios e muitas costumam cobrar impostos dos que desejam cruzar seus domínios, o que torna 90% do espaço aéreo pouco povoado. Os poucos esforços de colonização e exploração das nuvens selvagens são feitos com o patrocínio de companhias mercantis e famílias nobres, porém o alto investimento e o grande risco tornam tais empreitadas extremamente raras.

O Inferno Verde é um reino aéreo que resistiu a todas as formas de colonização. É um reino luxuriante de densas florestas, com água abundante e até mesmo pequenas colinas e veios de ouro, ferro e outros minérios valiosos, várias expedições enviadas por nobres e mercadores já tentaram reivindicar este reino, mas sem grande sucesso. Uma vez a cada 10 anos uma pequena expedição é enviada para o Inferno Verde, invariavelmente após algum tempo alguns sobreviventes

conseguem retornar ou simplesmente todo o contato é perdido.

Os que conseguem retornar relatam eventos similares e que parecem ocorrer sempre na mesma sequência com estranhas ocorrências que conduzem a destruição do posto de exploração. As árvores dentro das florestas parecem não se mover com o vento, por outro lado, todas parecem emitir um silvo por onde quer que se passe. Animais atacam em sincronia. Um grupo de ursos atroz ataca em uma determinada direção atraindo os defensores enquanto centenas de ratos invadem os depósitos de comida contaminando-as. Os túneis cavados para exploração desabam independente das precauções tomadas por seus mineiros e engenheiros. Veios de ouro parecem mudar de lugar, o que um dia era um grande veio pode se tornar apenas um buraco vazio. As árvores parecem bloquear toda visão do céu e um navio-arcano que consiga entrar pode ficar preso no emaranhado de árvores.

Alguns pesquisadores e aventureiros que retornaram teorizam que um poderoso druida controla o Inferno Verde e suas criaturas, e tem feito de tudo para impedir que descubram suas riquezas ou invadam seu reino. Estes estudiosos apontam as táticas usadas pelos animais do reino e estranha mobilidade da floresta como prova para suas teorias. Porém a verdade é mais sutil que isso. Em um tempo a muito esquecido um titã desejou construir um pequeno mundo para governar. Mesmo não tendo o poder de um deus era um mago com capacidades magníficas. Mesmo sem o poder necessário decidiu produzir um micro-mundo com dezenas de espécies que o seguiriam como se ele fosse um deus.

Ou pelo menos foi o que ele pensou.

Mesmo conseguindo criar algumas criaturas, grande parte saía do controle atacando uns aos outros desequilibrando o ecossistema. As plantas que criou não sobreviviam por muito tempo e não eram comestíveis. Com os sucessivos fracassos o titã percebeu que jamais seria um deus e admitiu seu fracasso e impotência. O melhor que pode fazer foram três ou quatro espécies capazes de existir em um mesmo sistema de forma equilibrada, com isso pensou em abandonar sua ambição.

Mas em um dado momento teve uma inspiração que o levou a dar a forma definitiva ao Inferno Verde. Ao invés de criar várias criaturas ele criaria um único ser que seria capaz de gerar e manter um sistema em si mesma. As árvores, os animais e o próprio terreno estariam em uma criatura titânica que poderia monitorar tudo que ocorre e com controle para manter o equilíbrio. A floresta seria um órgão da criatura, assim como todas as demais formas de vida que nela residissem. Os animais, plantas e toda a topografia seriam como o sangue, artérias e órgãos de uma única criatura, servindo como sustento. Cada criatura ali existente desempenharia um papel específico dentro da cadeia de vida e qualquer uma que ameaçasse o equilíbrio, seria destruída e o ecossistema criaria outra em seu lugar. Assim surgiu o Inferno Verde.



No caso de uma intrusão o reino reage como um corpo infectado que envia seus anticorpos para analisar e determinar o nível de periculosidade para sua existência e com base nisso providencia uma resposta adequada. Quando os aventureiros não provocam dano algum ao sistema e estão apenas explorando são deixados em paz, mas se começarem a escavar, cortar árvores e caçar animais, a resposta é severa.

Defesas

Quando ameaçada por invasores, o Inferno Verde prepara uma série de respostas. Tudo em sua superfície está sob seu controle. Pode formar barreiras intransponíveis de árvores e vegetação rasteira, espalhar criaturas ao longo das trilhas para emboscar os invasores, ou ainda definhando qualquer tipo de vegetação que pudesse ser usada para o consumo. Até mesmo as árvores que forem usadas para fogueiras queimarão com menos intensidade. Trilhas mudarão de lugar gerando um labirinto sem fim, as copas das árvores irão encobrir a visão do céu.

Enquanto estas precauções são tomadas, o reino organizará seus animais para responder rapidamente a uma ameaça maior. O reino pode produzir qualquer tipo de criatura animal ou inseto para se proteger e atacar. Porém ao criar criaturas o reino consome grande quantidade de energia o que limita seus ataques a uma vez por dia. Como dica use uma criatura atacante para cada 2 níveis de personagem dos invasores. As criaturas atacam com um incrível nível de coordenação e de múltiplos lados ou, muitas vezes, alguns agem de forma a desviar a atenção do grupo enquanto outros atacam de forma imprevista. Como todo o reino é uma única criatura ela tem +8 em todos os testes de Escutar e Observar. As criaturas se ajudam sempre, mesmo que isso signifique dar a vida por outra.

Quando um animal ou planta é morto, seus corpos e órgãos se transformam em ectoplasma e são absorvidos pela superfície do reino em 2d6 minutos. Todas as criaturas vivas do Inferno Verde possuem gosto amargo e não são próprias para o consumo.

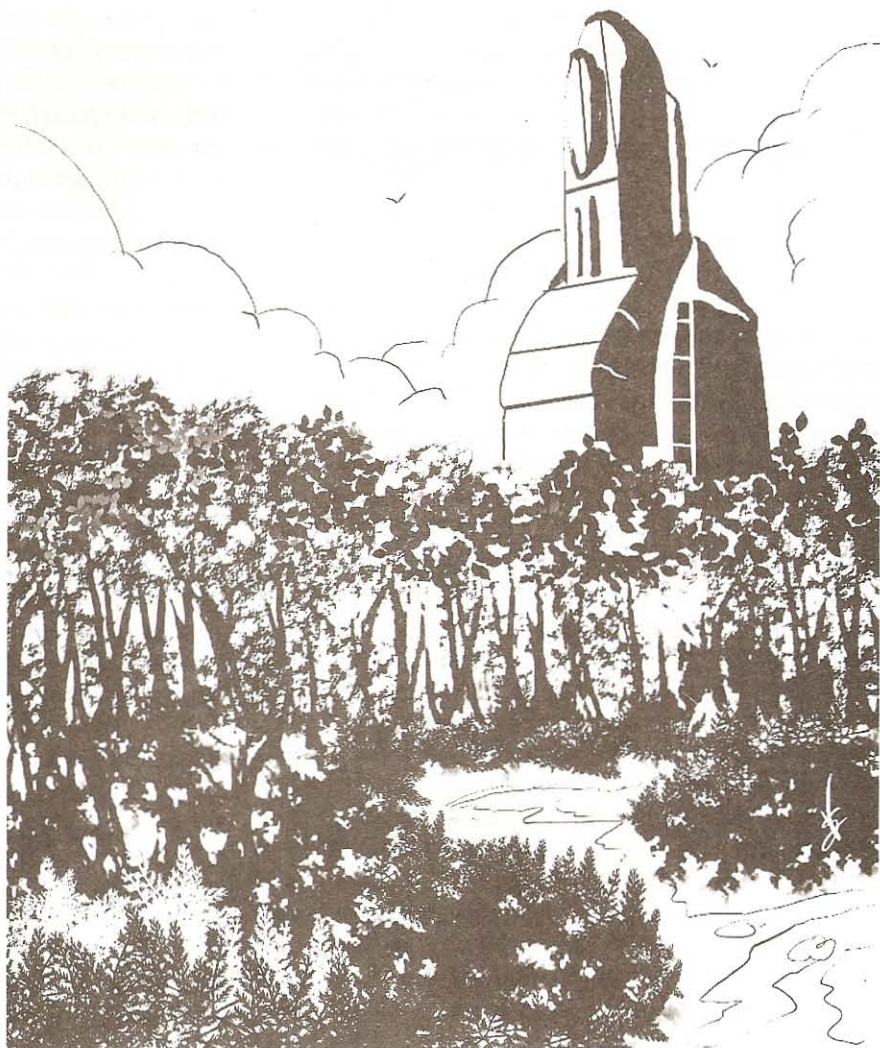
Navios-arcãos ou outros artefatos que voem sobre este reino podem ser lançados abaixo pelas árvores. A floresta gera cipós que são projetados para arrastar artefatos voadores ou mesmo para destruí-los. Este ataque deve ser feito com um bônus base de ataque +10 feito com Força 22.

Os invasores mortos durante as batalhas também são absorvidos pelo solo a absorção se inicia 2d4 rodadas depois da morte. Um personagem demora 4 rodadas até ser totalmente engolido pelo solo, outro personagem pode tentar puxá-lo com um teste de Força com CD 20.

A região montanhosa no centro do Inferno Verde é mais perigosa que a floresta. Túneis e velhas minas cobrem esta região. Embora os túneis pareçam seguros ainda estão sob o controle do reino que pode alterá-lo como quiser tornando-o um labirinto sem fim, provocar desmoronamentos, estreitar suas paredes para espremer seus invasores e gerar criaturas. O personagem deve fazer um teste de resistência de reflexos com CD 15 para evitar ser esmagado por suas paredes se falhar recebe 2d6 pontos de dano por esmagamento.

Ativando um Ataque

Normalmente o Inferno Verde vive de criaturas voadoras e outros animais que cheguem em sua superfície. As árvores e outros vegetais que o reino cria retiram alimento da chuva e da energia do sol ajudando na nutrição do reino. O Inferno Verde é uma criatura incredivelmente eficiente e pode sobreviver exclusivamente do que é sintetizado por suas plantas. Assim só ataca visitantes se estes o ferirem ou tentarem



construir alguma estrutura em sua superfície, geralmente é o que os pretensos colonizadores tentam ao chegar aqui, na tentativa de conseguirem riquezas acabam encontrando a morte.

Panorama do Inferno Verde

Os personagens podem viajar para este reino aéreo por várias razões. Podem ser enviados para buscar outra expedição que tenha se perdido, podem vir em busca de tesouros e artefatos lendários ou apenas movidos pela curiosidade sobre o que realmente é o Inferno Verde. As ruínas de pedra dentro da floresta não foram exploradas e muitos desejam seus segredos, mas será que guarda algum? Somente explorando para saber.

A Floresta

Esta densa área arborizada possui uma extensa variedade de plantas e animais. Qualquer personagem com o Conhecimento (natureza) pode determinar (CD 15) que as plantas e animais não condizem com o tipo de clima da região. Animais tropicais podem ser encontrados em áreas temperadas e árvores de clima quente em regiões com temperaturas muito baixas. Considerando que todos os animais e plantas são gerados pelo reino, nenhuma é exatamente como as encontradas fora daqui, são iguais apenas na aparência.

Existe, dentro da floresta, monólitos de pedra gravados com runas desconhecidas e indecifráveis. Também existe algumas estruturas, moldadas em forma de cúpula, feitas de pedras presas por lama, e dois edifícios esculpidos em rocha obsidiana. Estes monumentos irradiam a energia que dá vida ao reino. Estão dispostas em um padrão mágico elaborado para manter o equilíbrio deste ecossistema lhe dando características sem iguais. As constantes mudanças das trilhas e árvores tornam estes lugares extremamente difíceis de serem encontrados. Os pilares com as inscrições rúnicas são guardados por três ursos atrevidos imunes a qualquer forma de controle mental de origem mágica e lutarão até a morte para proteger os pilares. Existe um total de 100 pilares espalhados pela floresta. Se mais da metade for destruído o reino irá se desintegrar lentamente desaparecendo completamente em um ano. Há pequenas estruturas de pedra em pontos estratégicos que são criadouros de novos animais e plantas, são piscinas fundas repletas de uma substância proto-orgânica viscosa e vermelha que geram as formas de vida que protegem o ecossistema.

O grande templo de obsidiana talvez seja a única estrutura realmente importante no Inferno Verde. Embora tenha um pequeno porte pode revelar muitos dos mistérios do passado deste reino. A estrutura possui dois andares que abrigam uma antiga biblioteca, os aposentos do titã que deu origem ao reino, e um laboratório de magia. O poderoso titã Thendenis já abandonou o lugar há muito tempo. A estrutura possui 7,50 metros de altura e ainda abriga toda a mobília original. 12 golens de pedra patrulham a construção em

busca de intrusos que são conduzidos para fora, mas se houver oposição os golens atacam. Embora Thendenis tenha levado os itens mais valiosos, algumas bugigangas foram deixadas. Este lugar permaneceu intacto por eras, qualquer grupo que chegar neste ponto será o primeiro.

O primeiro andar é composto por uma sala de reunião, um laboratório e uma biblioteca. Os livros estão deteriorados pelo tempo, porém existem placas de pedra que guardam muitas informações. A mais importante descreve a existência de três calabouços abaixo da fortaleza. No mais profundo nível está a sala de controle do reino. Qualquer personagem que passar um mês estudando as placas de pedra e for bem sucedido em um teste de Inteligência com CD 20 aprenderá como controlar e comandar todo o reino. O personagem que falhar no teste pode estudar por mais uma semana e fazer um novo teste, e assim por diante.

O primeiro nível do calabouço está escondido atrás de uma porta secreta no laboratório. Para achar a porta deve ser feito um teste de Procurar com CD 20 o personagem deve ter estar a 3 metros do solo para notar a alavanca que abre a porta. Este nível consiste de câmaras que foram dedicadas às pesquisas e criação de novas formas de vida. Aqui Thendenis realizou os experimentos e teorias sobre a criação de seres vivos que lhe possibilitaram criar o fantástico Inferno Verde. É guardado por alguns golens de pedra e muitas armadilhas. O local também abriga algumas criaturas grotescas que são o resultado dos experimentos conduzidos há séculos atrás. Qualquer aberração pode ser encontrada aqui a critério do Mestre.

O segundo nível do calabouço foi usado para os estudos da vida vegetal. É um grande aposento com o chão e teto coberto por grossas camadas de fungos e outras formas de vida vegetal. Esta colônia vegetal é como uma grande e única criatura, sendo a precursora do Inferno Verde. A colônia controla várias criaturas vegetais como os arbustos errantes, tendrículos, fungos violeta e até uma pequena tribo de ents meio-fungos que protegem o lugar. Estas criaturas adoram a colônia como se fosse um deus e seguem seus comandos mentais sem hesitar, tais seres acreditam que o mundo fora deste aposento é dominado por horrendas criaturas de pedra e se consideram as únicas criaturas vivas do universo. Se os personagens conseguirem chegar aqui e agirem de forma calma e amistosa podem convencer a colônia de não atacá-los, se disserem que derrotaram os golens de pedra serão vistos como amigos. A colônia pode desejar enviar um de seus seguidores junto com os PJs para explorar o mundo de fora.

O último nível do calabouço só pode ser acessado entrando dentro de uma piscina de água que está dentro de uma das tocas dos ents. Esta passagem dá acesso a um lugar totalmente inundado, com exceção da sala de controle no fim do aposento. Aqui Thendenis realizou pesquisas sobre criaturas aquáticas. Para evitar a invasão do centro de controle ele inundou o lugar e ordenou ao reino que gerasse tubarões atrevidos para proteger o lugar.



Quando os personagens chegarem na sala de controle encontrarão um simples trono com uma coroa de metal disposta em cima dela. Qualquer um que sentar no trono e tiver compreendido as placas de pedra recebe os seguintes poderes:

- O espírito senciente do Inferno Verde irá obedecer a seus comandos. Não atacará ou provocará qualquer tipo de dano a quem for indicado como um amigo do controlador.
- O controlador pode comandar as plantas e animais gerados pelo reino. Sendo capaz de criar 50 dados de vida de animais por dia podendo manter um total de 500 dados de vida de criaturas sempre ativas. Estas criaturas podem deixar o reino, mas morrerão em 2d4 dias se não retornarem. Elas sempre usarão as suas melhores habilidades para proteger e executar as ordens mentais do controlador.
- O controlador recebe onisciência dentro do Inferno Verde. Tão logo sente no trono e coloque a coroa poderá sentir e ver tudo dentro do reino.
- Pode ordenar que todo o reino se mova se deslocando 32 Km/h sem ser afetada pelas condições do tempo.
- O reino reconhece como controlador o último que usar a coroa e se sentar no trono. Obedecendo a suas ordens verbais e prosseguirá com tarefas que lhe forem impostas, mesmo que ele deixe a coroa. Porém se outra pessoa usar a coroa passa a ser o novo mestre. O reino também irá obedecer às ordens de seu senhor se este decidir andar pelo reino.

O trono foi feito para um titã, assim como a coroa. Porém quando uma criatura tocar a coroa ela irá mudar de forma para se ajustar a seu usuário. A coroa não pode ser levada para fora da sala de controle por nenhuma forma de poder. A coroa está ligada ao aposento e se for levada irá retornar.

É obvio que o trono e coroa são artefatos poderosos. Os PJs podem tornar o reino sua base de operação e se outros souberem que é possível tomar o controle tentaram invadir o Inferno Verde tomando o poder do lugar.

As Colinas

A região central do reino é composta por uma série de colinas íngremes. Qualquer anão, gnomo ou personagem com a Perícia Ofício (mineiro) pode fazer um teste com CD 15 para notar algo estranho no solo da colina. A textura não é exatamente o que deveria ser encontrado em colinas. O mesmo acontece com animais e plantas do lugar, as colinas são elevações do solo da floresta geradas pelo reino com a finalidade de atrair criaturas para servirem de alimento.

As minas dentro da colina possuem poucos minérios. Tendo alguns veios de ouro e depósitos de ferro, porém o reino se encarrega de mantê-los protegidos e se forem explorados envia criaturas para impedir a mineração. Qualquer metal encontrado aqui é subproduto da magia que formou este reino aéreo. Não

existe mais que 5.000 PO em minérios, se os personagens conseguirem extrair ou quiserem obter quando algum se tornar o controlador do reino.

Ruínas

São o que sobrou de antigos postos usados para explorar o reino, foram erguidos por estrangeiros e não duraram muito tempo. Estas áreas são grandes e estão cobertas de mato, ervas daninhas e algumas árvores. Os restos de cabanas, paredes e outros indícios de estruturas estão bem danificados. Qualquer um com a Perícia Conhecimento (selva) pode determinar com um teste bem sucedido (CD 20) que as ruínas são muito antigas.

A colônia mais comentada pelos sobreviventes é a grande fortaleza conhecida como Forte da Pedra Velha. De acordo com as lendas Palantheo um poderoso mago elfo veio se aventurar no Inferno Verde buscando desvendar seus segredos. Usando sua magia ergueu uma fortaleza de pedra próximo dos limites deste reino aéreo, muitos acreditam que o forte seja um local seguro e propício como base para explorar o Inferno Verde. Durante o primeiro ano a fortaleza permaneceu intacta. Palantheo ordenou que seus homens não se afastassem mais do que 30 metros dos muros da fortaleza. Usando magia de adivinhação ele buscou descobrir os segredos do reino e reivindicar seus domínios para ele. Por dias e noites seguidos ele trabalhou em suas pesquisas e realizou rituais para conseguir seu intento.

Infelizmente ele nunca pode descobrir a verdadeira natureza deste reino. Ele testemunhou o surgimento de animais e plantas que não deveriam ser encontrados em reinos aéreos, isso o levou a crer que o reino era controlado por um poderoso druida ou uma fada muito poderosa. Ele nunca suspeitou que estava sobre o verdadeiro mestre do reino quando olhava para fora da janela. Palantheo realizou pesquisas por um ano anotando tudo em uma série de pergaminhos e depois deste tempo partiu do reino.

Os mercenários que o acompanharam tentaram sem sucesso encontrar ouro nas colinas ou outros tesouros. Acabaram passando grande parte do tempo dentro da torre do mago ajudando-o. Assim quando Palantheo planejava partir ofereceu a torre para quem desejasse ficar e explorar o reino em busca de suas riquezas em troca de uma pequena comissão, a maioria aceitou e o mago partiu com uma pequena comitiva deixando-os. Não demorou muito para que estes mercenários tentassem se aventurar pelo reino e acabaram sendo mortos.

Nos dias atuais é dito que o forte é um lugar amaldiçoado. Os rumores dizem que Palantheo lançou magias negras no forte criando um grotesco morto-vivo que foi deixado para matar os mercenários que ali ficaram. Palantheo e seus seguidores partiram para algum lugar desconhecido deixando dezenas de rumores sobre os fatos que ocorreram no reino. Em verdade o Forte da Pedra Velha é um dos poucos lugares seguros do Inferno Verde por ter sido construído sobre uma grande e resistente laje de rocha criada pela magia de Palantheo.

Assim plantas não crescem aqui, as paredes são altas e grandes portões de ferro são mais fortes do que as criaturas que o reino pode gerar. O interior da construção está fora dos "olhos" do reino por lá não pode crescer plantas. Mas nos últimos anos algumas trepadeiras e cipós estão se alastrando aos poucos pelo muro e lajes na tentativa do reino vasculhar seu interior.

CAMINHANDO NOS CÉUS

Neste livro apresentamos locais, artefatos e pessoas que os personagens podem encontrar nos reinos das nuvens, também existe uma grande quantidade de criaturas aladas e outros perigos. Deste ponto em diante serão apresentados alguns elementos que podem ser encontrados nos caminhos aéreos e também uma lista de encontros aleatórios para facilitar o trabalho do mestre.

Aerólitos

De longe para olhos menos atentos parece um aglomerado de entulhos ou pequenas criaturas que circundam uma rocha flutuante. Ao se aproximar o aerólito mostra seu estranho esplendor. Alguns intelectuais teorizam que estes objetos são uma obra de arte vinda de outro mundo, enquanto outros acreditam que sejam os restos de uma antiga civilização que dominava os céus antes da chegada dos deuses e o aparecimento do homem. Embora sua origem não seja conhecida com exatidão os elfos dizem que existem pelo menos 12 objetos similares a estes espalhados pelos céus.

O aerólito está dentro de uma esfera de energia transparente. Quando a luz solar ou outra iluminação atinge certo ângulo a bolha se torna visível. Dentro dela diversos objetos flutuam como se não tivessem peso algum. Criaturas dentro deste campo podem se mover com a força de sua concentração, com uma velocidade igual a 30 centímetros por nível de Inteligência com uma ação padrão. Correr é impossível neste ambiente, mas é possível ampliar a concentração para se mover mais rápido - O dobro do normal, mas não pode realizar nenhuma outra ação no mesmo turno.

Criaturas que cruzam a bolha de energia tem a impressão de que ela é feita de algo gelatinoso. Ultrapassar a barreira é uma ação padrão, não é possível transpô-la correndo ou com uma ação similar qualquer tentativa de invasão mais agressiva resultará em uma batida.

O ar dentro da bolha está sempre fresco como um dia de primavera. Vento, chuva e nuvens parecem nunca ter entrando na bolha. Assim o ambiente é seguro e pode ser a salvação durante uma tempestade com fortes rajadas de vento. O lugar parece um excelente posto para o comércio ou mesmo para estabelecer um



povoado. Porém sua estranha natureza e seus habitantes tornam isso muito improvável.

Ao passar pelos entulhos flutuantes é possível ver a verdadeira forma do aerólito. Ele parece um cubo forjado em um metal azul de origem desconhecida medindo cerca de 18 metros de um lado a outro. Todas as suas faces apresentam sinais de danos severos, com buracos e rachaduras em todas as suas faces e uma pequena "nuvem" de partículas e pedaços de metal destruído flutuando ao seu redor. Em alguns casos o cubo está partido em dois, revelando sua estrutura interna.

Os cubos possuem uma única entrada no centro de cada uma de suas 6 faces. Dentro de sua estrutura estão seis decks cada um com 3 metros de altura compostos por vários aposentos quadrados. A maioria possui quatro aposentos de 6 por 6 metros, um de cada lado tendo ao meio um corredor de 6 metros que os separam em forma de cruz. Os diversos buracos espalhados pela estrutura permitem se deslocar por estes aposentos.

Um personagem usando Detectar Magia descobrirá uma grande quantidade de magias de transmutação ao longo do cubo e da bolha de energia que o cerca. Alguns sábios teorizam que os aerólitos eram utilizados como portais para outros reinos ou faziam parte de algum sistema de transporte. Quando alguém passa pelo cubo pode ativar seus poderes. Um personagem que ande pelo cubo tem que fazer um teste de Senso de Direção (CD 25) se não for bem sucedido



perderá a noção de onde está. Sem uma corda ou outra forma para marcar o caminho é possível que o personagem confunda o teto com o chão, esquerda com direita podendo ficar perdido. De dentro do cubo as entradas parecem barreiras de energia azul opaca que se confunde com as paredes. Para encontrar uma porta é necessário ser bem sucedido em um teste de Procurar com CD 20. O fim de cada corredor tem um acesso para o outro lado do cubo e muitos acreditam que estão acessando outro nível. É provável que a grande maioria fique perdido por horas antes de perceber que está andando em círculos.

Os cubos possuem estranhos itens e relevos esculpidos no chão e paredes. Alguns parecem caldeirões ou painéis cobertos com tampas metálicas. Alguns, ao serem abertos, revelam tesouros, outros são o covil de criaturas estranhas como o Monstro do Ferrugem e Sombras. As criaturas encontradas podem ser maiores, dependendo do tamanho do recipiente é possível encontrar até mesmo um chuul. Estes monstros ficam

ofuscados por uma rodada ou duas quando emergem para fora de seu covil, não podendo executar nenhuma ação neste período. Frequentemente algumas criaturas saem de seu antro em busca de alimento. Os tesouros encontrados costumam ser muito valiosos como jade, prata e ouro. Também é possível encontrar água potável, vegetais, muito lixo e outros itens comuns.

O cubo guarda câmaras de teleporte que levam a superfície. Muitas são mecanismos de mão única não permitindo que o viajante retorne por ele. Muitos acabam sendo levados para fora da estrutura por estas câmaras podendo ir para lugares desconhecidos.

Na verdade os aerólitos são relíquias de um passado distante quando os deuses criaram o mundo. Estes artefatos serviam como portais e canais da energia divina que gerou grande parte das raças existentes no mundo. Desde então foram abandonados pelos deuses e estão deteriorando, mas ainda assim geram minérios preciosos e formas de vida. As criaturas geradas por aerólitos são mutantes estranhos e mortos-vivos, isso



se deve à deterioração das energias produzidas por estes artefatos que não são capazes de gerar essências vivas. Em termos de jogo eles geram mortos-vivos e aberrações.

Além das estranhas criaturas bizarras encontradas dentro dos cubos, piratas e bandidos podem ser encontrados buscando os tesouros do lugar, não é incomum que entrem em combate com as criaturas deixando-as enfurecidas e neuróticas prontas para atacar os que se aventuram por seu território.

O SÁBIO DO AR

Em certas regiões aéreas os capitães e outros viajantes aprenderam do pior modo que devem evitar uma pequena nuvem afunilada aparentemente inofensivas, não por medo de seus ventos ou por ser uma real ameaça. Apenas desejam evitar a enfadonha e cansativa conversa fiada de Whnlyn, o mais sábio elemental do ar, que está no Plano Primário em busca de novos conhecimentos. Whnlyn usa um portal mágico construído em seu castelo no Plano Elemental do Ar para atravessar a barreira até nosso mundo. Sempre que pode envolve seres inteligentes, principalmente os tripulantes de navios-arcãos, lhes questionando sobre sua cultura, convicções e todo o tipo de pergunta na ânsia de saciar sua curiosidade.

Isso não seria um problema se Whnlyn tivesse uma personalidade mais atraente e agradável. Infelizmente ele é impaciente e insolente sempre exigindo respostas. Ele questiona suas "vítimas" durante horas sem se importar com os afazeres deles atrasando viagens importantes. Existe uma história sobre um navio mercantil que ao tentar fugir de um grupo pirata foi interceptado pelo elemental que queria saber porque o capitão estava realizando manobras tão ousadas e apresadas, como não obteve resposta conduziu os piratas até o navio mercantil para questionar ambos sobre o que estava acontecendo. Desnecessário dizer que o navio foi saqueado e amargou grandes baixas em seu contingente.

Whnlyn é evitado por todos que conhecem sua fama. Talvez sua forma de raciocinar e inteligência diferente o faça acreditar que as raças humanóides são tolas. Ele não tem noção de que sua pesquisa aborrece e pode prejudicar as pessoas. Ele fala muito rápido e isso torna muitas de suas perguntas quase incompreensíveis, ele não é maligno e se for atacado irá fugir o mais rápido que puder, mas para sua sorte são raros os que possuem alguma arma mágica capaz de feri-lo.

Whnlyn parece ter o "dom" de fazer suas pesquisas exatamente com os que estão apressados. Mas ele não parece entender e quer respostas. Como ele não conhece o Plano Primário engole qualquer resposta por mais absurda que pareça, ele não sabe se os personagens estão mentido para ele. Personagens inteligentes podem tirar proveito desta curiosidade. Por exemplo, se desejar se livrar de uma perseguição pode indicar o perseguidor como portador de muitas respostas, Whnlyn irá rapidamente. Ele também pode ser uma grande fonte de informação, já que deve ter acumulado muitos conhecimentos em suas pesquisas nos reinos aéreos.

Whnlyn, o sábio do ar: ND 9; Elemental (ar) enorme; DV 21d8+84 (178 PV); Ini +14 (+10 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Deslocamento voando 30 m (perfeito); CD 26 (-2 tamanho, +10 Des, +8 natural); Ataque corpo a corpo +23/+18/+13 (2d8+7, sônico); face/alcance: 3 m por 1,5 m/4,5 m; Ataque especial: vendaval, Maestria Aérea; Qualidades Especiais: Elemental, Redução de Dano 10/+2; Tendência: caótico e neutro; Testes de Resistência: Fort +11, Ref +22, Von +7; Habilidades: For 20, Des 31, Cons 18, Int 14, Sab 12, Car 11.

Perícias: Conhecimento (arcano) +16, Conhecimento (planos) +18. Ouvir +16, Observar +16; Talentos: Esquiva, Atacar Voando (aerial 1), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Acuidade com Arma (trovão).



TABELAS DE ENCONTROS ALEATÓRIOS

As tabelas apresentadas a seguir ajudarão a criar encontros aleatórios, mas se você não gosta de usar elementos aleatórios pode usar a lista como referência. A primeira tabela dá idéias de criaturas e a segunda aborda situações possíveis em um encontro.

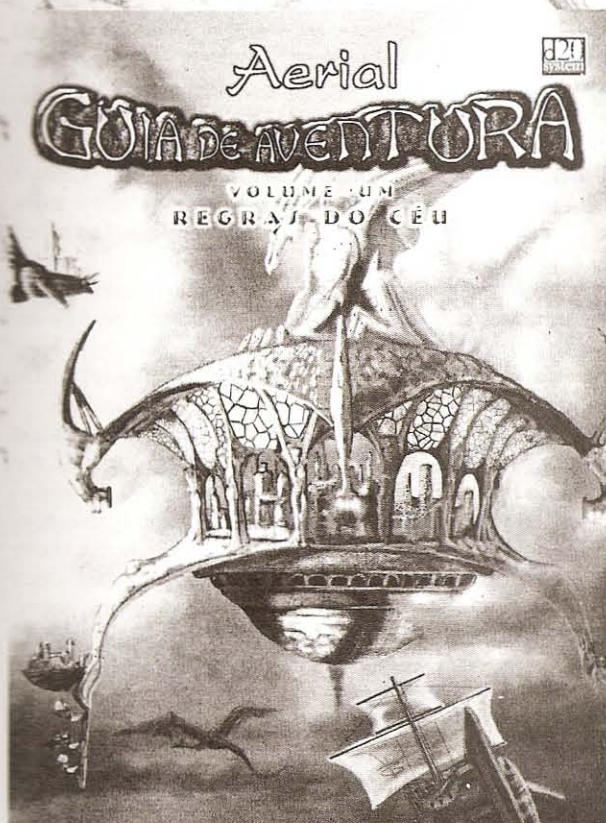
Depois de determinar o monstro que será encontrado defina a quantidade se baseando no nível dos personagens e ND da criatura. Alguns Mestres preferem manter uma quantidade equilibrada de criaturas outros preferem deixar a quantidade ser decidida nos dados, neste caso uma opção é rolar 1d4-1 para definir a quantidade de criaturas.

Depois de determinar o tipo e quantidade de criaturas use a tabela de situação. Se uma ocorrência não for adequada ao tipo de monstro jogue novamente ou escolha outra opção. Seja coerente com as escolhas e lembre-se que estas tabelas são apenas uma referência para auxiliar durante as aventuras.

D100	Monstro	ND	D100	Situação
01-05	Stirge	1/2	01-10	O monstro está faminto, irado ou foi enviado por um inimigo.
06-10	Elemental do Ar (pequeno)	1	11-20	O monstro está curioso. Sobrevoa o local onde eles estão observando-os se não for provocado irá embora
11-15	Hipogrifo	2		em 2d4 rodadas.
16-20	Elemental do Ar (médio)	3	21-30	O monstro espreita de dentro dos destroços de um navio-arcano destruído por ele e usado como abrigo e ataca qualquer um que se aproxime.
21-25	Mephitis do Ar	3	31-40	O monstro guarda seu território. Se não for inteligente será agressivo com quem passar por seu território, se for inteligente pode cobrar algum tributo.
26-30	Gavião-seta (juvenil)	3	41-50	O monstro está protegendo seu rebanho. Se os personagens não forem agressivos ou não se aproximarem não serão atacados.
31-35	Águia Gigante	3	51-60	Os personagens ficam de frente para um duelo (escolha um segundo monstro na tabela com o mesmo nível de desafio). Os PJs podem tomar partido na luta ou podem fugir. Quando um monstro for derrotado o outro (s) tem 50% de chance de atacar os personagens.
36-40	Coruja Gigante	3	61-70	O monstro ataca e rouba os pertences dos PJs durante a noite. O Mestre pode permitir que façam testes de percepção para notar que estão sendo observados e seguidos durante o dia, mas o monstro só atacará durante a noite.
41-45	Vespa Gigante	3	71-80	O monstro não deseja atacar. Se for inteligente pode questionar os PJs sobre um determinado acontecimento ou sobre um rival de sua própria raça. Se os PJs derem alguma informação a criatura pode ir embora ou achar que estão mentindo e atacar.
46-50	Pégasos	3	81-90	A criatura está muito ferida e quase morta. Se os PJs ajudarem em sua cura ela irá acompanhá-los por 1d3 dias. Criaturas inteligentes podem formar laços de amizade mais duradouros. Criaturas malignas podem se aproveitar para tentar roubar os PJs, antes de partir.
51-55	Gargula	3	91-100	O monstro observa fortuitamente um PJ acreditando que ele é um antigo inimigo, e aguarda o melhor momento para atacar. Ele realizará os melhores ataques sem se preocupar com os demais personagens.
56-58	Janni (gênio)	4		
59-62	Grifo	4		
63-66	Harpia	4		
67-70	Elemental do Ar (grande)	5		
71-74	Gavião-seta (adulto)	5		
75-78	Mantícora	5		
79-82	Belker	6		
83-85	Wyvern	6		
86-88	Elemental do Ar (maior)	7		
89-91	Quimera	7		
92	Gavião-seta (ancião)	8		
93	Gino-esfinge	8		
94	Elemental do Ar (imenso)	9		
95	Andro-esfinge	9		
96	Pássaro Roca	9		
97	Yrthak	9		
98	Couatl	10		
99	Elemental do Ar (ancião)	11		
100	Gigante das Nuvens	11		

Aerial GUIA DE AVENTURA

COMPLETE SUA COLEÇÃO



AERIAL VOLUME 1

Este livro apresenta os fundamentos para aventuras aéreas e inclui em suas 32 páginas:

- Descrição básica dos reinos aéreos.
- Três novas raças: Elfos do céu, Aracnos e Avians.
- Duas classes de prestígio: Cavaleiros do Céu e Capitão de Batalha Aérea Élfico. Também descreve como as classes básicas são nos reinos aéreos.
- Novos Talentos.
- Regras para combate aéreo.
- Regras para construir navios-arcanos.
- Oito monstros novos.

WWW.MITSUKAI-EDITORIA.COM.BR
MITSUKAI@MITSUKAI-EDITORIA.COM.BR
0XX21 2768-0747



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.

System Rules Document Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Dragons, copyright 2001 Alderac Entertainment Group

Aerial Adventure Guide, Volume One: Rulers of the Sky, Copyright 2002 Joseph Goodman DBA Goodman Games (contact goodmangames@mindspring.com, or see www.goodman-games.com)

Aerial GUIA DE AVENTURA

VOLUME DOIS SELLAINE JÓIA DAS NUVENS

Navios-arcãos (voadores), castelos flutuantes, cidades nas nuvens e criaturas voadoras. Tudo isso o espera no Guia de Aventura Aerial. Um suplemento para o d20 (Dungeons & Dragons 3ª Ed) escrito por Mike Mearls e traduzido por Claudio Muniz. Nesta série serão apresentados: novas raças, monstros, talentos, magias, artefatos e regras para combate aéreo. E o melhor é que, por não estar ligado a nenhum mundo, pode ser facilmente usado em qualquer cenário de aventura. Afinal todos, ou a maioria, dos mundos possuem céu e nuvens.

A série está dividida em três volumes. Mesmo sendo aconselhável utilizar todos os três, todos são independentes e funcionam sem a necessidade de todos os três livros.

Este livro apresenta Sellaine, Um magnífico reino flutuante que controla as principais rotas comerciais dos reinos aéreos. Também apresenta outras localidades exóticas como a Torre de Fulgash e os Aerólitos. O livro apresenta:

- Descrição completa de Sellaine.
- Decádia: uma sinistra nuvem-ilha controlada por um poderoso linche necromante.
- O inferno Verde: uma nuvem habitada por seres selvagens e repletas de artefatos poderosos.
- Estatísticas dos principais PdMs.
- A Misteriosa Torre de Fulgash.

Seja mais um a se aventurar pelos reinos aéreos.



www.goodman-games.com

