

CRÔNICAS DA

SÉTIMA LUA



O Mapa Aldariano



Spazio

CRÉDITOS:

O Mapa Aldariano

Copyright © Conclave Editora - 2007

Editores: Cristiano Cuty e Marcelo Telles

Criação e Desenvolvimento: Marcelo Telles

Ilustração da Capa: Gláucio Marcos

Ilustrações Internas: Alexandre BAR, Érica Girotto, Fábio Birous, Fábio McBaltz, Gláucio Marcos e Adriana Almeida

Logotipo C7L: Marcos Archanjo

Mapa: Rafael Rocha

Diagramação: Cristiano Chaves 'Cuty' de Oliveira

Esta aventura foi produzida através de uma parceria entre a

Conclave Editora (www.editora.conclaveweb.com.br) e a

RedeRPG (www.rederp.com.br).



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), portation, 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 origi-

SUMÁRIO

Introdução	3
Preparação	3
Antecedentes da Aventura	3
Sinopse	3
Ganchos da Aventura	3
Parte 1 - Incidente na Rua	4
Parte 2 - Encontros em Santuário	5
Parte 3 - Jornada às Montanhas do Fogo Eterno	8
Parte 4 - O Templo dos Deuses Esquecidos	10
Parte 5 - O Salão Secreto	12
Concluindo a Aventura	13
Aventuras Posteriore	13
Apêndice	14
Fichas dos PdMs	15

nal 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.



O Mapa Aldariano

Antes dos povos serem trazidos de Elária, antes dos orcs ascenderem e decaírem, antes dos deuses despencarem do firmamento e caírem mortos no coração do continente – o Império Aldariano reinava soberano em Isaldar, a Sétima Lua. Mas um dia os orcs viram as cidades aldarianas vazias e abandonadas... Muitos segredos envolvem de mistérios essa antiga civilização, que eram poderosos mestres da magia, e que um dia desapareceram sem deixar vestígios. Um deles será descoberto...

INTRODUÇÃO

O Mapa Aldariano é a aventura oficial introdutória de **Crônicas da 7ª Lua**. Ela foi criada para quatro personagens de 1º nível, mas pode ser adaptada para personagens de nível mais alto (veja em “Ajuste de Nível”, no final da aventura). Contudo, recomendamos que ela seja usada para personagens de nível inicial e para introduzir o mundo de Isaldar aos seus jogadores.

É importante haver no grupo de personagens um conjurador divino ou um personagem com algum tipo de poder divino (como um paladino ou um Luminar). É também altamente recomendável que os pontos de experiência (XP) sejam concedidos constantemente no decorrer da aventura, e que os Personagens dos Jogadores (PJs) subam de nível sempre que tiverem XP suficiente para isso.

PREPARAÇÃO

Você, que fará a função de Mestre, precisará dos livros básicos do sistema d20 – o *Livro do Jogador*, o *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros* – editados aqui no Brasil pela Devir Livraria; e do *Crônicas da 7ª Lua – Cenário de Campanha*, o livro básico do cenário lançado pela Conclave Editora.

Leia atentamente a aventura, pelo menos uma vez, para se familiarizar com ela. Os textos que aparecem em *italico* são informações para os jogadores, os quais você pode ler em voz alta ou parafraseá-los quando apropriado.

ANTECEDENTES DA AVENTURA

Maglor Alaner é um feiticeiro meio-elfo Luminar que é conhecido na cidade de Santuário por suas pesquisas sobre o Império Aldariano. Há um ano atrás, ele obteve um pergaminho extremamente antigo e, após analisá-lo minuciosamente, constatou que se tratava de

um autêntico pergaminho aldariano de 5 mil anos!

Este pergaminho é um mapa que mostra uma seção oculta de alguma construção aldariana. Após passar meses o estudando e buscando informações por toda Santuário, Maglor descobriu qual era a construção e onde ela se localiza. E o mais importante: a seção indicada no mapa – que parece guardar algum item valioso relacionado aos deuses – não havia sido descoberta.

Contudo, o meio-elfo não foi discreto o suficiente em sua busca e acabou atraindo a atenção do culto Guardiões de Nerameth. Maglor passou a ser vigiado por eles, que eventualmente acabaram descobrindo sobre o pergaminho. O culto tem interesse em qualquer coisa relacionada aos deuses, pois acreditam que pode ser usado para despertar o colosso de carvão ou, quem sabe, libertar a Aniquilação de seu aprisionamento.

Os Guardiões contratam então um caçador de recompensas Luminar, para tomar o pergaminho do meio-elfo e matá-lo.

SINOPSE

A aventura começa na Cidade Livre de Santuário, nos Principados Brilhantes. Os Personagens dos Jogadores irão se deparar com um combate nas ruas de Santuário envolvendo dois Luminares: o meio-elfo Maglor Alaner e o caçador de recompensas. A luta é desigual, porque o caçador de recompensas está acompanhado de alguns asseclas. Ao final do combate, o meio-elfo estará morto e o mapa aldariano cairá nas mãos dos PJs.

Após alguns encontros na cidade, o grupo partirá rumo às Montanhas do Fogo Eterno em busca da ruína do mapa, sendo perseguidos por agentes enviados pelos Guardiões de Nerameth.

Ao chegarem na ruína aldariana, eles deverão enfrentar os perigos que ela ainda guarda e conseguir abrir a passagem para o salão secreto, onde se defrontarão com dois vigias aldarianos.

GANCHOS DA AVENTURA

Os Personagens dos Jogadores podem se conhecer, conhecerem um ou outro, ou serem desconhecidos entre si: as circunstâncias da aventura irão reuni-los. Contudo, será mais fácil se eles pelo menos se conhecerem em duplas, com cada dupla presenciando a cena inicial em cada um dos extremos da rua.

Os PJs podem ser de qualquer reino ou região de Isaldar: eles apenas precisam estar em Santuário e ter um bom motivo para isso.

Crônicas da 7a Lua

PARTE 1 – INCIDENTE NA RUA

A aventura começa com os Personagens dos Jogadores presenciando a cena a seguir em uma rua de Santuário próxima da região do porto, em plena luz do dia. Personagens recém-chegados na cidade podem ter acabado de desembarcar de algum navio e por acaso estar passando pela rua, procurando algum lugar para se hospedar.

Qualquer que seja os antecedentes dos PJs, conforme indicado em “Ganchos da Aventura”, logo que eles dobram alguma esquina e entram na rua, eles vêem a seguinte cena:

Um meio-elfo está cercado por um grupo de sujeitos mal-encarados. Neste exato momento, aquele que parece ser o líder ordena aos demais – “Acabem logo com ele!” – e eles sacam bestas leves que estavam escondidas debaixo de seus mantos e acertam o meio-elfo, que é mortalmente ferido.

Contudo, imediatamente o corpo dele começa a brilhar intensamente, e os virotes que acabaram de ficar cravados são expelidos, ficando os ferimentos praticamente curados.

O meio-elfo, então, clama para vocês – “Por favor, me ajudem!”

Maglor Alaner é relativamente novo e aparenta ser um estudioso, trajando uma roupa distinta e levando consigo um porta-mapas. Ele é um Luminar e acabou de usar um dos poderes da Centelha Divina, a Chama

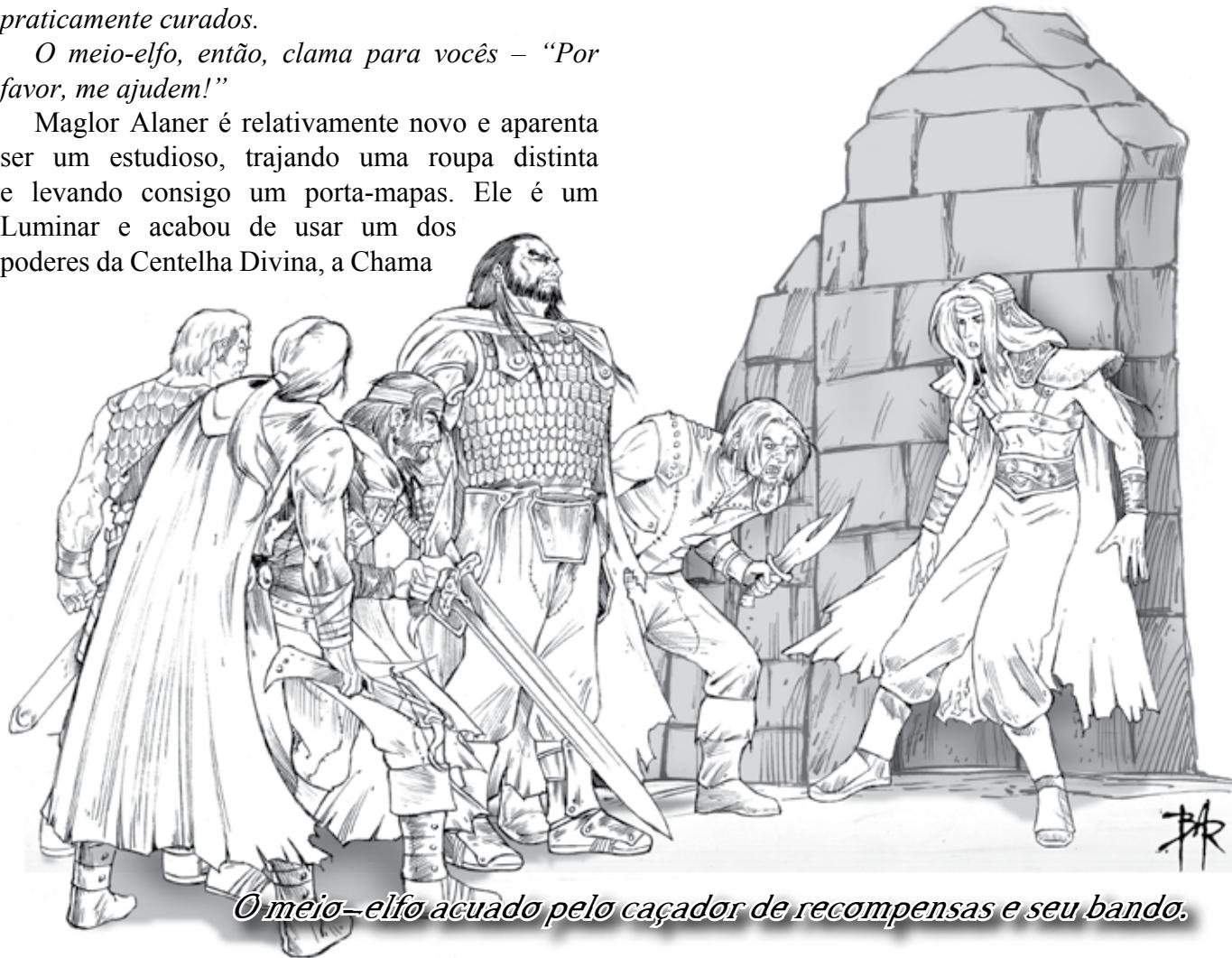
Restauradora. Descreva o uso desse poder conforme o texto, e não deixe dúvida de que é um Luminar usando um de seus poderes.

O líder dos agressores sorri maliciosamente e fala para o meio-elfo – “Você não é o único Luminar por aqui!”. O malfeitor então brilha e salta com a espada em punho, desferindo um poderoso golpe no acuado meio-elfo, que cai inconsciente no chão.

O caçador de recompensas se destaca dentre os demais agressores não apenas por ser o líder e pelo equipamento melhor que possui, mas também pela sagacidade que traz no olhar.

Após descrever esta cena, proceda ao teste de Iniciativa e inicie o combate entre os PJs e o grupo de malfeitores (veja a ficha deles no **Apêndice** desta aventura).

Esses agressores têm um comportamento claramente criminoso e ainda por cima estão atacando um Luminar, o que definitivamente não é aceito em Santuário. Mas se ainda assim os seus jogadores não se sentirem motivados o suficiente, ou



O meio-elfo acuado pelo caçador de recompensas e seu bando.

O Mapa Aldariano

caso os Personagens deles não tenham uma postura de vida que os faça intervir, acrescente à fala do líder algo como “Acabem com as testemunhas!” e faça os demais malfeiteiros atacarem os PJs.

Caçador de Recompensas e (4) Bandidos (NE 3): 12 PV e 5 PV.

Durante o combate, o Luminar líder do bando irá ignorar os ataques dos Personagens dos Jogadores e priorizar pegar o porta-mapas que está com o meio-elfo caído. Uma vez que ele tenha em seu poder o objeto, ele tentará abrir caminho através do combate e fugir com o que veio pegar, usando inclusive os poderes de sua Centelha Divina para isso.

Deixe claro qual é a intenção dele, quando descrever a cena para os jogadores, e torne as coisas difíceis para dar uma boa dramaticidade, mas não deixe o líder fugir: o objetivo aqui é fazer o mapa aldariano cair nas mãos dos PJs e juntá-los em torno dele, se for o caso. Um bom desfecho para o combate é o líder usar Façanha Perfeita na perícia Saltar e ir para cima de algum telhado, para então uma fulminante flechada ou *míssil mágico* desferido por algum PJ derrubá-lo, fazendo-o cair morto no chão.

Uma vez os agressores sendo derrotados e o mapa estando nas mãos dos Personagens dos Jogadores, o melhor a fazer é sair da cena da luta o quanto antes. A não ser que algum dos PJs tenha ligação ou contato com as autoridades de Santuário, dois Luminares mortos no meio da rua em plena luz do dia irão gerar muitas perguntas, as quais os Personagens dos Jogadores não terão as respostas no momento...

Caso os mortos sejam revistados, além do porta-mapas, eles encontrarão a espada longa obra-prima do líder, uma adaga obra-prima do meio-elfo e 200 PO. Os demais equipamentos (corseletes de couro batido, bestas leves, viroles e espadas curtas) não valem a pena serem levados para serem vendidos (podem ser pegos por algum PJ que use espada curta ou besta leve, ou então que apenas queira mais alguns viroles), e se gastaria tempo demais para retirar as surradas armaduras, além de parecer que os bandidos ali são os PJs.

PARTE 2 – ENCONTROS EM SANTUÁRIO

A melhor escolha para o grupo é ir para uma das muitas tavernas da cidade, onde poderão se recuperar

do combate, e avaliar e conversar sobre o conteúdo do porta-mapas. Mesmo um personagem residente na cidade achará essa uma opção melhor do que comprometer o local onde ele mora.

O pergaminho é muito antigo e frágil, estando envolvido em um pano que o protege e conserva. Mas junto com ele há uma cópia para ser manuseada, e anotações feitas pelo meio-elfo que indicam que se trata de um mapa de uma seção secreta de uma ruína aldariana. O mapa é um autêntico item aldariano e vale 400 PO, o que pode ser constatado com um teste bem sucedido de Avaliação (CD 20). Mas vendê-lo antes de explorar a ruína seria a mais pura tolice...

De acordo com as anotações do meio-elfo, a ruína em questão é bastante conhecida e foi explorada há muito tempo. Ela é chamada de “Templo dos Deuses Esquecidos” e se localiza na região das Montanhas do Fogo Eterno (veja em “O Templo dos Deuses Esquecidos”).

É uma viagem de nove dias até a ruína e os PJs poderão partir na manhã seguinte, bem cedo, bastando apenas fazer os devidos preparativos. Se entre o grupo de personagens houver alguém que conheça a região dos Principados Brilhantes, eles não terão maiores dificuldades para chegar ao local da ruína.

Contudo, ainda neste mesmo dia, três encontros diferentes irão acontecer.

O Templo dos Deuses Esquecidos

O Templo dos Deuses Esquecidos foi a primeira e mais importante ruína do Império Aldariano descoberta na região das Montanhas do Fogo Eterno. Como a maioria das “ruínas” aldarianas, ela foi encontrada praticamente intacta, como se tivesse sido abandonada. O nome foi dado por um grupo de mestres do conhecimento que, ao analisarem seus mosaicos e afrescos, indicaram serem passagens intrigantes da história de diversos deuses, de um período aparentemente anterior ao Édito do Silêncio. Algumas das igrejas dos 21 deuses não consideram procedente tal afirmação. Além disso, muitos estudiosos questionam se a construção era realmente um templo ou se tinha alguma outra função. Há ainda muito debate sobre a relação do Império Aldariano com as religiões: se eles eram religiosos, se veneravam alguma divindade ou não, e quais divindades eles venerariam ou se seriam todas.

Teoricamente, a ruína foi toda explorada, mas o pergaminho encontrado pelo meio-elfo indica uma seção que não havia sido descoberta.

Primeiro Encontro: O Negociador

Assim que os PJs estiverem andando em uma rua movimentada durante o dia, eles ouvirão uma voz vindo de trás chamando o nome de um dos integrantes do grupo. Escolha o personagem que seja mais facilmente reconhecido ou que alguns copos de bebida e um pouco de suborno sejam capazes de fazer algum marinheiro ou informante dar-lhe o nome (o nome que o personagem usa publicamente).

Ao se virarem, os Personagens dos Jogadores vêem um homem bem vestido, com uma bela capa com capuz cobrindo-lhe parcialmente o corpo e o semblante. Ele sorri e fala de forma discreta:

“Eu tenho uma generosa oferta para vocês pelo conteúdo de um certo porta-mapas que está em suas mãos. Se aceitarem, as pessoas que eu represento ficarão muito gratas e não irão importuná-los mais.”



O Negociador

Ele começará oferecendo 300 PO e só irá aumentar a oferta até 400 PO. Ele é um intermediário ligado aos Guardiões de Nerameth, e foi quem recrutou os homens que atacaram o meio-elfo. Ele não irá oferecer mais do que 400 PO porque considera mais lucrativo usar metade deste valor para contratar mercenários para tomar o pergaminho aldariano pela força. Mas o culto prefere a discrição, e uma tentativa de negócio com os PJs deve ser primeiro feita.

Os Personagens dos Jogadores muito provavelmente irão recusar: só o mapa em si vale isso e o que pode ser encontrado através dele com certeza valerá muito mais... Após a recusa, o Negociador (veja a ficha no **Apêndice**) irá apenas sorrir e dirá, antes de sumir em meio às pessoas e ruas de Santuário:

“Nosso próximo encontro não será tão amistoso...”

Tentativas de segui-lo acabarão falhando: ele já tem uma série de percursos previamente estabelecidos para despistar os PJs e pessoas devidamente subornadas neles que irão atrapalhar o grupo ou dar informações erradas. Desencoraje qualquer tentativa de combate ou de tentar atacá-lo: o local deste encontro será uma rua grande e movimentada, e acontecerá em plena luz do dia. Se os Personagens dos Jogadores atacarem, eles serão os criminosos.

Segundo Encontro: As Autoridades de Santuário

A Cidade Livre de Santuário é uma cidade boa e ordeira. Existe um submundo, mas ele é dividido e desorganizado – o que por um lado é vantajoso para cultos proibidos, como os Guardiões de Nerameth.

Muitas vezes de forma mais eficiente do que as gangues do submundo, as autoridades de Santuário conseguem as informações que buscam. Dois Luminares foram mortos em plena luz do dia e isso é mais que suficiente para chamar a atenção de membros do Conselho de Regentes da cidade.

As autoridades sabem que pessoas envolvidas no incidente sobreviveram – os Personagens dos Jogadores – e o Conselheiro Baosh Nesdrev ordena à Guarda da Cidade que os traga para interrogatório. Baosh também conhecia o meio-elfo e sabia sobre suas pesquisas.

O Mapa Aldariano

Serão dois guardas para cada PJ comandados por um tenente (veja as fichas no **Apêndice**) os quais abordarão o grupo quando ele estiver na taverna. Os Personagens dos Jogadores não serão presos, mas apenas levados sob custódia para averiguações. Deixe claro aos PJs que eles são inocentes e que não têm nada a temer, conforme as leis da cidade. Mas um conflito com a Guarda mudaria a situação deles perante as autoridades de Santuário.

Eles serão levados para a Casa da Guarda, um pequeno complexo que engloba a parte administrativa, de treinamento e cárcere temporário da Guarda de Santuário. Especificamente, eles serão conduzidos para a parte administrativa, o que deve deixá-los mais tranqüilos. O que eles não sabem é que as “averiguações” (um nome civilizado para interrogatório) são feitas mesmo na parte administrativa.

Os PJs serão interrogados pela própria Capitã da Guarda, Elina Sutkron (veja a ficha no **Apêndice**). Ela é uma bela meio-elfa, que se impõe pelo seu caráter e não por sua beleza. Ela irá interrogar separadamente cada um dos personagens, colocando-os em salas diferentes, apenas para confirmar os fatos. Mentir ou dizer meias-verdades apenas irá dificultar a situação que é para ser facilmente resolvida. Faça testes resistidos de Diplomacia e Blefar dos PJs contra Sentir Motivação da Capitã, quando for o caso. Contudo, se os jogadores acharem que podem ser espertos e começarem a mentir, a capitã irá solicitar que tragam uma espécie de projetor tecnomágico, um aparelho que emula a magia *detectar pensamentos* para descobrir a verdade.

Esta parte inicial da cena é apenas para dar certa tensão e lembrar aos jogadores que tudo que os seus personagens fazem – de bom ou de ruim – tem alguma consequência, e que o mundo de Isaldar se move independente do que eles façam ou apesar da influência que um dia eles possam vir a ter.

Uma vez constatado que os PJs apenas eram as pessoas certas, na hora certa e no lugar certo, eles serão novamente reunidos e uma outra pessoa irá ter com eles junto com a Capitã Elina: o Conselheiro Baosh Nesdrev, o yaksha membro do Conselho de Regentes de Santuário (veja a ficha no **Apêndice**). Apesar da aparência jovial, Baosh é um yaksha de meia-idade, que transpira calma e serenidade. Adepto do estilo de combate Harmonia das Ondas,

ele traz pendurado em sua cintura uma corrente com cravos bastante intimidadora.

Baosh irá então conversar com os Personagens dos Jogadores após uma rápida apresentação:

“O pergaminho que está com vocês pertencia a Maglor Alaner, o meio-elfo que foi atacado e morto hoje na rua. Ele era um brilhante estudioso, mas não foi discreto o suficiente em suas pesquisas pela cidade: assim como o Conselho de Regentes, outros ficaram sabendo sobre o mapa contido nele.”

“Pelas leis da cidade, uma vez que ele não tem nenhum parente conhecido, o mapa agora é de vocês. Estão livres para partir e explorar a seção secreta da ruína que ele indica. Contudo, seja lá o que vocês encontrarem de valor e se for de pouco uso para vocês, eu pediria que fosse vendido para a cidade de Santuário.”

Uma vez os PJs se comprometendo com Baosh em vender para a cidade os tesouros que forem



O Conselheiro Baosh Nesdrev



encontrados que não sejam de alguma utilidade para o grupo, eles passarão a ter em Baosh um contato importante e, quem sabe, um aliado em potencial.

Terceiro Encontro: Ataque na Rua

Em algum momento antes do grupo partir de Santuário para o Templo dos Deuses Esquecidos, eles serão atacados por outro grupo de bandidos contratados pelos Guardiões de Nerameth através do Negociador. O Negociador **não** estará presente neste encontro. O ataque acontecerá em alguma rua mais discreta da cidade.

Se o grupo fizer a polícia de se dividir, ataque apenas os que estiverem com o mapa. Se isso acontecer, sugerimos ajustar este encontro de acordo com a quantidade de PJs presentes. Os bandidos possuem 80 PO de tesouro, além do equipamento que possuem.

(6) Bandidos (NE 3): 5 PV.

PARTE 3 – JORNADA ÀS MONTANHAS DO FOGO ETERNO

Uma vez acontecidos todos os encontros em Santuário, o grupo poderá partir rumo às Montanhas do Fogo Eterno, em busca do Templo dos Deuses Esquecidos.

A viagem irá durar nove dias. Nos quatro primeiros dias ela será tranquila, pois os PJs seguirão pela estrada que liga Santuário a Duranthor. No quinto dia, eles terão que sair da estrada e seguir pelos ermos. A partir daí, três encontros podem acontecer no decorrer da viagem.

Primeiro Encontro: O Worg

Um worg desgarrado de uma tribo goblin irá atacar os PJs durante a noite. Este encontro acontecerá na noite do quinto dia de viagem, um dia após saírem da estrada. O worg possui uma cela com alforje onde há um pequeno tesouro, indicando claramente que ele é uma montaria goblin. No alforje há 20 PO e uma pedra da lua no valor de 60 PO.



Um Outro Clímax

Uma possível alternativa é este encontro com os seguidores se tornar o clímax, o combate final da aventura. Simplesmente assuma que os PJs não perceberam que estão sendo seguidos.

Pule este segundo encontro e prossiga com a aventura normalmente. Após os Personagens dos Jogadores saírem do Templo dos Deuses Esquecidos, coloque o Negociador e os seus contratados prontos para emboscar os PJs, assim que eles puserem os pés fora do templo.

Worg (NE 2): 30 PV, página 258 do *Livro dos Monstros*.

Segundo Encontro: Perseguidores

Desta vez, o Negociador tomou as coisas em suas próprias mãos. Ele contratou um outro grupo e agora o está liderando pessoalmente.

No sexto dia de viagem, faça em segredo um teste de Observar para cada Personagem de Jogador contra a Furtividade da ranger contratada pelo Negociador (veja a ficha de todos PdMs no **Apêndice**), para ver se os PJs percebem que estão sendo seguidos (provavelmente os próprios jogadores estarão pedindo testes de Observar desde que saíram de Santuário).

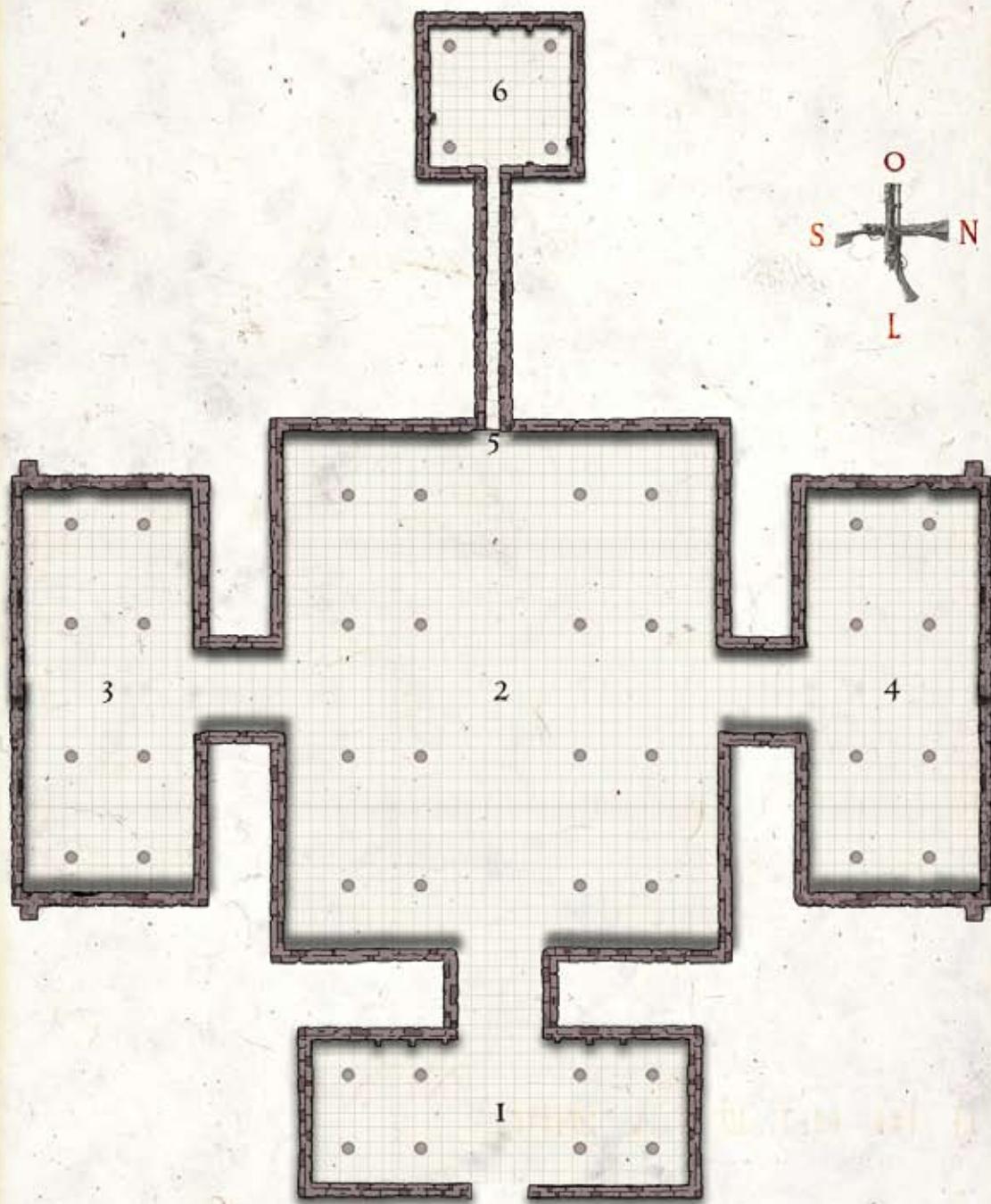
Caso eles percebam que estão sendo seguidos, no final do sexto dia os PJs acamparão perto de um bosque que irão atravessar no dia seguinte para prosseguir viagem. Este bosque é um bom lugar para prepararem uma emboscada para o Negociador e quem ele contratou.

Quando o Negociador e seu grupo se aproximarem da emboscada preparada pelos Personagens dos Jogadores, faça algumas jogadas em segredo e diga que o Negociador percebeu algum PJ escondido. Ele fará, então, uma última oferta, confiante em sua superioridade numérica:

“Podemos evitar derramamento de sangue desnecessário! Eu troco o pergaminho por suas vidas, mais o dinheiro que generosamente ofereci a vocês!”



O TEMPLO DOS DEUSES ESQUECIDOS



Provavelmente, a resposta dos PJs será uma flechada na cara dele. O Negociador e seu grupo terão como tesouro 520 PO mais o equipamento. Contudo, a coisa mais valiosa estará com o Negociador: um medalhão com o obscuro símbolo dos Guardiões de Nerameth. O medalhão é uma pista de quem está por trás do Negociador.

Se algum Personagem de Jogador for de Santuário, um teste bem sucedido de Conhecimento (local) com CD 20 irá indicar que o símbolo no medalhão é dos Guardiões de Nerameth.

Negociador, Ranger Halfling e (4) Bandidos (NE 4): 6 PV, 8 PV e 5 PV.

Terceiro Encontro: Goblins!

Na manhã do sétimo dia de viagem, os PJs atravessarão o bosque que depois irá se abrir na bela região dos Vales Esmeraldas. Os Vales são belíssimos e ao sul podem ser avistadas belas plantações, bem ao longe. A oeste, erguendo-se de forma ameaçadora sobre os Vales, estão as Montanhas do Fogo Eterno.

Na noite do oitavo dia de viagem, já no sopé das Montanhas, o grupo será atacado por um bando de goblins. Faça testes de Ouvir para o personagem que estiver de vigília contra a Furtividade dos goblins, para os PJs evitarem ser surpreendidos. Os goblins possuem 160 PO como tesouro.

(8) Goblins (NE 3): 5 PV, página 148 do *Livro dos Monstros*.

PARTE 4 – O TEMPLO DOS DEUSES ESQUECIDOS

No final da tarde, após passarem o nono e último dia de viagem subindo pelas pedregosas e desoladas encostas das Montanhas do Fogo Eterno – um grande contraste com a paisagem verdejante dos Vales Esmeraldas –, o grupo avista a fachada do Templo dos Deuses Esquecidos.

Ao se aproximarem, eles percebem os belos detalhes da parte externa do templo, mas impiedosamente corroídos pelo tempo.

A maior parte do templo está dentro da montanha onde ele se localiza: apenas uma pequena parte logo atrás da fachada se projeta para fora. Não se sabe com precisão se o templo foi escavado dentro da montanha ou se foi soterrado com o passar dos

milênios. Por algum milagre, o templo sobreviveu todo este tempo às atividades vulcânicas outrora comuns na região. A pouca claridade crepuscular dos dois sóis de Isaldar – já além das montanhas – lança sombras ameaçadoras na fachada.

Os PJs provavelmente vão preferir acampar fora do templo e só no dia seguinte ir explorá-lo. Nada acontecerá de noite, apenas um silêncio mórbido e milenar, mas o grupo terá sonhos perturbadores, especialmente personagens yakshas ou clérigos de Mezakinn, como se a entrada do templo fosse uma grande mandíbula preste a devorá-los.

O templo em si possui quatro grandes câmaras: uma câmara de entrada, um imenso salão principal, uma câmara lateral ao norte e outra ao sul do salão principal.

1) Câmara de Entrada: A câmara de entrada equivale à parte do templo que fica para fora da montanha. A luz do dia ainda penetra ali e é possível ver os belos mosaicos retratando cenas representando o mundo de Isaldar e toda a Criação, apesar de desgastados pelo tempo.

A câmara de entrada é ampla e retangular, conforme a fachada do templo, com 39 metros de largura, 15 metros de profundidade e 6 metros de altura. A entrada possui 6 metros de largura por 3 metros de altura. Ali e nas demais câmaras há restos apodrecidos dos materiais usados pelos estudiosos que outrora estiveram ali: ferramentas, cordas, tábuas de madeira, polias, etc. Tudo sem nenhuma condição de uso.

Ligando a câmara de entrada ao salão principal, há um grande corredor, com 9 metros de largura e 6 metros de altura.

2) Salão Principal: O salão principal é bem grande, medindo 54 metros de profundidade, 45 metros de largura e 12 metros de altura. Assim como todas as demais câmaras do templo, ele está vazio, tendo apenas os eventuais restos apodrecidos dos materiais usados em sua exploração nos cantos e embaixo das colunas. Há um odor de mofo e poeira neste salão e nas câmaras ao norte e ao sul.

A entrada para a seção oculta do templo está na parede dos fundos, a oeste.

Caso os PJs decidam não explorar as duas câmaras laterais, o encontro com os mantos negros

O Mapa Aldariano

(veja a seguir) acontecerá aqui, ao passarem pelo centro do salão.

Diferente da câmara de entrada e das câmaras laterais, em vez de mosaicos, o Salão Principal tem suas paredes cobertas por afrescos. Eles parecem retratar cenas da Guerra Divina, com muitas divindades obscuras e outras que remetem aos 21 deuses do panteão morto na Queda dos Deuses. Testes de Conhecimento (religião) com CD 15 identificarão alguns dos 21 deuses em meio às cenas de batalhas dos afrescos. A arte ali é impressionante: as figuras parecem estar vivas e acompanhar com os olhos os PJs. Os Personagens dos Jogadores se sentirão como se estivessem sendo vigiados pelas pinturas.

3) Câmara Lateral Esquerda (Sul): Tem as mesmas condições que as demais e possui mosaicos que parecem se referir aos planos divinos onde os deuses viviam.

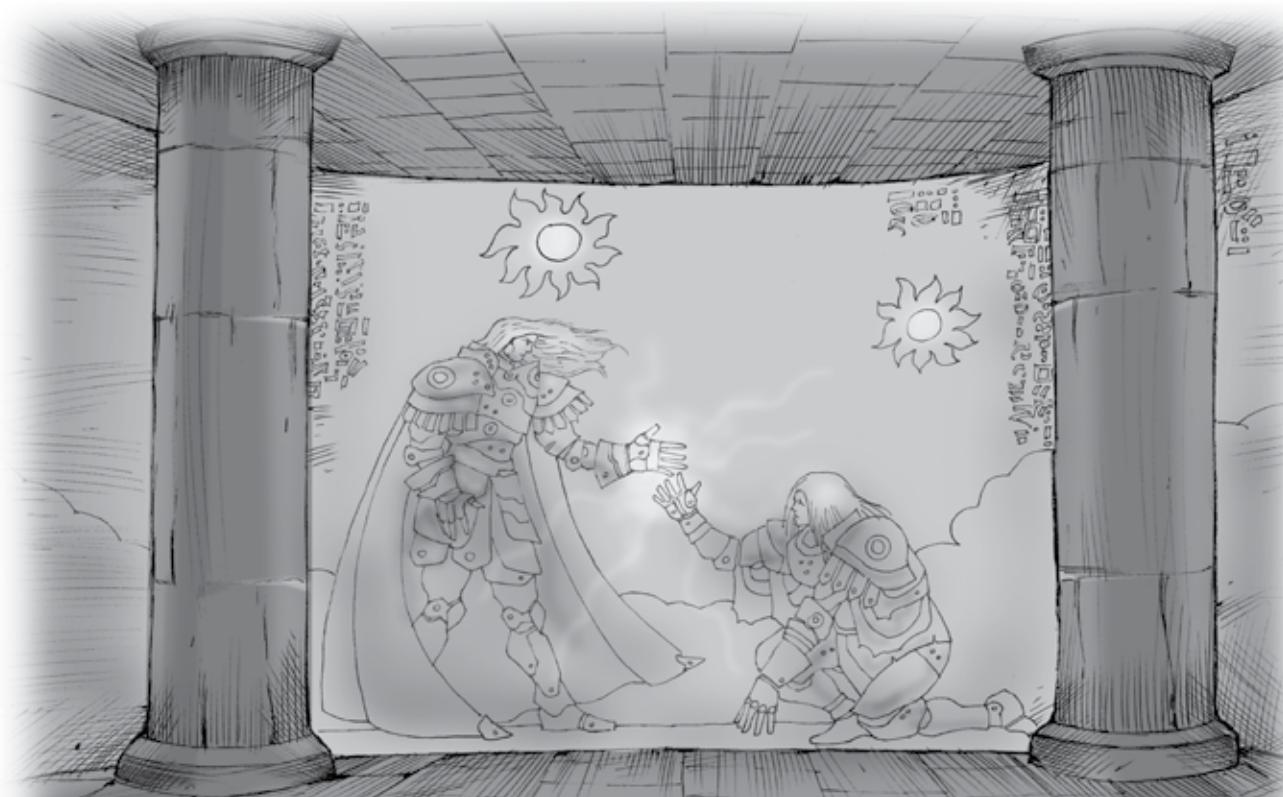
O encontro com os mantos negros será aqui, caso os PJs decidam explorar todo o templo. As criaturas não possuem tesouro.

(3) Mantos Negros (NE 3): 6 PV, página 190 do *Livro dos Monstros*.

4) Câmara Lateral Direita (Norte): Semelhante à câmara sul, mostrando em seus mosaicos outros planos divinos que não tenham sido retratados na câmara sul. O encontro com um verme da carniça nesta câmara é opcional. O verme da carniça não possui tesouro.

Verme da Carniça (NE 4): 19 PV, página 252 do *Livro dos Monstros*.

5) Entrada para o Salão Secreto: Os desenhos dos afrescos na parede dos fundos do salão principal convergem para uma cena no meio dessa parede. Nessa cena, há uma representação no alto dos dois sóis (o maior, amarelo, e o menor, branco) de Isaldar, tendo abaixo duas figuras divinas brilhantes estendendo os braços uma para a outra: a que está embaixo do sol menor branco está muito ferida. Circundando a cena, há descrições na obscura escrita aldariana.



O afresco com as imagens de Ashkar e Mithraelis

PR



As anotações de Maglor elucidam a cena, caso os PJs ainda não tenham deduzido: são os deuses Ashkar e Mithraelis, no momento em que eles se tornaram uma única entidade, quando Ashkar absorveu o moribundo Mithraelis.

As inscrições são a chave para entrar no salão secreto. Quando esta ruína foi explorada, não se conhecia o suficiente da escrita aldariana para traduzi-las corretamente. Em suas anotações, o meio-elfo descobriu o verdadeiro significado:

“Mostre sua fé em honra a Ashkar e Mithraelis.”

Para abrir a passagem para o salão secreto, é necessário que algum personagem demonstre possuir alguma dádiva divina, que faça alguma demonstração de poder divino para as imagens na parede. Nenhum outro meio será capaz de abri-la. Na verdade, a passagem simplesmente não existe: ela será magicamente criada após a demonstração.

Se houver um clérigo no grupo, ele deverá gastar um uso diário de Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos; um paladino deverá gastar o seu uso diário de Destruir o Mal; e um druida deverá converter uma magia do nível máximo que tem acesso em uma magia *invocar aliado da natureza* do mesmo nível. Uma alternativa mais custosa seria o uso da Centelha Divina por parte de algum personagem Luminar. Caso os Personagens não deduzam o que é necessário ser feito, um teste bem sucedido de Conhecimento (religião) com CD 15 ou um teste de Sabedoria com CD 18 poderá dar esta indicação.

Uma vez feita esta demonstração, a parede irá brilhar e um caminho se abrirá através dela, onde antes era apenas a rocha da montanha. O caminho se estende por um túnel com 27 metros e, olhando para o seu final, pode-se vislumbrar uma claridade vinda do salão secreto.

PARTE 5 – O SALÃO SECRETO

O salão secreto tem o formato de um “cubo” com 12 metros de aresta. Diferente do resto do templo, o salão secreto não apresenta nenhum desgaste pelo tempo, o ar parece bom, sem cheiro de mofo ou poeira, muito embora não haja nenhum tipo de abertura ou entrada de ar. Não há também nenhuma fonte de luz aparente e a claridade parece vir das paredes e do teto, como se emanasse deles. No teto há duas estruturas metálicas em formato de meias-esferas.

Se as imagens do templo impressionam, as do salão secreto são assombrosas! São 22 figuras representando os 20 deuses do Panteão Morto mais Ashkar e Mithraelis ainda separados, todas dispostas harmonicamente nas paredes ao redor. As figuras de Ashkar e Mithraelis ficam no centro da parede oposta à entrada do salão secreto, com os braços estendidos uma para a outra, ainda mais impressionantes que as do salão principal.

No meio do salão, há um pedestal com um livro ricamente ornamentado. No chão, em volta do pedestal, estão dispostas novamente as figuras de Ashkar e Mithraelis.

A entrada do salão secreto é uma arcada sem nenhuma porta ou mecanismo. Contudo, quando algum PJ tentar remover o livro, a entrada irá desaparecer e as duas estruturas metálicas no teto irão se desprender. Caso algum PJ esteja na passagem e não dentro, ele será literalmente “jogado” para dentro do salão secreto pelo movimento da rocha, quando a passagem se fechar. Um teste de Reflexos (CD 20) evitará 1d6 de dano de concussão. Trate como uma armadilha de ND 1, para efeito de XP para os personagens que estejam na passagem.

As estruturas metálicas são dois construtos flutuantes com um ferrão cada um (que se projetarão para fora do corpo deles assim que eles se desprenderem do teto): são dois **vigias aldarianos** (veja a ficha completa no **Apêndice**), dois construtos feitos por essa antiga civilização para imobilizar eventuais invasores – um detalhe que os Personagens dos Jogadores não fazem idéia. Eles são assustadores e intimidadores: diferentes de outros construtos, eles não têm forma humanoíde, não parecem meros objetos animados e muito menos parecem com geringonças tecnomágicas. A única maneira de a arcada voltar a abrir é eles derrotarem os dois construtos.

(2) Vigias Aldarianos (NE 4): 32 PV.

Caso todo o grupo seja paralisado, os vigias aldarianos continuarão ali esperando um de seus mestres aparecer, o que naturalmente não acontecerá. Assim que um PJ sair da paralisia, eles atacarão novamente e assim continuarão até que

A Canção de Ashkar e Mithraelis

“A Canção de Ashkar e Mithraelis” é um longo e belíssimo poema escrito em Celestial, ricamente ilustrado, com a arte das ilustrações no mesmo estilo que está nos desenhos nas paredes e no chão do salão secreto. O livro narra os momentos finais da Guerra Divina, quando os irmãos Ashkar e Mithraelis se tornaram um só deus.

Ele é um item mundano, mas como é aldariano, vale nada menos do que 3 mil PO (teste de Avaliação, CD 20).

os Personagens dos Jogadores estejam mortos ou os vigias sejam destruídos. Em ambos os casos, a passagem se abrirá novamente.

O único tesouro ali – além das carcaças dos dois vigias aldarianos, que valem 500 PO cada uma, por serem fontes de estudo da arte arcana aldariana – é o valioso livro no pedestal, que tem o seu título na capa escrito em Celestial: “**A Canção de Ashkar e Mithraelis**” (veja a seguir).

CONCLUINDO A AVENTURA

Caso você tenha escolhido colocar o encontro com o Negociador e os perseguidores como clímax da aventura, assim que os PJs saírem do templo, após explorarem o salão secreto, o Negociador e os bandidos que ele recrutou estarão esperando para atacá-los.

De qualquer forma, uma vez vencidos os desafios do Templo dos Deuses Esquecidos e do resto da aventura, os Personagens dos Jogadores terão que fazer a viagem de volta a Santuário, onde o conselheiro Baosh os aguarda para comprar deles o livro e as carcaças dos vigias aldarianos.

AVENTURAS POSTERIORES

Os PJs podem resolver mudar de idéia e querer vender ou mesmo doar o livro para a igreja de Ashkar-Mithrael, ao invés de vendê-lo para Santuário. Caso isso aconteça, Baosh aceitará e entenderá a decisão, se o grupo tiver o bom senso de informá-lo.

Qualquer que seja a decisão final dos PJs, eles não conseguirão vender o livro em qualquer lugar. Assim, antes de trocar o livro por uma pequena fortuna, ao menos uma viagem será necessária para alguma grande cidade e, consequentemente, uma nova aventura.

Além disso, os Personagens dos Jogadores ganharam os Guardiões de Nerameth como inimigos e, até que o grupo consiga confrontá-los definitivamente, o culto pode fazer o papel de vilão recorrente em uma campanha. Os Guardiões são excelentes para aventuras envolvendo conspirações e muita paranóia, onde não se pode confiar em ninguém...

Ajuste de Nível

Caso seja necessário, o Mestre pode adaptar *O Mapa Aldariano* para níveis acima do 1º nível. Como linhas gerais, citaremos a seguir as principais alterações que devem ser feitas nesta aventura.

PdMs: Todos os PdMs de nível 1 passam a ter o mesmo nível médio dos Personagens dos Jogadores (nível 2 ou 3, no máximo). O Tenente da Guarda passa para nível 5 e o equipamento dele deve ser ajustado de acordo. A Capitã da Guarda e o Conselheiro Baosh mantêm os mesmos níveis.

Monstros & Tesouros

2º nível: No primeiro encontro, aumente o tesouro para 300 PO e a brunea do líder é obra-prima. No terceiro encontro da Parte 2, aumente o tesouro para 160 PO. Na

parte 3, coloque 2 worgs no primeiro encontro e o tesouro com eles será de 40 PO e uma ametista no valor de 120 PO. No segundo encontro da Parte 3, o tesouro dos perseguidores será de 620 PO e a armadura do Negociador será obra-prima. No terceiro encontro da Parte 3, coloque 10 goblins e o tesouro com eles será de 200 PO.

3º nível: No primeiro encontro, aumente o tesouro para 400 PO e a brunea do líder é obra-prima. No terceiro encontro da Parte 2, aumente o tesouro para 240 PO. Na parte 3, coloque 2 worgs no primeiro encontro e o tesouro com eles será de 60 PO e uma ametista no valor de 280 PO. No segundo encontro da Parte 3, o tesouro dos perseguidores será de 720 PO e a armadura e a espada curta do Negociador serão obras-primas, assim como a armadura da ranger halfling. No terceiro encontro da Parte 3, coloque 12 goblins e o tesouro com eles será de 300 PO. Na Parte 4, coloque 4 mantos negros no Templo dos Deuses Esquecidos. E na Parte 5, coloque 3 vigias aldarianos.

APÊNDICE

Nova Criatura: Vigia Aldariano

VIGIA ALDARIANO

Construto (Pequeno)

Dados de Vida: 4d10+10 (32 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: Vôo 15 m (bom) (10 quadrados)

Classe de Armadura: 18, toque 14, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +3/-1

Ataque: Corpo a corpo: ferrão +4 (dano: 1d4 mais paralisia)

Ataque Total: Corpo a corpo: ferrão +4 (dano: 1d4 mais paralisia)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Paralisia (CD 12)

Qualidades Especiais: Características de construto, visão no escuro 18 m, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +1, Refl +4, Vont +1

Habilidades: For 11, Des 16, Con -, Int -, Sab 10, Car 1

Perícias: –

Talentos: –

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário ou par

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: –

Ajuste de Nível: –

Este autômato aldariano é uma estrutura metálica flutuante que ataca com um ferrão que se projeta para fora de seu corpo sempre que há a presença de intrusos.

O vigia aldariano é a forma mais simples de construto deixado em Isaldar por esta antiga civilização. Os sábios e maiores magos do mundo procuram desvendar os segredos de sua construção e funcionamento, bem como dos demais construtos aldarianos, mas a arte arcana aldariana ainda é um mistério...

Ele tem um formato aproximado de um disco ou meia-esfera com 1,20 metro de diâmetro. Não se sabe se eles apenas obedecem a ordens pré-determinadas ou se seriam capazes de obedecer aos comandos de seus antigos mestres.



O Mapa Aldariano

Combate

Os vigias aldarianos são vinculados a alguma área ou espaço determinado nas muitas ruínas deste povo. Sempre que um intruso (qualquer tipo de criatura corpórea) adentra a área ou espaço que ele tem a missão de vigiar, o vigia se ativa e ataca com o seu ferrão paralisante, até o alvo ser paralisado ou destruído. Caso o alvo saia da paralisia, o construto atacará novamente, até o alvo ser destruído ou novamente paralisado.

Paralisia (Ext): Qualquer alvo atingido pelo ferrão de um vigia aldariano deve obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 12) ou ficará paralisado durante 1d4+1 rodadas. Os elfos podem ser afetados por esta habilidade. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Fichas dos PdMs

CAÇADOR DE RECOMPENSAS

ND 1

PV 12

Homem humano guerreiro 1

Humanóide (Luminar) médio CN

Inic +1, Sentidos Observar -1, Ouvir -1

Idiomas Comum

CA 16, toque 11, surpresa 15

DV 1

Fort +4, Ref +1, Vont -1

Deslocamento 6 metros (4 quadrados)

Corpo a Corpo espada longa +4 (1d8+2/19-20)

Distância adaga +2 (1d4+2/19-20)

Ataque Base +1, Agarrar +3

Opções de Ataque ataque poderoso (+1)

Ações Especiais centelha divina

Limiar 7; Pontos Divinos 3

Habilidades For 14, Des 13, Con 15, Int 10, Sab 8, Car 12

QE Luminar

Talentos Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada longa), Separar Aprimorado

Perícias Cavalgar +3, Escalar +4, Intimidação +5, Saltar +6

Equipamentos brunea, espada longa, escudo pequeno de metal, 1 poção de curar ferimentos leves (NC 1º)

BANDIDO

ND 1/2

PV 4

Homem humano combatente 1

Humanóide médio CM

Inic+0, Sentidos Observar -1, Ouvir -1

Idiomas Comum

CA 13, toque 10, surpresa 13

DV 1

Fort +4, Ref +0, Vont -1

Deslocamento 9 metros (6 quadrados)

Corpo a Corpo espada curta +2 (1d6+1/19-20)

Distância besta leve +1 (1d8/19-20)

Ataque Base +1, Agarrar +2

Opções de Combate ataque poderoso (+1)

Equipamento Combate virote

Habilidades For 13, Des 10, Con 11, Int 10, Sab 8, Car 9

QE nenhuma

Talentos Ataque Poderoso, Fortitude Maior

Perícias Escalar +5, Intimidação +3, Natação +3, Saltar +3

Equipamentos armadura de couro batido, espada curta, besta leve, aljava com 10 viroles

NEGOCIADOR

ND 1

PV 6

Homem humano ladino 1

Humanóide médio NM

Inic +6, Sentidos Observar +4, Ouvir +4

Idiomas Comum, Anão

CA 15, toque 12, surpresa 13

DV 1

Fort +0, Ref +4, Vont +0

Deslocamento 9 metros (6 quadrados)

Corpo a Corpo espada curta +1 (1d6+1/19-20)

Distância besta leve +2 (1d8/19-20)

Ataque Base +0, Agarrar +1

Opções de Combate ataque furtivo +1d6

Equipamento Combate virote

Habilidades For 12, Des 14, Con 10, Int 13, Sab 10, Car 14

QE encontrar armadilhas

Talentos Iniciativa Aprimorada, Negociador

Perícias Atuação +6, Acrobacia +5, Blefar +6, Diplomacia +8, Disfarces +4, Falsificação +4, Intimidação +6, Observar +4, Obter Informação +6, Ouvir +4, Sentir Motivação +8.

Equipamentos armadura de couro batido, espada curta, besta leve, aljava com 10 viroles.

SOLDADO

ND 1/2

PV 5

Homem humano combatente 1

Humanóide médio LN

Inic +1, Sentidos Observar +4, Ouvir +4

Idiomas Comum

CA 14, toque 11, surpresa 13

DV 1

Fort +3, Ref +1, Vont +1

Deslocamento 9 metros (6 quadrados)

Corpo a Corpo espada longa +3 (1d8+2/19-20)

Distância besta leve +2 (1d8/19-20)

Ataque Base +1, Agarrar +2

Equipamento Combate virote

Habilidades For 13, Des 12, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 11

QE Nenhuma

Talentos Foco em Arma (espada longa), Prontidão

Perícias Intimidação +4, Observar +4, Obter Informação +2, Ouvir +4

Equipamentos armadura de couro batido, espada longa, besta leve, aljava com 10 viroles

TENENTE DA GUARDA

ND 3

PV 25

Homem humano guerreiro 3

Humanóide médio LB

Inic +0, Sentidos Observar +2, Ouvir +1

Idiomas Comum, Élfico

CA 15, toque 10, surpresa 15

DV 1

Fort +4, Ref +1, Vont +1

Deslocamento 6 metros (4 quadrados)

Corpo a Corpo espada longa +5 (1d8+2/19-20) ou ranseur +7 (2d4+3/ x3)

Ataque Base +3, Agarrar +5

Ações Especiais especialização em combate (+3), esquiva (+1)

Habilidades For 15, Des 10, Con 12, Int 13, Sab 11, Car 12

QE Nenhuma

Talentos Desarme Aprimorado, Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Arma (ranseur), Imobilização Aprimorada

Perícias Cavalgar +4, Intimidação +6, Observar +2, Ouvir +1, Profissão (guarda) +3, Saltar +5

Equipamentos cota de malha, espada longa, ranseur obra-prima

Crônicas da 7a Lua

RANGER

PV 8

Mulher halfling ranger 1

Humanóide pequeno NB

Inic +3, **Sentidos** Observar +6, Ouvir +7

Idiomas Comum, Halfling, Goblin

CA 18, toque 14, surpresa 15

DV 1

Fort +3, **Ref** +6, **Vont** +3

Deslocamento 6 metros (4 quadrados)

Corpo a Corpo adaga +2 (1d3/19-20) ou espada longa +2 (1d6/19-20)

Distância adaga +6 (1d3/19-20) ou arco longo +5 (1d6/x3)

Ataque Base +1, **Agarrar** +1

Opções de Ataque inimigo predileto (aberração) +2

Equipamento Combate □ □ □ adagas

Habilidades For 10, Des 16, Con 11, Int 12, Sab 14, Car 10

QE características de halfling, empatia com a natureza, inimigo predileto (aberração)

Talentos Rastrear*, Tiro Preciso

Perícias Adestrar Animais +3, Conhecimento (natureza) +4, Cura +3, Escalar +6, Esconder-se +9, Furtividade +7, Natação +2, Observar +6, Ouvir +7, Saltar +2, Sobrevivência +6

Equipamentos camisão de cota de malha, 4 adagas, espada longa, arco longo, aljava com 20 flechas

* ganho pela classe ranger

ND 1

BAOSH NESDREV

PV 69

Homem yaksha monge 6 / Luminar elemental 6

Humanóide médio LN

Inic +3, **Sentidos** Observar +13, Ouvir +12

Idiomas Comum, Yaksharin, Celestial

CA 20, toque 19, surpresa 17

DV 12; evasão

Imunidade doenças (comuns e mágicas)

Fort +11, **Ref** +10, **Vont** +14

Deslocamento 15 metros (10 quadrados)

Corpo a Corpo ataque desarmado +11 (1d10+4) ou ataque desarmado +10/+10 (1d10+4) ou corrente com cravos +13 (2d4+3)

Ataque Base +8, **Agarrar** +9

Opções de Ataque ataque atordoante 8/dia (CD 22), pontos secretos (+4 dano), rajada de golpes

Ações Especiais sintonia elemental 2/dia (+3 bônus testes de resistência, 4 rodadas)

Equipamento Combate

Habilidades Similares à Magia (NC 12°)

5/dia – *raio de ácido, som fantasma*

4/dia – *aumentar pessoa, recuo acelerado*

3/dia – *detectar pensamentos, flecha ácida, muralha de gelo*

2/dia – *cone glacial, fúria, velocidade*

Habilidades For 10, Des 16, Con 11, Int 12, Sab 14, Car 10

QE acesso elemental menor (água, ar), acesso elemental maior (água), ataque chi (mágico), características de yaksha, empatia divina, estilo de combate (Harmonia das Ondas), evasão, mente sobre o corpo, mente tranqüila, pontos secretos, pureza corporal, queda suave 9m, sintonia elemental (água)

Talentos Acuidade com Arma*, Ataque Atordoante, Ataque Desarmado Aprimorado*, Ataque em Movimento, Desarme Aprimorado*, Esquiva, Foco em Habilidade (ataque atordoante), Mobilidade, Reflexos de Combate*, Usar Arma Exótica (corrente com cravos)*

Perícias Acrobacia +10, Concentração +8, Conhecimento (arcano) +8, Conhecimento (natureza) +4, Conhecimento (religião) +6, Diplomacia +8, Equilíbrio +8, Esconder-se +8, Furtividade +8, Identificar Magia +11, Observar +13, Ouvir +12, Saltar +6, Sentir Motivação +14, Sobrevivência +9

Equipamentos corrente com cravos foco chi +2, amuleto dos punhos poderosos +3, cinto do monge.

* Adicional pela classe monge

ELINA SUTKRON

ND 8

PV 55

Mulher meio-elfo feiticeiro 1 / paladino 7

Humanóide médio LB

Inic +5, **Sentidos** visão na penumbra, Observar +2, Ouvir +2, Procurar +1

Idiomas Comum, Élfico, Anão

CA 22, toque 11, surpresa 21

DV 8

Imunidade condição *confuso*, doenças (comuns e mágicas), medo

Fort +10, **Ref** +6, **Vont** +8

Deslocamento 6 metros (4 quadrados)

Corpo a Corpo espada longa flamejante +11 (1d8+3+1d6 fogo/19-20) ou espada longa flamejante +11/+6 (1d8+3+1d6 fogo/19-20)

Ataque Base +7, **Agarrar** +10

Opções de Ataque destruir o mal 2/dia (+3 ataque, +7 dano),

Ações Especiais cura pelas mãos (21 PVs), expulsar mortos-vivos 6/dia (+5, 2d6+7, 4%), remover doença 1/semana

Equipamento Combate

Magias Conhecidas de Feiticeiro (NC 1º) Falha Arcana 50%

1º – □□□ invocar criatura, raio do enfraquecimento (+8 toque à distância)

0 – □□□ detectar venenos, luz, resistência, raio de ácido (+8 toque à distância), toque da fadiga

Magias Preparadas Paladino (NC 3º)

1º – auxílio divino, curar ferimentos leves

Habilidades Similares à Magia (NC 8º)

3/dia – detectar magia

sem limites – detectar o mal

Habilidades For 16, Des 12, Con 14, Int 11, Sab 12, Car 16

QE aura de coragem, aura do bem, características de meio-elfo, familiar (falcão), graça divina, montaria especial (cavalo de guerra pesado), sangue mestiço, tocado pelas luas, visão na penumbra

Talentos Combate Montado, Iniciativa Aprimorada, Investida Montada

Perícias Cavalgar +4, Concentração +5, Conhecimento (arcano) +5, Conhecimento (nobreza e realeza) +2, Conhecimento (religião) +2, Cura +3, Diplomacia +5, Identificar Magias +4, Observar +2, Ouvir +2, Procurar +1 Sentir Motivação +4

Equipamentos armadura de batalha +1, espada longa flamejante +1, escudo grande de metal.



CRÔNICAS DA SÉTIMA LUA

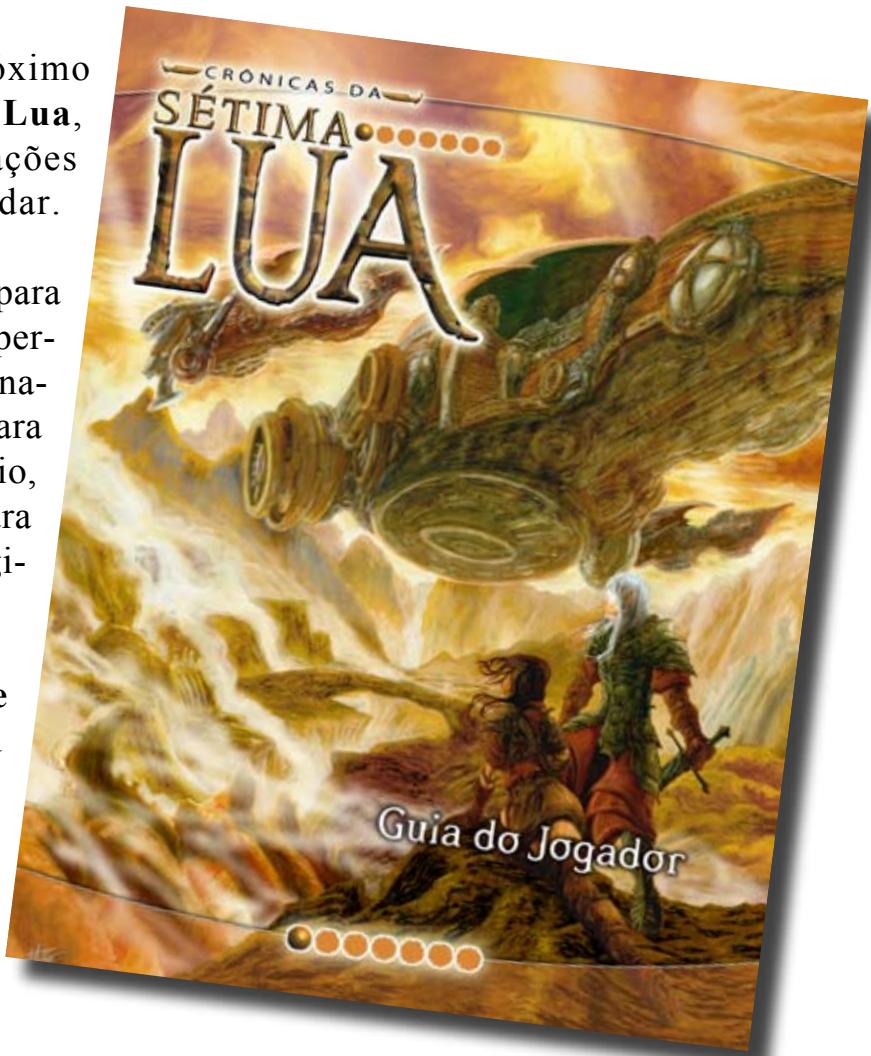
EXISTEM MAIS COISAS SOBRE O MUNDO DE ISALDAR QUE O SEU PERSONAGEM DEVERIA SABER... MAS O RISCO DE CONHECÊ-LAS É POR CONTA DELE!

O **Guia do Jogador** é o próximo lançamento para **Crônicas da 7ª Lua**, e trará mais detalhes e informações sobre o fantástico mundo de Isaldar.

O livro terá ainda mais opções para a criação e desenvolvimento dos personagens, como raças básicas alternativas; novos estilos de combate para monges; novas classes de prestígio, incluindo classes de prestígio para Luminares; itens mágicos, tecnológicos e tecnomágicos; e muito mais!

Aguarde o **Guia do Jogador de Crônicas da 7ª Lua** em uma loja ou livraria especializada perto de você!

*O MUNDO DE ISALDAR
PRECISA DE NOVOS DEUSES.
TORNE-SE UM DELES!*



TODOS OS UNIVERSOS ESTÃO AQUI!

Conclave Comic Shop e Editora - Rua Jarbas de Lery Santos, 1685, loja 3309
Juiz de Fora - MG - CEP: 36013-150 - Tel/Fax: (32) 3215-2708



www.editora.conclaveweb.com.br

Suas aventuras não terminam neste livro! Conheça os outros universos onde você pode se aventurar e encontrar as mais diversas histórias. Numa loja perto de você ou em nosso site de vendas: www.conclaveweb.com.br.

CREPÚSCULO

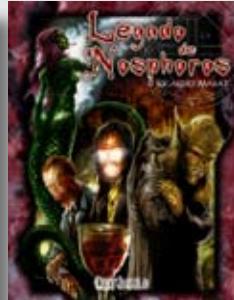
Crepúsculo é um RPG contemporâneo onde uma Guerra Santa Urbana está sendo travada ao redor do mundo. Um cenário onde a decadência, o misticismo, o fanatismo religioso e a mais avançada tecnologia de guerra andam juntos. Seja bem-vindo ao IV Crepúsculo!



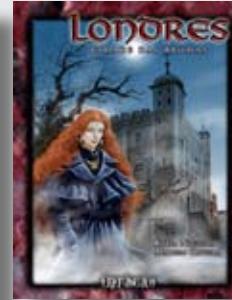
Crepúsculo 3ª Edição



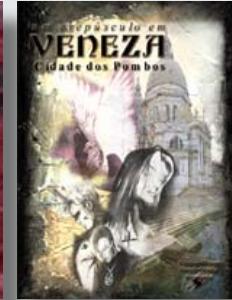
Liber Des Ritae



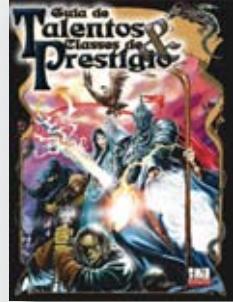
Legado de Nosphoros



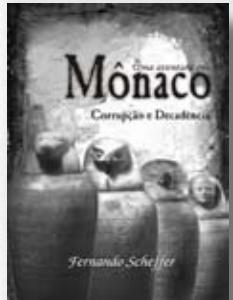
Londres



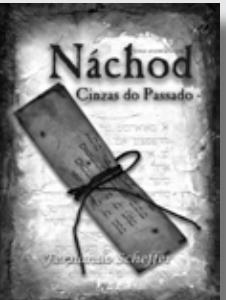
Veneza



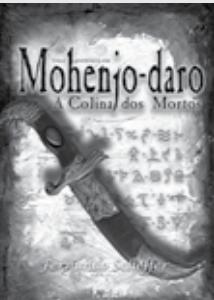
Guia de Talentos & Classes de Prestígio



Mônaco



Náchod



Mohenjo-daro

Misericórdia

AVVENTURAS CREPUSCULARES

Participe das mais fantásticas e empolgantes aventuras no universo de Crepúsculo! A Conclave Editora possui várias aventuras prontas para ampliar as opções e auxiliar mestres e jogadores de RPG. Embarque nestas histórias, desvende seus segredos e enfrente os mais perigosos inimigos.



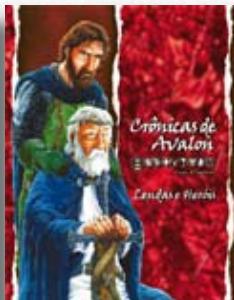
Classes de Prestígio 3.5



O Começo



Velha Britânia



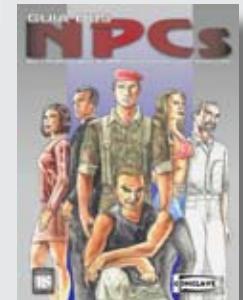
Lendas e Heróis

CRÔNICAS DE AVALON

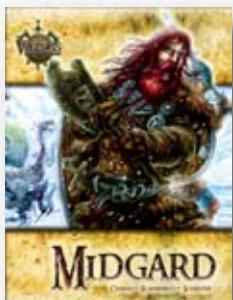
Crônicas de Avalon é um RPG ambientado na Velha Britânia. Um mundo as histórias da Távola Redonda, de Camelot e da Senhora do Lago são reais. Baseado nos romances de Marion Zimmer Bradley e Bernard Cornwell. Aventure-se pelo fantástico universo de Arthur, Merlin, Morgana e tantos outros.

LINHA DE SUPORTE

A Conclave também oferece uma linha de suporte com os livros **Classes de Prestígio 3.5**, **Guia de Talentos & Classes de Prestígio** (D20) e **Guia dos NPCs** (Genérico)



Guia dos NPCs



Midgard



Reinos de Pedra

VIKINGS: GUERREIROS DO NORTE
Baseado nos antigos Edda (poemas da mitologia nórdica), Vikings é um RPG que lhe permite viver as grandes sagas dos povos guerreiros do norte da Europa e conhecer de perto as lendas que deram origem às histórias de "O Senhor dos Anéis" e ao próprio Role Playing Game. Erga seu machado, prepare seus navios e clame por Odin, Thor e tantos outros Deuses!



Cenário de Campanha



Guia do Jogador

CRÔNICAS DA 7A LUA

Um arrebatador universo fantástico, onde a fé em deuses mortos se mistura à tecnomagia e à necessidade de se explorar um novo e desconhecido mundo. O mundo de Isalda precisa de novos deuses. Torne-se um deles!