

Archanjo • Fiorito • Nöthlich • Peret • Telles

dois mundos

um destino

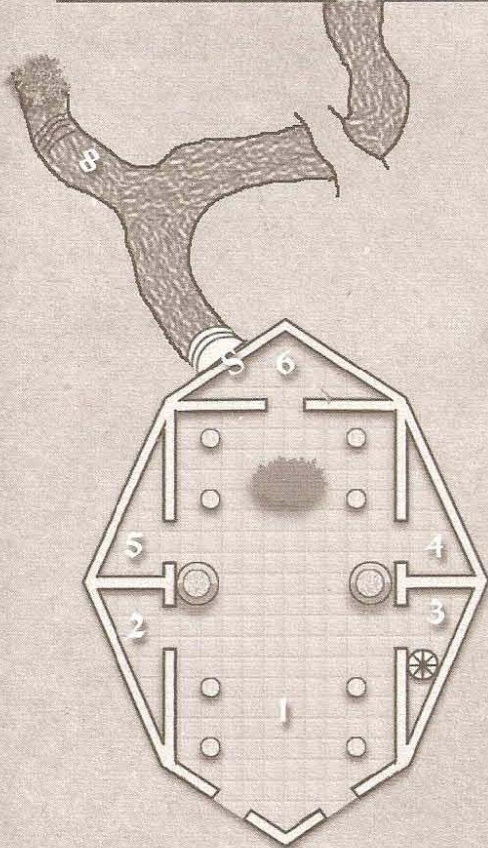
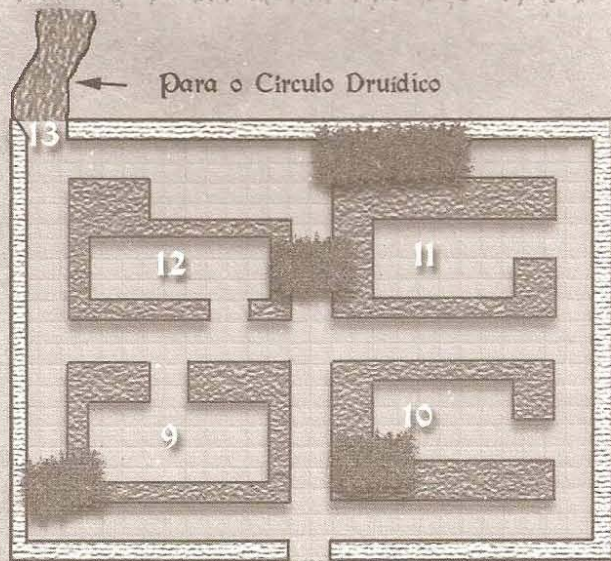
EQUINOX



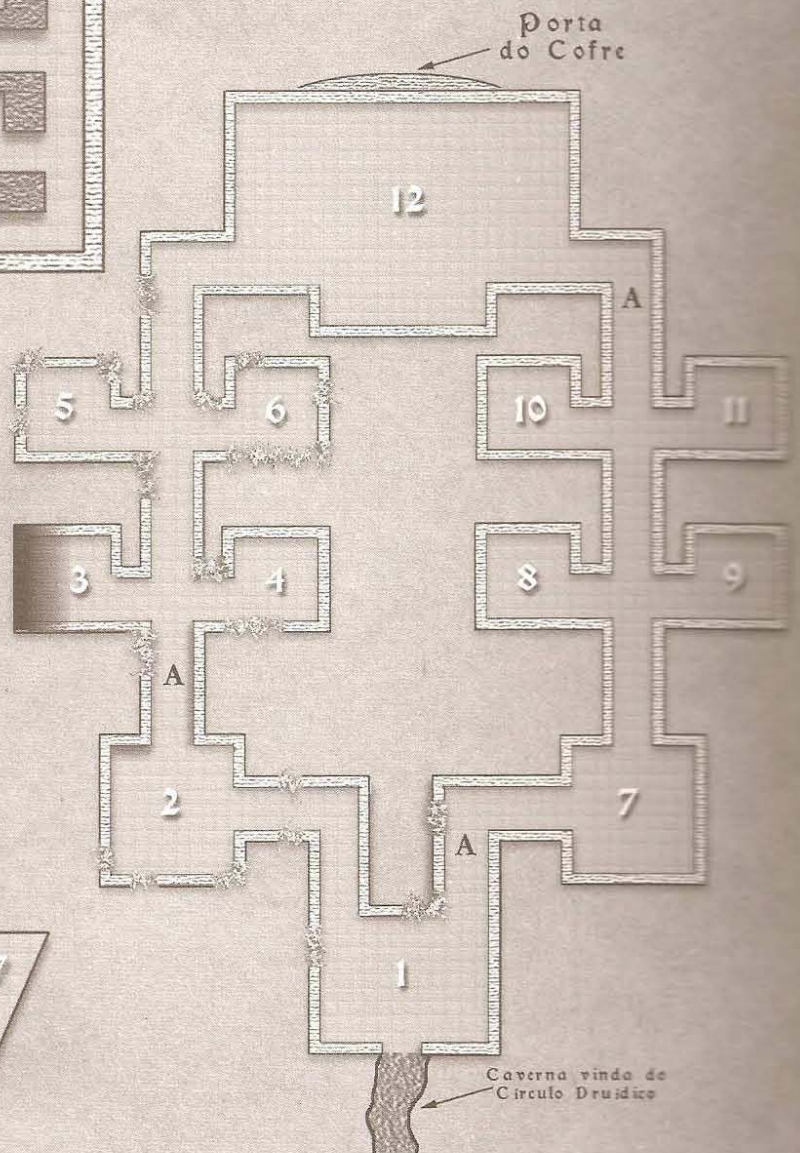
Revelações



O Templo de Bellara



Parte Um



Parte Dois

- | | | |
|---|--|--|
|  Coluna |  Escada |  Passagem Bloqueada |
|  Estátua |  Menir |  Túnel Bloqueado |
| A Armadilha | | |



Revelações

por
A Liga Criativa

Autores: Marcos Archanjo, Márcio Fiorito, L. Nöthlich, Eduardo Peret e Marcelo Telles

Projeto Gráfico e Cartografia: Marcos Archanjo

Diretor de Arte: Márcio Fiorito

Ilustração da capa: H-Minus

Ilustrações internas: Frederico Amorim, H-Minus e Márcio Fiorito

Revisão: Guilherme Dei Svaldi

Agradecimentos: A todos aqueles que vieram antes de nós, a nossas famílias, a nossos cônjuges (muito compreensivos), a nossos parceiros e a todas as pessoas que pegaram este livro e disseram “Puxa, que legal!”. Já terá valido a pena...

Jogadores da fase de teste: Adriana Magalhães Almeida, Eduardo “Sauron” José Paz Ferreira Barreto, Marcelo Luis Pierro Saraiva, Rafael “Nazgûl” Brasil Ferreira, Xana Alves Barbosa.

“d20 System” and the “d20 System” logo are Trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. and are used according to the terms of the d20 System License version 5.0. A copy of this License can be found at www.wizards.com/d20. “d20 System” and the “d20 System” logo are Trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. in the United States and other countries and are used with permission.

Dungeons & Dragons and Wizards of The Coast are Trademarks of Wizards of The Coast, Inc. in the United States and other countries and are used with permission.

ISBN: 85-89134-07-5

Publicado em outubro de 2003

CIP - BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
Bibliotecária Responsável: Denise Selbach Machado
CRB - 10/720

E64 Equinox : revelações / Marcos Archanjo, Eduardo Peret, L. Nöthlich, Marcelo Telles e Márcio Fiorito; editor Guilherme Dei Svaldi. - Porto Alegre : Jambô, 2003.

48p. il.

1. Jogos eletrônicos. I. Archanjo, Marcos. II. Peret, Eduardo. III. Nöthlich L. IV. Telles, Marcelo. V. Fiorito, Márcio. VI. Svaldi, Guilherme Dei. VII. Título. VII. Série.

CDU 794:681.31

Sumário

Introdução	02
O Projeto Equinox	02
O Mundo de Valaris	02
Preparação	03
Cenário da Aventura	03
Sinopse da Aventura	04
Ganchos de Personagem	05
A Ordem da Verdade	06
O Círculo do Silêncio	06

Ato 1: A Cidade do Fim do Mundo	07
---------------------------------------	----

Ato 2: A Mansão Ziborin	13
-------------------------------	----

Ato 3 – As Cachoeiras do Infortúnio	20
---	----

Ato 4 – O Tesouro do Templo	29
-----------------------------------	----

Ganchos para novas aventuras	36
------------------------------------	----

Apêndices

Estatísticas das Criaturas	36
PdMs Importantes	37
Adaptando Revelações Para Outros Mundos	41
Nova Raça: Ciclopes	42
Nova Classe de Prestígio: Explorador da Ordem da Verdade	43
Novos Monstros : Noctur (Nocturnis Obliterati)	45
Novos Monstros: Ankhoblyn	46



Rua Sarmento Leite, 631 • Porto Alegre, RS

CEP 90050-170

Fone/Fax (51) 32261426

jambo@jamborpg.com.br

www.jamborpg.com.br

Introdução

A pequena vila de Lufkin passa por maus momentos. Uma infestação de goblins ameaça isolá-la do resto do reino e o prefeito conta com nobres aventureiros para lidar com o problema. O que parecia ser uma simples missão de ajuda revela uma trama complicada, que levará os personagens das Cachoeiras do Infortúnio até o limiar de um novo mundo. A investigação de quem está liderando os goblins em seus refúgios nas montanhas e sua relação com o desaparecimento do gnomo pesquisador Sakno Ziborin podem revelar uma verdade capaz de abalar as bases de todo o mundo conhecido.

Revelações é uma aventura para personagens de nível 1 a 3 usando o Sistema d20. Ela introduz os jogadores ao mundo de Valaris mas pode ser facilmente adaptada para outros cenários de fantasia.

O Projeto Equinox

Equinox é um cenário de fantasia que une o tradicional e o clássico aos elementos de uma narrativa moderna e atual. Uma ambientação inovadora que será apresentada em romances, contos, sites e, principalmente, livros de RPG. Através do RPG, ou Jogo de Interpretação, você participará de forma viva e dinâmica da criação deste cenário, conhecendo seus personagens principais, visitando cidades, derrotando inimigos, enfim, vivendo as aventuras inesquecíveis que influenciarão diretamente no destino de Equinox. Cada leitor vai não só interagir com o mundo como também fazer parte dele.

Esta aventura introdutória é o primeiro passo desse projeto. Após os acontecimentos deste livro, os participantes do jogo terão um conhecimento maior do cenário, além de ter participado de um importante evento que mudará para sempre as bases do mundo conhecido. O sistema d20, o mesmo do famoso Dungeons & Dragons, foi escolhido para adaptar o cenário ao universo dos RPGs. Um conjunto de regras ágil e popular, ideal para representar feitos de heroísmo e ações esquivas nas trevas. Perfeito para terríveis vilões com planos impensáveis, heróis dispostos a grandes sacrifícios e aventuras inesquecíveis.

Não deixe de visitar nosso site na Internet: www.equinoxrpg.com.br para saber das últimas novidades do Projeto Equinox. Estaremos sempre atualizados com novos personagens, regras, contos, informações sobre eventos e muitas surpresas.

Embarque nessa nossa viagem e conquiste um novo mundo. A verdadeira aventura começa aqui!

O Mundo de Valaris

Valaris é um mundo de fantasia tradicional baseado nos mitos e elementos das grandes obras da literatura mundial do gênero. É um cenário que utiliza e se expande sobre o estereótipo de fantasia criado pelos jogos de RPG e, por isso, possui todos os ingredientes necessários para tal. Tudo o que se conhece sobre fantasia está lá: elfos, anões, cavaleiros, magos, monstros e dragões. O que faz de Valaris um mundo único é a forma como o cenário incorpora todos esses elementos clássicos a partir de novos conceitos, os quais serão apresentados ao longo desta aventura e de outros produtos, compondo todo o cenário de Equinox.

Valaris é, como na grande maioria das obras de fantasia, um mundo essencialmente maniqueísta, onde o bem é o bem e o mal é o mal. O meio termo e a neutralidade são muito raros e suprimidos. Os tons de cinza, tão difundidos nos contos mais modernos, não existem de forma ampla em Valaris. Você precisa escolher seu lado entre as fileiras do bem ou do mal. O indivíduo que não sabe a quem se aliar está prestes a iniciar uma queda em direção à escuridão, ou já caiu há bastante tempo.

Em Valaris os fins não justificam os meios. Os heróis são bons, dignos e corajosos. Lutam pela liberdade, pela paz e pela proteção dos mais fracos. Por mais rudes ou humildes, os heróis serão sempre heróis. Por trás de uma barba mal feita ou uma língua ferina, existe sempre um coração de ouro e a vontade de fazer o bem.

Os vilões são cruéis, sorrateiros e ardilosos. A eles, importa somente a destruição, o poder e a escuridão. Eles não são figuras dramáticas ou vilões “por circunstâncias”. Mais cedo ou mais tarde, inevitavelmente todos aqueles que se opõem às forças do Bem acabam sendo abraçados pelas trevas.

Mas mesmo um mundo maniqueísta como Valaris se manifesta através das mais variadas culturas. Uma infinidade de culturas e sociedades se espalha por todo o continente principal. No norte, as montanhas geladas são dominadas pelos bárbaros sigurnianos e pelo conclave de magos Magi-Sakhat, da Fortaleza Vindergaard.

Mais ao sul está Valória, a brilhante capital do reino de Valor e lar dos Cavaleiros da Aliança e da Ordem da Chama Púrpura. Ao leste dali estão as Montanhas Prateadas e o reino dos anões de Caer Torad. Logo abaixo, encontramos a Floresta de Ar-Meil – onde fica a cidade perdida de Tir-Sindëll, lar dos elfos – e o Mar de Aço, o maior corpo de água interno do continente, ligado ao mar apenas por um pequeno estreito.

Ao redor do Mar de Aço, muitas civilizações prosperam.

Das cidades piratescas de Vionna e Cantaña até as vastas praças da iluminada Florín, passando pelas planícies habitadas por tribos de ciclopes e pelas savanas infestadas pelos animais selvagens e selvagens ferais.

Ainda mais ao sul, encontramos as terras selvagens da Tíria e as Montanhas das Cinzas, lar dos orcs e trolls; o tenebroso Castelo Brückenhell e o Califado de Zanz al'Ibara.

Além do continente principal, Valaris ainda é composta por muitas ilhas e lugares exóticos. O mais importante deles é Nerídia, o reino subaquático habitado pela raça anfíbia dos tritões.

Mas a característica mais chamativa do relevo de Valaris talvez seja a cordilheira a leste conhecida como O Limiar. Essa cadeia acidentada de montanhas separa Valaris do Fim do Mundo, um extenso mar de lava que alcança até o limite da mais apurada visão, infestado por dragões de fogo e outras criaturas estranhas.

O Fim do Mundo foi criado durante o evento conhecido como A Catástrofe, há seiscentos anos. Um gigantesco meteoro de fogo caiu dos céus e se chocou com o mar a oeste, fervendo-o temporariamente e lançando uma onda de choque que abalou a estrutura da terra e destruiu o lado leste do continente. Tudo o que havia a leste de Valaris foi engolfado pelo mar de lava que hoje existe.

Durante a Catástrofe, toda Valaris foi alterada. Impérios pereceram, outros cresceram, muitas raças desapareceram e outras – como os halflings – perderam seus lares. Somente com a união entre humanos, elfos e anões, o continente não caiu em uma era das trevas permanente.

Hoje Valaris vive uma paz tênue, mantida apenas pela Aliança entre os povos do bem. O mal e os ataques das raças das trevas são mantidos com dificuldade e com muito custo. Qualquer novo elemento poderia pender a balança para um dos lados.

Justamente agora que Valaris está prestes a mudar...

Preparação

Revelações não só é uma aventura completa, mas também a introdução de um novo cenário de fantasia criado inteiramente por brasileiros. Justamente por isso, além dos elementos tradicionais encontrados num livro desse tipo, são apresentados também raças, classes de prestígio e monstros novos, assim como muitas informações sobre o mundo de Valaris que serão aprofundadas em produtos futuros.

É importante que o Mestre leia com atenção toda a aventura e se familiarize com os principais encontros e personagens antes de reunir seu grupo para jogar. Existem algumas informações adicionais sobre o mundo de Valaris no final do livro que poderão ajudar na criação de personagens integrados nesse mundo, incluindo uma nova raça para jogar: o Ciclope.

O texto do livro está dividido em duas partes: as informações nos boxes cinzas estão disponíveis imediatamente para os personagens quando entram em algum local ou presenciam uma cena, e devem ser lidas para os jogadores (ou o Mestre pode contar as mesmas informações com as próprias palavras). O texto a seguir contém os outros dados do encontro, conhecidos apenas pelo Mestre, como passagens secretas, monstros escondidos e armadilhas, que podem ser descobertas pelos personagens de acordo com suas ações.

Todas as regras usadas nesse livro usam o sistema d20 apresentado em português no livro *Dungeons & Dragons - Livro do Jogador* lançado pela Devir Livraria.

O Cenário da Aventura

O gnomo estudioso Sakno Ziborin esteve por vários anos pesquisando sobre criaturas estranhas, nunca antes vistas, que há algumas décadas vêm aparecendo em Valaris. Após descartar várias hipóteses, ele percebeu que a maior parte do aparecimento dessas criaturas se dava nas regiões próximas ao “Limiar”. O Limiar é o que um dia foi a parte leste de Valaris e que hoje é apenas o resultado do evento conhecido como “A Catástrofe”.

Após capturar e estudar uma ou outra dessas criaturas, Sakno chegou à conclusão de que os novos seres vinham do outro lado do Limiar e que havia alguma coisa além do – aparentemente infinito – mar de lava e destruição. Provavelmente, um lugar que sobreviveu à Catástrofe, mas que deve ter sido drasticamente mudado por ela.

Ele faz parte da Ordem da Verdade, uma organização influente formada por sábios e estudiosos, e resolveu usar a reunião bienal da ordem para revelar suas conclusões. Reunindo o que considerou serem evidências suficientes para convencer seus colegas da necessidade de uma ostensiva exploração, o gnomo partiu rumo à sede da instituição. Sua apresentação, porém, foi um fracasso. Muitos membros contestaram suas provas e ridicularizaram suas conclusões.

Apesar de indignado com a postura dos seus pares, ele saiu da reunião com um novo ânimo e uma determinação inabalável de encontrar provas do que havia descoberto.

Nem que para isso tivesse de atravessar o intransponível mar de lava no Fim do Mundo.

Contudo, nem todos na reunião realmente duvidaram do gnomo... Infiltrados na ordem, existem membros do Círculo do Silêncio, uma organização secreta que tenta influenciar o mundo de acordo com seus objetivos sombrios. Foram eles que estimularam as vozes contrárias às conclusões de Sakno Ziborin e apontaram supostos erros nas suas teorias. Os líderes do Círculo já sabiam da existência de algo além do mar de lava e a divulgação dessa informação atrapalharia seus planos a longo prazo.

Quando os líderes do Círculo perceberam que o pesquisador não tinha interrompido suas investigações, eles decidiram que o problema não seria resolvido enquanto sua voz não fosse silenciada. Um de seus agentes foi enviado para a vila de Lufkin, local escolhido pelo gnomo para realizar seus estudos, e um grupo de salteadores locais foi contratado. O assassinato, porém, não teve sucesso porque Sakno Ziborin já havia partido para uma longa jornada, de destino desconhecido. Ainda assim, o grupo recebeu ordens de ficar atento à volta do gnomo e também a qualquer pessoa que aparecesse procurando por ele.

Enquanto isso, Sakno Ziborin realizava a viagem da sua vida. Explorando as ruínas do antigo templo de Bellara, deusa da fortuna e da sorte, ele descobriu um caminho subterrâneo por cavernas inexploradas que o levou a atingir o outro lado do imenso mar de lava. Ele estava determinado a encontrar o que restara da parte oriental de Valaris, ou assim esperava. Nada, porém, podia prepará-lo para o que encontrou além do Fim do Mundo: Raxx, um admirável mundo novo à espera de ser descoberto. Agora, ele podia retornar com provas irrefutáveis das suas conclusões. Agora, suas palavras seriam ouvidas e seu nome respeitado. O mundo de Valaris nunca mais seria o mesmo...

E Sakno estava realmente certo. Sua empreitada realmente causaria mudanças no tradicional mundo de Valaris, mas algumas bem mais cedo do que esperava. Durante a longa viagem pelo subterrâneo, ele marcou todo o trajeto com runas. Um ankoblyn, uma criatura perigosa e inteligente de Raxx, descobriu as marcações nas paredes e seguiu o caminho contrário, chegando à pacífica região de Lufkin. Do seu ponto de vista, ele também tinha descoberto um novo e estranho mundo... um mundo pronto para ser conquistado!

O ankoblyn dominou facilmente uma tribo de goblins, matando seus líderes robgoblins. Em pouco tempo, começou a treinar militarmente as criaturas e organizar ataques às caravanas próximas a Lufkin. Os primeiros passos da conquista estavam dados: em breve os fracos habitantes desse local estariam sob sua mercê. Os

moradores locais tentaram se defender e um contra-ataque chegou a ser organizado sob o comando do paladino Sir Aiden Van Zyke, mas até agora nada conseguiu abalar a pequena milícia organizada pelo ankoblyn. Apesar do sucesso, ele precisava de uma garantia de que outros iguais a ele não viessem atrapalhar sua guerra. Fechou, então, a passagem subterrânea que usou, evitando que outras criaturas utilizassem esse caminho.

Com a passagem fechada, o gnomo nunca mais conseguiria voltar. Mas Sakno Ziborin tinha um amigo fiel: Falco Damaskinos, a única pessoa que realmente tinha ficado a seu lado quando suas teorias foram ridicularizadas e um companheiro de longa data. Preocupado com o desaparecimento do seu mentor e amigo, ele viaja até Lufkin para descobrir a verdade.

E esse é o cenário que os personagens encontrarão no início da aventura. Uma cidade na beira do Fim do Mundo, ameaçada por uma terrível criatura e seus serviçais goblins. Um estudioso tentando de todas as formas encontrar seu amigo desaparecido. Um grupo de salteadores dispostos a silenciar quem fizer as perguntas erradas. E um gnomo explorador preso numa caverna com informações que podem mudar o mundo conhecido...

Sinopse da Aventura

Revelações é uma aventura com elementos de investigação, intriga, combates e exploração de masmorras. Os personagens dos jogadores podem ser mercenários em busca de dinheiro, aventureiros atrás de emoção ou benfeitores procurando ajudar uma pequena vila em perigo. Eles ouvem notícias de uma infestação de goblins na região da distante cidade de Lufkin, mas acabam também sendo contratados para encontrar um gnomo pesquisador desaparecido.

Além da investigação e das armadilhas que guardam as pistas do paradeiro do gnomo, os PJs enfrentarão bandidos, goblins, mortos-vivos e outras criaturas, além de dois novos monstros: o sorrateiro noctur e um novo tipo de goblinóide, o ankoblyn.

A aventura se divide em quatro atos:

Ato 1 – A Cidade do Fim do Mundo

A aventura começa na pequena vila de Lufkin, onde o Prefeito está oferecendo uma recompensa por cada goblin morto e onde Falco Damaskinos irá contratar os PJs para encontrar seu amigo, o pesquisador Sakno Ziborin. Salteadores contratados por um desconhecido tentarão impedir os PJs de investigarem o paradeiro do gnomo. Eventualmente os PJs poderão usar Lufkin para descansar e curar ferimentos.

Ato 2 – A Mansão Ziborin

A investigação dos PJs na cidade acabará levando-os a casa onde o gnomo morava e realizava seus estudos. Lá eles acabarão encontrando o laboratório secreto do gnomo, onde enfrentarão o noctur e encontrarão o diário do explorador.

Ato 3 – As Cachoeiras do Infortúnio

A partir do diário de Sakno, os PJs terão indicações de que ele se dirigiu para as ruínas de um templo da deusa Bellara, não muito distante de Lufkin, localizado nas Cachoeiras do Infortúnio. No caminho, eles resgatarão Sir Aiden Van Zyke, feito prisioneiro por uma das tropas dos goblins, após ter enfrentado e escapado com muita dificuldade dos perigos nas ruínas do templo. Ao penetrarem nas ruínas, os aventureiros enfrentarão muitos perigos e chegarão depois ao local de um antigo círculo druídico, onde mortos-vivos os aguardam.

Ato 4 – O Tesouro do Templo

Para além do antigo círculo druídico, os aventureiros penetrarão em uma série de ruínas subterrâneas ocupadas por goblins. Ao final, eles enfrentarão a criatura que se tornou o líder dos goblins e, com o retorno do gnomo do outro lado do Limiar, revelações serão feitas, mudando para sempre a história de Valaris.

Ganchos de Personagens

Existem diversas maneiras de trazer os personagens para a cidade de Lufkin e apresentá-los à aventura. Se o mestre permitir, eles podem até mesmo ser nativos dessa região, conhecendo um pouco mais sobre seus costumes e lendas. A seguir vão algumas idéias de como integrar os personagens:

Exterminadores

Os personagens descobrem que a vila de Lufkin está recrutando heróis para enfrentar uma infestação de goblins. Dizem que uma grande recompensa está sendo

oferecida pelo prefeito. A oportunidade de enfrentar simples goblins em troca de um pagamento em ouro parece boa demais para ser ignorada.

Presente de Grego

Um dos personagens recebe um título de uma casa na região de Lufkin. Pode ser através de herança (caso um dos personagens seja um gnomo) ou como débito de jogo. A casa pertence ao gnomo Sakno Ziborin que está desaparecido há vários meses, e um parente inescrupuloso já o está considerando como morto. Os personagens têm agora uma casa para cuidar, mas precisam lidar com a terrível criatura no seu interior. Além disso, os livros e anotações do pesquisador podem impulsionar os heróis para a aventura de suas vidas.

Relíquias Perdidas

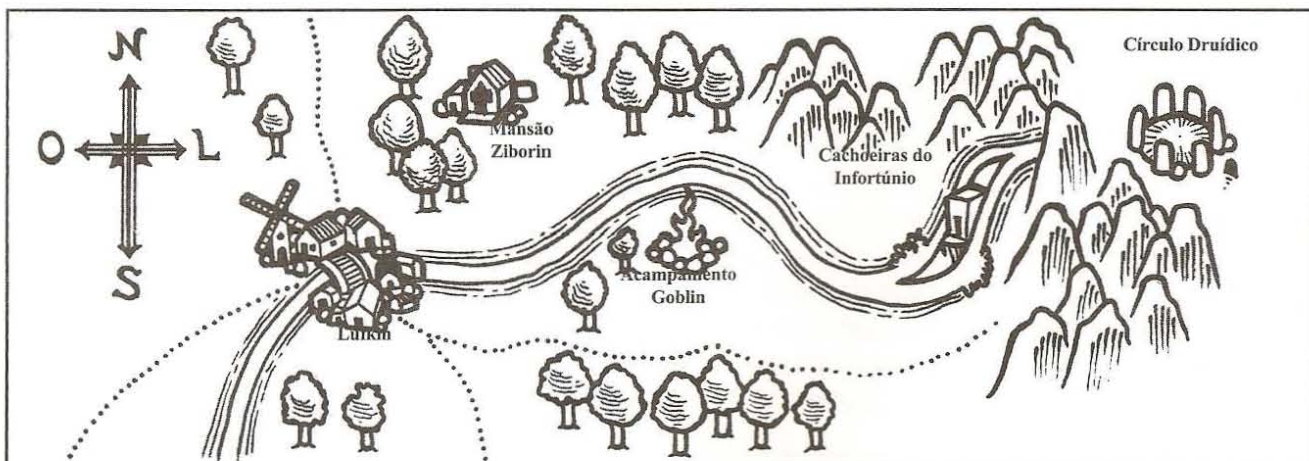
A região do Limiar é repleta de ruínas e tesouros perdidos. Os personagens ouvem rumores que as montanhas próximas a Lufkin abrigaram, no passado, um importante templo de Bellara. Os clérigos da deusa da fortuna e da sorte são famosos por guardar valiosos objetos e relíquias nos seus templos. Os personagens recebem pistas de que um item muito importante pode estar numa dessas ruínas.

Profecia

Se um dos personagens for um clérigo, paladino ou apenas servidor fiel de um dos deuses, ele descobre que um importante sacerdote está sendo atormentado com uma estranha profecia revelada através de uma visão:

*“No fim do mundo uma semente germina,
Afastada do sol crescerá retorcida e maligna,
No caminho dourado brilhará com esplendor,
Ao invés de causar morte com caos e calor”*

Instruído pela igreja, o personagem deve descobrir o que quer dizer a profecia, que segundo o sacerdote pode influenciar o destino de Valaris. A referência ao fim do mundo leva o personagem à cidade de Lufkin mas cabe a ele descobrir o que significa o resto da profecia.



A Ordem da Verdade

A Ordem da Verdade é uma organização secular com objetivos definidos: coletar e arquivar a maior quantidade possível de informações sobre todos os tipos de assuntos, com vistas ao aprimoramento individual e coletivo. Ela não tem distinções de raça ou gênero em seus quadros e respeita todas as formas de conhecimento, de uma maneira que chega a ser considerada “amoral”, especialmente por algumas ordens religiosas.

Os membros da Ordem podem ser de qualquer classe social e origem, mas aqueles que ocupam postos mais proeminentes tendem a ser magos, especialistas ou bardos. Aqueles que pensam que essa sociedade é “um livro aberto” certamente se surpreenderiam com a quantidade de conhecimentos que seus integrantes guardam com zelo e rigor, bem longe das vistas dos outros. A Ordem não apenas guarda informações há muito perdidas para o mundo em geral, mas também arquiva coisas que “o mundo ainda não está preparado para saber”. Os critérios que levam a Ordem a decidir “o que o mundo está ou não preparado para saber” são relativamente fluidos e mudam conforme os seus membros se aprofundam no estudo de tais informações.

A Ordem mantém um fluxo constante de correspondência entre seus membros mesmo nos locais mais distantes e supervisiona de perto as pesquisas de maior vulto. Além disso, seus agentes são despachados em busca de qualquer membro que não envie um relatório de atividades periodicamente. Os círculos mais altos da sociedade se reúnem a cada dois anos para apresentar novas descobertas, discutir financiamento de pesquisas e, mais uma vez, debater o que, entre as novas informações obtidas, pode ou não ser revelado ao mundo. Aqui, como em vários outros lugares e instituições, existem intrigas, ações políticas, espionagem, inveja e ressentimento. Até o momento, porém, não se tem notícia de casos graves de traição, vazamento de informações proibidas, nem problemas afins. Pelo menos é o que se sabe...

O Círculo do Silêncio

O Círculo do Silêncio é uma ordem altamente secreta de sábios, magos e bardos (e até monstros!) muito inteligentes, ambiciosos e inescrupulosos. Eles almejam controlar o destino de Valaris dos bastidores, através do uso da magia, do conhecimento e da influência política, com propinas, chantagens e outros meios mais baixos, se necessário. Eles têm diversos participantes infiltrados nos altos escalões de vários reinos e em diferentes ordens arcanas, inclusive na própria Ordem da Verdade.

Os membros do Círculo descobriram a existência do mundo além do Fim do Mundo muito antes do gnomo Sakno Ziborin apresentar suas conclusões no encontro bienal da Ordem da Verdade. Eles conseguiram até mesmo capturar um habitante de Raxx, trazido para Valaris em um estranho evento - chamado então de Efeito Equinox - que está sendo investigado cuidadosamente pelos mais competentes sábios da organização. Esta pessoa foi capturada e levada ante a presença do Concêntrico Interior, o nível mais alto da sociedade. Após dias de interrogatório sob tortura, usando alquimia e magia, o Círculo percebeu que tinha um conhecimento vital em suas mãos e realizou inúmeras pesquisas sobre o novo mundo.

O Círculo ainda não concluiu suas investigações sobre o mundo de Raxx, mas as informações preliminares revelam um terrível segredo relacionado à sua estranha relação com Valaris. Um segredo guardado até mesmo dos membros de menor importância da organização. Independente disso, o Círculo determinou que a existência de um mundo além do mar de lava deve ser escondida a qualquer custo e tem agido ativamente para manter a verdade longe do resto da humanidade.

Ato Um

A Cidade do Fim do Mundo



A aventura começa na vila de Lufkin, que será a base de operações dos personagens durante toda a investigação. Os locais que os PJs provavelmente visitarão estão descritos a seguir, assim como os principais PdMs. Sinta-se livre para criar outros personagens e locais se julgar necessário. Além disso, a cidade também é palco de alguns eventos importantes como o encontro com Falco Damaskinos e o confronto com os salteadores.

Lufkin é um pequeno vilarejo localizado em um dos primeiros vales próximo às montanhas do Limiar, afastado de qualquer civilização e não muito longe do mar de lava conhecido como Fim do Mundo. Em tempos remotos, a cidade era um importante centro urbano pois fazia parte da rota comercial que ligava os reinos do oeste com o oriente distante, sendo a última parada antes da longa travessia pela cordilheira de montanhas que separava as duas extremidades do mundo. Com a Catástrofe, a cidade entrou em decadência e hoje é uma mera sombra do que foi no

passado. Muitos dizem que a cidade foi abençoada por ter sobrevivido ao terrível cataclisma, outros alegam que o local está amaldiçoado, culpando a proximidade com as Cachoeiras do Infortúnio, onde existia um suntuoso templo de Bellara, deusa da fortuna e da sorte.

Apesar de todas as dificuldades – ou infortúnios, diriam alguns – Lufkin se mantém de pé. Por muito pouco. Nos últimos meses, a situação do vilarejo ficou ainda pior. Uma tribo de goblins extremamente bem organizada tomou parte das montanhas a leste e está realizando ataques regulares à comunidade e seus moradores. O prefeito, Theodric, mandou mensageiros a todas as cidades próximas – um termo bastante relativo – em busca de aventureiros dispostos a acabar com a praga dos goblins. Dos poucos grupos que viajaram até a cidade para enfrentar o desafio, nenhum obteve sucesso. Mesmo o maior deles, comandado pelo paladino Sir Aiden Van Zyke, não retornou. Alguns moradores já se mudaram para uma área mais tranquila, longe dali, e muitos outros estão pensando em fazer o mesmo.

Lufkin

A vila fica perigosamente próxima ao Fim do Mundo, afastada de qualquer grande centro urbano. No passado, Lufkin vivia de um comércio constante mas há séculos enfrenta um longo período de decadência. Caso a situação não melhore nos próximos anos, é provável que Lufkin desapareça, virando uma das inúmeras cidades fantasma que existem sob a sombra das montanhas do Limiar.

Lufkin (Vila Pequena): Convencional, Tend. LB; Limite de 900 PO; reservas de 44.100 PO; População 983; Isolada (humanos 96%, anões 2%, gnomos 1%, outros 1%).

Autoridade: Theodric Finneg, humano Ari6

Personagens Importantes: Naoul Fambert, humano, Plb4 (dono da Estalagem do Coelho Manco); Condestável Tangor Mallik, humano, Cmb4; Serg Ab'Veran, humano, Esp3 (dono do Posto de Troca); Edan Ab'Nehl, humano Clr3 (Chefe da Igreja de Vanidar); Orell Mochesh, humano, Clr5 (supervisor de Vanidar); Alinor Esperantos, ciclope, Esp8 (Dono do Velho Moinho); Capitã Lilira Furlan, humana, Rgr4 (atual chefe da guarda); Ultrath Machado Leve, gnomo, Esp3 (ferreiro).

Outros: Ari3 (2); Ari1 (5), Clr1 (1), Cmb2 (2), Cmb1 (16), Esp4 (2), Esp2 (4), Esp1 (8), Gue2 (1); Lad5 (2), Lad3 (6), Lad1 (10), Plb2 (10), Plb1 (915), Rgr2 (1).

Conhecendo Lufkin

Conhecer um pouco mais sobre Lufkin e seus arredores pode ajudar bastante na investigação. As informações a seguir podem ser descobertas pelos personagens com o uso de perícias como Obter Informações, Diplomacia, ou Conhecimento (história ou religião), além de testes de Conhecimento de Bardo. As Classes de Dificuldade (CDs) abaixo são apenas sugestões e cabe ao Mestre determinar quais perícias podem ser usadas para cada informação. O Mestre também deve estimular conversas com os PdMs da cidade (taberneiro, prefeito, etc) e ceder algumas dicas adicionais, recompensando boas interpretações e idéias.

- A cidade de Lufkin já foi um importante centro comercial, servindo de ligação entre os reinos do oeste com o oriente distante. Após a Catástrofe, ela entrou em decadência (CD 10).

- A cidade fica próxima do Fim do Mundo conhecido. Contam as lendas que além das montanhas do Limiar existe um mar de lava onde antes ficavam os inúmeros reinos da parte oriental de Valaris (CD 10).

- Perto da cidade existe um local muito bonito, mas também perigoso e envolto em mistério, conhecido como as Cachoeiras do Infortúnio (CD 10).

- Existe uma série de ruínas nas montanhas próximas a cidade. Muitas fazem parte de um templo de Bellara, deusa da fortuna e da sorte, há muito abandonado (CD 15).

- Séculos atrás, existia um grande e suntuoso templo de Bellara próximo às Cachoeiras do Infortúnio. Após a Catástrofe, os clérigos sobreviventes fugiram, alguns contando histórias estranhas sobre um menir negro que surgiu onde ficava o altar principal e isso ter sido considerado um sinal de maldição. Alguns dizem que a história é apenas uma estratégia para afastar curiosos e saqueadores do local após seu abandono (CD 20).

- Existe um círculo de monólitos em algum lugar das montanhas, considerado um local sagrado pelos adoradores de Kian, deus da natureza, da caça e da liberdade (CD 20).

- O círculo foi abandonado pelos druidas que cuidavam do local alegando uma forte influência maligna que parece afetar toda a região (CD 25).

Pontos de interesse em Lufkin

A Estalagem do Coelho Manco

Uma construção maior chama a atenção na rua principal de Lufkin. Uma grande estalagem com três andares e uma estrebaria anexa destoa do resto da cidade, parecendo grande demais para o parco movimento local. A espaçosa varanda na frente abriga uma mesa com quatro cadeiras velhas e empoeiradas, mas a porta ao lado parece bem mais convidativa. Uma placa de madeira nova balança no poste em frente, com os dizeres entalhados em madeira: Estalagem do Coelho Manco.

A Estalagem do Coelho Manco é um estabelecimento antigo, tendo passado de pai para filho durante gerações. Antes ela se chamava Estalagem do Coelho Ligeiro, mas trocou de nome há apenas alguns anos, quando o filho

mais velho do antigo dono assumiu o lugar. Desiludido com o negócio e frustrado com a improdutividade da cidade, o jovem Naoul decidiu rebatizá-la como Estalagem do Coelho Manco.

Esse estabelecimento com certeza já teve dias melhores. Apesar das cortinas e toalhas de linho, os candelabros de cobre e os dois grandes espelhos do salão, os sinais do tempo marcam seu território no chão manchado, nas paredes descascadas e no pouco movimento. O salão principal é quadrado, quase todo revestido de madeira, com um longo balcão à esquerda e uma escada à direita. Várias mesas se espalham pelo lugar, ocupadas por um ou outro cliente ocasional. Um tablado abandonado ao fundo deixa claro que não haverá shows hoje à noite – assim como nos últimos meses.

O estalajadeiro é o próprio dono do estabelecimento, Naoul Fambert (Plb4), um jovem de vinte e poucos anos e aparência desanimada. Ele herdou o lugar de seu pai, o velho Leufred, mas nunca gostou de seu ofício. Naoul sabe muito sobre a história de Lufkin – ouvindo sua família contá-la por anos – mas não costuma se envolver em nada que vá lhe dar mais trabalho. Ele responderá qualquer pergunta com displicência (nem mesmo moedas vão animá-lo), mas se os PJs tiverem a paciência necessária para ouvir seus lamentos, ele se tornará amigável e contará tudo o que sabe.

A atendente, Elyia (Plb1), é prima de Naoul e costuma tagarelar bastante. Muito entusiasmada com a chegada dos PJs, ela pode ser um caminho mais fácil para as informações, mas seu conhecimento sobre o que está acontecendo é bem menor que o do primo.

A estalagem oferece dois tipos de cerveja – tradicional e preta –, vinhos variados, leite fresco e suco de amora e ameixa. Para comer: pães, queijo, cebolas recheadas e carne assada (TODOS os dias, para o desespero dos clientes habituais). Quartos individuais podem ser alugados a 5 PP por noite enquanto os quartos duplos custam 7 PP.

A Prefeitura

O maior prédio de Lufkin se localiza em frente a uma pequena praça, pavimentada ao redor de um chafariz seco. Sem muita diferença da maioria das construções locais, o prédio se destaca apenas pela largura e pela placa de bronze escurecido onde mal se podem ler as palavras: Prefeitura de Lufkin.

A Prefeitura de Lufkin, que também funciona como residência do prefeito Theodric (Ari6) e sua família (mulher e duas filhas), é um prédio bastante semelhante ao resto do vilarejo. Logo na entrada, um balcão apóia um funcionário adormecido que parece não atender muitos

pedidos por dia, e algumas cadeiras estofadas formam uma ante-sala de espera.

O funcionário do balcão trabalha de forma bastante lenta e não se esforça nem um pouco para ser agradável ou mesmo inteligente. No entanto, caso os PJs mencionem o problema com os goblins ou a recompensa anunciada, o funcionário avisará Theodric imediatamente.

O prefeito, um homem rotundo e com um largo bigode castanho que se junta às suas costeletas, receberá os PJs em sua sala particular com bastante entusiasmo e uma certa ansiedade. Ele deseja muito que os PJs exterminem os goblins locais e ajudará no que puder. A recompensa anunciada é de 2 PO por cabeça de goblin trazida, mas o prefeito pode ser convencido (muito a contragosto) a aumentar o valor para 3 PO.

Theodric possui muitas informações sobre a história da cidade, a região das Cachoeiras, os acontecimentos locais e até um pouco sobre Sakno Ziborin, mas nada além de que ele era algum tipo de estudioso e que tinha uma mansão nos arredores da cidade (Theodric só se lembrará dele caso os PJs perguntem especificamente pelo gnomo).

Caso os jogadores não sejam amáveis ou educados com o Prefeito, ele os despachará rapidamente, resmungando algo sobre “como este problema consegue atrair a escória de Valaris ao invés dos grandes heróis do passado”.

O Posto de Troca

Se Lufkin é um vilarejo pouco movimentado, este lugar não se encaixa na descrição. O cheiro combinado de animais, especiarias e perfumes variados cria um aroma inebriante que atordoaria um dragão. O pequeno edifício possui um segundo andar, conectado ao chão por uma escada exterior, levando a uma porta. O andar inferior não possui paredes e sustenta a casa apenas por grossas pilastras espalhadas, intercaladas por mesas, estantes, suportes de madeira e pilhas de caixas. Uma infinidade de itens se mistura numa visão caótica. Animais enjaulados, flores silvestres, sacos de grãos, roupas e carne desidratada disputam espaço com vidros de perfume, garrafas de vinho e ferramentas de trabalho.

O dono do Posto de Troca de Lufkin é um homem magro e jovem chamado Serg (Esp3). Ele possui longos cabelos negros e um cavanhaque bem aparado, com os olhos azuis e um grande ar de sabedoria formando uma beleza um tanto quanto exótica.

Com a decadência da cidade, cada um dos comerciantes que fechava suas portas vendia seu estoque final para Serg. Pouco a pouco, o Posto de Troca acabou se tornando o maior estabelecimento comercial (além da Estalagem

do Coelho Manco), vendendo praticamente de tudo. Nos últimos dois anos, Serg tem organizado caravanas para as cidades próximas em busca de algumas boas pechinchas e artigos raros em Lufkin. A estratégia parece ter dado certo e o negócio prosperou. No entanto, após perder duas caravanas inteiras por causa de saques e ataques dos goblins, o comerciante teme que o Posto de Troca de Lufkin esteja com os dias contados.

Serg presenciou (e sobreviveu!) a um dos ataques realizados pelos goblins e pode fornecer algumas informações valiosas aos PJs. Em primeiro lugar, Serg avistou uma criatura humanóide bem maior e bem mais forte que um goblin comum. A criatura parecia observar o ataque e direcionar algumas ordens aos monstros menores.

Serg também tentou seguir alguns goblins após o ataque, numa tentativa de recuperar parte do seu carregamento. Ele perdeu o rastro em algum lugar das montanhas, mas tem quase certeza de que se dirigiam para o antigo templo de Bellara, nas Cachoeiras do Infortúnio.

Se perguntado sobre Sakno Ziborin, ele afirmará tê-lo conhecido bem. Ele apreciava ouvir todas as loucas teorias do explorador, mas nunca acreditou em nenhuma delas. Na verdade, da última vez que o viu, o gnomo comprou uma quantidade absurdamente grande de mantimentos, uma mula jovem e vários artigos de viagem. Serg nunca mais teve notícias dele. Outra informação que o comerciante pode dar aos personagens é que Milo, o criado que cuida da casa do gnomo e vem precisamente uma vez por mês comprar mantimentos, está atrasado alguns dias.

O Templo de Vanidar

O prédio é de longe o mais bonito de Lufkin. Mesmo tendo a mesma aparência simples do resto do vilarejo, o pequeno templo possui entalhes em mármore e alabastro por toda a entrada, delimitada por duas pequenas colunas entalhadas dos lados. O símbolo imponente de Vanidar, o deus da luz e da bondade, cuidadosamente lustrado e situado no topo do prédio, observa toda a cidade como um vigia incansável. Um tapete cor de creme, frequentemente limpo, direciona os visitantes até uma porta dupla de madeira clara.

O pequeno templo de Vanidar, recém-construído, é responsabilidade do Irmão Edan (Clr3), um clérigo novato e muito entusiasmado que escolheu viver aqui. Além dele, outros dois sacerdotes vivem no lugar: Orell (Clr5), um idoso e silencioso membro da ordem, designado para supervisionar Edan em seus primeiros anos à frente de um templo; e Asier (Clr1), um jovem noviço e ajudante de Edan.

Edan é um homem jovem, com seus vinte e tantos anos,

e bastante disposto a ajudar viajantes e aventureiros em qualquer empreitada que possa ajudar o vilarejo. Infelizmente, como o templo está apenas começando e não possui muitos recursos, o jovem sacerdote é obrigado a cobrar pelas curas oferecidas, mas ajudará gratuitamente a quem chegar muito ferido e sem moedas. Edan anda muito preocupado com o ataque dos goblins e acredita que os monstros possam estar usando o antigo templo de Bellara, a leste da cidade, como base de operações. Caso os PJs se mostrem simpáticos e bondosos, Edan concordará até mesmo em deixar Asier (seu pupilo) acompanhá-los em uma incursão ao templo abandonado (se Asier os acompanhar, use a ficha padrão de um clérigo PdM no Livro do Mestre ou crie uma nova).

Os sacerdotes do templo estão bastante preocupados com Sir Aiden Van Zyke que saiu há alguns dias levando alguns membros da milícia local e ainda não voltou. Caso os personagens consigam trazer de volta o paladino, Edan ficará pessoalmente agradecido e não cobrará mais moedas de ouro em troca de magias de cura (apesar de continuar aceitando qualquer doação espontânea).

O Velho Moinho

Nos limites da cidade, vocês avistam um velho moinho. Existe uma cerca de madeira ao redor da construção de pedra e diversos cavaletes prendem grandes folhas de papel que secam ao sol. Alguns trabalhadores andam de um lado para o outro carregando caixas enquanto outros cortam grandes toras de madeira.

O local é um velho moinho para fabricação de papel administrado por Alinor Esperantos (Esp8), um ciclope de meia idade com cabelos vermelhos e um porte majestoso. Nos longos anos que passou entre os humanos, ele acabou assimilando boa parte da nova cultura, esquecendo um pouco das tradições do seu povo. Ele considera seu trabalho uma forma de arte, e o papel que fabrica é respeitado por sua qualidade entre os eruditos e estudiosos. Alinor descobriu uma planta nativa da região, que quando tratada com um composto alquímico de sua autoria (e secreto até então) consegue produzir um papel mais alvo e liso. Dependendo de quanto tempo os personagens fiquem no seu moinho (ou quantas vezes voltarem lá), eles terão a chance de conversar com o ciclope. Alinor está bastante preocupado com a infestação dos goblins e demonstra interesse pelos PJs se descobrir que eles estão tentando ajudar a cidade. Apesar de não ser membro da Ordem da Verdade, a organização é um dos seus principais compradores e, por isso, Alinor permite que seus integrantes permaneçam em um quarto no segundo andar quando viajam por essa região.



Encontros em Lufkin

Um Estranho Pede Ajuda

A qualquer momento depois da chegada dos personagens na cidade, eles serão convidados para discutir uma oportunidade de negócios. Dependendo da atuação dos jogadores, você pode adiar esse encontro para depois que os PJs tenham feito algumas explorações pela floresta em busca de goblins ou tenham se tornado minimamente conhecidos no vilarejo. Ele também é importante para direcionar um grupo de jogadores que esteja um pouco perdido.

Caso os personagens aceitem o convite trazido por um mensageiro, eles serão direcionados para o velho moinho e conduzidos a uma pequena sala no seu interior.

As rústicas paredes de pedra do exterior desta construção escondem uma grata surpresa aos amantes do conhecimento. A sala onde são recebidos está repleta de livros, muitos organizados em estantes e outros em pilhas inseguras que parecem prestes a cair. Numa escrivaninha de madeira, está sentado um homem de meia idade com cabelos pretos encaracolados e uma barba fina e bem aparada. Ele está compenetrado, escrevendo alguma coisa num dos inúmeros papéis espalhados pela mesa. Ao perceber a presença de vocês, ele pára o que está fazendo e diz: "Ah, vocês vieram! Por favor, sentem-se! Temos muito o que conversar..."

O homem que mandou chamar os personagens chama-se Falco Damaskinos e é um membro da Ordem da Verdade. Ele veio até Lufkin em busca de maiores informações a respeito do seu velho amigo, Sakno Ziborin, que desapareceu há alguns meses. Como nunca teve um espírito combativo, sendo melhor organizando bibliotecas do que enfrentando criaturas em cavernas, Falco está em busca de um grupo de aventureiros para realizar o serviço.

Falco está disposto a pagar até 100 PO para o grupo encontrar seu amigo ou ao menos trazer seu corpo de volta. Ele também apelará para o espírito de aventura do grupo e oferecerá uma indicação caso alguém deseje entrar na Ordem da Verdade. Ele é um defensor ardoroso dessa organização e, se não for interrompido, pode ficar horas falando sobre ela, enfatizando as vantagens para seus membros e sua missão de promover o conhecimento e o saber.

Falco Damaskinos revela as seguintes informações:

- Sakno Ziborin mantinha contato constante com uma série de estudiosos e amigos, mas ninguém recebe notícias dele há quase um ano;

- Sakno é um gnomo pesquisador de grande prestígio. Ele se mudou para essa região há alguns anos para investigar inúmeras criaturas novas e estranhas que começaram a aparecer em Valaris;

- Ele desenvolveu uma teoria de que o aparecimento dessas novas criaturas estaria relacionado de alguma forma com a região conhecida como Limiar e, por isso, estabeleceu residência fixa no local, onde mora junto com um criado chamado Milo;

- Sakno aparentemente não tinha inimigos e Falco não consegue imaginar o que aconteceu com o amigo.

- Sua casa fica um pouco afastada do vilarejo de Lufkin e talvez eles possam encontrar mais pistas no local. Falco ainda não visitou a casa pois está bastante assustado com a infestação de goblins.

Falco responderá atentamente qualquer pergunta dos personagens. Apesar de não ser dessa região, ele conhece as lendas antigas e bastante da história e dos heróis de Valaris. Damaskinos sabe também que o gnomo apresentou suas conclusões em um encontro dos membros da Ordem da Verdade mas foi ridicularizado por seus pares. Falco prefere não discutir esse assunto.

Inimigo Próximo

O Círculo do Silêncio mantém um agente atento em Lufkin, encarregado de descobrir qualquer notícia sobre o gnomo Sakno Ziborin. Ele já sabe da presença de Falco e está

vigiando de perto suas ações (ele subornou um dos artífices do moinho para contar tudo que ele fizer). Assim que os personagens forem contatados para investigar o desaparecimento, ele será comunicado imediatamente.

Esse mesmo agente tinha sido enviado originalmente para acabar com as pesquisas do gnomo mas chegou tarde demais. Sua prioridade agora é obstruir qualquer investigação sobre o assunto e possivelmente encontrar o gnomo antes dos personagens.

Como todos os membros dessa organização secreta, ele não deseja chamar atenção sobre si, preferindo agir através de malfeitores locais. Caso seus lacaios sejam mortos ou capturados, ele deixará Lufkin imediatamente para comunicar o ocorrido a seus superiores do Círculo e receber novas ordens.

Seu nome e sua ficha não foram incluídos propositalmente. Ele deve permanecer um mistério. A idéia é que os personagens terminem a aventura sabendo apenas que existe uma pessoa ou organização agindo nas sombras para evitar que o gnomo seja encontrado. Considere que ele conhece diversas magias de evasão e ilusão para fugir caso seja perseguido.

Numa das noites na estalagem, os personagens podem perceber que estão sendo observados por um grupo de pessoas mal encaradas numa mesa escura (Observar CD 15). Eles conversam com um homem encapuzado, trajando uma grossa capa de viagem preta. O líder dos salteadores é um homem magro e rústico, com o cabelo loiro cortado baixo, uma grossa argola dourada na orelha esquerda e um dente de ouro que brilha quando ele ri maliciosamente. Ele divide sua atenção constantemente entre o encapuzado à sua frente e os PJs. O grupo se dispersa pouco depois, evitando qualquer conflito com os personagens.

Inimigo Próximo (NE 2): Quando os PJs já tiverem coletado uma quantidade razoável de informações, os salteadores misteriosos irão fazer uma “visita” nada cordial. Esse encontro foi feito para surpreender os jogadores em um local onde eles acreditam estar seguros. Quando menos esperarem, eles serão atacados por esses salteadores contratados pelo Círculo do Silêncio.

Salteadores (4): 6 PV cada.

“Aparentemente, andar sozinho pelas ruas de Lufkin não parece ser tão seguro assim, mas vocês só percebem seu erro quando já é tarde demais. Um grupo de salteadores sai das sombras ao seu redor e se prepara para atacá-los. O líder abre um largo sorriso, mostrando um dente de ouro, e diz: Ataquem!”

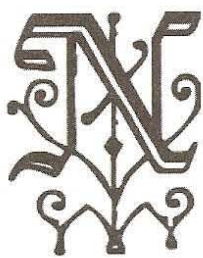
Táticas: O objetivo deles é tentar afugentar os PJs e afastá-los de sua empreitada. A estratégia mais provável é cercar os PJs em um lugar mais isolado (preferencialmente à noite e separados), de forma a usarem melhor a tática de “flanquear” e seu ataque furtivo. No início, eles atacam com seus bastões causando dano por contusão (a morte de forasteiros causaria problemas desnecessários para eles). Se os personagens reagirem com espadas e magias ofensivas, mudam para armas mais letais. Durante todo o encontro, eles xingam e ofendem os personagens, mandando eles saírem da cidade e pararem de se meter onde não devem. Eles são covardes demais para lutar até a morte.

Caso algum dos salteadores seja capturado e interrogado (Intimidação CD 15), tudo o que ele sabe é que foram contratados por um homem misterioso de fora da cidade para “afugentar qualquer bisbilhoteiro que apareça fazendo muitas perguntas”. Eles não conhecem seu contratador nem sabem nada sobre o Círculo do Silêncio.



Ato Dois

A Mansão Ziborin



este ato, os heróis exploram a residência do gnomo explorador Sakno Ziborin, em busca de pistas sobre seu desaparecimento há um ano. Dependendo das investigações na cidade, eles podem ter um motivo a mais para se preocupar: Milo, o fiel servo humano do famoso explorador provavelmente também desapareceu, já que há alguns dias ele não vem à cidade fazer as compras regulares.

A casa de dois andares é conhecida pela população local como "Mansão Ziborin". Apesar de ser relativamente simples, é grande e mobiliada com bom gosto e refinamento. Fica localizada um pouco afastada da cidade, no meio de uma área bem arborizada. Uma trilha secundária, a partir da estrada principal, conduz ao terreno. Esse caminho, apesar de irregular, está bem cuidado, facilitando a movimentação.

Emboscada (NE 1): O caminho até a mansão, porém, é perigoso. Um patrulha com quatro goblins armou uma emboscada para capturar viajantes incautos. Escondidos entre as árvores, eles esperam o grupo passar e tentam capturar alguns personagens com suas redes, matando os que resistirem. Caso os personagens estejam atentos, eles podem perceber o ataque com um teste resistido de Observar contra o Esconder-se dos goblins (eles ganham +4 de bônus de circunstância por terem perdido bastante tempo para encontrar um esconderijo adequado).

Goblins (4): 4 PV (cada); rede (especial, consulte o *Livro do Jogador*)

Táticas: O objetivo dos goblins é tentar capturar pelo menos um dos personagens para levar a seu líder. Na primeira rodada, dois goblins atiram redes enquanto os outros atiram flechas nos personagens que evitarem a rede. Na rodada seguinte, todos atiram flechas, se concentrando sempre nos personagens que não estiverem aprisionados nas redes. Caso nenhum dos personagens caia nessa primeira leva de ataques, os goblins recuarão para a floresta. Do contrário, continuarão com a mesma tática até que metade deles caia em combate.

Os goblins não carregam nada de valor e, depois da emboscada, os personagens podem seguir viagem sem

problemas. A caminhada leva cerca de seis horas. Leia o seguinte trecho quando eles se aproximarem da Mansão Ziborin:

Após a longa caminhada por uma trilha sinuosa entre árvores frondosas, é possível ver, ao longe, a chaminé e o telhado alto de uma casa de dois andares. Não há fumaça, nem sons de cavalos ou outros animais domésticos, nem qualquer sinal do gnomo ou de seu servo. A casa é imponente e se destaca da paisagem, com paredes de pedra cinzenta e telhados verdes sobre arcos bastante sólidos. As janelas, protegidas pelo lado de dentro por grossas grades de ferro, estão fechadas e todas as cortinas estão abaixadas. A cerca de trinta metros de distância da casa está um pequeno celeiro que deve servir para guardar mantimentos, ferramentas e um estábulo.

O Celeiro

Se os PJs forem ao celeiro antes de visitar a casa, verão que há sinais de confusão: os dois cavalos, nervosos e famintos após alguns dias sem serem alimentados nem soltos, abriram a porteira a coices e avançaram sobre os sacos de ração e os montes de feno empilhados em um canto. Se for dia claro, eles estão mais tranquilos, comendo e passeando dentro do celeiro, sem se aventurar do lado de fora. Se for noite, eles estão dormindo dentro do espaço do estábulo arrombado.

Se os heróis tentarem tirá-los do celeiro, leia o trecho a seguir:

Os cavalos, que estavam tranquilos até agora, reagem nervosos à sua tentativa de levá-los para fora. Eles parecem sentir a presença de algum perigo e se recusam a se afastar do local que obviamente lhes transmite segurança. Pelas pegadas mais recentes, é possível ver que, mesmo após terem se soltado do estábulo, eles permaneceram no perímetro do celeiro, como se temessem algo nas redondezas.

Os cavalos atacam os personagens com coices para evitar serem retirados. Será preciso um teste de Adestrar Animais (CD 15) para acalmá-los o suficiente até que saiam, especialmente se forem levados na direção da casa (se for à noite, aumente a dificuldade para 17 com uma penalidade circunstancial de -2). Tentar montar um deles nessas condições exigirá um teste de Cavalgar (CD 15) para evitar uma queda.

Se os heróis tiverem explorado a mansão antes de ir ao celeiro e tiverem resolvido de forma definitiva o problema (vide a seguir), é possível retirar os animais normalmente.



A Mansão

1 – Varanda

A varanda se estende por toda a parte frontal da casa. Uma grande porta dupla entalhada com desenhos de aves revela a sofisticação do seu dono. As janelas estão todas fechadas e nenhum movimento ou barulho pode ser percebido do interior da mansão.

A porta de entrada é de madeira de lei e está trancada (CD 20 para abrir a fechadura e 25 para arrombar). Como não existe ninguém no local, os PJs não terão dificuldade em abrir a porta, nem que seja a golpes de machado. As janelas estão trancadas por dentro (CD 20 para arrombar). Existe uma porta nos fundos que leva à cozinha, mas ela também está trancada e possui a mesma resistência da porta principal.

2 – Hall de Entrada

A porta principal se abre para revelar um amplo salão de paredes cinza-claro, com duas janelas altas na parede da direita, forradas por dentro com cortinas pesadas de cetim verde e azul, cobrindo as barras de ferro que vocês podiam ver de fora. Do lado direito da porta de entrada, um suporte para casacos e chapéus tem pendurada uma capa de viagem de tamanho humano, juntamente com um gorro modesto mas de bom gosto. Logo depois, há uma mesa forte, de madeira escura, com vasos de porcelana e delicadas estatuetas representando animais, fadas e outras criaturas. Adornando todas as paredes, há uma coleção de máscaras de diversos tipos, indicando diferentes procedências, e cada canto da sala está enfeitado com uma coluna de mármore muito bem trabalhada, coroada pelo torso, cabeça e braços de uma mulher que parece segurar o teto com graça e leveza. Na parede do lado esquerdo, há uma porta fechada. Ao lado dela, há uma escada conduzindo ao segundo andar da casa, com mais máscaras penduradas no corrimão.

As estatuetas nas mesas são objetos de arte e juntas valem 50 PO para um colecionador. Com um teste de Observar (CD 20), os personagens podem notar que nesta sala (assim como em todas as outras) existe uma leve camada de poeira indicando que ela não passa por uma limpeza há mais de uma semana. Para evitar possíveis invasores, Sakno Ziborin deixou sua casa protegida com algumas armadilhas não letais, de modo a prender os intrusos enquanto Milo traria ajuda.

Armadilha (NE 1/2): Uma das máscaras na parede oposta à porta que leva ao estúdio (área 3) tem um gatilho escondido, que pode disparar até três agulhas envenenadas, uma para cada tentativa de abrir a maçaneta. Quando um personagem girar a maçaneta sem antes tentar desativar o

mecanismo, a armadilha se ativa. [+8 de bônus de ataque à distância, cada agulha causa 1 ponto de dano + veneno (teste de Fortitude CD 13, dano primário paralisa por 1d4 horas; dano secundário paralisa por 1d4 horas)]. Um teste de Procurar ou Observar na maçaneta ou na máscara (CD 20) encontra o mecanismo. Para desativá-lo, é preciso um teste de Operar Mecanismo na maçaneta ou na máscara (CD 20; se algum personagem mexer na máscara, ela também pode disparar a agulha).

3 – Estúdio

Este aposento parece apropriado para experiências de alquimia. Uma escada espiral, em frente à porta, conduz ao segundo andar. Uma mesa comprida, encostada na parede, está coberta de equipamentos e vidraria. A mesa tem quatro gavetas fechadas. Há mais vidros e algumas caixas nas pequenas prateleiras, que dividem as paredes com outras máscaras exóticas. Da mesma forma que na primeira sala, os cantos das paredes são adornados por colunas de mármore com bustos humanos esculpidos. Um tapete verde escuro cobre grande parte do chão antes da mesa.

Este é o estúdio de Sakno Ziborin, onde o gnomo realizava diversos experimentos. A mesa, de madeira de lei (dureza 5, 15 PV, quebrar CD 18), tem vários materiais de alquimia, inclusive tubos de ensaio de diversos tamanhos e formas. Os itens proporcionam um bônus de +2 para todos os testes de Alquimia feitos no laboratório, mas são delicados demais para serem levados numa viagem. Além disso, existem algumas substâncias úteis que podem interessar os personagens: 2 frascos de ácido, 1 vidro de antídoto, 1 frasco de fogo grego (confira a descrição desses itens no Livro do Jogador) e componentes para um único uso da magia *identificar*. A critério do DM, pode haver componentes para outras magias que sejam de acesso mais difícil para os heróis.

As gavetas estão trancadas (CD 15 para abrir as fechaduras). As duas primeiras estão vazias pois o gnomo levou boa parte das anotações com ele. Na terceira e quarta gavetas há objetos de precisão e medida, réguas, um termômetro de mercúrio finamente trabalhado, vários registros e ilustrações de plantas e ossos estranhos e uma escala de tamanhos para pequenos animais, com desenhos bem feitos e iluminuras. O que chama mais atenção são anotações com o relato de uma estranha criatura (entregue o Acessório 1 aos jogadores). Há vários desenhos de animais comuns, vermes, insetos e aracnídeos, mas também há algumas criaturas estranhas e desconhecidas, mesmo para druidas.

Existe nesta sala um detalhe sutil mas bastante revelador (Observar CD 15). Uma mancha de sangue junto à parede norte sugere que um crime foi realizado no local. Uma análise mais detalhada da mancha indica que o sangue

escorreu de trás da parede. Existe uma passagem secreta neste ponto (Procurar CD 20, ou CD 10 se os PJs já desconfiarem que existe uma porta nesse local). O sangue é do criado, Milo, e seu corpo pode ser encontrado nos subterrâneos. Basta empurrar a porta com força para abri-la; além dela existe uma escada que leva para o andar inferior.

Armadilha (NE 1/2): Nessa sala existe uma armadilha não letal. O tapete inteiro está armado para se fechar em torno de qualquer um que pise nele sem antes desligar o mecanismo que está em uma máscara na parede ao lado da porta (CD 20 para Observar/Procurar a fim de achar o gatilho no chão; Operar Mecanismo CD 20 para desativar a armadilha – quem procurar especificamente na máscara encontra uma pequena alavanca dentro da boca que desativa a armadilha). O tapete tem 9m x 4,5m e se fecha como um saco, ficando pendurado no teto (teste de resistência de Reflexos para evitar, CD 20). Mesmo evitando a armadilha, um alarme, ligado ao mesmo mecanismo, imediatamente dispara, tocando de forma estridente por uma rodada. O som deveria alertar o servo para a presença de intrusos; neste caso, ele alertará o “hóspede” que está nos subterrâneos.

4 – Lavabo

Esse pequeno lavabo é decorado com paredes de mármore branco e acabamentos de metal polido. Na pia, existem alguns apetrechos de prata e pequenos vidros com líquidos coloridos.

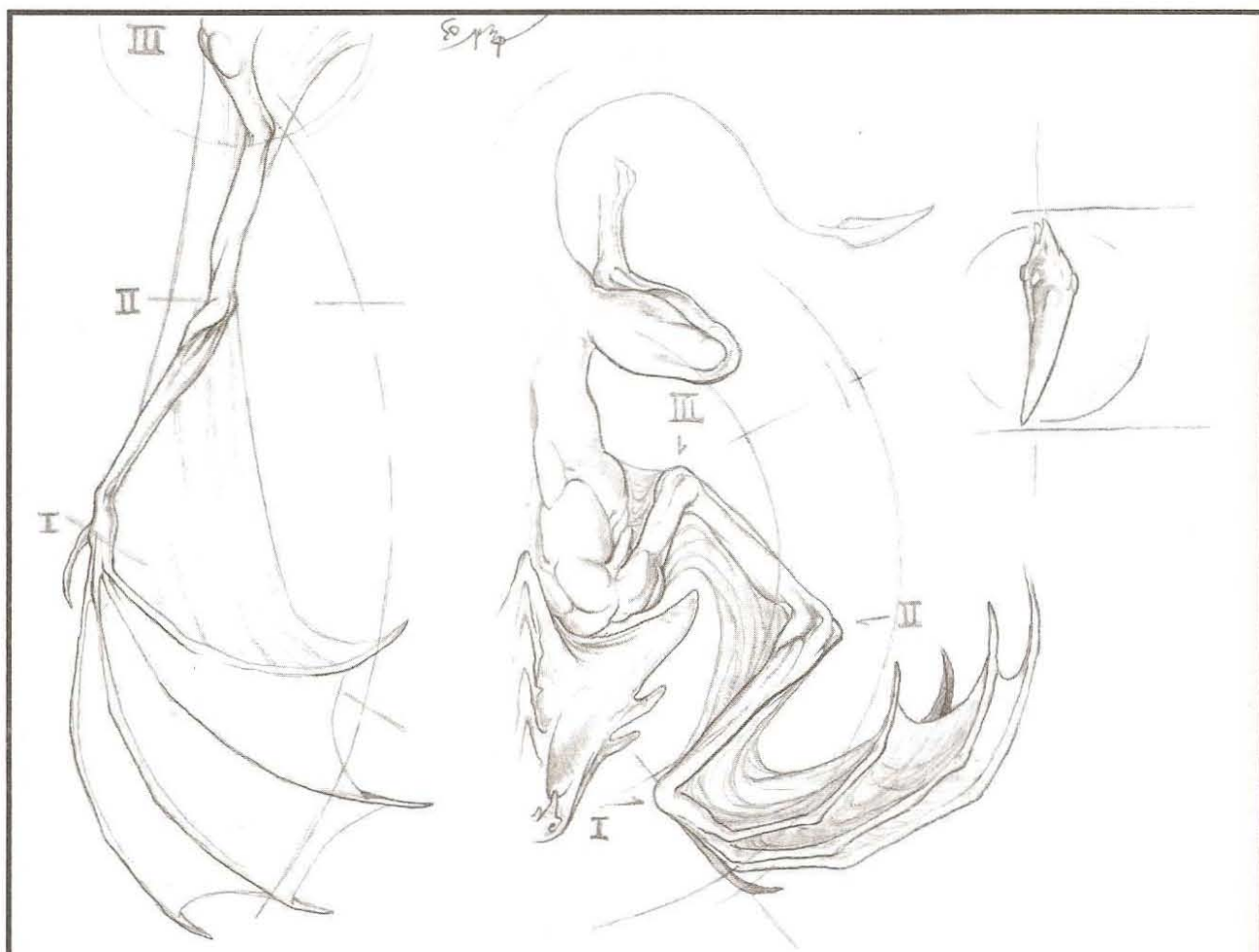
Os vidros com óleos aromáticos e objetos de prata tem algum valor (total 50 PO). Os personagens, porém, podem ter dificuldade em vendê-los na cidade. No posto de troca, o dono perguntará de onde eles vieram e, se não ouvir uma boa explicação, vai denunciá-los à guarda da cidade. O mesmo vale para outros pertences do gnomo conseguidos em outras salas.

5 – Sala de Jantar

Uma longa mesa de madeira ocupa o centro da sala rodeada por seis cadeiras, todas muito bem trabalhadas e com assentos de veludo. Uma cristaleira revela inúmeros talheres de prata através do seu vidro limpo. Novamente, colunas nos cantos seguram o teto alto onde descansa um castiçal repleto de velas.

A sala é ampla e preparada para oferecer um jantar requintado para seis pessoas. Uma cômoda com gavetas guarda toalhas de mesa, panos de prato, guardanapos, louças e pratarias (valor total 100 PO).

Acessório Um: Anotações sobre o Noctur



Nocturnis Obliterati

Espécime encontrado nos limites das montanhas. Análises primárias indicam que ela não é nativa da região, apesar de aparentemente ter dificuldade de adaptação.

Hábitos noturnos, sensível à luz e carnívora. Suas presas são afiadas além do normal, com uma abertura mandibular de cerca de 20 centímetros.

Possui uma envergadura de asas de 2,30 metros e inteligência limitada.



6 – Cozinha

Neste local existe uma cozinha muito bem aparelhada com inúmeros armários e uma mesa de madeira farta repleta de frutos e mantimentos. O local parece ter sido abandonado às pressas. Vocês podem notar pelos talheres espalhados e pelos potes cheio num braseiro apagado que uma refeição estava sendo preparada, há muitos dias atrás.

Aqui estão guardados mantimentos, mas alguns já estão passados devido à falta de cuidados – o pobre mordomo não teve chance de cozinhar os vegetais, salgar algumas carnes, preparar pães etc. Desceu no meio do preparo para o andar subterrâneo e nunca mais voltou...

7 – Aposentos do Servo

Este pequeno quarto é simples mas bem mobiliado, contendo uma cama coberta com lençol branco e uma mesa de cabeceira com um pequeno castiçal com um resquício de vela.

O quarto pertencia ao criado Milo e guarda seus pertences pessoais mas nada de valor.

8 – Banheiro dos Serviais

Este é um banheiro simples com uma pia de pedra.

Não existe nada de interessante nesta sala.

9 – Sala de Estar

Esta sala é suntuosa e muito agradável. As paredes são de pedra ligeiramente amarelada e há outras máscaras exóticas penduradas, junto com quadros antigos que mostram figuras aparentemente históricas ou importantes. Um quadro chama a atenção em particular: a pintura revela o gnomo ao lado de Falco Damaskinos e outras pessoas, trajando elegantes casacas e mantos, todos com um ar de sobriedade e grande sapiência. O quadro parece ter sido encomendado para uma ocasião solene.

Além do quadro, não existe nada de interessante nesta sala.

10 – Biblioteca

Esta sala guarda uma coleção magnífica de livros e pergaminhos, cuidadosamente empilhados em estantes de parede a parede, chegando ao teto. As figuras nas colunas não apenas sustentam o teto como também apoiam as pesadas estantes. Sakno Ziborin podia ser excêntrico, mas com certeza tinha um excelente gosto para a literatura!

Aqui estão coleções de livros com temas diversos, incluindo

geografia, relatos de exploradores sobre vários pontos de Valaris, alquimia, ciências naturais e escritos religiosos. Essa biblioteca tem um valor inigualável para estudiosos e pesquisadores. Caso alguém perca algumas horas conferindo os livros do local (Procurar CD 20), ele descobre dois pergaminhos com as magias *mãos flamejantes* e *detectar portas secretas*.

Além disso, numa pequena escrivaninha em um dos cantos da sala, os personagens encontram um livro sobre as religiões de Valaris. Uma das páginas está marcada e conta um pouco da história do templo de Bellara. Ele conta que o local sofreu uma terrível maldição, manifestada na forma de um estranho menir que surgiu no lugar do altar principal, o que fez com que os sacerdotes abandonassem para sempre o local. Essa parte está sublinhada e existe a seguinte anotação feita pelo gnomo: *Pesquisar relação entre o menir e as estranhas criaturas que abundam nas montanhas do Limiar.*

11 – Banheiro Privativo

Esse banheiro é extremamente luxuoso. As paredes, a pia de mármore e a banheira são esculpidas com formas arredondadas e delicadas representando patos, gansos e outras aves.

No armário, há potes de ervas para fazer emplastros calmantes e remédios para primeiros socorros – equivale a um kit de primeiros socorros (+2 de bônus nos teste de Cura, valor 50 PO).

12 – Quarto Principal

Este aposento é curiosamente simples considerando o restante da casa. O mais estranho ainda é que uma grande cama sugere que este é o quarto do dono da casa. Talvez por trás de todo o luxo e requinte, Sakno Ziborin seja na verdade uma pessoa humilde e comum. Apesar das colunas trabalhadas que sustentam o teto, os móveis e a cama são apenas funcionais.

A maioria dos objetos pessoais que existiam nesta sala foi levada pelo gnomo em sua viagem, e suas anotações pessoais estão no estúdio e no subterrâneo. Existe, porém, um compartimento secreto em uma das colunas de mármore (Procurar CD 25 para encontrar). Dentro dele, há um cofre onde o gnomo guarda parte da sua fortuna. Ele é reforçado e sua fechadura é extremamente complexa (Abrir Fechaduras CD 25). Além disso, ele foi encantado com a magia *a armadilha de Leomund*. Qualquer personagem que investigar o cofre vai ter a certeza absoluta de que existe uma armadilha nele - fato que é reforçado com uma runa (não mágica) indicando “perigo mortal” (Decifrar Escritas CD 10 para descobrir isso). Ao todo existem 800 PO em moedas de ouro e objetos de arte.

Andar Inferior

Milo, o servo do gnomo, foi morto há duas semanas

pela criatura alada aprisionada no subterrâneo da mansão. O golpe final foi dado a poucos passos da saída enquanto o criado tentava desesperadamente fugir. Seu corpo, porém, foi arrastado para o andar inferior.

Os personagens precisam de algum tipo de iluminação para enxergar qualquer coisa neste local. Leia o trecho a seguir quando eles descerem a escada:

A porta se abre com dificuldade, produzindo um rangido enervante. Uma longa escadaria leva para a escuridão. O calor abafado aqui é agravado por um cheiro agriçoce, enjoativo e que penetra as narinas com força, fazendo-as arder. Os degraus estão pegajosos e escuros. Não há suportes para tochas nem velas neste local. Seja o que for que se guarde aqui, devia ser preferível que ficasse no escuro.

13 – Estúdio Secreto

As paredes deste aposento também são finamente trabalhadas, com colunas adornando seus cantos, mas não há máscaras nem quadros; ao contrário, as paredes de pedra estão manchadas com algo escuro que aparentemente foi aspergido em grandes quantidades e pingado muito no chão. A iluminação artificial trazida por vocês projeta sombras estranhas nas colunas, cujas figuras humanas, diferentes das anteriores, parecem se contorcer em um balé de sofrimentos não revelados longe da luz do sol.

Acima delas, quatro arcos se encontram em uma abóbada, como se este aposento tivesse sido parte de uma construção anterior à casa, uma masmorra ou sepulcro. Uma gaiola de ferro, como que para abrigar um pássaro de porte médio, marcada com líquidos de estranhas procedências e restos do que deve ter sido comida um dia, mas sem vestígios de penas, balança suavemente. A gaiola está pendurada por uma grossa corrente, sua portinhola aberta, marcada pelo que podem ser dentadas nas barras finas.

Num dos cantos da sala está a fonte que produzia o cheiro tão desagradável: restos de um corpo humano, cortado em vários pedaços, com ossos à mostra e sinais de profunda degradação! Na cabeça, os olhos estão faltando, as órbitas vazias e manchadas encaram quem as vê como que alertando para o perigo, o sofrimento dos derradeiros momentos, a morte!

A visão deve causar um impacto considerável: um teste de Fortitude (CD 13) é necessário para evitar um efeito de náusea (incapaz de atacar, se concentrar, conjurar magias ou fazer qualquer coisa que exija atenção, exceto ações de movimento simples). O efeito dura 1d4 rodadas, ou apenas uma rodada se os personagens se retirarem até a escada para respirar.

Note que a descrição acima considera que os personagens

estão carregando alguma iluminação como uma tocha ou magia de luz. Faça as alterações necessárias caso os PJs entrem às escuras neste local sombrio. O teto alto e as curvas das colunas e arcos, porém, produzem sombras onde uma terrível criatura aguarda à espreita. O noctur se aproveitará do susto e da náusea para atacar em movimento, de surpresa (ele não fica nauseado).

O Hóspede Indesejável (NE 2): O noctur não é particularmente forte, mas se for bem utilizado pelo mestre, pode representar uma ameaça grande para o grupo. Tente criar um clima de suspense, onde os personagens nunca sabem de onde virá o próximo ataque. Seu inimigo ficará sempre escondido nas sombras, voando por entre as altas colunas e fazendo rápidos vôos rasantes para abocanhar os invasores. Descreva-o como um vulto que passa rápido entre os personagens, enfatizando apenas suas grandes presas. Você pode até sugerir que existem vários inimigos graças à velocidade com que o noctur se movimenta pela sala, atacando sempre em um lugar diferente.

A criatura está faminta e extremamente irritada depois dos meses de cativeiro, e também por não conseguir escapar mesmo depois de ter quebrado a jaula de ferro e matado seu “carcereiro”. Ela também está mais sensível à luz do que o normal, então caso o grupo consiga uma iluminação mais forte, como a de várias tochas acesas, o clarão de um bastão solar ou mesmo uma magia de luz lançada na parte superior da sala faz com que o noctur receba -2 de penalidade em todas as jogadas de ataque e testes de resistência e perícia.

Noctur: 16 PV.

Táticas: O noctur ataca sempre usando o talento Ataque Aéreo, esperando alguns turnos antes de cada investida. Ele segue essa tática até conseguir paralisar todos os inimigos, evitando sempre um combate direto. Quando estiver voando pelo teto dessa sala, ele se aproveita da escuridão para sumir completamente da vista dos personagens e ataca onde e quando eles menos esperam. Na escuridão total, ela ganha nove décimos de camuflagem e qualquer ataque à distância tem chance de falha de 40%. Além disso, seu Esconder-se +11 concede uma boa vantagem para essa estratégia.

Após o encontro com o noctur, os heróis podem explorar melhor a sala assim como o resto da casa sem medo de novos perigos. O cadáver de Milo está em pedaços e sua roupa está completamente rasgada. Em seus bolsos, estão as chaves de todas as portas e gavetas da casa. Ele também tinha 20 PP nos bolsos.

O maior tesouro desse local, porém, é o diário de Sakno Ziborin deixado em uma mesa no fundo da sala. Nesse

Acessório Dois: A página do diário do gnomo

Após cuidadosa investigação, ficou claro para mim que a Deusa da Fortuna tem um tesouro maior a revelar do que bens materiais, mesmo aqueles que seus sacerdotes tentaram esconder dos saqueadores, de ontem e de hoje.

Para achar o caminho para além do Limiar, até o admirável mundo novo, devo perseguir os segredos de Bellara até o fundo, indo onde menos se esperaria:

Quanto mais para dentro se vai, mais para perto se está da porta de fora.



local o gnomo fez suas últimas anotações antes da viagem, usando a presença do noctur como um lembrete de que suas teorias estavam certas, assim como estava certo sobre os terríveis perigos que o aguardavam além do mar de lava.

O diário possui todas as informações contidas no histórico do gnomo (conferir apêndice). O destaque maior é para sua teoria de que alguma coisa sobreviveu além do mar de lava, apesar de ter sido profundamente alterado pela Catástrofe. A amargura de ter sido renegado por seus companheiros de saber parece ter afetado bastante o gnomo já que suas anotações ficaram tremidas e inseguras depois do incidente no encontro bienal da Ordem da Verdade.

Suas memórias dividem espaço também com desenhos de animais da região e diagramas de ruínas antigas descobertos por ele em suas inúmeras viagens. Os registros mais recentes são um tanto desorganizados e rascunhados, com palavras soltas como “passagens”, “caminho para o outro lado” e “além do Fim do Mundo”; daí para a frente o livro fica cada vez mais estranho. Muitas anotações a partir deste ponto são desconexas e parecem ter sido escritas de forma corrida, como se o gnomo estivesse tenso ou com muita pressa. Um trecho em particular está escrito com uma tinta diferente e chama a atenção. Entregue o Acessório 2 para os jogadores.

Ato Três

As Cachoeiras do Infortúnio



aindo da mansão Ziborin, os PJs devem seguir as pistas deixadas pelo gnomo, indo para o templo de Bellara, junto às Cachoeiras do Infortúnio. Caso ainda não tenham descoberto sua localização, eles podem conseguir indicações em Lufkin.

Existem dois caminhos que podem ser seguidos. O mais direto é através da antiga estrada do oriente que, antes da Catástrofe, levava aos reinos distantes além das montanhas. Apesar de estar em desuso há séculos, sua pavimentação de pedra ainda pode ser percebida na maior parte do caminho, mesmo que alguns pedaços estejam quebrados e outros tomados por uma vegetação rasteira.

Os personagens podem seguir também o caminho mais longo pela mata fechada, acompanhando o rio até o sopé da montanha, de onde precisam voltar à estrada e subir uma trilha sinuosa até o templo. Esse caminho é mais demorado e a região é habitada por criaturas hostis, porém, existe uma chance menor de encontrar qualquer batedor ou emboscada goblin. A viagem demora cerca de dois dias de caminhada pela floresta ou um dia e meio se eles pegarem a estrada.

A descrição abaixo, com pequenas adaptações, pode ser usada para qualquer um dos caminhos tomado pelos personagens.

A floresta se fecha cada vez mais à medida em que vocês avançam em direção às lendárias Cachoeiras do Infortúnio – ou da Sucessão, como muitos moradores preferem chamá-las, para não atrair má sorte. A trilha se estreita até quase desaparecer em poças de lama e arbustos que nunca foram podados. Vocês já conseguem ver as montanhas ocupando o horizonte por entre as copas das árvores. As majestosas quedas não podem estar longe.

O vento que agita as folhas das frondosas árvores parece gemer de dor, como se algo tivesse magoado profundamente a floresta e o próprio ar. As sombras da mata aumentam e parecem se mover para acompanhar sua caminhada. Ao longe, já é possível ouvir o som cristalino do rio e o ruído surdo das cachoeiras gêmeas. Poucos pássaros cantam, quase nenhum chiado ou pio é ouvido. É quase como se as criaturas fugissem de vocês... ou de outra coisa.

Encontros Aleatórios na Floresta

Os predadores locais, que tiveram seus territórios de caça reduzidos pela chegada dos goblins, poderão ter um encontro fortuito com os heróis. Considere que qualquer predador encontrado estará caçando e provavelmente estará escondido à espreita. Outros animais estarão simplesmente caminhando pela floresta e podem se sentir ameaçados pelos PJs. A cada hora, existe uma chance de acontecer um encontro: 15% na mata densa e 8% próximo à estrada. O Mestre também deve fazer outro teste sempre que o grupo fizer muito barulho. Role 1d6 e verifique os resultados (use a ficha padrão dessas criaturas encontradas no *Livro dos Monstros*):

1d6	Resultado
1	Patrulha de 4 goblins – NE 1
2	Lobo – NE 1
3	Javali – NE 2
4	Leopardo – NE 2
5	Texugo atroz – NE 2
6	Worg – NE 2

Acampamento Goblin (NE 3)

No caminho para as cachoeiras, existe um pequeno acampamento goblin entre a estrada e o rio. Ele serve de ponto de encontro para as tropas que agem na floresta e a partir dele são coordenados os ataques na região. O acampamento fica numa clareira escondida entre as árvores e, à primeira vista, é bastante difícil de encontrar. Geralmente, existem batedores escondidos na beira da estrada, atentos à chegada de invasores. Quando os personagens estiverem próximos ao local, porém, a situação estará um pouco diferente do normal. Eles ouvirão vozes altas, um batuque, e uma cantoria numa língua estranha e inumana.

Os goblins estão em festa por terem capturado com vida um humano que ousara entrar nas montanhas atrás deles



há alguns dias. Eles sabem que fizeram uma presa importante e serão recompensados pelo ankhoblyn quando entregarem este “presente”. No momento, porém, eles comemoram a vitória com seus próprios cânticos e bebem o vinho de um barril roubado de uma caravana.

Os goblins não estão preocupados com os arredores e recebem uma penalidade de -6 nos testes de Ouvir e Observar. Caso os personagens consigam se aproximar sem serem notados, leia o seguinte:

Na clareira, vocês encontram um tosco acampamento de barulhentos goblins. As criaturas dançam em volta de uma grande fogueira ao som de tambores e uma música formada por gritos e gemidos incompreensíveis. Completamente amarrado, jaz o que parece ser o motivo da comemoração: um homem, vestindo trapos ensanguentados. Olhando com mais atenção, é possível perceber que sua pele está esticada, pálida e deixando ver as veias, como se fosse coberta de muitas varizes e hematomas. Ele parece ter pouco mais de vinte anos, mas sua aparência geral dá a impressão de que envelheceu precocemente ou sofreu uma terrível doença. Sob os farrapos, seus músculos (que certamente eram atléticos) estão retesados e seus olhos, que antes deviam ser cheios de vida e determinação, estão inchados e envoltos em manchas escuras. Ele parece ter sido vítima de um ataque pavoroso, que os pequenos monstros não seriam capazes de realizar.

Caso os personagens fiquem observando um pouco mais, perceberão que os goblins bebem muito e alguns deles já

estão caídos no chão. Volta e meia, uma das criaturas usa um graveto em brasas para queimar a pele do prisioneiro ou faz outra brincadeira maldosa, gerando gargalhadas e gritos de apoio dos seus companheiros. O homem resiste impassível a todas essas humilhações.

Os personagens podem surpreender facilmente esses adversários, que perderão ainda uma rodada para pegar as armas. A destruição desse acampamento vai inibir as atividades dos goblins por algumas semanas (eles precisarão se reagrupar em outro lugar).

Os personagens mais astutos podem esperar algumas horas até que o efeito da bebida faça com que as criaturas caiam no sono. Caso eles fiquem nos arredores do acampamento durante esse período, permita aos goblins quatro testes de Observar contra a Furtividade dos PJs, para determinar se os goblins percebem a presença deles. Ao final da festividade, apenas metade dos goblins terá condições de luta caso o alarme seja dado, e mesmo esses receberão -2 de penalidade de circunstância em todas as jogadas de ataque e testes (mas lutarão até a morte inebriados pelo álcool). Se os personagens preferirem uma abordagem furtiva, e conseguirem libertar o prisioneiro sem nenhum combate, conceda a eles toda a experiência do encontro.

Se os personagens não tomarem nenhuma providência, os goblins levarão o prisioneiro para o ankhoblyn nas montanhas. Ele poderá ser encontrado depois na sala 7 do Complexo Subterrâneo. Os saques às caravanas continuarão, e os personagens serão atacados sempre que

atravessarem a floresta por patrulhas treinadas a agirem covardemente com ataques a distância e fugas rápidas.

Goblins (12): 4 PV cada.

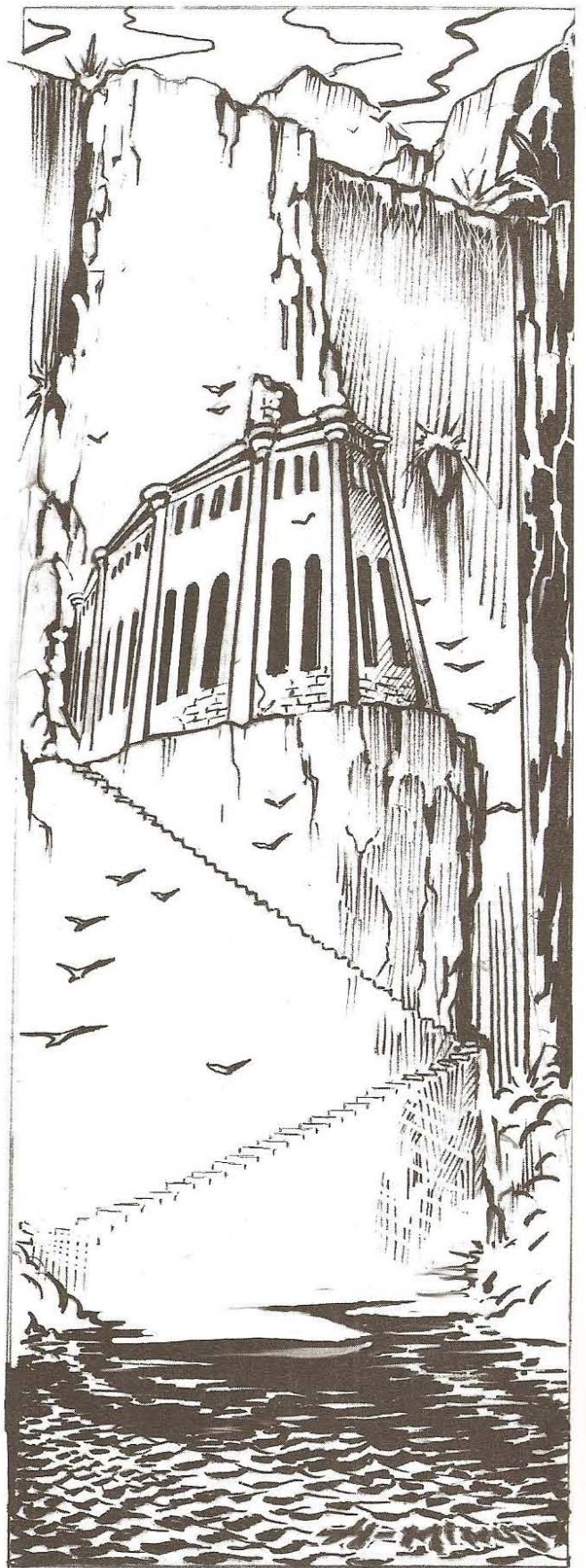
Táticas: Devido ao despreparo e ao efeito do álcool, eles estarão extremamente desorganizados, atacando a esmo sem qualquer estratégia.

Sir Aiden Van Zyke [humano Pal2 (Pal4)]: 5 PV (devido aos ferimentos). Consulte a ficha completa deste personagem no apêndice.

Após terem vencido os goblins, os PJs podem soltar o refém, o paladino Sir Aiden Van Zyke. Ele está muito cansado e ferido mas pode contar sua história: há algumas semanas, ele foi convocado para lidar com os ataques cada vez mais constantes e organizados das “pequenas bestas”, os goblins. Junto com um grupo de corajosos membros da milícia local de Lufkin, o paladino tinha a missão de patrulhar as florestas antes da cordilheira. Um bando de goblins, porém, os iludiu por alguns dias com táticas de guerrilha, demonstrando que existia uma inteligência maior por trás deles. Afinal, após alguns encontros pela floresta, decidiram seguir os monstros até o seu esconderijo, seguindo uma trilha escondida entre as montanhas. Na verdade, entretanto, foram atraídos para uma armadilha. Ao atingirem um vale entre as montanhas, tiveram uma desagradável surpresa:

“Nós esperávamos encontrar o acampamento das pequenas bestas nas montanhas, mas só muito tarde nos demos conta de que elas haviam nos atraído para uma armadilha”, prossegue o cavaleiro ferido — “Próximo a um círculo de pedras ancestrais, um bando de zumbis, liderados por uma terrível criatura que conseguia sugar a vida das pessoas com seu simples toque, dizimou os guardas da cidade. Nós os combatemos com tudo o que tínhamos, mas estávamos cansados das várias investidas dos goblins. Por fim, consegui vencer o líder das abominações em combate singular, mas não antes que alguns golpes dele me sugassem a força e a saúde. Ao constatar que só eu sobreviverei, vaguei desorientado pela floresta, sem me importar com minha segurança, deixando meu destino nas mãos de Vanidar. Foi então que os malditos goblins me atacaram. Fui feito prisioneiro, despojado de meus equipamentos e torturado. Mas graças a vocês, estou livre novamente!”

Sir Aiden Van Zyke foi atacado por um inumano nas ruínas do antigo círculo druídico. Além da perda de dois níveis, ele está bastante abalado com a morte dos guardas e se sente pessoalmente responsável pelo que aconteceu. Pela primeira vez em sua vida, o paladino está completamente inseguro quanto a suas ações e chega a questionar a própria



fé. Tudo o que deseja é voltar para Lufkin onde descansará por um logo período no templo de Vanidar. Caso os personagens não o acompanhem, ele pede ao menos um

cavalo e alguns mantimentos.

Nesse local, os personagens encontrarão mantimentos, ferramentas e utensílios roubados das caravanas. Serg, o dono do posto de troca, ficará feliz em pagar uma recompensa de 50 PO se eles levarem a carga de volta, mas pode oferecer até 200 PO (muito a contragosto) se os PJs negociarem bem. Além disso, os personagens encontrarão alguns dos pertences do paladino: uma meia armadura obra-prima, um arco longo composto reforçado (For 14) obra-prima, 10 flechas normais, 3 flechas +1 e 2 poções de curar ferimentos leves. Sir Aiden vai pedir seus itens de volta, mas caso o grupo o escolte de volta à cidade, ele dará as flechas e as poções aos personagens como agradecimento.

Avistando as Cachoeiras

Seguindo viagem, os personagens não terão dificuldades em encontrar as Cachoeiras do Infortúnio. Quando eles se aproximarem, leia:

O estrondo das majestosas quedas d'água pode ser ouvido bem antes de se chegar às montanhas. Em meio aos primeiros picos da cadeia montanhosa, duas enormes cachoeiras se abrem como um leque para os lados, milhares de litros d'água criando belos efeitos de arco-íris com a luz do sol. Não fosse a perigosa proximidade do Limiar, aqui seria um belo lugar para se viver.

Parece ser isso que pensaram os sacerdotes de Bellara ao construírem seu templo: um prédio baixo, hoje em ruínas, em um platô circundado pelas cachoeiras. Entre as quedas, a construção parece uma caixa de brinquedo, e as torres que a cercam são como palitos. O trovejar das águas abafa qualquer som. Seria possível acontecer uma grande batalha aqui, que ninguém ouviria...

A subida para o templo se faz através de escadas na pedra, dos dois lados. Os degraus estão em razoável estado de conservação, mas a umidade e a falta de cuidados criou muito limo. As escadas não têm corrimão, sendo necessário um teste de Equilíbrio (CD 15) para subir. Os personagens que falharem por 5 ou mais escorregam e recebem 1d4 pontos de dano de concussão. O chão em volta da base é coberto de grama e ervas que não são podadas há anos, e isso ajuda a amparar o impacto da queda.

O Templo de Bellara

Leia o seguinte trecho quando os PJs se aproximarem do templo:

Fica claro que, um dia, este foi um local suntuoso, mas agora está completamente abandonado. Parece que há anos nenhum humano vem aqui, e que os últimos saíram às pressas, a contar pelo estado dos objetos inutilizados largados pelo chão. Um vento frio e uivante é constante, levantando uma neblina úmida mas espessa, vinda da cachoeira. Há um clima estranho, uma sensação de ausência, como se faltasse algo. Nem parece que aqui foi um local dedicado a uma divindade da sorte e da prosperidade. Talvez os rumores de que esse seja um lugar amaldiçoado tenham algum fundo de verdade.

O templo foi abandonado há séculos, tendo sido saqueado diversas vezes ao longo dos anos. Existiam inúmeros complexos de salas espalhados pelas montanhas, mas a maioria deles foi destruída ou soterrada por terremotos e desabamentos. Essa primeira parte do templo está completamente abandonada. Nem mesmo os goblins vêm aqui, utilizando um caminho escondido entre as montanhas para chegar aos seus refúgios subterrâneos.

O templo tem uma estrutura simples: ele é um octógono irregular, com dois recintos laterais separados apenas por tapumes de cerca de 2m de altura. O espaço era bem arejado, com amplas janelas que agora estão quase todas quebradas, deixando a água produzida pelas cachoeiras manter as salas sempre úmidas.

A construção erguida junto às cachoeiras possui paredes divididas em dois estilos. A parte inferior é formada de rochas escuras e vitrificadas e a superior é uma parede de tijolos, com marcas onde um dia havia placas de mármore (quase todas foram retiradas, provavelmente por saqueadores). As portas entreabertas do templo são de metal, estando emperradas e enferrujadas com o peso dos anos. Não há fechaduras, porque os fugitivos acharam que nada mais havia a proteger. Sua crença os fez acreditar que a sorte protegeria o templo se sua deusa assim o quisesse, mas eles levaram tudo de valor que conseguiram carregar.

Por quem os Sinos Dobram

Existe, porém, uma defesa accidental. Ao se aproximarem, os PJs ouvem badaladas abafadas que, por uma estranha razão que não conseguem explicar, provocam calafrios. É apenas o vento fazendo um velho sino de bronze tocar (a corrente que o amarrava se desgastou com a umidade), mas o som lúgubre é mais que suficiente para causar emoções desconcertantes: no passado, o sino foi encantado com uma magia de causar medo (8º nível de conjurador) disposta de tal forma a afetar apenas quem estivesse do lado de fora, como uma maneira rápida de afastar intrusos e invasores.

A magia ainda funciona, mas o ruído das cachoeiras abafa o som das batidas tímidas de tal forma que o efeito só acontece sobre personagens que estejam a uma distância de 3 metros da parede externa do templo. Como não há outra entrada para o santuário, os heróis terão que se aproximar e lidar com seus medos, mas uma vez dentro, podem agir normalmente. Um teste de resistência de Vontade (CD 15) anula o efeito - quem passar no teste não é afetado por um dia. O vento faz o sino tocar - ativando a magia - uma vez a cada cinco rodadas.

1. A Nave do Templo

Aos poucos a luminosidade permite que se veja formas e cores onde a escuridão reinava sozinha. Este lugar está cheio de teias de aranha e ecos de um passado decadente. As colunas maciças de mármore negro estão cobertas de ranhuras e sulcos, onde mãos ambiciosas tentaram arrancar lascas. Os lendários veios de ouro estilizados nas paredes foram removidos, deixando apenas espaços vazios. No centro, onde deveria haver um altar-mor há um menir negro que parece ter brotado do chão, provocando rachaduras que se espalham por toda a sala.

A área interna do templo era protegida por um item sacro de Bellara: um gongo mágico em forma de moeda octogonal que era tocado várias vezes ao dia, durante as cerimônias. Um acontecimento misterioso fez com que o símbolo sagrado, junto com todo o altar, desaparecesse, e em seu lugar surgisse um estranho menir negro. Isso foi interpretado como um mau presságio pelos sacerdotes, que abandonaram a região levando consigo seus pertences e riquezas.

O menir não apresenta nenhuma marca ou aura maligna. Ele é frio ao toque, completamente sólido e feito de uma pedra escura e reluzente, totalmente desconhecido em Valaris. O menir quebrou parte do piso de dentro para fora como se tivesse sido erguido das profundezas por um método estranho, substituído o antigo altar, uma coisa absolutamente impensável, considerando-se o cuidado que os clérigos de Bellara deviam ter com seu templo. A imagem é muito perturbadora.

O teto é em forma de cúpula e também teve sua superfície raspada por saqueadores. Nada de valor resta nesse local.

2. Depósito

Esta sala possui inúmeras alcovas escavadas na rocha que vão até o teto. Existem marcas nas paredes sugerindo que alguma coisa foi arrancada. Qualquer coisa de valor deve ter sido saqueada há muito tempo.

Outrora, este era um pequeno depósito que guardava hóstias, acessórios e outros itens usados nas cerimônias. Atualmente, a maioria das alcovas está vazia e os armários de madeira foram arrancados anos atrás. Se os personagens revistarem a sala, eles podem encontrar uma pequena adaga cerimonial de prata esquecida numa alcova superior (valor 25 PO).

3. Ante-Sala

Uma escada espiral de ferro toma a maior parte desta pequena sala. Sua aparência enferrujada não inspira muita confiança. Uma corrente que sobe para a escuridão balança lentamente de um lado a outro. Badaladas espaçadas de um velho sino podem ser ouvidas vindo do andar de cima.

A escada está em péssimo estado de conservação e não resistirá a um peso superior a 100 quilos. Se dois ou mais personagens (ou alguém muito pesado) tentarem subi-la ao mesmo tempo, ela despencará e os personagens dentro serão prensados pelas ferragens durante a queda (2d6 pontos de dano, teste de Reflexos CD 15 reduz à metade).

4. Sala de Oferendas

Nesta pequena sala triangular existe uma grande mesa de mármore presa firmemente ao solo. Ela foi esculpida como duas mãos abertas que se juntam numa súplica. As paredes foram completamente raspadas e não restou nenhuma mobília no local.

Esta era a antiga sala de oferendas onde os chefes de caravanas e viajantes depositavam presentes, esperando que fossem abençoados com negócios lucrativos e boa sorte, o que pode ser descoberto facilmente por um clérigo [teste de Conhecimento (religião), CD 10]. Caso alguém faça alguma oferenda ou oração sincera no local (a cargo do Mestre), uma única moeda de Bellara, esquecida há séculos, cairá “acidentalmente” por entre as mãos esculpidas, rolando até os pés do personagem. Ao contrário do que parece, a divindade não amaldiçoou esse templo, e alguma graça ainda pode ser conseguida por pessoas de fé verdadeira. A moeda permite ao usuário rolar novamente um teste de resistência, desde que ele a tenha na mão quando fizer o teste original; o novo resultado é o que vale, seja ele melhor ou pior do que o original. A moeda só funciona uma vez e depois volta a ser uma moeda comum, no valor de 1 PO.

5. Sala da Benção

Essa pequena sala foi completamente saqueada, restando apenas uma pesada bancada de mármore encimada com pias de bronze envelhecido e raspado.

Essa sala já foi bastante importante para o templo e ainda retém um pouco da graça de Bellara. As duas pias de bronze retém o orvalho e o vapor da neblina vindo das cachoeiras, enquanto lentamente a influência divina do local transforma o líquido em água benta. Sendo esta mais uma indicação de que a deusa não amaldiçoou o local, o menir teria outra origem sinistra que os sacerdotes não quiseram ou conseguiram identificar. Dentro de cada uma das pias, há o equivalente a quatro frascos de água benta (é preciso colocar a água em recipientes para transportá-la). Encher o recipiente novamente com água comum não causa qualquer mudança – são necessárias duas semanas para que a água se transforme.

6. Sacristia

Esta sala ainda mantém alguns móveis completamente carcomidos e despedaçados. Entre a desordem deprimente, um símbolo gravado chama atenção por estar completamente preservado e visível numa das paredes que, pelo que podem perceber, tiveram seus desenhos e decorações arrancadas.

Aqui se preparavam os sacerdotes antes dos cultos diários, mas tudo que restou foram alguns móveis quebrados. A marca na parede são as iniciais de Sakno Ziborin, que ele gravou cuidadosamente para registrar o início de sua viagem pelos subterrâneos. Se os personagens tiverem algum documento tirado da Mansão Ziborin, eles podem confirmar que é a mesma runa usada nas suas anotações. No exato local onde está a marca, existe uma porta secreta (Procurar CD 15) que leva a um conjunto de escadas para o subterrâneo e à área secreta do complexo.

Ataque Surpresa (NE 1): Em meio ao entulho de móveis e armários, existem três ratos atrozinhos famintos à espreita.

Ratos Atrozinhos (3): 5 PV cada.

Táticas: Eles percebem a presença dos heróis desde a sua entrada no local, e permanecem escondidos para atacar de surpresa quando todos estiverem distraídos com outra coisa. Movidos pela fome, eles pulam todos sobre um dos personagens.

7. Torre do Sino

Um enorme sino de bronze ocupa a maior parte desta sala. Extremamente velho e desgastado, ainda mantém algumas iluminuras cuidadosamente gravadas, indicando que foi majestoso no passado. Pelas janelas quebradas, vocês podem ter uma boa visão das cachoeiras e do caminho pelas montanhas de volta à floresta.

Este sino é grande demais para passar pela pequena abertura

no chão, por onde sua corrente chega ao andar inferior (originalmente foi levantado por andaimes na época da construção do templo). Se os personagens insistirem (e conseguirem) tirá-lo, ele perde todas as suas propriedades mágicas.

Caso ele seja tocado com força, seu som será ouvido por toda a área próxima, ecoando nas montanhas apesar do ruído forte das águas (e gerando o efeito de causar medo descrito anteriormente).

Câmaras Secretas

Atrás da porta secreta, existe um túnel levando a um conjunto de salas que fazia parte do templo de Bellara. Como ela é a deusa da riqueza e da fortuna, não da opulência, a maioria das suas riquezas ficava bem guardada em um cofre forte em algum lugar no final deste complexo subterrâneo. Essa região foi descoberta por pouquíssimos saqueadores e ainda existem alguns tesouros deixados pelos sacerdotes em sua saída apressada. Os corredores e salas desse local guardam um misto de luxo e decadência.

8. Caminho Sombrio

Depois da porta secreta existe uma escadaria de mármore que desce alguns passos antes de ser interrompida abruptamente como se tivesse sofrido um desabamento. Outro caminho, porém, continua em direção à escuridão por um corredor revestido de limo, que mais parece uma caverna natural.

Subterrâneo Perigoso (NE 4): Neste túnel reside o verdadeiro perigo do templo. Após a fuga dos sacerdotes e dos terremotos que se seguiram, uma criatura perigosa veio morar na área logo após a escada: uma aranha monstruosa, que ocasionalmente se movimenta pelas cavernas em busca de comida mas sempre volta ao seu ninho escondido numa reentrância na passagem sem saída (Procurar ou Observar CD 20). No ninho, os restos de vítimas anteriores; em suas roupas, há duas ametistas (160 PO cada), duas poções de curar ferimentos leves e um total de 300 PO em moedas.

Aranha Monstruosa Grande: 22 PV.

Táticas: A aranha fica no teto da área recuada, esperando que alguém esbarre e se prenda na sua teia (teste de Observar ou Procurar CD 20 para notar as redes de teia quase invisíveis). Ela geralmente fica pendurada de cabeça para baixo em um casulo de teia, pronta para agir ao menor sinal de movimento. Os fios de seda são fortes o bastante para agüentar a aranha e mais uma criatura de tamanho médio (ou duas de tamanho pequeno).

Alternativamente, se os heróis fizerem barulho, ela pode

vir investigar. Nesse caso, a aranha não vai esperar que alguém caia na teia; ela irá lançar uma rede de teias, o que pode fazer até oito vezes por dia. Esse ataque funciona como um ataque de rede (bônus de ataque +7 à distância, incrementos de 3 m, alcance máximo 15 m; eficaz contra criaturas de tamanho Grande ou menor).

Cada seção de 1,5 m de lado da teia tem 12 PV, redução de dano 5/fogo e é bastante aderente e resistente (Arte da Fuga CD 26; quebrar CD 32); testes para fugir ou quebrar a teia recebem +5 de bônus se o personagem tiver algo em que se apoiar. A aranha nunca fica presa em sua própria teia.

Encontros Aleatórios

Apesar da aranha ter espantado a maior parte das criaturas desse local, vermes e outras criaturas peçonhentas ainda podem ser encontradas ocasionalmente. Existe 10% de chance de encontro a cada hora passada no subterrâneo.

1d4	Resultado
1	1d3+1 ratos atroztes NE 1
2	1d3 escorpiões monstruosos – Pequenos NE 1
3	1d3 aranhas monstruosas – Pequenas NE 1
4	1d3 centopéias monstruosas – Médias NE 1

9. Depósito de Mantimentos

Um forte cheiro de podridão nubla temporariamente seus sentidos. Restos de comida e sementes estão esverdeados e nojentos no que parece ser um antigo depósito.

Este é um antigo depósito de mantimentos. Qualquer coisa orgânica foi consumida pelo tempo ou pelos vermes que habitam os subterrâneos e está irre recuperável. A atmosfera contaminada desse local propiciou o surgimento de fungos e bolores.

Limo Cinzento: 18 PV.

Táticas: O limo fica inerte (teste de Observar CD 15 para notar o que ele é) até sentir a aproximação de alguém através de sua percepção às cegas. Ele então ataca como uma cobra constritora, espancando oponentes e tentando agarrá-los, enquanto sua secreção digestiva os corrói.

Obs.: Esse limo cinzento está enfraquecido e parcialmente diluído após um longo período sem se alimentar. Isso se

reflete nos seus ataques de corrosão: roupas, armaduras e armas de madeira e/ou metal que entrem em contato direto com o limo só sofrem dano se o seu usuário obtiver sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 10); nesse caso elas ficam inúteis imediatamente.

Não existe nada de valor aqui exceto por um vaso de prata (valor 50 PO) e uma tigela de porcelana fina (valor 20 PO).

10. Depósito de Ferramentas

Grandes armários de ferro estão posicionados de forma desordenada pela sala - alguns caídos no chão, outros encostados nas paredes que ainda guardam azulejos de um grande mural religioso.

Muitas ferramentas quebradas ou velhas demais estão espalhadas pela sala como enxadas, martelos, pregos de ferro, etc. Todas estão bastante enferrujadas e caso sejam manuseadas incorretamente podem causar infecções (doença por ferimento, teste de resistência de Fortitude, CD 13, incubação 1d3 dias, dano 1d2 Des). Se os personagens falharem por mais de 5 num teste de perícia usando alguma ferramenta tirada desta sala, eles devem fazer um teste de Destreza com CD 10. A falha indica que ele se cortou acidentalmente.

O mural representa a importância das ferramentas para Bellara e tem valor apenas simbólico.

11. Sala de Armas

Muitas armas e armaduras estão espalhadas ao longo da sala. Algumas delas ainda estão presas nas paredes ou em pequenos suportes de madeira, mas uma grande rachadura no chão sugere que a desordem foi causada por algum desmoronamento antigo.

Nesta área os sacerdotes guardavam armas e armaduras para eventuais conflitos. Pouca coisa aproveitável sobrou; a maior parte está enferrujada demais ou quebrada. Caso os personagens percam uma hora investigando o entulho, eles podem encontrar os seguintes itens em razoável estado de conservação: dois elmos, uma cota de talas com o emblema de Bellara (um brasão octogonal contendo um par de chifres de touro), duas espadas curtas e duas maças. Mexer nas armas e armaduras, porém, faz barulho suficiente para atrair alguma das criaturas que rondam esse local (consulte o Box Encontros Aleatórios).

12. Sala de Presentes

As paredes desta sala, apesar de quebradiças, estão revestidas de azulejos, indicando um refinamento por parte dos

construtores. Existem também placas e murais com orações e agradecimentos por graças alcançadas. Alguns móveis quebrados estão espalhados pelo chão empoeirado.

Aqui eram guardados alguns prêmios, presentes e oferendas especiais que os devotos traziam ao templo na sua época de prosperidade. A maior parte foi levada embora – restaram apenas alguns talheres de aço e um quadro sem valor na parede – mas há um compartimento secreto (Procurar, CD 18) onde estão guardados alguns tesouros. Além disso, uma pequena placa de aço e prata, com uma oração a Bellara folheada em ouro, pode ser arrancada facilmente da parede (valor total 50 PO).

Armadilha (NE 2): A abertura para o compartimento secreto é protegida por uma armadilha de agulhas. Há pequenos buracos na parede que podem indicar uma pista para a armadilha (teste de Observar ou Procurar, CD 20). A menos que a armadilha seja desativada (Operar Mecanismo, CD 18), qualquer tentativa de abrir o compartimento secreto é recebida com uma chuva de 10 agulhas (jogada de ataque à distância +10; dano 1 cada e veneno: teste de resistência de Fortitude, CD 13; dano primário e secundário paralisia por 1d4 horas). A armadilha responde ao toque na porta do compartimento e tem 30 agulhas, o suficiente para três ataques.

Dentro do compartimento secreto encontram-se: uma tapeçaria trabalhada com fios de ouro e lãs raras, uma caixa com 4 jóias (10 PO cada), um pergaminho com *remover paralisia* e outro com *remover doença*. Os objetos podem ser vendidos no mercado negro, mas clérigos e devotos da deusa da riqueza poderão reconhecê-los e não ficarão nada satisfeitos.

13. Passagem Escura

Esta passagem não faz parte desse complexo de salas, parecendo mais um túnel natural que segue para a escuridão.

A marca de Sakno Ziborin pode ser encontrada com um teste de Observar (CD 20) ou Procurar (CD 15) indicando que ele tomou esse caminho.

Os personagens devem seguir pelo túnel, que sobe lentamente à medida que penetra cada vez mais no âmago das montanhas. As paredes de rocha são ásperas e apresentam traços de umidade, com algum limo acumulado em pontos do chão irregular. Aqui e ali despontam algumas saliências pontiagudas capazes de ferir algum herói desavisado, e o teto apresenta alturas irregulares que em alguns pontos obrigam os personagens a caminhar levemente curvados para não baterem a cabeça.

Ameaça Silenciosa (NE 3): Em um dos labirintos de

corredores que ainda está de pé, um cubo gelatinoso fez seu lar. Ele costuma se arrastar silenciosamente pelos túneis escuros, se alimentando de animais, goblins e aventureiros que avançaram demais dentro do templo, vindos da floresta. Ele carrega dentro de si um peitoral de aço obra-prima (350 PO), uma maça-estrela obra-prima (308 PO) e moedas de prata e cobre no valor total de 40 PO, além de um esqueleto quase completamente dissolvido dentro da armadura. Esses objetos pertenciam a um clérigo de um dos grupos de caçadores de goblins.

Cubo Gelatinoso: 50 PV.

Táticas: O cubo gelatinoso simplesmente avança na direção do que percebe serem criaturas vivas – uma refeição em potencial. Ele é grande o bastante para ocupar praticamente toda a largura do corredor, o que atrapalha tentativas de evitá-lo. Ele ataca quem estiver mais próximo e tenta engolfar o máximo de criaturas à sua frente.

Uma janela para o Inferno

Após algumas horas seguindo pelo túnel, os personagens encontram uma abertura para o exterior, onde têm a visão chocante do Fim do Mundo conhecido.

Um pouco mais à frente, o túnel se abre num pequeno platô na beira da montanha. De lá é possível avistar o céu carregado de nuvens de tempestade, que despejam raios a quase todo instante, em um cenário capaz de causar arrepios até na alma mais nobre e corajosa. Em contraste com o tom plúmbeo das nuvens existe uma luminosidade doentia, de tom avermelhado, emitida pelo mar de lava que se estende a perder de vista. Resultado da Catástrofe que resultou na destruição de metade de Valaris, a região conhecida como o Fim do Mundo é ainda mais terrível do que qualquer descrição que vocês tenham ouvido anteriormente. Se existe um inferno, com certeza não pode ser pior do que isso.

Ao longe, é possível divisar as silhuetas de criaturas voadoras sobre a região infernal, perfeitamente adaptadas ao clima inóspito. São os dragões que habitam esta área e embora diminutos devido à enorme distância, possuem grandes dimensões e um aspecto verdadeiramente ameaçador. Os gritos desses monstros provocam calafrios mesmo ouvidos à distância e seu vôo, rápido e sinuoso por entre os raios, demonstra que são criaturas de grande agilidade, apesar de seu tamanho.

A visão do Fim do Mundo é impressionante: uma massa disforme de lava incandescente, com variações de tons de vermelho e marrom, em constante movimento. Em alguns pontos, explosões de magma disparam massas ígneas para o céu, acompanhadas de um chiado agudo. Em outros, os raios disparados pelas nuvens geram explosões

acompanhadas de sons graves e retumbantes como um trovão, espalhando ondas de choque na superfície do mar infernal. Fora os dragões, aparentemente nada mais conseguiria sobreviver naquele local.

O ar é opressivo. Embora existam correntes de ar cortando o mar de lava em todas as direções, as altas temperaturas tornam a atmosfera sufocante. Devido à grande quantidade de relâmpagos que caem incessantemente, toda a região é carregada eletricamente, causando um certo desconforto para aqueles que utilizam de armaduras metálicas ou empunham armas sem a proteção de luvas. Esse desconforto não chega a ferir os personagens, mas faz com que sintam pequenos choques percorrendo as partes metálicas de suas indumentárias e armamentos, podendo ou não causar uma leve sensação de enjôo.

Se alguém tentar *detectar maldade* olhando em direção a fenda, sentirá um mal terrível e indescritível que o deixará atordoado imediatamente. Apesar da magia ter um alcance limitado, existe alguma energia sinistra que reverbera pelos lagos escaldantes ecoando nas montanhas.

Existe uma pequena trilha acompanhando a montanha que desce para um vale nebuloso, de onde podem ser vistos enormes blocos de pedra.

O Círculo Partido

Prosseguindo na sua jornada, os PJs chegam até o círculo druídico: um local que já foi fértil mas que hoje é tomado de poços por onde exalam vapores que escaldam o ar e deixam a terra ao redor totalmente queimada e coberta de cinzas. Um círculo composto de monólitos antigos, a maioria parcialmente destruída por séculos de erosão e terremotos e cobertos com cinzas negras vindas do Fim do Mundo, marca o lugar onde há muito tempo os druidas adoravam Kian, o deus da natureza. Aparentemente, não há sinal de vida inteligente nos arredores e a cada momento um jato de vapor surge bruscamente do solo vindo de diferentes direções, diminuindo a visibilidade do mar de lava e seus monstros alados.

Este o local foi palco de uma terrível batalha entre a milícia da cidade e mortos vivos. Sir Aiden Van Zyke chegou até aqui seguindo os goblins por um labirinto de caminhos entre as montanhas. O círculo é realmente amaldiçoado e qualquer um que morrer neste local será animado como um morto vivo na noite seguinte (a não ser que tenha um enterro digno de acordo com os preceitos de sua religião).

À medida que se aproximarem, os personagens levantarão pequenas nuvens de cinzas, que possuem o mau cheiro característico de material orgânico em decomposição. Esse odor está sendo exalado pelos cadáveres reanimados de

quatro goblins e sete humanos (restos de um combate recente, envolvendo os ex-companheiros do paladino), que estão espalhados pelo local, inertes e escondidos pelas cinzas. Eles se levantarão abruptamente quando algum ser vivo se aproximar a menos de três metros de sua posição, partindo imediatamente para o ataque.

Para complicar ainda mais as coisas, a cada 1d4+2 rodadas, um jato de vapor denso e fervente é lançado à atmosfera, próximo ao local onde o combate está acontecendo, em pontos aleatórios do terreno (30% de chance de atingir a área ocupada por um dos personagens). Cada jato causa 1d6 pontos de dano de calor na rodada em que acontece, em um raio de 3m à sua volta (teste de resistência de Reflexos CD 11 para metade do dano); além disso, ele envolve e cobre totalmente as criaturas da área, tornando-as quase invisíveis umas às outras por uma rodada (50% de chance de falhar para ataques a 3m ou mais); na segunda rodada, a cobertura cai para metade (20% de chance de errar ataques a 3m ou mais); na terceira rodada, ele se dissipa. Os mortos-vivos são imunes ao calor do vapor.

Ataque dos Mortos-Vivos (NE 4)

Zumbis goblins (4): 9 PV cada.

Esqueletos humanos (3): 6 PV cada.

Zumbis humanos (4): 16 PV cada.

Táticas: Avançam sempre em frente, ignorando o ambiente à sua volta.

A Morte vem pelo Ar (NE 2)

Existe ainda um perigo a mais nesse local. Se o combate durar mais de cinco rodadas, um grupo de oito goblins patrulhando as montanhas a leste percebe a presença dos heróis e dos mortos-vivos e resolve tirar proveito da situação:

De repente, uma nova ameaça se aproxima, não vinda do chão, mas do céu: flechas! Do alto da montanha à sua frente, cerca de 60 metros acima, alguns goblins estão lançando flechas na sua direção, aparentemente com o objetivo de acertar qualquer um dos lados. Os cadáveres ambulantes ignoram o ataque e continuam avançando.

Goblins (8): 4 PV cada; CA 22 (incluindo +7 de três quartos de cobertura); Ataque à distância: arco curto -3 (1d6).

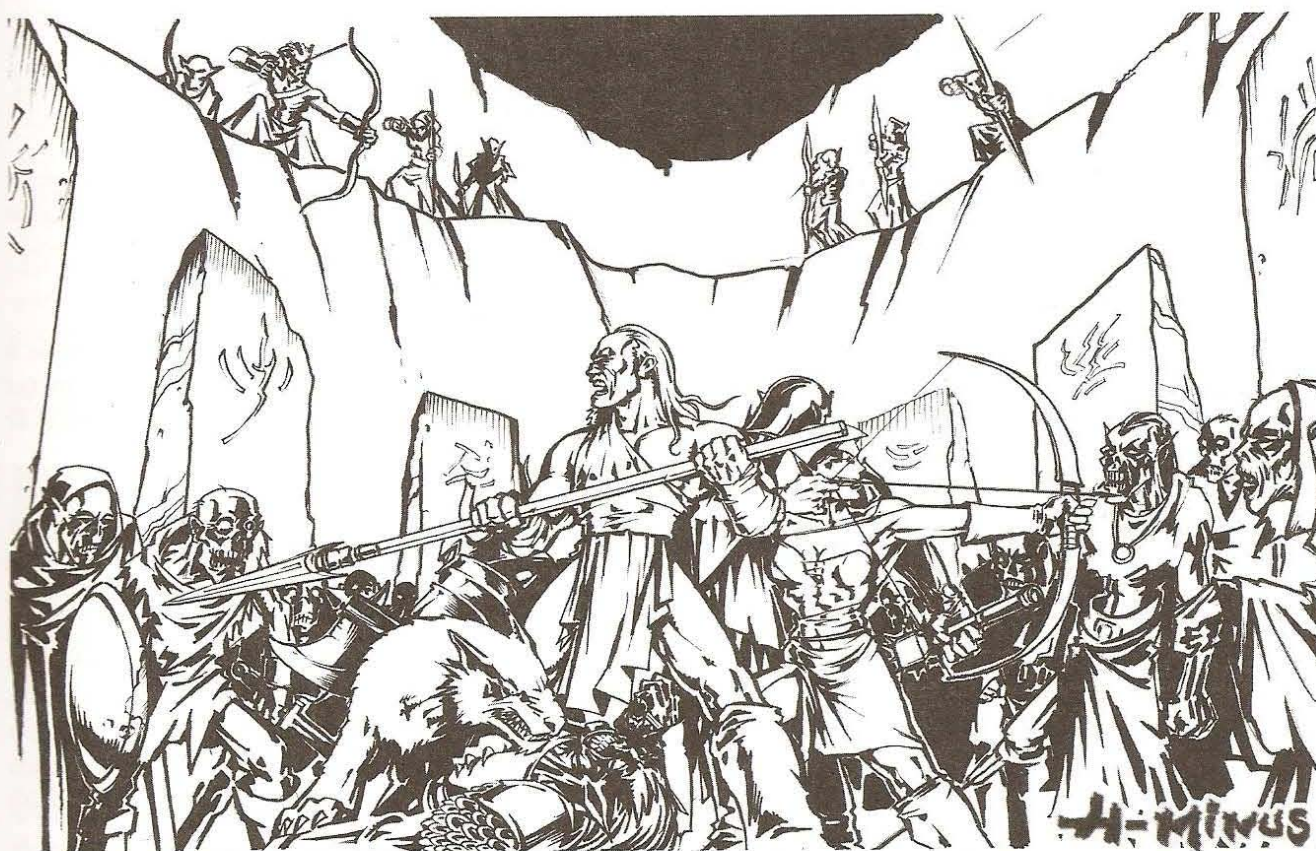
Táticas: Por causa da distância, o ataque dos goblins é feito a -3 (base de ataque +1, Destreza +1, tamanho +1, incremento de distância -6) e eles têm 50% de chance de

falhar na rodada em que ocorre o jato de vapor, 20% na rodada seguinte. A cada rodada, quatro deles lançam suas flechas e os outros quatro se preparam para agir na rodada seguinte. Apesar da chance deles acertar ser relativamente pequena, esse encontro deve causar um efeito forte nos heróis. Cada goblin tem apenas 10 flechas neste momento e procurarão não gastar tudo: se errarem todos os alvos (tanto mortais quanto mortos-vivos) por quatro rodadas, eles vão parar de atacar e se retirar para dentro da montanha. Lembre-se que além do bônus de cobertura, os heróis que quiserem atacar os goblins terão de enfrentar a mesma penalidade de distância. Eles fogem se alguém tentar se aproximar deles.

Após os heróis terem vencido este obstáculo, eles podem

investigar melhor o local (mas lembre-se que os jatos de vapor continuam jorrando a cada 1d4+2 rodadas). Entre os corpos caídos estão 4 *poções de curar ferimentos leves*, uma *poção de patas de aranha*, dois *pergaminhos de proteção contra elementos (fogo)*, duas *poções de remover doenças*, 200 PO em moedas de prata, um conjunto de quatro cristais de quartzo rosa (40 PO cada) e uma espada longa obra prima (que era usada pelo paladino).

Existe, porém, algo mais interessante que o tesouro. No espaço que antes era ocupado por um dos monólitos (que agora está caído) existe uma grande abertura para a escuridão. Em uma pedra junto a ele existe uma *marca arcana* conjurada por Sakno Ziborin com as suas iniciais.



Ato Quatro

O Tesouro do Templo



Para além do templo e do antigo círculo druídico, os aventureiros penetrarão em um complexo de cavernas que funciona como covil dos goblins. Ao final, eles enfrentarão a criatura que se tornou o líder dos goblins – Krom-Gorr, o ankhoblyn – e, com o retorno do gnomo

do outro lado do Limiar, revelações serão feitas, mudando para sempre a história de Valaris.

O caminho pelas cavernas é longo e tedioso. O silêncio absoluto só é interrompido pelo gotejar constante das paredes úmidas. A descida para a escuridão segue por algumas horas e o ar se

torna cada vez mais carregado e sufocante. Apenas alguns sinais impedem que a incerteza vire desespero. Estátuas arruinadas, velhos esqueletos e símbolos sagrados renovam as esperanças de que esse trajeto sombrio leva realmente ao que restou do velho templo de Bellara, soterrado nas entranhas da montanha e esquecido pelos deuses.

O Complexo Soterrado

Para chegarem até o complexo de salas que fazia parte do velho templo de Bellara, os personagens enfrentarão várias horas de caminhada. O caminho tem poucas bifurcações e em todas elas existe a marca visível de Sakno Ziborin, indicando o caminho correto. Os personagens têm poucas chances de se perder enquanto possuírem alguma iluminação e seguirem um ritmo lento. O mestre pode improvisar encontros caso eles se desviem do caminho ou se percam de alguma forma.

No fundo do caminho, os personagens reencontram o final da longa escadaria de pedra que começou centenas de metros acima (na sala 6), mas que foi sugada para os subterrâneos junto com todo esse andar por um grande terremoto.

No passado, esta parte do templo era usada para armazenar principalmente os extensos arquivos da igreja. Além disso, ela guardava o cofre sagrado onde ficavam os bens mais preciosos dos seguidores de Bellara. Apesar das antigas riquezas terem sido levadas há muito tempo, o cofre guarda um tesouro inesperado: dentro dele, existe uma abertura que foi usada pelo explorador Sakno Ziborin em sua viagem para terras distantes.

O templo foi invadido por uma tribo de goblins que usa este local como aldeia. Como ele é bastante isolado nos subterrâneos, as patrulhas que deveriam fazer a segurança são relapsas e existe uma chance boa dos personagens não serem percebidos por um tempo (a não ser é claro que eles atraíam a atenção com lutas e discussões). Além disso, a maior parte das defesas e paliçadas foi feita para impedir inimigos vindos do interior do templo, como se eles esperassem algum invasor terrível vindo das profundezas da terra.

Caso o alarme seja dado, os goblins vão se preparar para o combate, usando sempre táticas de guerrilha, com ataques à distância e recuos rápidos, obrigando os personagens a lutar sala a sala. Como eles estão sob domínio de uma criatura terrível, a rendição ou fuga total nunca será uma opção. Eles preferem enfrentar os PJs do que o atual chefe da tribo.

Existem ao todo 50 goblins no local, incluindo inúmeras

mulheres e crianças goblins que não participarão das lutas. Além disso, existem duas patrulhas goblins que vigiam o templo e mais 4 patrulhas no exterior que podem ser chamadas para reforçar as defesas, após a descoberta de qualquer invasor (estas últimas levam cerca de seis horas para chegar).

Patrulhas goblins (NE 2 cada): A cada hora passada no interior da segunda parte das cavernas, há uma chance de 50% de os heróis se depararem com uma patrulha goblin de 8 combatentes, atraídos pelo barulho. Se os heróis estiverem tomando medidas para se locomoverem silenciosamente e furtivamente, a chance de serem localizados diminui para 20%. Apenas duas patrulhas agem no complexo subterrâneo, passando boa parte do tempo em cavernas nos arredores.

Goblins (8 por patrulha): 4 PV cada.

Armadilhas

Em alguns corredores existem armadilhas preparadas pelos goblins. Sempre que os personagens chegarem a algum desses locais indicados no mapa, jogue 1d4 para decidir que armadilha existe no local.

1 – Saraivada de Agulhas: ND 1; bônus de ataque à distância +20; dano 2d4; Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20), teste de resistência de Reflexos (CD 20) reduz o dano à metade.

2 – Pêndulo Mortal: ND 1; ativado por qualquer um que passe a seis metros dessa área sem pressionar um mecanismo camuflado na parede. Uma vez ativado, a cada 2d4 rodadas, um pêndulo formado por lâminas bem amarradas se agita através do corredor, indo e voltando. Bônus de ataque corpo a corpo +8; dano 1d8 (cortante), decisivo x3; teste de Procurar (CD 20) para encontrar o mecanismo; Observar (CD 15) detecta as lâminas na rodada em que o pêndulo se move; Operar Mecanismo (CD 20) para desativar a armadilha.

3 – Fosso Camuflado com Lanças: (6 m de profundidade): ND 1; queda igual à do fosso; 1d4 lanças de madeira no fundo, bônus de ataque à distância +10, dano 1d4+2 por lança.

4 – Rede Grande (quadrado de 3 m de lado): ND 1; ativado por personagens de tamanho Pequeno ou maior que pisem na área sob a rede; bônus de ataque corpo a corpo +5; dano –; personagens na área devem obter sucesso em teste de resistência de Reflexos (CD 14) ou sofrerem o efeito de um ataque de Agarrar (For 18); testes de Observar (CD 20) para ver a rede camuflada no teto; teste de Procurar (CD 20) para encontrar mecanismo; Operar Mecanismo (CD 25) para desativar armadilha.

As reentrâncias irregulares da caverna dão lugar a uma sala escavada diretamente na rocha. Uma estátua de Bellara semidestruída pelo tempo toma o centro da sala, e a luz das tochas revela desenhos rudimentares nas paredes, destoando da decoração trabalhada em um templo desse porte.

1 - Salão de Entrada

Esta sala, atualmente abandonada, já foi habitada por muitos goblins, sendo um dos locais de reunião da tribo. Além de restos de fogueira, ferramentas quebradas e peles de animais, as paredes estão repletas de desenhos feitos pelos goblins. As gravuras contam um pouco da história recente da tribo e são basicamente imagens do seu cotidiano (cenas de caça, pesca e dança). Um teste de Decifrar Escrita (CD 10) revela que os goblins enfrentaram um terrível “gigante” (na verdade o ankhoblyn) que promoveu uma matança e escravizou toda a tribo. Para ilustrar melhor essa “história”, descreva a cena final sobre uma grande criatura com as mãos vermelhas gotejando, cercada de corpos caídos e goblins de joelho.

Além disso, com um teste de Procurar (CD 15) é possível encontrar gravada na estátua as iniciais S.Z. (o gnomio evitou o confronto com a tribo usando suas magias de ilusão).

2 - Paliçada

O corredor segue para a escuridão. Poucos metros adiante, uma pequena barreira de madeira interrompe o caminho e algumas estacas erguem-se ameaçadoramente contra qualquer invasor. Além da paliçada, vocês percebem que o corredor se abre numa nova sala.

Essa linha de defesa seria bem mais eficaz se os guardas não fossem tão relapsos em suas funções. Existe 70% de chance de que os dois goblins que vigiam o local estejam dormindo ou desatentos quanto ao caminho. Na verdade eles estão bem mais preocupados com o interior do templo, não só pelas terríveis chicotadas sofridas pelo novo chefe da tribo como também pelas histórias, cada vez mais comuns na tribo, de criaturas ainda mais terríveis que vivem nos subterrâneos “além da grande porta dourada”.

O único perigo real desse encontro é que um dos goblins consiga escapar pela sala e avise o resto da tribo sobre a presença de intrusos (o que será a primeira coisa que farão caso percebam que estão em menor número). A sala não apresenta nada de interessante.

Goblins (2): 4 PV cada.

3 - Fosso

O corredor termina abruptamente num abismo. A escuridão impede que vocês vejam o fundo.

Esta sala ficou completamente destruída quando o templo foi tragado para baixo. Resta apenas um grande fosso que leva ainda mais para as profundezas. Os goblins usam este local para despejar seu lixo, como restos de comida, rebeldes e prisioneiros que não são mais necessários.

4 - Capela

Este pequeno santuário está estranhamente mais preservado que o resto do templo. As feições da estátua de Bellara estimulam paz e tranqüilidade.

Esta sala está sob o efeito permanente da magia *consagrar*. Apesar de não afetar os goblins, a bondade emanada faz com que essas criaturas evitem instintivamente o local. Assim como em todas as outras salas, qualquer coisa de valor foi roubada há muito tempo. Existe, porém, uma pequena alcova na base da estátua de Bellara que contém uma *varinha de curar ferimentos leves* (4 cargas) e pode ser encontrada com um teste de Procurar (CD 20).

5 - Fonte

A única coisa que chama atenção nesta sala é uma pequena quantidade de água fétida acumulada num dos cantos.

Esta é uma sala importante para a tribo, sendo a fonte de água mais próxima nos subterrâneos. Existe uma chance de 50% da sala estar ocupada a qualquer momento por 1d4 goblins não combatentes. Eles tentarão fugir imediatamente para a sala central da tribo ao primeiro sinal de invasores.

6 - Jaula dos Worgs

No fundo desta sala existe uma jaula de ferro. Vocês conseguem distinguir o vulto de dois grandes animais aprisionados. Um deles salta inutilmente sobre a grade de ferro tentando forçar a saída. O outro apenas observa da escuridão com seus olhos avermelhados.

Dois worgs estão aprisionados nesta sala. Existe uma armadilha no chão que solta a trava da porta da jaula. Os worgs são criaturas inteligentes e sabem dizer quando a porta está aberta ou não. Além disso, ambos já andaram por todo o subterrâneo e sabem onde estão as demais armadilhas do local. Eles tentarão surpreender os personagens quando estes acharem que estão em segurança.

Se os PJs fizerem muito alarde da sua presença no templo, um sentinela poderá acionar o mecanismo que abre a porta do compartimento e os worgs dispararão na direção de qualquer som ou cheiro que percebam. Os goblins deixam que os animais se distraiam caçando e devorando possíveis inimigos, antes de recolhê-los novamente.

Na jaula, os worgs colecionam troféus de suas presas: 120 PO em moedas de prata e cobre, um pulseira de quartzo rosa (50 PO) e um cinto de viagem com 2 *poções de curar ferimentos leves*.

Armadilha de Trava da Jaula – Acionada por um pedal no chão, seis metros à frente da porta da jaula. Teste de Observar ou Procurar (CD 25) para encontrar o pedal camuflado; Operar Mecanismo (CD20) para travar o pedal de forma a manter a jaula trancada.

Worgs (2): 27 e 30 PV.

Táticas: Eles fingem que estão completamente indefesos e atacam quando os personagens estiverem distraídos.

7 - Ante-Sala

O ar abafado e fétido do local impugna esta sala vazia e silenciosa

Esta sala possui uma armadilha de fosso no centro. Os goblins costumam contornar o fosso encostando-se à parede para evitá-lo.

Armadilha: Fosso camuflado, com 6 m de profundidade e estacas no fundo. A queda causa 2d6 pontos de dano (não é preciso jogada de ataque); as estacas (1d4 por personagem que caia no fosso) têm um bônus de ataque de +10 e causam 1d4+2 pontos de dano de perfuração cada. Para personagens que não perceberem a presença do fosso, um teste de Reflexos (CD 20) evita a queda; um teste bem sucedido de Procurar ou Operar Mecanismo (CD 20) percebe a armadilha.

8 - Posto de guarda

Uma mesa e várias cadeiras de madeira ocupam o centro da sala. Sobre alguns baús, estão azagaia e flechas, assim como algumas espadas e maçãs. O braseiro em um dos cantos fornece alguma iluminação ao mesmo tempo em que enche o local com uma fumaça sufocante.

Este local funciona como posto para as patrulhas goblins. Elas sempre passam aqui para renovar suas flechas e trocar armas quebradas depois de uma investida na superfície ou vigília pelos subterrâneos. Existem sempre pelo menos 8 goblins no local (uma patrulha). Eles estão distraídos com

jogos e disputas, mas se preparam rapidamente ao menor sinal de barulho.

Goblins (8): 4 PV cada.

Táticas: Eles viram a mesa para ganhar alguma cobertura (+4 CA) enquanto atiram com suas flechas ou azagaia nos invasores.

9 - Prisão

Marcas de sangue estão espalhadas pelas paredes e chão. Diversos ossos e crânios podem ser vistos por todos os cantos enquanto algumas correntes presas nas paredes ainda guardam mãos esqueleticas. O corpo destrocado de um goblinóide enorme jaz numa mesa de pedra no centro da sala.

Essa sala funciona como sala de tortura e prisão para qualquer invasor ou inimigo do ankoblyn. Em cima da mesa está um dos robgoblins que liderava a tribo no passado. Ao contrário do que parece, ele continua vivo (estabilizado com -9 pontos de vida). O antigo líder foi torturado por tanto tempo que nunca se recuperará totalmente, falando palavras incompreensíveis mesmo para quem conhecer seu idioma e alternando surtos de fúria com ataques de pavor.

Caso algum personagem seja capturado, ele será aprisionado nesta sala até que o ankoblyn decida o que fazer com ele.

10 - Depósito

Esta sala está repleta de peles de animais, madeira e entulho espalhados desordenadamente.

Essa sala está sendo usada como depósito pelos goblins. Os personagens não encontrarão nada que possam usar nesse entulho.

11 - Quarto

Esta sala está repleta de fumaça produzida por uma pequena fogueira no seu centro. Uma série de peles de animais está amontoadas num canto da sala e diversos potes com uma substância estranha estão espalhados pelo chão.

Esta sala está ocupada por Gort'Uhm, a líder espiritual da aldeia. Ela é relativamente idosa mas ainda possui um certo vigor. A adepta foi mantida viva pelo novo líder por razões "políticas": é mais fácil dominar um local mantendo uma antiga figura influente viva e sob controle. Foi permitido a ela manter suas antigas acomodações, mas recebeu dois "ajudantes" goblins (a verdadeira função deles é vigiar a adepta e relatar qualquer coisa fora do comum).

Se ela for atacada, tentará fugir para o centro da tribo (sala 12) mas se tiver a chance de falar com os heróis, poderá propor uma trégua para se livrar de seu incômodo regente. Ela, porém, não confia em estrangeiros e dificilmente fará qualquer acordo se achar que os personagens pretendem matar todos da tribo de qualquer jeito. Se indagada sobre o ankoblyn, ela sabe pouco além do fato de que ele é esperto, relativamente organizado, tem experiência de batalha e muita sede de sangue. Quando a aldeia era mais espalhada pelas florestas, sob o comando dos robgoblins, o estranho chegou, desafiou-os para um combate e literalmente cortou os seus corpos em pedaços. Alguns ele comeu, outros pendurou nas estacas para mostrar seu poder. Alguns outros robgoblins já vieram desafiá-lo e acabaram como enfeites macabros na paliçada.

Os potes espalhados pelo chão são, na sua maioria, tintas de diversas cores usadas para fazer os desenhos e tatuagens dos robgoblins. Além disso, a adepta também é responsável por produzir o veneno usado pelos guardiões da aldeia e possui 3 frascos dele (CD 11, dano inicial: 1d2 Des; dano secundário: 1d2 Des). Além disso, ela carrega duas *poções de curar ferimentos leves*.

Gort'Uhm (goblin fêmea Adp4): 5 PV. Consulte a ficha completa desta personagem no apêndice.

Táticas: Sua primeira ação é tentar afetar o maior número de personagens com a magia *sono*. Depois disso conjura *proteção contra o bem* e ataca com sua maça. Caso esteja em dificuldades, lança *escuridão* para encobrir a fuga.

12 - Aldeia Goblin

Vocês encontram uma paliçada de madeira que obviamente não fazia parte do que havia aqui originalmente. Atrás dela, vocês podem ver à distância um grande portão dourado que ocupa toda a parte norte, estendendo-se até o teto. Apesar do portão emitir um leve brilho, outra coisa chama mais a atenção de vocês: a cada seis metros, uma estaca maior exibe um espetáculo sinistro: partes esquartejadas de corpos estão empaladas como se fossem estandartes, o sangue velho e coagulado cobrindo grande parte de seus suportes. Uma boa olhada revela que não são corpos humanos. Parecem os mesmo goblins que vocês enfrentaram tantas vezes até chegar aqui, mas com o dobro do tamanho. Ainda é possível perceber tatuagens de batalha, pelos e garras naqueles pedaços de carne apodrecida que um dia foram parte de musculosos guerreiros. Depois de cada conjunto de braços e pernas, uma cabeça espetada confirma a observação.

Alguns pedaços estão mais frescos e seu cheiro, ainda forte, causa reações indigestas. Outros parecem estar lá há muito

mais tempo, parcialmente mumificados pelo tempo. Seja o que for que os matou, parece tê-los cortado em pedaços com suas próprias garras. O que será que os retalhou como se fossem animais de abate?

Quando os heróis chegarem à aldeia – formada por tendas e tocas que ficam na sala em frente à porta do cofre – eles se deparam com uma grande quantidade de goblins. A maioria deles é formada de jovens ou anciãos, incapazes de lutar ativamente. Devido às patrulhas goblins espalhadas, há apenas um grupo de combatentes aqui, mas eles estão um pouco mais preparados para defender sua comunidade e seu líder.

Este local representa o desafio final para os aventureiros e pode ser extremamente difícil se o grupo não planejar bem sua estratégia e tentar simplesmente “matar tudo o que se mover”.

Abaixo estão as informações sobre os níveis de desafio dos encontros, se estes forem rolados separadamente. Se a adepta estiver com os guardiões, o NE total é 5; se o líder estiver junto, o NE sobe para 7. Além disso, os goblins e as patrulhas de outras salas podem entrar no combate caso ele demore mais de 10 rodadas.

Guardiões da Aldeia (NE 3): Uma patrulha goblin está marchando atrás das muralhas de madeira. Os goblins só estarão esperando um ataque caso algum dos guerreiros das patrulhas nos corredores tenha conseguido fugir e avisá-los.

Goblins Guardiões (6): 11 PV cada.

Táticas: A primeira linha de defesa são as paliçadas, de onde os goblins atiram flechas e azagaias envenenadas (teste de Fortitude CD 11, dano primário 1d2 Des, dano secundário 1d2 Des), sob a proteção da cobertura (+4 para CA). Assim que os personagens se aproximarem da barreira, eles recuam e se reagrupam em outro local.

Como conhecem muito bem o terreno, eles podem usá-lo para surpreender seus adversários, saindo e entrando em tendas ou buracos no chão. Uma das táticas mais usadas é um dos goblins tentar atrair os heróis para determinado local, enquanto outros dois ficam escondidos e atacam pelas costas assim que eles passarem. Além disso, para aumentar ainda mais a confusão, as mulheres, crianças e idosos começam a correr desesperadamente pela sala.

No meio desse tumulto, Krom-Gorr aguarda pacientemente o melhor momento de interferir. Leia o seguinte trecho para o jogador que o ankoblyn escolher como primeiro alvo:

A batalha é confusa e por todos os lados existem goblins fugindo ou atacando. De repente, você ouve um grunhido horrendo acima dos gritos e barulho das espadas. Uma grande criatura vem na sua direção com um olhar aterrador que inspira selvageria. Ele não carrega armas, mas suas garras são longas e afiadas. Seu pescoço carrega um disco brilhante preso numa corrente ostentando o símbolo de Bellara.

O Líder (NE 5): A aldeia está sob o comando de uma criatura poderosa e estranha, que ninguém da região jamais viu. Ele lembra um goblinóide, mas sua aparência é claramente distinta.

Krom-Gorr (Ankhoblyn): 28 PV. Consulte a ficha completa deste personagem no apêndice.

Táticas: O ankhoblyn vai adiar ao máximo o encontro com os personagens, preferindo deixar que eles enfrentem seus lacaios enquanto observa de longe e analisa cuidadosamente seus inimigos. Quando entrar no combate, ele tentará surpreender os personagens usando seu ataque dilacerar para matar o herói que aparentar ser mais fraco ou estiver obviamente ferido, e assim gerar medo e desesperança em seus oponentes. Ele investiu muito tempo neste pequeno exército e lutará até achar que não tem mais nenhuma chance de vencer (ao chegar à 3 PV). Neste caso, vai recuar fugindo para alguma caverna escura onde ficará escondido por meses até voltar com um novo exército e um novo plano de conquista.

A porta dourada é protegida por poderosas magias ancestrais e protege um grande cofre que outrora guardava as maiores riquezas do templo de Bellara. No interior do cofre, porém, existe agora uma passagem que se estende por centenas de quilômetros sob do mar de lava conhecido como Fim do Mundo. Foi através dela que Sakno Ziborin viajou até o distante mundo de Raxx (e Krom-Gorr chegou a Valaris).

Se nenhum dos personagens descobrir como abrir a porta, um teste de Inteligência ou Conhecimento (religião) (CD 15), revela que o disco carregado pelo ankhoblyn está relacionado de alguma forma com o grande portão dourado. Examinando a porta detalhadamente, eles podem perceber um espaço vazio no centro onde as gravações e adornos são interrompidas e existe uma pequena reentrância.

Nos longos meses que comandou a aldeia, o ankhoblyn compreendeu o funcionamento do cofre e descobriu uma chave mágica na forma de um disco dourado de Bellara que usou para trancá-lo. Não existe nenhum mecanismo ou trava para abrir a porta: basta encaixar a chave num

espaço redondo no centro do cofre. O gnomo está preso, junto com uma caravana cada vez mais impaciente, do outro lado da porta, incapaz de abri-la pelo lado de dentro.

Conclusão

Revelações não acaba no embate final com o ankhoblyn. O epílogo da aventura será, na verdade, o prólogo de um evento que mudará para sempre o mundo de Valaris. Os personagens serão aqueles que desencadearão este acontecimento, caso sejam bem sucedidos na aventura.

Depois de derrotarem o ankhoblyn, os personagens podem revistar a sala sem maiores problemas. O resto dos goblins fugirá após a morte do seu líder. Se tiverem feito algum acordo com Gort'Uhm, esta pode ser uma boa hora para ela trair o grupo se achar que eles estão fracos o bastante (ninguém disse que era seguro fazer acordos com goblins traiçoeiros), do contrário, ela vai se retirar com o que restou da tribo. Existem alguns tesouros que podem ser encontrados no local, a maior parte fruto dos inúmeros saques às caravanas de comércio, incluindo um total de 400 PO em moedas e gemas variadas e 300 PO em mantimentos, ferramentas, obras de arte, e outros itens diversos.

Quando eles conseguirem abrir a porta, leia o seguinte:

O símbolo octogonal de Bellara se encaixa perfeitamente na abertura. A porta emite um brilho forte e ofuscante à medida que se abre lentamente. Para a surpresa de vocês, o cofre não possui mais fundo: seu interior se tornou a passagem para uma caverna, que parece continuar em frente... Vocês têm certeza disto quando percebem um pequeno humanóide: um gnomo que vocês deduzem ser Sakno Ziborin está parado do lado de dentro do cofre esperando a porta se abrir e, logo atrás dele, há uma grande caravana de humanóides, que definitivamente não são de Valaris.

Assim que a porta do cofre se abre, o gnomo percebe a expressão estupefata de vocês por causa dos estranhos humanóides. Ele levanta os braços num gesto de paz e fala: "Calma, não há o que temer. Meu nome é Sakno Ziborin e sou de Lufkein. Estes são aventureiros de um lugar distante e empreenderam comigo uma difícil e longa jornada. Eu explicarei tudo com calma, para vocês e para toda Valaris..."

Sakno Ziborin não trouxe apenas provas irrefutáveis da existência de um mundo além do mar de lava: ele iniciou a primeira rota comercial entre essas duas terras distantes. Após isso, nem Raxx, nem Valaris serão mais os mesmos... Os personagens têm a chance de interagir com o gnomo e conhecer um pouco mais sobre os misteriosos integrantes

de caravana. O mestre deve ceder as seguintes informações quando os personagens conversarem com Sakno:

- Seu desaparecimento:

"Meus estudos me obrigaram a uma longa e perigosa viagem. Por muito tempo viajei pelas cavernas escuras debaixo do mar de lava. Dias viraram semanas, semanas viraram meses e somente minha convicção de que alguma coisa tinha sobrevivido à Catástrofe impediu que eu enlouquecesse. Por fim, meus esforços foram recompensados e eu alcancei uma nova região além do Fim do Mundo. Uma terra, porém, completamente diferente de tudo que eu imaginava".

- O outro mundo:

"Além do Fim do Mundo existe uma terra estranha. Não se trata dos reinos perdidos de Valaris, mas sim um mundo inteiramente novo. Apesar de possuir algumas semelhanças com o nosso, existem outras raças e criaturas e até o próprio sol é diferente, assim como as estrelas do firmamento. Não sei como isso é possível, mas vocês não precisam acreditar nas minhas palavras. Trouxe inúmeros estrangeiros que podem provar que falo a verdade".

- A caravana:

"Uma vez nesse novo mundo, chamado Raxx, entrei em contato com alguns de seus habitantes que me receberam, a princípio, com descrença e animosidade. Não vou me alongar contando todos os problemas que enfrentei nessa terra estranha, mas basta dizer que acabei encontrando algumas pessoas que demonstraram bastante interesse pelas informações que eu trazia. Logo, uma caravana foi formada para atravessar o longo caminho subterrâneo de volta para Valaris".

- A viagem de volta:

"Eu guiei a caravana de volta pelos corredores de pedra que encontrei

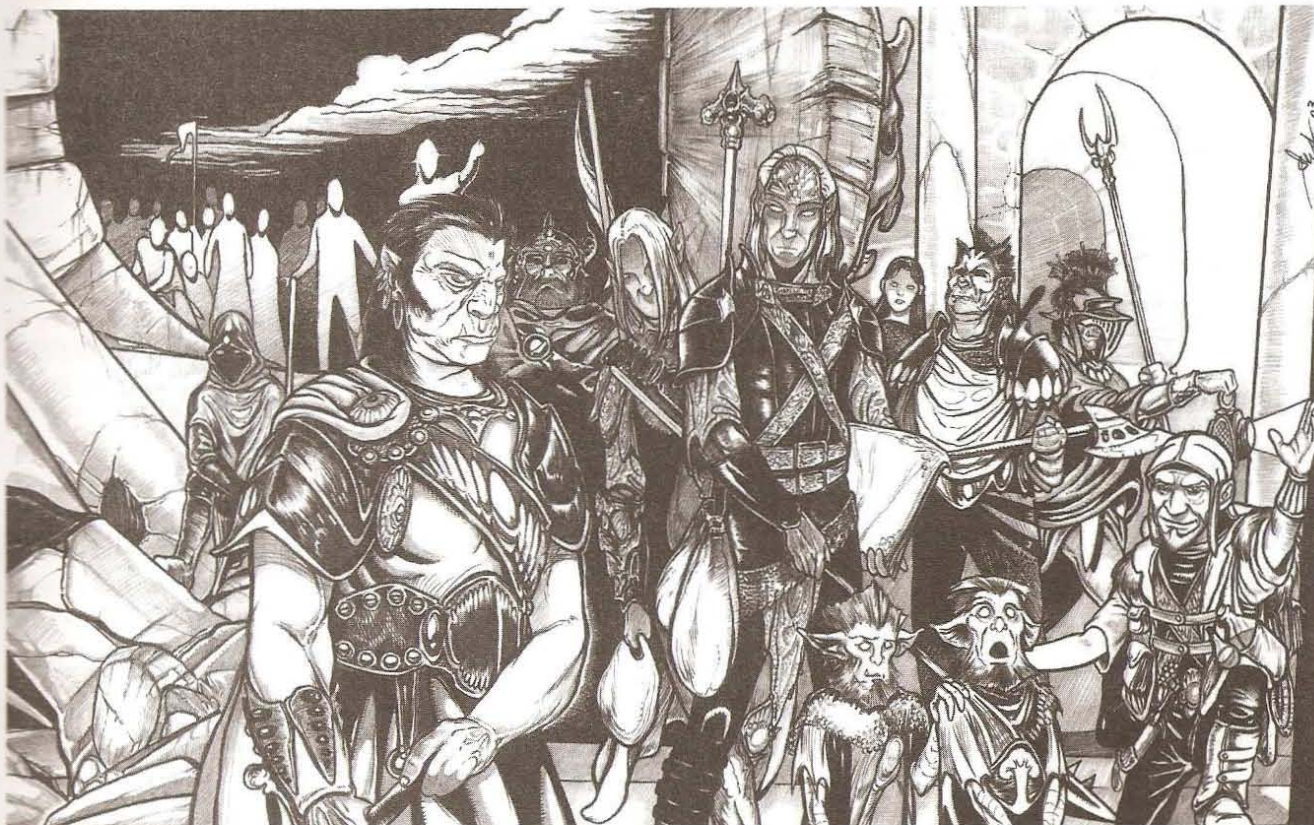
sob o mar de lava. Por muitas vezes, o caminho ficava traiçoeiro, mas felizmente pude seguir as indicações que havia gravado na ida em alguns pontos do trajeto. Para meu desespero, porém, encontrei o acesso negado tão perto de casa. Estamos alguns dias acampados em frente ao portão dourado de Bellara, enquanto procurávamos sem sucesso por alguma forma de abri-lo ou ao menos por uma outra passagem. Ainda bem que vocês chegaram, pois os membros da caravana estavam ficando cada vez mais impacientes".

A Caravana

A caravana vinda de Raxx é formada por cerca de 50 integrantes sendo a maioria orks e humanos. Os personagens devem estranhar bastante a presença dos orks nessa caravana. Ao contrário do que estão acostumados em Valaris, os orks de Raxx são nobres e civilizados, formando um império bastante respeitado e temido. Os poucos elfos que integram a caravana também são diferentes, apresentando a pele e os cabelos escuros, e muitas tatuagens pelo corpo. Existem também alguns membros de outras raças desconhecidas: criaturas pequenas e de pele castanha, misteriosos homens encapuzados, seres de pele azul, outros de pele grená... Enfim, muitas raças que o povo de Valaris nem sequer sonhou conhecer. Todas estas raças serão apresentadas com mais detalhes em suplementos futuros da linha Equinox.

Epílogo

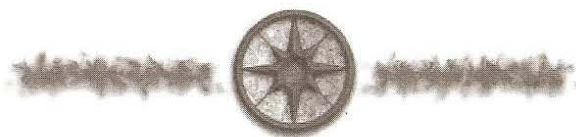
Após retornarem à cidade, os personagens serão recompensados pelo Prefeito de Lufkin por terem



exterminado a ameaça dos goblins e por Falco Damaskinos por terem encontrado Sakno Ziborin. Afinal, se eles não tivessem aberto o cofre, a caravana e o gnomo não teriam atravessado o portão e talvez perecessem diante dos perigos que jazem nos subterrâneos sob o mar de lava – a estranha “fenda” que separa os dois mundos...

Com a volta de Sakno Ziborin, existe a confirmação da existência de um outro lugar além do Limiar: Raxx, um mundo totalmente diferente de Valaris, com outro sol, outras raças e outras crenças. A partir destes acontecimentos, a zona do “Fim do Mundo” não será mais conhecida como tal e passará a ser chamada simplesmente de “A Fenda”, a misteriosa zona que liga e separa Valaris e Raxx.

A notícia cai como uma bomba em ambos os mundos. A presença da caravana estrangeira em Lufkin atrai visitantes de todos os reinos, e cada povo lida de forma diferente com essa informação. O mundo conhecido nunca mais será o mesmo, e os personagens estão no centro disso tudo. Para o bem, ou para o mal...



Ganchos para novas aventuras

Caça aos Orks

Numa montanha perto de Lufkin, existe um pequeno povoado anão. Os guerreiros dessa raça orgulhosa não conseguem aceitar a presença de orks numa aldeia humana, confundindo-os com os orcs selvagens e cruéis de Valaris. Eles perderam cidades inteiras para estes inimigos ancestrais e a sede de vingança faz com que um pequeno exército seja organizado para destruir as criaturas. Os orks de Raxx não estão dispostos a se acovardar ante esse novo inimigo, e muito menos os anões parecem dispostos a conversar. O primeiro contato com o novo mundo pode virar um banho de sangue, a não ser que os personagens consigam arrumar algum jeito de resolver a situação.

Voz Cerrada

O Círculo do Silêncio não ficou nada satisfeito com a volta de Sakno Ziborin. Como última cartada, eles mandam um agente especial, treinado para assumir magicamente a forma de qualquer um. O plano é substituir Sakno Ziborin e depois guiar todos os membros da caravana para uma armadilha onde eles serão capturados, escondidos e interrogados. Eles sabem que a informação sobre o mundo de Raxx já se espalhou bastante, mas talvez ainda exista alguma chance de controlá-la. Nessa aventura de investigação, os personagens precisam descobrir o que está acontecendo e enfrentar um inimigo que pode assumir qualquer forma.

O Mundo Desconhecido

A presença de um novo mundo além do mar de lava chama a atenção de inúmeras personalidades de Valaris. Um rico mercador deseja organizar uma caravana para seguir as indicações de Sakno Ziborin até Raxx e os personagens são convocados para participar.

Apêndice I

Estatísticas das Criaturas

Aranha Monstruosa - Grande: ND 2; Inseto Grande; DV 4d8+4; 22 PV; Inic. +3 (+3 Des), Desl. 9 m, escalar 6 m (12 m, escalar 6 m); CA 14 (-1 tamanho, +3 Des, +2 natural); Ataques corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d8+3 e veneno); Face/Alcance 3 m x 3 m/1,5 m; AE: Teia, veneno (Fortitude CD 17; dano primário e secundário 1d6 Força); QE: Inseto; Tend. N; TR Fort +5, Ref +4, Von +1; For 15, Des 17, Cons 12, Int –, Sab 10, Car 2.

Perícias: Escalar +14, Esconder-se +6, Observar +7, Saltar +2.

Cubo Gelatinoso: ND 3; Limo Enorme; DV 4d10+36; 50 PV; Inic. -5 (-5 Des), Desl. 4,5 m; CA 3 (-2 tamanho, -5 Des); Ataque corpo a corpo: pancada +1 (dano: 1d6 e 1d6 por ácido); Face/Alcance 3 m x 3 m/3 m; AE: Ácido, engolfar, paralisia; QE: Imunidade a eletricidade, limo, percepção às cegas, transparência; Tend. N; TR Fort +5, Ref -4, Von -4; For –, Des 1, Cons 19, Int –, Sab 1, Car 1.

Esqueleto humano: Morto-vivo Médio; DV 1d12; 6 PV; Inic. +5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl. 9 m; CA 13 (+1 Des, +2 natural); Ataque corpo a corpo: 2 garras +0 (dano: 1d4) ou espada curta +0 (dano: 1d6, dec.19-20/x2); QE: Morto-vivo, imunidades; Tend. N; TR Fort +0, Ref +1, Von +2; For 10, Des 12, Con –, Int –, Sab 10, Car 1.

Talento: Iniciativa Aprimorada.

Goblin: ND ¼ cada; Humanóide Pequeno (goblinóide); DV 1d8; 4 PV; Inic. +1 (+1 Des), Desl. 9 m; CA 15 (+1 tamanho, +1 Des, +3 corselete de couro batido); Ataques corpo-a-corpo: espada curta +1 (dano: 1d6-1, dec.19-20/x2) ou maça-estrela +1 (dano: 1d8-1); ou à distância: arco curto +3 (dano: 1d6-1, dec. x3) ou azagaia +3 (dano: 1d6-1); QE: Visão no escuro 18 m; Tend. NM; TR Fort +2, Ref +1, Von +0; For 8, Des 13, Cons 11, Int 10, Sab 11, Car 8

Perícias e Talentos: Esconder-se +6, Furtividade +4, Observar +3, Ouvir +3; Prontidão.

Goblin Guardião, Com2: Humanóide Pequeno (goblinóide); DV 2d8+2; 11 PV; Inic. +1 (+1 Des); Desl. 9 m; CA 15 (+1 tamanho, +1 Des, +3 corselete de couro batido); Ataque corpo a corpo: maça-estrela +3 (dano: 1d8); ou à distância: azagaia +4 (dano: 1d6 e veneno); AE: Azagaia envenenada; QE: Visão no escuro 18 m; Tend. NM; TR Fort +4, Ref +1, Von +0; For 11, Des 13, Cons 12, Int 10, Sab 11, Car 8.

Perícias e Talentos: Esconder-se +6, Furtividade +6, Observar +4, Ouvir +4; Prontidão.

Limo Cinzento: ND 4; Limo Médio; DV 3d10+10; 26 PV; Inic. -5 (-5 Des); Desl. 3 m; CA 5 (-5 Des); Ataque corpo a corpo: pancada +3 (dano: 1d6+1 e 1d4 por ácido); AE: Agarrar aprimorado, ácido, corrosão, constrição 1d6+1 e 1d4 por ácido; QE: Percepção às cegas, imunidade a frio e fogo, limo, camuflagem, diluído; Tend. N; TR Fort +1, Ref -4, Von -4; For 12, Des 1, Cons 11, Int -, Sab 1, Car 1.

Rato Atroz: ND 1/3; Animal Pequeno; DV 1d8+1; 5 PV; Inic. +3 (+3 Des); Desl. 12 m, escalar 6 m; CA 15 (+1 tamanho, +3 Des, +1 natural); Ataque corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4); AE: Doença; QE: Faro; Tend. N; TR Fort +3, Ref +5, Von +3; For 10, Des 17, Cons 12, Int 1, Sab 12, Car 4.

Perícias e Talentos: Escalar +11, Esconder-se +11, Furtividade +6; Acuidade com Arma (mordida).

Salteador (líder): Lad1; ND 1; Humanóide Médio (humano); DV 1d6+1; 7 PV; Inic. +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl. 9 m; CA 15 (+2 Des, +3 corselete de couro batido obra prima); Ataques corpo a corpo: bastão +1 (dano: 1d6+1 contusão) ou espada curta +1 (dano: 1d6+1, dec. 19-20/x2); ou à distância: arco curto +2 (dano: 1d6, dec. x3); AE: Ataque furtivo +1d6; Tend. NM; TR Fort +1, Ref +4, Von +0; For 12, Des 15, Cons 13, Int 14, Sab 10, Car 11.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +6, Blefar +4, Escalar +5, Esconder-se +6, Espionar +6, Furtividade +6, Observar +4, Ouvir +4, Procurar +6, Saltar +5; Esquiva, Iniciativa Aprimorada.

Pertences: Corselete de couro batido obra prima, bastão, espada curta, arco curto, 8 flechas, 10 PO.

Salteador (comum): Com1; ND 1/2; Humanóide Médio (humano); DV 1d8+5; 9 PV; Inic. +2 (+2 Des); Desl. 9 m; CA 14 (+2 Des, +2 corselete de couro); Ataques corpo a corpo: bastão +2 (dano: 1d6+1 contusão) ou espada curta +2 (dano: 1d6+1, dec. 19-20/x2); Tend. NM; TR Fort +4, Ref +2, Von +0; For 12, Des 15, Cons 14, Int 10, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: Escalar +5, Saltar +5; Prontidão, Vitalidade.

Pertences: Corselete de couro, bastão, espada curta, 4 PO.

Worg: ND 2; Besta Mágica Média; DV 4d10+8; 30 PV; Inic. +2 (+2 Des); Desl. 15 m; CA 14 (+2 Des, +2 natural); Ataque corpo a corpo: mordida +7 (dano: 1d6+4); AE: Imobilização; QE: Faro; Tend. NM; TR Fort +6, Ref +6, Von +3; For 17, Des 15, Cons 15, Int 6, Sab 14, Car 10.

Perícias e Talentos: Esconder-se +7, Furtividade +7, Observar +9, Ouvir +9, Sobrevivência +2; Prontidão.

Zumbi goblin: ND 1/4; Morto-vivo Pequeno; DV 1d12+3; 9 PV; Inic. -1 (-1 Des); Desl. 9 m; CA 11 (+1 tamanho -1 Des, +1 natural); Ataques corpo a corpo: pancada +1 (dano: 1d4) ou maça-estrela +1 (dano: 1d8); QE: Morto-vivo, ações parciais; Tend. N; TR Fort +0, Ref -1, Von +2; For 11, Des 8, Cons -, Int -, Sab 10, Car 1.

Talentos: Vitalidade.

Zumbi humano: ND 1/2; Morto-vivo Médio; DV 2d12+3; 16 PV; Inic. -1 (-1 Des); Desl. 9 m; CA 11 (-1 Des, +2 natural); Ataques corpo a corpo: pancada +2 (dano: 1d6+1) ou espada curta +2 (dano: 1d6+1, dec. 19-20/x2); QE: Morto-vivo, ações parciais; Tend. N; TR Fort +0, Ref -1, Von +3; For 13, Des 8, Cons -, Int -, Sab 10, Car 1.

Talentos: Vitalidade.

Apendice 2

PdMs Importantes



Sakno Ziborin

Gnomo, Brd6/Eov3; ND 9; Humanóide Pequeno (gnomo); 9d6+18; 76 PV; Inic. +7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl. 6 m; CA 17 (+1 tamanho, +2 corselete de couro obra-prima, +1 amuleto, +3 Des); Ataque corpo a corpo: sabre obra-prima +11 (dano: 1d6+1, dec. 18-20/x2); ou à distância: besta leve obra-prima +11 (dano: 1d8, dec. 19-20/x2); AE: Magias, habilidades similares a magias, música de bardo, conhecimento de bardo; QE: inspiração e saber 1/semana, visão na penumbra, resistência a ilusões; Tend. LB; TR Fort +5, Ref +9, Von +11; For 11, Des 16, Cons 15, Int 18, Sab 17, Car 16.

Perícias e Talentos: Alquimia +12, Atuação +6, Blefar +6, Concentração +5, Conhecimento (arcano) +9, Conhecimento (história) +9, Conhecimento (local) +9, Conhecimento (natureza) +14, Conhecimento (religião) +7, Cura +7,

Diplomacia +10, Esconder-se +11, Espionar +8, Furtividade +7, Identificar Magia +8, Observar +9, Ouvir +11, Profissão (Herbalista) +9, Sobrevivência +7, Usar Instrumento Mágico +7; Acuidade com Arma (sabre), Foco em Perícia (Diplomacia), Iniciativa Aprimorada, Prontidão.

Magias de Bardo por Dia (3/4/3); CD 13 + nível da magia; nível de conjurador: 6°.

Magias conhecidas de Bardo: 6/4/3 – nível 0 (truques) – *consertar, detectar magia, ler magias, mão arcana, resistência*; 1° nível – *curar ferimentos leves, recuo acelerado, identificar, sono*; 2° nível – *detectar pensamentos, reflexos, idiomas*.

Magias de Explorador por Dia (3/1); CD 15 + nível da magia; nível de conjurador: 3°.

Magias conhecidas de Explorador: 3/2 – 1° nível – *detectar passagens secretas, identificação, purificar alimentos*; 2° Nível – *retardar envenenamento, detectar plantas ou animais*.

Habilidades Similares a Magias: 1/dia – *globos de luz, som fantasmagórico e prestidigitação*; nível de conjurador: 1°.

Equipamento: Sabre obra-prima, besta leve obra-prima, 3 *poções de curar ferimentos leves*, 1 *poção de curar ferimentos moderados*; *amuleto de armadura natural* +1; 1 *varinha de invocar criaturas I*; 10 virotes de besta.

Sakno Ziborin é um dos mais conceituados membros da Ordem da Verdade. Profundo conhecedor de zoologia e botânica, este gnomo viajou por inúmeros reinos de diversas raças pesquisando sobre a fauna e flora locais e escrevendo diversos compêndios e estudos que vem sendo utilizados tanto pela Ordem da Verdade quanto por outras organizações e instituições que visam o conhecimento.

Há alguns anos, ele decidiu investigar o misterioso aparecimento de criaturas e plantas exóticas, que até então nunca haviam sido vistas em Valaris. Viajou por várias regiões e reuniu um grande número de fragmentos vegetais e ossadas desconhecidas que o fizeram crer na existência de um outro mundo em contato com Valaris.

Suas andanças o levaram até Lufkin, um pequeno vilarejo próximo das Montanhas do Limiar, onde estranhas criaturas haviam sido avistadas pelos habitantes. Estabelecendo-se em uma mansão afastada da cidade, ele montou um laboratório onde prosseguiu com suas investigações e experimentos. Seus estudos o fizeram perceber que, quanto mais próximo das montanhas, mais havia ocorrências das aparições.

Certo de que já havia reunido evidências suficientes, ele rumou para a sede da Ordem onde expôs as suas teorias a seus confrades, apresentando alguns exemplares de vegetais e ossos, na esperança de obter apoio para suas pesquisas. Mas o resultado foi justamente o oposto. Sakno foi ridicularizado pelos demais membros da Ordem e partiu de lá furioso, rumando para Lufkin

com o objetivo de trazer provas incontestáveis da existência de um outro mundo depois do Limiar.

Dias depois, nas cercanias de sua casa, ele obteve uma prova ainda mais importante da exatidão de suas teorias: capturou um espécime alado vivo, cuja aparência e fisiologia eram diferentes de tudo o que existia em Valaris. Preparou-se então para retornar à sede da Ordem da Verdade mas, num momento de reflexão, ele compreendeu que a criatura não seria uma prova suficiente para convencer os outros membros. Decidiu-se então por uma outra solução: reuniu equipamento e mantimentos e rumou sozinho para as Montanhas do Limiar, em busca de uma passagem que o conduzisse ao outro mundo.

A viagem durou meses. Atravessando um intrincado labirinto de cavernas, ele chegou por fim a uma saída, em um mundo que definitivamente não era Valaris. Um local mais sombrio, habitado por criaturas exóticas (do ponto de vista do gnomo) que o receberam com surpresa ao saberem da existência de um outro mundo do outro lado do mar de lava.

Sakno Ziborin havia chegado em Raxx e logo descobriu que havia algo mais do que estranhas criaturas migrando de um mundo a outro pelas cavernas. O planeta que orbitava o sol laranja – diferente da estrela amarela de seu mundo natal – tinha sofrido o mesmo tipo de cataclisma ocorrido em Valaris, mas com uma diferença: a parte destruída fora o hemisfério oeste. E mais: aparentemente aconteceu na mesma época em que ocorrera o desastre em Valaris.

"Qual a relação entre esses dois mundos unidos pela mesma Catástrofe?"
"Existiria algum Mal por trás dos acontecimentos?" Essas foram algumas das perguntas que passaram pela cabeça de Sakno enquanto organizava sua viagem de volta. Uma caravana exótica foi formada com ele como guia, saindo de Raxx e passando pelas cavernas sob o mar de lava, rumo a Valaris.

Quando o gnomo encontrar os PJs, ele se mostrará muito agradecido e simpático, respondendo quaisquer perguntas e falando muito. Diferente da sua serenidade tradicional, Sakno Ziborin mal consegue conter sua ansiedade em revelar suas descobertas ao mundo.

Falco Damaskinos

Humano, Trs5; ND 5; Humanóide Médio (humano); 5d4+10; 23 PV; Inic. +2 (+2 Des); Desl. 9 m; CA 12 (+2 Des); Ataque corpo a corpo: bordão +2 (dano: 1d6/1d6); ou à distância: adaga +3 (dano: 1d4, dec. 19-20/x2) ou besta leve obra-prima +3 (dano: 1d8, dec. 19-20/x2); AE: Magias; QE: Familiar; Tend. LB; TR Fort +3, Ref +2, Von +5; For 11, Des 13, Cons 14, Int 17, Sab 12, Car 11.

Perícias e Talentos: Alquimia +9, Concentração +8, Conhecimento (arcano) +11, Conhecimento (história) +9, Conhecimento (religião) +9, Espionar +9, Identificar Magia +9, Observar +3, Ofícios (encadernador) +9, Ouvir +3; Criar Item Maravilhoso, Escrever Pergaminho, Foco em Perícia (Conhecimento [arcano]),

Foco em Magia (Transmutação), Preparar Poção, Prontidão. *Magias Arcanas Diárias* (5/5/4/3; inclui uma magia extra de Transmutação por dia); CD 13 + nível da magia (CD 15 + nível da magia para magias de Transmutação). Escola proibida: Evocação.



Grimório: nível 0 (truques) – todos; 1º nível – *animar corda, apagar, compreender linguagem, mensagem, patas de aranha, sono*; + 8 magias de bônus; 2º nível – *arrombar, levitação, localizar objeto, vento sussurrante, ver invisibilidade*; 3º nível – *idiomas, dissipar magias, página secreta, voo*.

Equipamento: bordão, 2 adagas, besta leve obra-prima, 10 virotes de besta, 1 poção de curar ferimentos leves, 1 poção de curar ferimentos moderados, 1 pergaminho de dissipar magias, 1 pergaminho de voo.

Grod, Sapo, Familiar: ND –; Besta Mágica Miúda; 5d10; PV 11; Inic. +2 (+2 Des); Desl. 1,5 m; CA 19 (+4 tamanho, +2 Des, +3 natural); Ataque –; QE: Evasão aprimorada, vínculo empático, partilhar magias, toque, falar com mestre, concede +2 de Constituição a Falco, concede Prontidão; Tend. LB; TR Fort +4, Ref +2, Von +6; For 1, Des 12, Cons 11, Int 8, Sab 14, Car 4.

Perícias: Esconder-se +21, Observar +5, Ouvir +5 (ou perícias de Falco).

Falco dedicou toda a sua vida à Ordem da Verdade, trabalhando em laboratórios e bibliotecas para testar e ampliar o conhecimento da organização. De espírito simples e ingênuo, ele não se interessa pela política interna da ordem e por isso nunca subiu a um posto mais elevado.

Sua principal preocupação no momento é encontrar Sakno Ziborin, o que o levou ao isolado vilarejo de Lufkin. Sua natureza pacata faz com que ele evite combates e aventuras. Ele é bastante inseguro nessas questões e sequer tem noção dos limites de seus próprios poderes místicos.

Sempre bem vestido e educado, Falco pode perder horas discursando sobre a Ordem da Verdade, alquimia ou outro assunto de seu interesse. Normalmente, porém, ele é uma pessoa mais reservada e tímida, principalmente na presença de estranhos. À primeira impressão, a timidez de Falco pode passar por arrogância ou excentricidade.

Gort'uhm



Fêmea Goblin, Adp4; Humanóide Pequena (goblinóide); DV 4d6+4; 18 PV; Inic. +1 (+1 Des), Desl. 9 m; CA 12 (+1 tamanho, +1 Des); Ataque corpo a corpo: maça leve obra-prima +3 (dano: 1d6-1); ou à distância: besta leve obra-prima +4 (dano: 1d8, dec. 19-20/x2); AE: Magias; QE: Familiar; Tend. NM; TR Fort +2, Ref +2, Von +6; For 8, Des 13, Cons 12, Int 14, Sab 14, Car 13.

Perícias e Talentos: Alquimia +5, Concentração +5, Cura +5, Esconder-se +4, Furtividade +8, Identificar Magia +5, Observar +7, Ouvir +7, Sobrevivência +5; Preparar Poção, Prontidão.

Magias Preparadas: (4/3/1; CD base = 12 + nível da magia): 0 – *consertar, purificar alimentos, curar ferimentos mínimos, guia*; 1º – *sono, proteção contra o bem, curar ferimentos leves*; 2º – *escuridão*.

Pertences: 3 frascos de veneno (CD 11, dano inicial: 1d2 Des; dano secundário: 1d2 Des); duas poções de curar ferimentos leves; maça leve obra-prima, besta leve obra-prima, 10 virotes de besta.

Gort'Uhm é bastante esperta, ardilosa e carismática para um goblin. Ela conseguiu se manter viva por muito tempo graças à sua sagacidade e sua capacidade de parlamentar. Durante o período em que os robgoblins dominavam sua gente, ela fez mais do que servir de porta-voz para eles, efetivamente manipulando-os sutilmente para alcançar seus objetivos pessoais. Quando o ankhooblyn invadiu o território e se tornou o novo líder, ela soube ganhar seu favor rapidamente.

Ela acredita que os não-goblins que vêm dominar seu povo são todos iguais e, sempre que há um no poder, cedo ou tarde virá outro para tomar seu lugar. O importante para a adepta é que ela retenha seu posto como conselheira, independente de quem esteja no poder. Assim, ela mantém um certo nível de controle sobre seu povo (e sua própria segurança).

A goblin se veste com despojos de antigos saques (mas não usa armadura) e está sempre armada com sua maça leve e com a besta à mão. Gort Uhm sempre carrega Sig, sua víbora familiar, enrolada em seu pescoço ou sobre seus ombros, onde quer que vá. A pequena cobra se mistura perfeitamente aos cabelos desalinhados da adepta.

Sig, Víbora Familiar: ND —; Besta Mágica Miúda; DV 4; 9 PV; Inic. +3 (+3 Des); Desl. 4,5 m, escalar 4,5 m, nadar 4,5 m; CA 19 (+2 tamanho, +3 Des, +4 natural); Ataque corpo a corpo: mordida +5 (dano: veneno); Face/Alcance 45 cm x 45 cm/0; AE: Veneno; QE Evasão aprimorada, vínculo empático, partilhar magias, toque, concede Prontidão, faro; Tend. NM; TR Fort +2, Ref +5, Von +6; For 6, Des 17, Cons 11, Int 7, Sab 12, Car 2.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +11, Escalar +12, Esconder-se +18, Observar +8, Ouvir +8; Acuidade com Arma (mordida).

Ataques Especiais: Veneno: mordida, teste de resistência de Fortitude (CD 11); dano primário e secundário 1d6 Constituição.

Qualidades Especiais: Qualidades de Familiar: evasão aprimorada, partilhar magias, vínculo empático, toque; concede o talento Prontidão a Gort Uhm quando está ao alcance dela.

Sir Aiden Van Zyke

Humano Pal2 [antes Pal4]; ND 2 [ND4]; Humanóide Médio (humano) (1,80 m); DV 2d10+4 [4d10+8]; 15PV (está com 5 PV devido aos ferimentos) [30PV]; Inic. +1 (+1 Des); Desl. 9 m; CA 11 (+1 Des) [CA 17 (+7 meia armadura obra-prima)]; Ataques corpo a corpo: pancada +4 [+7] (dano: 1d3+2 contusão) [corpo-a-corpo: espada longa obra-prima +9 (dano: 1d8+3, dec. 19-20/x2); ou à distância: arco longo composto reforçado (For 14) obra-prima +6 (dano: 1d8+2, dec. x3)]; AE: Habilidades de paladino^(*); QE: Habilidades de paladino^(*); Tend. LB; TR Fort +5 [+6], Ref +1 [+4], Von +1 [+2]; For 15 [For 16], Des 12, Cons 15, Int 13, Sab 13, Car 16.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +4 [+6], Cavalgar +4, Concentração +5 [+7], Cura +3 [+4], Conhecimento (religião) +4, Diplomacia +6; Foco em Arma (espada longa), Combate Montado, [Reflexos Rápidos].

Equipamento: nenhum [meia armadura obra-prima, espada longa obra-prima, arco longo composto reforçado (For 14) obra-prima, 10 flechas normais, 3 flechas +1, 2 poções de curar ferimentos leves]



^(*)Devido à perda de dois níveis, ele não possui o poder de *remover doenças*, a habilidade de expulsar mortos-vivos, nem acesso à única magia que teria no 4º nível.

Sir Aiden Van Zyke parece ter sido, antes do incidente, o modelo do cavaleiro sagrado: dedicado, honrado e nobre mesmo diante da adversidade. Ele ainda tem um tom de voz marcante, mesmo quando encontrado muito ferido e cansado, com parte de sua força vital extraída pelo ataque da monstruosidade no círculo druidico.

Enquanto estiver com os PJs, ele se esforça para manter a dignidade, mas parece claro que tudo o que ele passou teve um forte impacto sobre o cavaleiro: o ataque, a perda de todos os seus bravos companheiros e o sentimento de fracasso em salvá-los. Ele tem dificuldades em se concentrar, suas mãos tremem sem motivo, seus olhos vagam nervosamente de um lado para o outro como se procurassem alguma coisa e ele se sobressalta com qualquer ruído na mata.

Se os heróis não o ajudarem logo a ir embora, suas reações ficam cada vez mais paranóicas e inconstantes — torna-se claro que ele precisa de ajuda para enfrentar os fantasmas que sua própria mente está gerando em alta velocidade. No fundo, ele se sente culpado pela perda dos que o acompanhavam — ele se sentia seguro e confiante em excesso ao entrar na floresta para perseguir o que achava serem monstros sem inteligência, mas logo descobriu seu erro da pior forma possível. Por isso, se ele permanecer com os heróis, será apenas um estorvo: diante do primeiro ataque de uma patrulha goblin ou de qualquer criatura, Sir Aiden sofrerá um distúrbio semelhante ao efeito da magia *confusão*, com reações totalmente imprevisíveis. Quando os heróis precisarem de furtividade, ele avançará com determinação; quando ocorrer combate, ele poderá se acovardar repentinamente.

Krom-Gorr

Ankhoblyn – ND 5; Humanóide Monstruoso Médio (goblinóide) (1,95 m); DV: 4d8+12; 27 PV; Inic. +3 (+3 Des); Desl. 9 m, escalar 6 m; CA 20 (+3 Des, +3 gibão de peles, +1 *bracadeiras*, +3 natural); Ataques corpo a corpo: 2 garras +8 (dano: 1d6+3), mordida +6 (dano: 1d6+1); AE: Agarrar aprimorado, dilacerar 2d6+6, destroçar; QE: Visão no escuro 18 m, sensibilidade à luz; Tend. LM; TR For +4, Ref +7, Von +3; For 17, Des 17, Cons 17, Int 12 Sab 8 Car 8.



Perícias e Talentos: Esconder-se +9, Furtividade +9, Intimidar +5, Natação +5, Observar +8, Ouvir +8, Saltar +6, Sobrevivência +8; Ataques Múltiplos, Prontidão.

Equipamento: gibão de peles obra-prima, *bracadeiras de armadura* +1.

Krom-Gorr é um representante superior de sua raça, mais forte e saudável do que o ankhoblyn comum. Em Raxx, ele recebeu algum treinamento em técnicas de combate e guerrilha, e foi nomeado líder de um grupo de infiltração e ataque furtivo a um inimigo de seu mestre. Os goblins quase não sabem coisa alguma sobre ele, já que seu novo líder não se “rebaixa” a conversar com eles, nem mesmo com a adepta.

O ankhoblyn está determinado a não voltar a Raxx de forma alguma, nem permitir que qualquer um venha de lá – especialmente qualquer um remotamente ligado ao seu antigo mestre. Sejam quais forem suas razões para isso, ninguém sabe. Ele é orgulhoso, desleal, traiçoeiro e tem um forte instinto de sobrevivência.

Apendice 3

Adaptando “Revelações” para outros mundos

Conforme foi explicado no início, *Revelações* não é apenas uma aventura isolada; é também uma introdução ao cenário de Equinox e ao mundo de Valaris. No entanto, ela pode ser

facilmente adaptada para qualquer outro cenário ou mundo de fantasia, se assim você desejar.

Localização

A região conhecida por “Fim do Mundo” cobre todo o leste do mundo de Valaris, sendo esta uma das características originais de Equinox. Para outros cenários, a aventura pode se passar perto de qualquer região montanhosa e vulcânica intransponível que seja habitada por muitos dragões, sendo, por isso, evitada. Outra opção seria um vasto deserto ou mesmo uma selva densa. O importante é que seja uma região nos limites do mundo conhecido. A cidade estaria localizada na área habitada mais próxima desta região.

Raxx

Os futuros lançamentos da linha Equinox revelarão, aos poucos, os segredos do cenário. Existem muitas explicações possíveis para o fato do caminho subterrâneo levar a outro mundo. Escolha aquele que melhor se adequar ao seu cenário favorito. A ligação pode ser parte dos planos de um deus maligno, um fenômeno causado por uma interseção mística entre os dois mundos, ou simplesmente uma forma diferente de portal. Se você achar que a ligação com outro mundo é drástica demais, para a aventura funcionar em sua campanha, basta que o gnomo viaje para uma região muito distante, completamente desconhecida, e volte trazendo importantes revelações. Uma nova rota de comércio será montada e novas criaturas passarão a fazer parte do cotidiano dos reinos.

A Ordem da Verdade

A Ordem da Verdade e suas relações no mundo de Valaris serão mostradas com mais detalhes nos futuros lançamentos da linha Equinox. Ela pode ser substituída por outra ordem que possua objetivos semelhantes aos seus. Outra opção interessante seria incluir essa organização no seu mundo, gerando inúmeras intrigas e novas opções de jogo.

Ciclopes

Na maioria dos mundos, os ciclopes são uma raça de gigantes, e vistos exclusivamente como inimigos a serem enfrentados. Em Equinox, existem os ciclopes que são humanóides, uma das raças básicas do mundo de Valaris. Se o seu cenário de jogo trata os ciclopes como gigantes bestiais, considere a nova raça humanóide como uma espécie rara ou como fruto do cruzamento feito por meios arcanos entre ciclopes e humanos. Outra opção é torná-los humanos, mas com uma cultura muito característica.

Novos monstros

Os dois novos monstros apresentados nesta aventura são nativos de Raxx, o outro mundo ligado a Valaris pelas passagens subterrâneas. Contudo, fique à vontade para fazer a adaptação que achar necessária em relação a estes novos monstros e ao seu cenário de jogo.

Deuses

Em *Revelações*, apresentamos alguns deuses do cenário de Equinox. Analisando os conceitos com os quais são associados,

torna-se relativamente fácil para qualquer mestre de jogo fazer uma correlação entre eles e os deuses de outros cenários que possuam papel semelhante.

Raças do outro mundo

No final da aventura, são citados estranhos humanóides vindos com a caravana que chega de Raxx. As raças de Raxx serão apresentadas futuramente, nos próximos lançamentos da linha Equinox. Você pode aproveitar este gancho para trazer para novas raças ao seu cenário preferido, ou apresentar a caravana com raças tradicionais, mas de culturas muito diferentes.

Apendice 4

Nova raça - Ciclopes

Também conhecidos como meio-ciclopes, devido ao seu parentesco com os selvagens e cruéis Ciclopes das Montanhas, os membros desta raça são conhecidos por sua força, sua tenacidade e sua discrição. Os ciclopes habilidosos com lanças e outras armas de arremesso e costumam possuir um inigualável talento para lidar com a natureza.

Personalidade: Os ciclopes, no geral, são criaturas tímidas e reservadas. São discretos e silenciosos, disfarçando uma grande coragem e uma grande vontade de ajudar. Deixar um ciclope a ponto de estourar é uma tarefa árdua mas, uma vez irados, poucas coisas podem pará-los. São agressivos em combate e bastante determinados. No convívio diário, sua paciência e tranquilidade fazem deles excelentes ouvintes.

Descrição Física: Os ciclopes adultos são fortes e robustos e chegam a medir entre 1,90 m e 2,40 m, com as fêmeas sendo um pouco mais baixas, mas de igual constituição. Além do tamanho, a única característica que os difere dos humanos é o grande e único olho do meio do rosto. Seus cabelos costumam ser lisos e em cores escuras, assim como suas peles que sempre possuem tons mais acastanhados. Os ciclopes não podem crescer barbas ou bigodes, mas normalmente

deixam crescer as costeletas laterais. A expectativa de vida de um ciclope saudável é de aproximadamente 300 anos, mas os membros da raça se desenvolvem quase tão rápido quanto os humanos, atingindo a maioridade aos 20 anos.

Relações: Os ciclopes dificilmente se encaixam entre outras raças com facilidade. A maioria delas os vê como os gigantes selvagens que habitam as montanhas e sempre os julgam com desconfiança extrema. No entanto, anões e ciclopes que consigam transpor as barreiras do preconceito irão descobrir um no outro grandes semelhanças e excelentes companheiros de armas. Assim como os elfos, ciclopes tem um grande respeito pela natureza e essa mesma semelhança já deu início a várias relações de amizade entre as duas raças. Halflings e gnomos não estão na melhor lista de amigos dos ciclopes, mais por sua tendência lúdica do que por qualquer outro motivo.

Os ciclopes têm reações serenas – quando calmos – e apreciam essa característica em suas companhias.

Tendência: Os ciclopes lutam constantemente para fazer o bem, tentando fugir do estereótipo criado por seus primos gigantes. Eles se esforçam para proteger outras pessoas, ajudar os necessitados e curar os fracos. No entanto, seu modo de vida naturalista e livre constantemente os coloca em conflito com as leis da civilização. Os ciclopes costumam ser caóticos e bons.

Terras Ciclopes: Os ciclopes não possuem uma terra propriamente dita, mas também não são nômades. A raça tende a se estabelecer em planícies e outras terras planas, tentando permanecer longe das montanhas. Eles se dividem em tribos, que constantemente trocam de lugar de acordo com rituais complicados demais para os estrangeiros entenderem. As tribos são formadas por quatro ou cinco famílias e lideradas por um *Torag* – o melhor caçador entre eles.

Poucos ciclopes se aventuram em terras humanas, mas os poucos que o fazem – e conseguem ser aceitos – acabam sendo acolhidos pela sociedade e se tornam membros-modelo.



Religião: Os ciclopes costumam venerar deuses variados, mas principalmente Vanidar, o deus da luz, e Kian, o deus da natureza.

Idioma: Os ciclopes não têm língua própria, mas acostumaram-se a falar um dialeto do idioma valariano (comum), com poucas diferenças. Muitos ciclopes também costumam falar gigante e terrena.

Nomes: O nome de um ciclope é dado pelo *Torag* que realizou o parto, ou pelo ciclope mais velho presente no momento do seu nascimento. A escolha do nome é baseada em eventos recentes e nas condições em que o recém-nascido chegou ao mundo.

Nomes Masculinos: Vento-do-Rio, Pena-Vermelha, Touro-Indomável, Passos-de-Silêncio, Pássaro-de-Fogo, Caminho-da-Guerra e Lança-de-Aço.

Nomes Femininos: Águia Celeste, Flecha Dourada, Lua de Prata, Tempestade, Chuva-de-Vento, Noite-Sombria e Garras-de-Sangue.

Aventuras: Poucos ciclopes se arriscam a abandonar seu povo e, mesmo quando o fazem, tentam manter vivas as suas tradições. Os poucos que conseguem viver pacificamente entre os humanos são movidos pelo desejo de fazer o bem, uma rara curiosidade quanto ao resto do mundo ou por pura necessidade. Ciclopes são criaturas com pouca iniciativa, mas dê-lhes um ideal pelo qual lutar e nada poderá impedi-los.

Traços Raciais do Ciclope

+2 Força, -2 Destreza. Ciclopes são fortes e bastante resistentes, mas são lentos em seus movimentos.

Tamanho Médio: Ciclopes não recebem bônus nem penalidades devido ao seu tamanho. Eles têm, em média, 1,90 m a 2,40 m de altura.

O deslocamento básico de um ciclope é de 9 metros.

Visão na Penumbra: Os ciclopes podem enxergar até duas vezes mais longe que os humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de baixa iluminação. Nessas condições, eles preservam sua habilidade de distinguir cores e detalhes.

+2 de bônus racial em testes de resistência contra magias de ilusão e ataques visuais. O fato de possuir um único olho centralizado no rosto e a visão concentrada conferem ao ciclope uma resistência natural contra efeitos que afetam a visão.

+2 de bônus racial nos testes de Adestrar Animais, Observar, Procurar e Sobrevivência. Esses bônus se

devem ao constante treinamento de acuidade visual do ciclope e à sua vida próxima à natureza e aos animais.

Perícias Raciais com Armas: arco (todos), funda e azagaia. Ciclopes são muito hábeis com várias armas de arremesso e projéteis. Além disso, eles recebem um bônus racial de +2 em suas jogadas de ataque à distância com azagaia: desde pequenos, os ciclopes treinam continuamente o lançamento da azagaia.

Senso de Perigo: o ciclope tem uma sensibilidade muito forte que o alerta para o perigo iminente. Em qualquer situação em que seria emboscado, o ciclope pode fazer um teste de Sabedoria (CD 15) para agir na rodada de surpresa, jogando iniciativa normalmente. Ele, porém, permanece surpreendido antes de seu turno de iniciativa como qualquer outro personagem. Esta é uma habilidade extraordinária.

Idiomas básicos: Comum. **Idiomas adicionais:** gigante, terrena, anão, gnomo e goblin. Ciclopes não possuem um idioma próprio.

Classe Favorecida: Ranger. A classe ranger de um ciclope multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido às múltiplas classes. Eles são batedores natos e possuem uma relação íntima com a natureza.

Apêndice 5

Nova Classe de Prestígio – Explorador da Ordem da Verdade

A Ordem da Verdade é uma organização secular que busca coletar e ampliar o seu conhecimento para guiar a humanidade (assim como as outras raças) a uma era de prosperidade. Apesar de ser considerada pela maioria como um simples clube fechado de bibliotecários e estudiosos, a ordem usa ativamente seu saber, influenciando diretamente as decisões de governos e reinos.

Entre as atividades conhecidas da ordem estão a preservação e restauração de livros, ajuda na diplomacia e interação entre povos diferentes, coordenar e dirigir diversas universidades e escolas, entre outras. Extra oficialmente, a ordem realiza uma série de ações que condizem pouco com o que seria um grupo de estudiosos. Eles buscam ativamente ampliar seus conhecimentos, entrando em templos esquecidos e explorando regiões desconhecidas.

Os membros da Ordem da Verdade acreditam que a magia é uma ferramenta muito poderosa mas que deve ser usada com cautela, por isso acompanham atentamente qualquer acontecimento místico e vigiam conjuradores de magia que podem usar seus poderes de forma equivocada.

Os exploradores são um misto de pesquisador com aventureiro, ou seja, um estudioso que se arrisca para aprimorar o conhecimento e trazer novas descobertas para a ordem. Eles são bastante valorizados por sua coragem e competência.

Dados de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se tornar um explorador da Ordem da Verdade, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Perícias: Conhecimento (qualquer um) 8 graduações, Observar 4 graduações e Sobrevivência 2 graduações.

Especial: Ser convidado por um membro da Ordem da Verdade para entrar nessa organização.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Explorador da Ordem da Verdade (e a habilidade chave correspondente para cada perícia) são: Alquimia (Int), Avaliação (Int), Concentração (Cons), Conhecimento (Todos, escolhidos individualmente), (Int), Cura (Sab), Decifrar Escrita (Int, perícia exclusiva), Diplomacia (Car), Espionar (Int), Falar Idioma (Int), Identificar Magia (Int), Observar (Sab), Ofícios (Int), Procurar (Int), Profissão (Sab), Sobrevivência (Sab) e Usar Instrumento Mágico (Car, perícia exclusiva).

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe:

Usar Armas e Armaduras: Um explorador da Ordem da Verdade sabe usar todas as armas simples, mas não aprende a usar nenhum tipo de armadura.

Magias: A partir do primeiro nível, um explorador da Ordem da Verdade recebe a habilidade de conjurar uma quantidade de magias arcanas. Para conjurar uma magia,

o personagem precisa ter um valor de Inteligência de no mínimo 10 + o nível da magia a ser lançada. As magias adicionais são baseadas na Inteligência e os testes de resistência contra elas possuem uma CD igual a 10 + nível da magia + modificador de Inteligência do explorador da Ordem da Verdade. Quando o personagem receber 0 magias por dias de determinado nível, ele é capaz de conjurar apenas as magias adicionais concedidas pelo seu valor de Inteligência para esse nível.

Um explorador da Ordem da Verdade conjura magias como um bardo, e escolhe suas magias da lista específica da ordem.

Ao atingir o sexto nível e a cada dois níveis depois (no 8º e 10º), um explorador da Ordem da Verdade pode escolher aprender uma nova magia no lugar de uma que ele já conheça. O nível da nova magia precisa ser igual ao da magia que está sendo substituída, e precisa ser ao menos dois níveis inferior do que a magia de maior nível que ele consiga conjurar nessa classe. Um explorador pode trocar apenas uma única magia em cada nível, e precisa escolher

Magias conhecidas do Explorador da Ordem da Verdade				
Nível	— Magias Conhecidas —			
	1	2	3	4
1	2*	—	—	—
2	3	—	—	—
3	3	2*	—	—
4	4	3	—	—
5	4	3	2*	—
6	4	4	3	—
7	4	4	3	2*
8	4	4	4	3
9	4	4	4	3
10	4	4	4	4

*Desde que o personagem possua Inteligência suficiente para ter uma magia adicional desse nível.

O Explorador da Ordem da Verdade									
Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	— Magias por Dia —			
						1	2	3	4
1	+0	+0	+0	+2	Magias, conhecimento da ordem	0	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	Inspiração e saber (1/semana)	1	—	—	—
3	+2	+1	+1	+3	Foco em Perícia	2	0	—	—
4	+3	+1	+1	+4	Perceber armadilhas +1, Inspiração e saber (2/semana)	3	1	—	—
5	+3	+1	+1	+4	Recompensa da ordem	3	2	0	—
6	+4	+2	+2	+5	Foco em Perícia	3	3	1	—
7	+5	+2	+2	+5	Inspiração e saber (3/semana)	3	3	2	0
8	+6/+1	+2	+2	+6	Perceber armadilhas +2	3	3	3	1
9	+6/+1	+3	+3	+6	Foco em Perícia	3	3	3	2
10	+7/+2	+3	+3	+7	Recompensa da ordem	3	3	3	3

se vai trocar ou não a magia no momento que recebe as novas magias disponíveis nesse nível.

Conhecimento da Ordem: A Ordem da Verdade possui vastas bibliotecas e inúmeros sábios e estudiosos em suas fileiras. Sempre que o personagem tiver acesso a esses recursos, ele recebe +4 de bônus de circunstância em qualquer teste de Conhecimento e Identificar Magias.

Inspiração e Saber: Um explorador da ordem da verdade pode, uma vez por semana, jogar novamente qualquer teste de perícia ligado aos atributos Sabedoria ou Inteligência e escolher o melhor resultado. A frequência desta habilidade cresce no 4º e 7º nível.

Foco em Perícia: No terceiro nível, e a cada dois níveis a seguir (no sexto e nono) ele recebe gratuitamente o talento Foco em Perícia.

Recompensa da Ordem: Por seus serviços prestados à ordem, um explorador recebe gratuitamente uma única informação ou um favor que não estaria disponível normalmente para o jogador. Cabe ao Mestre definir exatamente o que é possível conseguir com o uso dessa habilidade. Exemplos: a localização de um templo perdido, uma mapa raro, livros de difícil acesso, etc.

Perceber Armadilhas: A partir do quarto nível, o explorador da ordem da verdade ganha +1 nos testes de Reflexos feitos para evitar armadilhas e +1 de bônus de esquiva para a CA contra ataques feitos por armadilhas. Esse bônus aumenta no oitavo nível. Quaisquer bônus de Perceber Armadilhas concedidos por mais de uma classe são cumulativos.

Lista de Magias do Explorador da Ordem da Verdade
O Explorador da Ordem da Verdade pode escolher suas magias da seguinte lista.

1º Nível: *alarme, detectar passagens secretas, identificação, purificar alimentos, resistência a elementos, criar água, detectar magias, ler magias, montaria arcana.*

2º Nível: *arrombar, idiomas, localizar objetos, retardar envenenamento, encontrar armadilhas, suportar elementos, detectar plantas ou animais, truque de corda.*

3º Nível: *proteção contra elementos, dissipar magia, sugestão, criar alimentos, localizar criatura, respirar na água, neutralizar venenos.*

4º Nível: *missão menor, clarividência/ clariaudiência, criar itens efêmeros, lendas e histórias, movimentação livre.*



Apêndice 6 Novos Monstros

NOCTUR (Nocturnis Obliterati)

Aberração pequena

Dados de Vida: 3d8+3 (16 PV)

Iniciativa: +4 (+4 Des)

Deslocamento: 6 m, voando 12 m (bom), escalando 6 m

CA: 18 (+1 tamanho, +4 Des, +3 natural), toque 15, surpreendido 14

Bônus Base de Ataque: +2

Ataques: Mordida +4 corpo a corpo

Dano: Mordida 1d6+1 e paralisia

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Paralisia

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, sensibilidade à luz

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +4

Habilidades: For 12, Des 18, Cons 13, Int 6, Sab 13, Car 7.

Perícias: Esconder-se +15, Furtividade +11, Observar +8, Ouvir +8

Talentos: Investida Aérea

Clima/Terreno: Qualquer um/Subterrâneo
Organização: Solitário, Casal ou Família (1-2 e 1d4 +1 filhos)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: 1/10 moedas, 50% bens, 50% itens
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 4-6 DV (Pequeno)

Ninguém sabe ao certo quando ou como surgiram os nocturs; se eles são fruto da natureza aleatória de Raxx, uma criação do Mestre das Trevas ou um experimento mágico fracassado... O fato é que muitos dos lugares mais escuros de Raxx possuem a presença dessa pequena, mas perigosa, aberração. Sua existência é provavelmente bem remota, aparecendo mesmo em alguns relatos bastante antigos. Sua mordida paralisante é fatal para aventureiros solitários, de onde se criou um velho dito de Raxx: "Nunca perambule por lugares escuros sozinho".

Combate

Como seu nome sugere, o noctur é um predador alado de hábitos predominantemente noturnos, mas que também caça de dia em lugares escuros. Ele fica escondido nas sombras ou na escuridão, esperando uma vítima incauta passar. O noctur ataca rapidamente, dando sua mordida em pleno vôo e voltando a se esconder, até ter certeza que sua vítima caiu fruto do poder paralisante de sua mordida.

Paralisia (Ext): Qualquer alvo atingido em combate precisa obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 12) ou ficará paralisado por 1d6+2 minutos. Nem mesmo os elfos e outras criaturas imunes à paralisia escapam desse efeito.

Sensibilidade à Luz (Ext): Os nocturs sofrem -2 de penalidade de circunstância em todas as jogadas de ataque, testes de resistência e outros testes sob luz solar intensa ou na área da magia *luz do dia*.

Perícias: O noctur recebe +4 de bônus racial em Esconder-se, Furtividade, Observar e Ouvir. Em áreas rochosas, como cavernas e paredes de construções de pedra, ele recebe +4 de bônus circunstancial em Esconder-se (que não está incluído nas estatísticas acima).

ANKHOBLYN

Humanóide monstruoso médio

Dados de Vida: 4d8+4 (22 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m, escalando 6 m
CA: 16 (+3 natural, +3 gibão de peles), toque 10, surpreendido 16
Bônus Base de Ataque: +4
Ataques: 2 garras +5 corpo a corpo, mordida +3 corpo a corpo



Dano: Garra 1d4+1, mordida 1d6
Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, dilacerar 2d4+2, destroçar
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, sensibilidade à luz
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +3
Habilidades: For 13, Des 11, Cons 13, Int 10, Sab 8, Car 8.
Perícias: Escalar +9, Esconder-se +7, Furtividade +7, Intimidar +3, Observar +6, Ouvir +6, Saltar +4
Sobrevivência +6
Talentos: Ataques Múltiplos, Prontidão
Clima/Terreno: Temperado/Terras quentes e subterrâneas
Organização: Solitário, Gangue (2-4) ou Bando (11 – 20 mais 150% de não combatentes, mais 2 sargentos de 3º nível e 1 líder de 4º a 6º nível)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: Pela classe do personagem

Os mortos-vivos são excelentes soldados. Mas há coisas que um morto-vivo não pode fazer. Por outro lado, poucos goblinóides acabavam se mostrando com algum potencial para se tornarem dignos de certas tarefas, justamente

aquelas que um morto-vivo não consegue desempenhar. Alguns magos humanos de Raxx acabaram percebendo isso há centenas de anos atrás... Estes magos resolveram então criar um novo tipo de goblinóide, usando magia e cruzamento seletivo entre espécimes de robgoblins, para obter um goblinóide superior, que fosse capaz de fazer frente às legiões de elite dos orks.

Logo, a nova raça se proliferou por várias regiões de Raxx, sempre servindo fielmente a poderosos magos, necromantes e tiranos.

Os ankhoblyns são mais fortes e mais assustadores que os robgoblins que os originaram, embora apresentem uma óbvia semelhança. O pavor que inspiram vem de sua aparente selvageria e das suas poderosas garras. Contudo, apesar da aparência, são inteligentes e disciplinados. Seus pêlos e pele têm cor variando entre o marrom e o cinza escuro, e os olhos são amarelados ou marrons. Vestem-se com peles ou armaduras de couro.

Ankhoblyns falam Goblin e Raxxiano.

Combate

O ankhoblyn é o supremo goblinóide: implacável, feroz e agressivo como nenhum outro. Lutam até a morte e só retrocedem ante a ordem de seus senhores. Preferem usar as suas garras – com as quais são extremamente hábeis e mortais – em vez de armas, mas não se furtam a usar armaduras. Sua aparência bestial é enganadora: são inteligentes e atacam em pequenos grupos bem organizados, taticamente disciplinados e – o que os torna incomuns – solidários. Normalmente agem como tropas de reconhecimento ou de busca e captura/destruição.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar esta habilidade, o ankhoblyn precisa acertar um oponente com um ataque de garras.

Dilacerar (Ext): Se conseguir acertar um oponente com as duas garras em uma mesma rodada, o ankhoblyn se prende ao oponente e rasga sua carne, causando automaticamente 2d6+6 pontos de dano.

Destroçar (Ext): O ankhoblyn acerta automaticamente todos os seus ataques corpo-a-corpo a cada rodada em que mantém o oponente preso.

Sensibilidade à Luz (Ext): Os ankhoblyns sofrem -1 de penalidade em jogadas de ataque caso sejam expostos à luz do sol ou da magia *luz do dia*.

Perícias: O ankhoblyn ganha +4 de bônus racial em Esconder-se, Furtividade e Sobrevivência, e +2 em Observar e Ouvir. Sua habilidade de escalar lhe confere

+8 de bônus racial natural em Escalar (normalmente ele não precisa testar a perícia, tendo a opção de escolher 10).

Sociedade dos Ankhoblyns

Talvez por serem criados através de meios não-naturais, os ankhoblyns possuem algumas contradições. Ao mesmo tempo em que são ordeiros, possuem extrema dificuldade em se estruturar em algo maior que um bando. Tendem mais a se associarem a goblins, tornando-se seus líderes. São disciplinados, mas lutam com uma ferocidade caótica e animal, provavelmente por terem sido criados para serem os mais obedientes e cruéis “cães de caça” de grandes líderes malignos. Um líder ankhoblyn é ao mesmo tempo o mais forte e o mais esperto no grupo, mantendo sua autoridade pela sua habilidade em combate e capacidade de liderança.

Apesar de sua incapacidade em se organizar em grande escala, os bandos de ankhoblyns facilmente se alinham com algum grande líder maligno, preferencialmente humano, e se tornam uma formidável tropa de elite ou mesmo guarda pessoal.

Um bando de ankhoblyns possui a mesma quantidade de jovens e adultos. Os jovens não lutarão a não ser que suas vidas ou seus refúgios estejam diretamente ameaçados. Ankhoblyns desprezam robgoblins e o sentimento é recíproco. O contato com bugbears sempre acaba em violência, mas convivem com relativa harmonia com goblins, sempre os liderando.

Personagens Ankhoblyns

A classe preferida dos ankhoblyns é o ranger e os líderes ankhoblyns tendem a ser rangers ou rangers/guerreiros. Clérigos ankhoblyns veneram o Mestre das Trevas, o grande deus maligno de Raxx, e podem escolher dois dos seguintes domínios: Destruição, Guerra, Mal, Morte e Ordem.



Suporte On-line

A aventura “Revelações” não termina aqui. Conheça um pouco mais sobre este cenário em www.equinoxrpg.com.br. Neste site você irá encontrar mais informações sobre os mundos de Valaris e Raxx, além de complementos virtuais. Fique sempre ligado para conhecer mais sobre o cenário de Equinox.

OPEN GAME CONTENT AND LICENSES

The printing of "Revelações" is done under the d20 System License 5.0. This publication contains Open Game Content, as defined as below. Open Game Content may be used under and in accordance with the terms of the Open Game License as fully forth in this page. Designation of Product Identity: the following items are hereby designated as product identity in accordance with section 1 (e) of the d20 System License 5.0: all Jambo and Equinox logos and identity marks and tradenames, including the names but not limited Equinox Revelações, Raxx and Valaris; all artwork, illustration, graphic design, maps and cartography; the story, plots, thematic elements, dialog, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likeness, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographs and other visual or audio representation contained herein; the proper names of the following characters, creatures, groups, items and places and their descriptions and other accompanying texts: Equinox, Valaris, Raxx, Revelações, Lufkin, Cavaleiros da Aliança, Valor, Ordem da Chama Púrpura, Magi-Sakhat, Fortaleza Vindergaard, Montanhas Prateadas, Caer Torad, Floresta de Ar-Meil, Tir-Sindell, Mar de Aço, Viona, Cantaña, Florin, Tíria, Montanhas das Cinzas, Castelo Brückenhell, Califado de Zanz al'Ibara, Meridia, O Limiar, Fim do Mundo, A Catástrofe, Mansão Ziborin, Cachoeiras do Infortúnio, Sakno Ziborin, Falco Damaskinos, Sir Aiden Van Zyke, Bellara, Ordem da Verdade, Círculo do Silêncio, Vanidar, Kian, Kian-Naleth, Noctur, Ankhoblyn, Mestre das Trevas, Ferais, Gort'Uhm, Krom-Gorr, Allinor Esperantos, though not their stat blocks (if any); and all text description not otherwise designated as Open Game Content below. The above Product Identity is not Open Game Content and reproduction without written permission of the copyright holder is expressly forbidden, except for purposes of review.

Designation of Open Game Content: The following material is hereby designated as Open Game Content and may be used pursuant to the terms of d20 System License 5.0: all creature, character, town, item and trap "stat blocks" and their accompanying names, including the "stat blocks" and names of such creature, character, town, item and trap original to this adventure model, except for those specifically designated as product identity above.

THE D20 SYSTEM TRADEMARK LICENSE VERSION 5.0

By downloading the enclosed graphic files and/or by returning the Confirmation Card as presented in the file "card.pdf," the Licensee ("You") accept to be bound by the following terms and conditions:

1. Copyright & Trademark

Wizards of the Coast, Inc. retains title and ownership of the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and all other copyrights and trademarks claimed by Wizards of the Coast in The Official Wizards of the Coast d20 System Trademark Guide found at www.wizards.com/d20 (the "d20 System Guide"), incorporated here by reference.

2. License to use

You are hereby granted the non-transferable, non-exclusive, non-sublicensable, royalty-free license to use the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and certain other trademarks and copyrights owned by Wizards of the Coast (the "Licensed Articles") in accordance with the conditions specified in the current version of this License and the d20 System Guide.

3. Agreement not to Contest

By making use of and/or distributing material using the d20 System trademark under the terms of this License, You agree not to contest the ownership of the Licensed Articles.

4. Quality Standards

The nature of all material You use or distribute that incorporates the Licensed Articles must comply with all applicable laws and regulations, as well as community standards of decency, as further described in the d20 System Guide. You must use Your best efforts to preserve the high standard and goodwill of the Licensed Trademarks. In order to assure the foregoing standard and quality requirements, Wizards of the Coast shall have the right, upon notice to You, to review and inspect all material released by You that uses the Licensed Articles. You shall fully cooperate with Wizards of the Coast to facilitate such review and inspection, including timely provision of copies of all such materials to Wizards of the Coast. Wizards of the Coast may terminate this License immediately upon attempted notice to you if it deems, in its sole discretion, that your

use of the Licensed Articles does not meet the above standards.

5. Termination for Breach

In the event that You fail to comply with the terms of this License or the d20 System Guide, You will be considered to be in breach of this License. Wizards of the Coast will attempt to notify you in writing by sending a letter to the address listed on the most recent Confirmation Card on file, if any. You will have 30 days from the date of the notice (the "cure period") to cure the breach to the satisfaction of Wizards of the Coast. If no Confirmation Card is on file, you will be considered to be in breach of this License immediately. If, at the end of the cure period, the breach is not cured, Wizards of the Coast may terminate this License without further written notice to You.

6. Effects of Termination

Upon termination, You shall immediately stop all use of the Licensed Articles and will destroy any inventory or marketing material in Your possession bearing the d20 System trademark logos. You will remove any use of the d20 System trademark logos from your advertising, web site, letterhead, or any other use. You must instruct any company or individual that You are or become aware of who is in possession of any materials distributed by You bearing the d20 System trademark logos to destroy those materials. You will solely bear any costs related to carrying out this term of the License.

7. Penalty for Failure to Comply with Termination Instructions

If You fail to comply with the Effects of Termination, Wizards of the Coast may, at its option, pursue litigation, for which You shall be responsible for all legal costs, against You to the full extent of the law for breach of contract, copyright and trademark infringement, damages and any other remedy available.

8. Updates

Wizards of the Coast may issue updates and/or new releases of the d20 System trademark logos without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, update all material distributed by You to use the updated and/or new version of the d20 System trademark logos. You may continue to distribute any pre-existing material that bears an older version of the d20 System trademark logo.

9. Changes to Terms of the License

Wizards of the Coast may issue updates and/or revisions to this License without prior notice. You will conform in all respects to the updated or revised terms of this License. Subsequent versions of this License will bear a different version number.

10. Updates of Licensee information

You may transmit an updated version of the "card.pdf" Confirmation Card at any time to Wizards of the Coast.

11. Notices to Licensor:

Wizards of the Coast
c/o Publishing Division
Attn: Roleplaying Games Department
PO Box 707
Renton, WA 98057-0707

12. No maintenance or support

Wizards of the Coast shall have no obligation whatsoever to provide You with any kind of maintenance or support in relation to the d20 System trademark logos.

13. No Warranty / Disclaimer

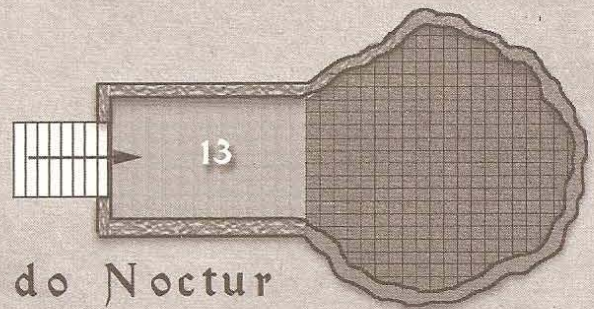
THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE MADE AVAILABLE ON AN "AS IS" BASIS. WIZARDS OF THE COAST DOES NOT MAKE ANY REPRESENTATION OR WARRANTY, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, AS TO THE FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, USE OR MERCHANTABILITY. WIZARDS OF THE COAST MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY THAT THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE ERROR-FREE.

O Círculo Druidico

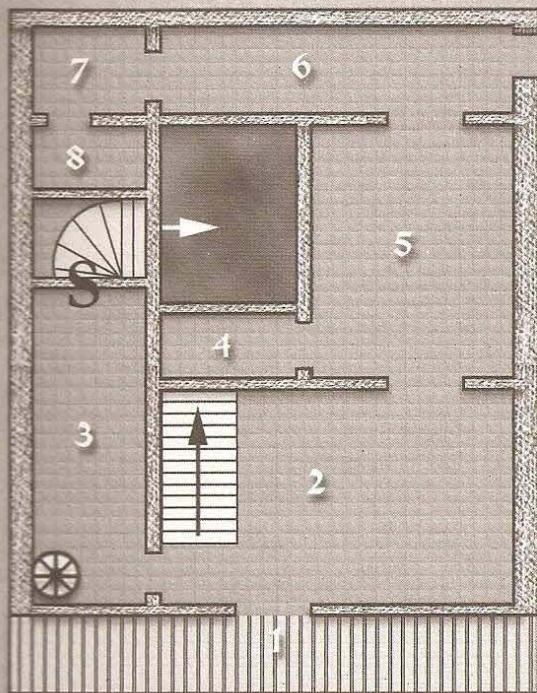
Montanhas do Limiar

Para o
Templo de Bellara

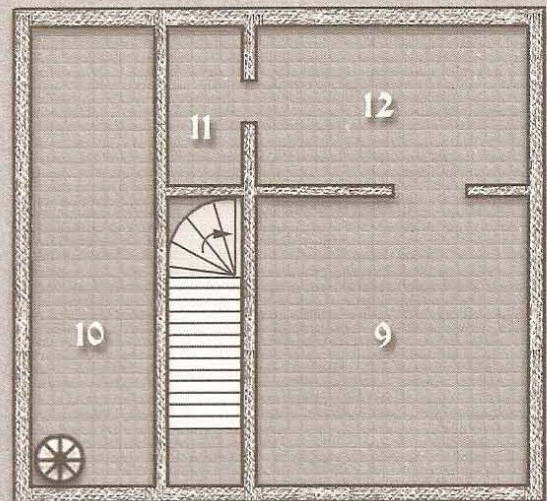
Mansão Ziborín



Caverna do Noctur



Térreo



Piso Superior

A VERDADEIRA AVENTURA COMEÇA AQUI!

O vilarejo de Lufkin está sendo constantemente atacado por hordas de goblins vindos das montanhas ao redor. Caravanas são pilhadas, fazendas destruídas e o lugar está à beira da destruição. Apenas um valente grupo de aventureiros contratados pelo prefeito poderá encontrar o esconderijo dos goblins e livrar Lufkin desse mal.

Mas o que parecia ser um simples problema com goblins revela uma trama bem mais complexa, repleta de intrigas e mistérios.

Conspirações, assassinatos e um diário perdido levam os aventureiros por um caminho que esconde segredos capazes de abalar tudo o que se sabe sobre o fantástico mundo de Valaris...

BEM-VINDO A EQUINOX

Revelações é uma aventura introdutória para Equinox, um novo e excitante cenário de fantasia para o Sistema d20, onde uma descoberta pode mudar para sempre os conceitos de mais de um mundo. Ideal para 4-6 personagens de primeiro nível, esta aventura é facilmente adaptada para outros cenários e grupos

Revelações também inclui:

- Nova raça: Ciclope
- Novos monstros: Noctur e Ankhoblyn
- Nova Classe de Prestígio: Explorador da Ordem da Verdade
- Todas as informações necessárias para começar uma campanha no cenário de Equinox

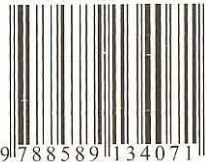
Este produto já possui suporte online:
www.equinoxrpg.com.br

Requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons®



Classificação
Inadequado para
menores de 18 anos
Ministério da Justiça

ISBN 85-89134-07-5



9 788589 134071

