

Privateer Press e Jambô Editora apresentam



SEM TRÉGUA

VOLUME
DOIS



JAMBÔ



SEM TRÉGUA

VOLUME
DOIS

◀◀ CRÉDITOS DA NO QUARTER MAGAZINE ▶▶

EDITORES-CHEFES

John Cadis (Vol. 1), Duncan Huffman (Vol. 2 a 6),
Nathan Letsinger (Vol. 7 em diante)

DIRETOR CRIATIVO

Matt Wilson

EDITORES

Christopher Bodan, Douglas Seacat e Bryan Cutler

ESCRITORES

Rob Baxter, Kevin Clark, Jason Dawson, Sean Fish,
Duncan Huffman, Luke Johnson, Nathan Letsinger,
Wesley Schneider, Douglas Seacat e Bryan Steele

COORDENADOR DO CONTEÚDO DE RPG

Nathan Letsinger

EDITOR DE REGRAS D20

Kevin Clark

CONTINUÍSTA

Jason Soles

DIRETOR DE ARTE

James Davis

ARTE DA CAPA

Brian Despain

ARTE INTERNA

Andrew Arconti, Darren Bader, Chippy Dugan,
Scott Fischer, Mark Gibbons, Torstein Nordstran,
Bryan Snoddy, Andrea Uderzo, Franz Vohwinkel,
Matt Wilson e Sam Wood



Presidente: Sherry Yeary PhD • Diretor Criativo: Matt Wilson • Diretor de Projetos: Bryan Cutler • Chefe de Desenvolvimento: Jason Soles
Diretor de Arte: Kris Aubin • Gerente de Marketing: Nathan Letsinger • Gerente de Produção: Mark Christensen • Desenvolvimento: Rob Stoddard
13434 NE 16th St. Suite #120 • Bellevue, WA 98005
www.privateerpress.com • frontdesk@privateerpress.com

◀◀ CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA ▶▶

Copyright: Privateer Press, Inc.

Tradução: Leonel Caldela

Publicado em março de 2008

ISBN: 978858913427-9

CIP – BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

H889s Huffman, Duncan
v.2 Sem Trégua: volume dois / Duncan Huffman e Matt Wilson;
ilustrações de Jonathan Kirtz [et al]; tradução de Leonel Caldela;
revisão de Gustavo Brauner. -- Porto Alegre: Jambô, 2008.
64p. il.

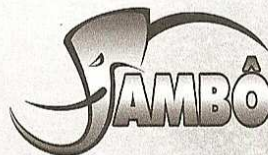
1. Jogos eletrônicos – RPG. I. Wilson, Matt. II. Caldela,
Leonel. III. Brauner, Gustavo. IV. Título.

CDU 794:681.31

Edição e Diagramação: Guilherme Dei Svaldi

Revisão: Gustavo Brauner

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/98. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora. Todos os direitos desta edição reservados à



Rua Sarmento Leite, 631 • Porto Alegre, RS

CEP 90050-170 • Fone/Fax (51) 3211-1907

editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Conteúdo registrado © 2007 Privateer Press, Inc. O logo da Privateer Press, o logo dos Reinos de Ferro, os Reinos de Ferro e Fantasia Forjada em Metal são conteúdo registrado © e marcas comerciais registradas ™ 2001-2007, Privateer Press, Inc. Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com pessoas, lugares, organizações ou eventos reais é mera coincidência. O que Niele e Alexia têm em comum? As duas fazem magia, mas quem as vê não dá bola pra isso.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document é conteúdo registrado © 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson.

A Trilogia do Fogo das Bruxas, A Mais Longa das Noites, A Sombra do Exilado e A Legião das Almas Perdidas são conteúdo registrado © 2001 Privateer Press, Inc.; Monstronomicon: Volume I – Criaturas dos Reinos de Ferro e Lock & Load: Iron Kingdoms Character Primer são conteúdo registrado © 2002 Privateer Press, Inc.; Guia de Personagens dos Reinos de Ferro é conteúdo registrado © 2004, Privateer Press, Inc.; No Quarter Magazine é conteúdo registrado © 2005-2007 Privateer Press, Inc.

Baseado nas regras originais do jogo Dungeons & Dragons®, criadas por E. Gary Gygax e Dave Arneson, e nas regras da nova edição do jogo Dungeons & Dragons®, desenvolvidas por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

"d20 System" e o logo "d20 System" são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc. e são usadas de acordo com os termos da d20 System License versão 6.0. Uma cópia desta licença pode ser encontrada em www.wizards.com/d20.

Dungeons & Dragons e Wizards of the Coast são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc. e são usadas com permissão.

Todo o material descritivo deste livro é considerado Product Identity, sendo proibida sua reprodução sem a autorização da editora, e todo o material de regras é considerado Open Game Content, sendo livre sua utilização em quaisquer outros produtos que sigam a Open Game License. É considerado Product Identity: nomes próprios, personagens, histórias e lugares dos Reinos de Ferro. É considerado Open Game Content: estatísticas de jogo de criaturas, novas perícias, talentos, classes de prestígio, magias e equipamentos, e outros materiais derivados da SRD.

SUMÁRIO



4



39

POR DENTRO DA GUERRA SECRETA 4

Os Infernais nada temem — exceto a Ordem de Iluminação

MÁQUINAS DE GUERRA..... 11, 32

Os soldados dos Reinos de Ferro

OS ENCONTROS PENDRAKE..... 20

O professor está preso, mas seus alunos estão à solta

MÁQUINAS DE GUERRA..... 28, 36

Os gigantes-a-vapor dos Reinos de Ferro

FORJA & FUNDIÇÃO..... 39

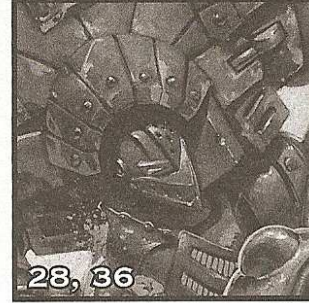
Armas, mekânica e todo tipo de equipamento

FUMAÇA NA ÁGUA 52

Atravessar um rio pode ser uma perigosa jornada



11, 32



28, 36

INTRODUÇÃO

Pistolas-arcanas, infernalistas, gigantes-a-vapor — e soldados que encaram esses gigantes usando lanças explosivas. Está tudo aqui, no Volume 2 de *Sem Trégua*.

Se você é um veterano durão, que já defendeu Corvis contra hordas de mortos-vivos, sobreviveu às maldições de um ancestral e lutou contra soldados de Khador durante uma nevasca, bem-vindo de volta aos Reinos de Ferro, o lugar onde essas coisas acontecem todo dia.

Se você é um marinheiro de primeira viagem, prepare-se; sua opinião sobre o que é um bom cenário de RPG está prestes a mudar. Porque quando os criadores dos Reinos de Ferro se reuniram pela primeira vez, decidiram aumentar o padrão de qualidade da indústria. E depois de alguns anos, diversos títulos e *muitos* prêmios, uma coisa pode ser dita... Eles conseguiram.

Mas o que é preciso para um bom ambiente de RPG? Uma história rica e original? Regras bem desenvolvidas e equilibradas? Ou diversas opções para aventuras? Os escritores do cenário pensaram nisso quando começaram a trabalhar na linha. Vejamos a qual resposta eles chegaram.

Immoren ocidental, o continente que é lar dos Reinos de Ferro, é mais do que um espaço coberto de masmorras para os jogadores explorarem. Suas nações têm complexas relações políticas, religiosas e militares. Suas regiões selvagens são repletas de monstros apavorantes, tribos exóticas e ruínas de um antigo império. E entre reis, sacerdotes e capitães, o lugar está abarrotado de figuras interessantes — incluindo um renomado professor de zoologia extraordinária e uma bruxa adolescente que vaga pelos campos com um exército de esqueletos.

Nos livros dos Reinos de Ferro você vai encontrar regras para diversos tipos de personagens. Aqui você pode jogar com um fuzileiro a serviço do Real Exército de Cygnar, um fanático cavaleiro exemplar ou um conjurador de guerra capaz de comandar gigantes-a-vapor contra seus inimigos. Alguma vez você já ficou sem idéias para seu próximo personagem? Jogadores dos Reinos de Ferro não têm esse problema. Além disso, há regras para sociedades secretas, para novos itens — de pistolas e rifles a armaduras energizadas — e, claro, para a construção de impressionantes equipamentos mekânicos.

O cenário está sempre em movimento, sempre ganhando novos elementos. Segundo o *Guia de Personagens* existem cinco reinos humanos, mas mesmo isso já mudou — Llael foi recentemente conquistado por Khador. A capa deste volume mostra o maior estrategista da Terra-Mãe, o Komandant Irusk, liderando um regimento em nome da Imperatriz. Não sei quanto a vocês, mas imaginar um exército de gigantes-a-vapor marchando faz os pêlos do meu braço se eriçarem. Os Reinos de Ferro são um lugar vivo e dinâmico; aqui, oportunidades para aventuras surgem a todo instante!

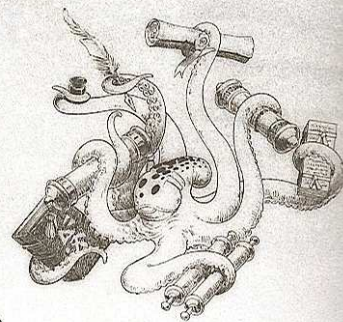
Pensando nisso tudo, vejo que os escritores dos Reinos de Ferro chegaram à conclusão de que entre uma história complexa, regras coesas e oportunidades para aventuras, um bom mundo de jogo é aquele que reúne *todos esses elementos*.

O cenário dos Reinos de Ferro é completo. Tem lugares a serem explorados e monstros a serem derrotados. E, agora que você está prestes a começar o livro, tem mais um herói para fazer isso. Seja bem-vindo às linhas de frente.

— Guilherme Dei Svaldi
Editor

POR DENTRO DA GUERRA SECRETA

A ORDEM DE ILUMINAÇÃO



*Publicado originalmente na
No Quarter Magazine Nº 2,
em agosto de 2005.*

Em tempos de guerra, quando as atenções dos nobres se voltam para perigos de fora, coisas escuras se agitam em lugares insuspeitos. Necromancia, infernalismo, heresia, cultos depravados. Essas tentações vis buscam os fracos de espírito, enfeitiçando-os com a promessa de maldades inescrutáveis e ancestrais. Mas um grupo combate tal corrupção, travando uma guerra secreta em nome de Morrow, operando fora das complacentes regras da igreja, e condenando o mal com poderes que nenhum sacerdote poderia controlar. É a Ordem de Iluminação.

Os membros da Ordem de Iluminação, muitas vezes chamados de Iluminados, são magos dos mais diversos tipos, que abraçam variados objetivos, e utilizam numerosos — e por vezes imprudentes — métodos em seus esforços inflexíveis. Mesmo assim, a despeito de seus caminhos variados, todos os Iluminados compartilham de uma fé inabalável a respeito da virtude de seu trabalho, da magia que os fortalece e, certamente, da luz divina de Morrow.

A FUNDAÇÃO DOS ILUMINADOS

Severin Copernicun nasceu em 202 DR, o primeiro ano da era dos Reinos de Ferro, e exatamente um século depois da ascensão de Corben. Era o terceiro filho de uma então prestigiosa família mercante de Ceryl, e os costumes da época ditavam que jovens abastados como Severin fossem treinados para uma posição dentro da Igreja de Morrow. Contudo, seu treinamento no seminário rapidamente deu lugar à sua crescente paixão pelas artes arcanas. Severin foi discípulo de um devoto mago que oferecera seus serviços à Igreja.

Em 226 DR, Severin foi admitido na Ordem Fraternal de Magia, sediada em sua cidade natal, Ceryl. Sendo um iniciado, duplicou seu conhecimento das artes arcanas, mas manteve uma profunda conexão espiritual com Morrow e a Igreja. Amigável e paciente quando a maioria de seus colegas e instrutores provava-se brusca e egoísta, o jovem mago devoto atraiu um grupo significativo de companheiros e, com o tempo, ansiosos aprendizes, ao longo de seus estudos.

No desolado mês de Casteus em 233 DR, a pesquisa noturna de Severin levou-o a uma terrível descoberta: vários membros prestigiados da Ordem Fraternal — tanto colegas

quanto professores — conduziam vis ritos infernais, no coração da Fortaleza Fraternal. Reportando seu horror ao Vigário Calverius Bantren, um de seus mentores na fé e na devoção a Morrow, Severin levou os servos do Lorde da Luz à Fortaleza Fraternal, e ajudou-os a punir os hereges. Assim começou uma caça às bruxas que viria a consumir Ceryl durante meses.

Liderada pessoalmente pelo Vigário Bantren, a inquisição resultante perfurou o coração da Ordem Fraternal de Magia, implicando vários de seus membros mais graduados. Vasculhando os salões da Fortaleza Fraternal, as bibliotecas exteriores e os lares de magos influentes em toda Ceryl, desmascarou-se uma conspiração que envolvia dúzias de magos. A horrível desilusão de Severin com a Ordem Fraternal tornou-o um resoluto ajudante do Vigário Bantren, sua magia revelando infernalistas e salvando muitos injustamente acusados de heresia. Embora suas ações tenham angariado a gratidão de alguns magos que poderiam ter cedido à tentação de um caminho escuro, a Ordem Fraternal — com sua reputação permanentemente manchada por seus atos — banuiu Severin, considerando-o um traidor e espião.

Depois de meses de investigações, execuções e queima de livros — e às vezes acusações desmedidas — o Vigário Bantren decretou que a Ordem Fraternal de Magia estava limpa de influências infernais. Severin Copernicun, no entanto, viu-se perdido. Um encontro quase fatal, em sua própria casa, com um construto mágico coberto de navalhas tornou óbvio que certos magos em Ceryl acreditavam que o exílio da Ordem Fraternal não era uma punição severa o bastante para os atos de Copernicun. O escândalo e confusão que suas ações causaram tornaram-no igualmente repelente para a Ordem do Crisol Dourado. Assim, esperançoso e temeroso, Severin deixou Ceryl, rumo a Caspia, levando consigo um grupo de amigos, aprendizes e magos aliados, desencantados com os segredos sombrios da Ordem Fraternal. Estavam todos determinados a criar uma nova ordem, livre do elitismo e corrupção da fraternidade.

Ao chegar a Caspia, Severin e seus seguidores receberam a proteção e o patrocínio do Exordeum, obtendo fundos para criar uma ordem autônoma de praticantes arcanos dentro do Sancteum. Aceitando humildemente, Severin Copernicun foi



sagrado pelo Exordeum como o primeiro Mui Abençoado e Vigilante Magus da Igreja de Morrow.

Determinado a nunca sofrer a corrupção da Ordem Fraternal de Magia, Copernicun jurou que ele mesmo e seus seguidores estudariam a magia, temperada pelos ensinamentos de Morrow, e direcionariam seu poder para a caça da magia negra em todas as suas formas. Assim, dentro do coração do Sancteum, Severin Copernicun construiu os alicerces de um grupo de magos que batizou de Ordem de Iluminação.

OS ILUMINADOS HOJE EM DIA

Pelos últimos 350 anos, a Ordem de Iluminação vem combinando os ensinamentos de Morrow com pesquisa e implementação arcana. Através dos séculos, a ordem suportou guerra, opressão e revolução, sempre conseguindo espalhar sua influência pelas nações sulistas de Immoren ocidental, guardando-se contra corrupção interna e reprimindo casos de heresia e magia negra.



Hoje em dia, incluindo auxiliares não-conjuradores, a Ordem de Iluminação conta com poucas centenas de membros. A atual Alta Companheira Vigilante, Venessari Marpethorne, guia os interesses da Ordem a partir da Grande Biblioteca Iluminada, a sede dos Iluminados no Sancteum. Com quase sessenta anos de idade, Marpethorne gerencia tanto os assuntos internos da Ordem quanto seus interesses internacionais, de dentro da Assembléia Real de Cygnar. Recentemente, ela mediu uma rápida trégua diplomática com Khador, já que as hostilidades tornavam a comunicação entre as várias células da Ordem quase impossível. Os boatos sugerem que as ações da Alta Companheira Vigilante também foram influenciadas por razões pessoais, já que sua teimosa e muitas vezes socialmente constrangedora sobrinha, Lysimache (veja o *Monstronomicon*, página 227) estava se aventurando em Llael na época da invasão. Aqueles que puderem fornecer informações a respeito do paradeiro e condição de Lysimache certamente seriam bem recompensados.

Embora a Alta Companheira Vigilante lide com a maior parte dos objetivos de longo prazo da Ordem de Iluminação, uma misteriosa corte de oito Companheiros Vigilantes examina boatos de heresia e magia negra, envia Companheiros e Adjacentes Iluminados em missões específicas e gerencia o policiamento interno da Ordem. Esta corte julga evidências de infernalismo e outras práticas arcanas profanas, e decide como agir. Os Companheiros Vigilantes apontados para esta corte supostamente mudam com frequência, por meio de um processo de seleção que permanece secreto a todos exceto os membros de mais alto escalão. Embora a maioria dos Iluminados suspeite que sejam apontados pelo Alto Companheiro Vigilante, alguns boatos sugerem que a vontade do Exordeum possa ter um peso maior nessa decisão. Outros afirmam que aqueles que servem como Companheiros Vigilantes devem deixar a Ordem após o término de seu período nessa posição (que tem duração indeterminada), já que sua exposição aos mais profundos segredos da heresia invariavelmente macula seu pensamento. A despeito disso, os oito Companheiros Vigilantes servem como líderes da Ordem na luta para desmascarar a heresia. Para defender suas vidas e sua virtude, esses magos são protegidos por camadas de guardas e ilusões mágicas, tornando quase impossível chegar até um deles, ou tentar discernir sua identidade sem seu conhecimento.

Em geral, Iluminados de baixo posto são enviados para recolher informações para os Companheiros Vigilantes, mas, quando as evidências de heresia mostram-se irrefutáveis, a corte costuma empregar grupos de membros e Adjacentes mais poderosos, aliados não-magos de confiança, muitas vezes munidos de armas mágicas e alquímicas, adequadas à missão. Caso uma ameaça prove-se além das capacidades de seus agentes, os Companheiros Vigilantes podem requisitar auxílio

diretamente ao Exordeum, na forma de apoio clerical ou empréstimo de relíquias da Ordem da Manutenção.

INIMIGOS DA ORDEM

Como seria de se esperar de qualquer grupo com uma missão tão agressiva, a Ordem de Iluminação conta com numerosos poderes entre seus inimigos. Em primeiro lugar estão os Infernais que espreitam nas sombras de Immoren ocidental, e os cultistas thamaritas que os invocam — mas todos os bruxos e sua laia são alvos prioritários.

Para os Iluminados, bruxos são quaisquer conjuradores que praticam artes necromânticas proibidas, barganham com Infernais, abraçam os mandamentos negros de Tamar ou carregam por outra razão a Marca da magia profana (veja o *GPRF*, página 294). Embora os membros da Ordem sejam sensíveis o suficiente ao pulso da magia para perceber que nem todos que exibem poderes de feitiçaria são bruxos, todos os feiticeiros são considerados suspeitos, e vigiados em busca de sinais de corrupção. Nos últimos tempos, a maior ameaça a atrair a atenção da Ordem é a feiticeira Alexia Ciannor, sobrinha do Prelado Pandor Dumas. A jovem necromante utiliza uma espada de poder tremendo — que, segundo a visão da Ordem, é a mais poderosa relíquia maligna na face de Immoren ocidental. A ameaça da espada não foi abrandada por seu uso no cumprimento de uma profecia de Morrow, recentemente. Como resultado, a Ordem despachou dúzias de Iluminados para caçar Alexia. Até agora, ninguém foi capaz de rastrear seus movimentos.

Mesmo assim, talvez os mais temidos inimigos da Ordem venham de dentro. Nascidos de uma fraternidade infectada por sua própria corrupção, os Iluminados juraram nunca cair perante essa depravação. Assim, todos os membros passam por testes mágicos rigorosos e regulares, não apenas para assegurar sua lealdade, mas também para verificar a virtude de seus pensamentos. Esses testes costumam ocorrer anualmente, mas podem aumentar de frequência depois de missões especialmente difíceis contra forças infernais.

Os testes são administrados por três interrogadores: um Iluminado de posto superior ao membro sendo testado, um dos companheiros do membro e um sacerdote de Morrow. O teste é conduzido ao longo de uma entrevista de uma hora, conduzida sob o escrutínio mágico de várias magias de adivinhação (normalmente *detectar o mal*, *detectar pensamentos*, *discernir mentiras* e *visão da verdade*). Depois de uma hora, o membro é dispensado, e os administradores do teste encontram-se em conselho privativo. A decisão deste conselho não é revelada imediatamente ao membro, mas postada e anunciada publicamente na manhã seguinte — junto com os resultados de

todos os outros testes. Os veredictos dos testes têm apenas duas formas simples: “inocente” ou “culpado”. As consequências de um veredicto culpado são rápidas e inflexíveis: expulsão da Ordem. Aqueles culpados de outros crimes podem ser entregues à Igreja ou às autoridades locais, para punições mais severas.

BASTIÕES DOS ILUMINADOS

Abrigada dentro do sagrado Sancteum em Caspia, a Grande Biblioteca Iluminada é o coração e a sede da Ordem de Iluminação. A poucos metros da Universidade do Seminário de Morrow, a Grande Biblioteca Iluminada emerge como uma das mais altas estruturas do Sancteum, trazendo o selo do emblema da Ordem, a Radiância de Morrow, e o símbolo do Ascendido Corbin. Fora a iconografia decorativa, a Biblioteca é uma estrutura bastante simples, suas paredes de ardósia e mármore interrompidas apenas em um lado, pela entrada principal e uma imensa janela de vitral, mostrando o Ascendido Corbin, erguendo-se até os andares superiores.

Do lado de dentro, o salão principal da Grande Biblioteca Iluminada parece mais uma catedral do que uma biblioteca. Suas paredes são adornadas com escrituras morrowanas e cenas iluminadas do Enkheiridion. Prateleiras cheias de teoremas arcanos, fórmulas alquímicas, escritos sagrados

RELÍQUIAS E A IGREJA

Às vezes, o combate às variadas ameaças de heresia em Immoren ocidental mostra-se além das capacidades até mesmo da magia da Ordem de Iluminação. Quando surgem tais ameaças, os Iluminados costumam voltar-se ao seu quieto patrono e aliado na fé, o Sancteum. Dentro dos cofres, relicários e monastérios remotos da Igreja de Morrow, repousam tesouros sagrados, relíquias de poder divino ímpar, canais para a luz infinita de Morrow. E, em casos da mais negra necessidade, a Igreja pode concordar em emprestar alguns desses recursos insubstituíveis para a Ordem.

Através de seus superiores e da corte dos Companheiros Vigilantes, os PJs podem requisitar auxílio da Igreja de Morrow. Embora seja improvável que as maiores relíquias sejam confiadas a novatos daquela que é uma organização fora do controle direto do Exordeum, algum apoio pode ser fornecido, dependendo da habilidade e necessidade do requisitante. Fornecer aos personagens equipamento e itens mágicos acima de seu nível pode desequilibrar ou arruinar uma campanha, mas os PJs podem receber tais itens emprestados, por um tempo limitado, apenas para enfrentar uma ameaça além de suas capacidades. O valor em PO dos itens que a Igreja pode emprestar a um grupo de Iluminados é determinado pelo nível de personagem médio do grupo, efetivamente não superior à metade da riqueza que um personagem desse nível deveria normalmente possuir. Assim, um grupo de personagens de 2º nível não poderia receber mais de 450 PO de auxílio da Igreja, enquanto que um grupo de 10º nível poderia receber relíquias no valor de até 24.500 PO. As relíquias mais poderosas da fé não têm preço, e são insubstituíveis. Nunca devem ser emprestadas, exceto nas circunstâncias mais incomuns, sempre acompanhadas por guardiões dedicados.

e outras obras esotéricas preenchem os espaços entre obras-primas religiosas. Entre as espaçosas estantes, bancos de igreja e um tablado elevado, completo com um altar ornamentado, tornam o salão tanto um santuário e local de reuniões quanto uma biblioteca. Escadarias em espiral em cada canto do salão erguem-se aos andares intermediários, dedicados a estudos mágicos, pesquisa alquímica e culto pessoal. Mais acima, através de passagens acessíveis apenas por meio de chaves mágicas, estão os escritórios, salas de reuniões e aposentos pessoais dos Companheiros Vigilantes e da Alta Companheira Vigilante.

Além desses andares, é dito também que numerosas outras câmaras estão escondidas abaixo da torre. Nesses salões ocultos repousam cofres bem-guardados, que abrigam algumas das mais poderosas relíquias mágicas da Ordem, e aprisionam numerosos artefatos profanos, apreendidos de hereges e locais amaldiçoados por todo Immoren ocidental. Esses cofres são mantidos em segredo, para que não haja maior tensão entre os magos e a Ordem da Manutenção. Além desse depósito arcano, dizem os boatos que nos salões

ocultos trabalham fugitivos convertidos, antigamente a serviço da Inquisição de Vinter Raelthorne, escondidos dos olhos da população. Poucos sequer ousam sugerir a função que esses ex-inquisidores poderiam ter, mas seu serviço impiedoso ao antigo rei poderia se provar valioso para fazer com que hereges revelem seus segredos.

Embora a Grande Biblioteca Iluminada seja abrigada dentro do Sancteum em Caspia, a Ordem possui estruturas públicas em Corvis, Portão Alto e — em um desafio aparentemente proposital à Ordem Fraternal de Magia — Ceryl. Além desses bastiões, a sociedade também mantém bases bem equipadas mas secretas, sendo as mais importantes em Merin, Skrovenburgo e Elsinburgo. Nos arrabaldes mais distantes da influência da Ordem, essas bases não são nada mais que reservas ocultas de comida e equipamento, escondidos em lugares ocultos ou sob tábuas de piso marcadas com o símbolo do Ascendido Corben.

Essas sedes, muitas vezes chamadas de Salões Iluminados, em geral abrigam bibliotecas arcanas, laboratórios e arsenais, e contam com apenas alguns membros como equipe. Além de fornecer apoio a Iluminados em missões específicas, todos os Salões Iluminados trabalham com um único objetivo, determinado pelo quartel-general da Ordem, de acordo com as circunstâncias únicas da região. Um exemplo são os Iluminados de Corvis, sob a supervisão do Iluminado Vigilante Karsik Goldur (caspiano Ari4/Mag9), que caçam os mortos inquietos que costumam aparecer na região, monitoram estudos de ocultismo na Universidade de Corvis e travam uma guerra constante contra a necromancia dentro da Cidade dos Fantasmas. O Salão Iluminado de Skrovenburgo e sua líder, a Iluminada Vigilante Kasia Radadivich (khard Mag11), atualmente concentram quase todos os seus esforços na investigação de algumas tumbas orgoth fora da cidade, assim como na investigação de evidências cada vez maiores de túneis conectados abaixo do Porto Ancestral.

PERÍCIAS ILUMINADAS

Os membros da Ordem de Iluminação dependem de uma variedade de perícias para detectar e exorcizar a mácula da bruxaria. Em suas caçadas, os Iluminados desenvolveram diversos novos usos para algumas de suas capacidades mais úteis.

Decifrar Escrita: o iluminado está familiarizado o bastante com os glifos Telgish de Thamar para reconhecê-los, mas não o suficiente para discernir seus significados literais. Contudo, um teste de Decifrar Escrita contra CD 20 concede ao Iluminado uma impressão geral, descrita em uma palavra, sobre a intenção de um conjunto de glifos. Por exemplo, uma mensagem que signifique “magia perigosa aqui” poderia ser interpretada meramente como “perigo”, enquanto a marca que registra um esconderijo pode ser interpretada como “indicações” ou “segurança”. Caso o teste falhe, faça um teste de Sabedoria contra CD 5, para evitar chegar a uma conclusão falsa a respeito do texto. Um sucesso neste teste significa que você não chega a uma conclusão falsa.

Identificar Magia: um personagem com o talento Sentir Marca é capaz de utilizar a perícia Identificar Magia para rastrear o movimento de qualquer criatura que carregue a marca. Criaturas marcadas de tendência Má deixam para trás uma aura que pode ser detectada através do uso de *detectar o mal*. O poder da aura da criatura é igual à sua aura maligna, detalhada na descrição da magia *detectar o mal*. Criaturas marcadas também deixam para trás uma aura persistente, como descrito na magia *detectar magia*, que pode ser detectada também por essa magia. Com uma ação de rodada completa e um teste bem-sucedido de Identificar Magia contra CD 20, um personagem com o talento Sentir Marca pode determinar a direção em que criador da aura persistente marcada seguiu. Esta habilidade não torna a aura da criatura detectável sem o uso de magia, e não revela um rastro completo, apenas uma direção. Múltiplos usos desta perícia, e provavelmente múltiplos usos de *detectar o mal*, são necessários para rastrear efetivamente uma criatura marcada desta forma.

Sentir Motivação: um membro da Ordem de Iluminação com 5 ou mais graduações em Sentir Motivação também recebe +2 de bônus de sinergia quando faz um teste de Sabedoria com o talento Farejador de Bruxas para determinar se um indivíduo é marcado como um conjurador arcano.

JOGANDO UMA CAMPANHA ILUMINADA

A Ordem de Iluminação persegue o mal em todas as suas formas, levando seus membros a conflitos com hordas de hereges, de cabalas secretas de infernalistas em Caspia aos pagãos da Mata Reluzente. Desta forma, uma campanha baseada em heróis Iluminados e seus colegas Adjacentes oferece uma variedade

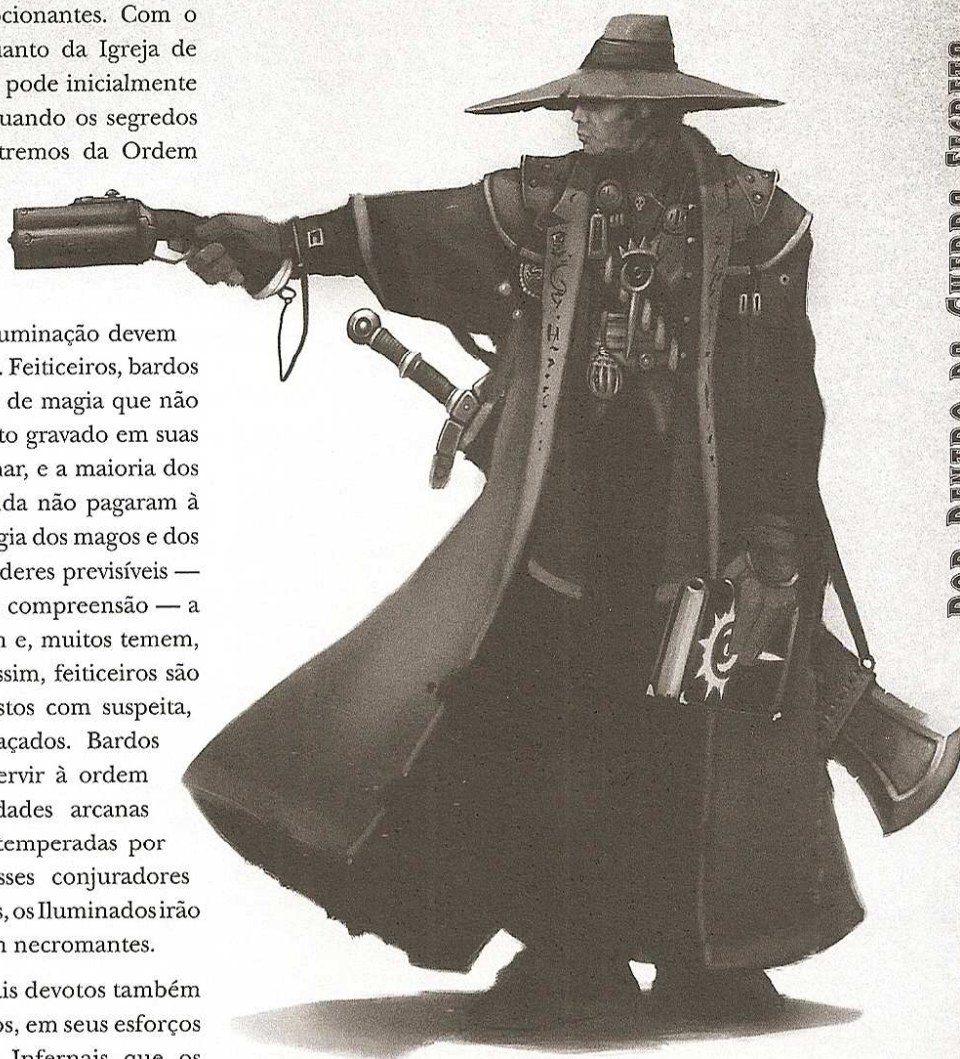


ilimitada de aventuras perigosas e emocionantes. Com o apoio e orientação tanto da Ordem quanto da Igreja de Morrow, a distinção entre o bem e o mal pode inicialmente parecer clara, mas vai se tornar difusa quando os segredos mais profundos e os métodos mais extremos da Ordem forem revelados, os inimigos mostrarem-se mais astutos e a heresia tornar-se um caminho mais tentador para despachar rapidamente os adversários.

Membros completos da Ordem de Iluminação devem ser conjuradores, e primariamente magos. Feiticeiros, bardos de guerra e magos-pistoleiros dependem de magia que não nasce da erudição, mas de um poder inato gravado em suas almas. A magia é o Dom Negro de Thamar, e a maioria dos morrowanos acredita que os mortais ainda não pagaram à Gêmea Negra por seu dom. Embora a magia dos magos e dos mekânicos arcanos venha de estudo e poderes previsíveis — um ato que, por si só, implica controle e compreensão — a magia de outros conjuradores é selvagem e, muitos temem, controlada por alguma força externa. Assim, feiticeiros são alvo de desconfiança, e muitas vezes vistos com suspeita, mesmo que não sejam diretamente caçados. Bardos de guerra e magos-pistoleiros podem servir à ordem como Adjacentes, já que suas habilidades arcanas são consideradas menos sofisticadas, e temperadas por treinamento militar. Contudo, caso esses conjuradores voltem sua magia para propósitos heréticos, os Iluminados irão caçá-los, da mesma forma que fariam com necromantes.

Aqueles de disposição e histórico mais devotos também juntam-se com frequência aos Iluminados, em seus esforços virtuosos. Os inimigos mortos-vivos e Infernais que os magos Iluminados devem enfrentar encolhem-se ante a presença da luz sagrada de Morrow, tornando os clérigos que carregam esse brilho colegas valiosíssimos. Esses servos de Morrow também podem servir à vontade do Exordeum, não apenas fazendo valer a justiça do Profeta como também vigiando os aliados arcanos da Igreja, e suas atividades às vezes secretas. Paladinos do Profeta também podem receber ordens de atender às necessidades dos Iluminados. Esses guerreiros sagrados atuam como raros bastiões da fé de Morrow, e provam-se valiosos para a Igreja — assim, não apenas recebem ordens de ajudar os Iluminados; sua ajuda é diretamente requisitada pelo conselho dos Companheiros Vigilantes, e essa intervenção é considerada prudente pelo Exordeum. Ainda mais que os sacerdotes, os paladinos são inclinados a ativamente procurar e enfrentar o mal, embora esses guerreiros sejam leais primariamente à Igreja, considerando os Iluminados uma organização distinta, apesar de aliada.

Os monges da Ordem da Manutenção também podem servir ao lado de um grupo de Iluminados mas, assim como os paladinos, muitas vezes fazem isso a contragosto. A Ordem da Manutenção tem o dever de manter e proteger algumas das mais sagradas relíquias de Morrow, desde os restos mortais de sacerdotes do passado, até artefatos dos



ascendidos. Os membros da Ordem da Manutenção dedicam suas almas a Morrow, e treinam seus corpos para serem armas na defesa desses tesouros. Assim, quando a Ordem de Iluminação pede ao Exordeum uma relíquia emprestada que a Ordem da Manutenção protege com tanta dedicação, invariavelmente ocorre atrito. Para manejar essas tensões, as relíquias de posse da Igreja raramente deixam seus relicários sem pelo menos um acompanhante com treinamento marcial da Ordem da Manutenção.

Para suplementar suas fileiras, a Ordem de Iluminação também não se abstém de contratar mercenários confiáveis, ou cultivar aliados não-arcanos, na forma dos Adjacentes. De guerreiros e batedores comuns a especialistas nos ramos da ciência e da intriga, os Iluminados buscam agentes confiáveis, devotos e honestos — mas a habilidade por vezes pesa mais que a respeitabilidade. Contudo, a Ordem nunca compromete seus mandamentos de caçar a heresia em troca de vitórias a curto prazo. Assim, pagãos como *berserkers*, druidas, arautos da matança e bruxos e quase-bruxos nunca têm permissão de se aliar com a Ordem. Os Iluminados também têm muita desconfiança, embora não hostilidade aberta, em relação ao culto de Cyriss, e raramente associam-se com os devotos da deusa.

FERRAMENTAS DOS ILUMINADOS

RADIÂNCIA CORBENITA

Entalhados com runas arcanas proeminentes, que significam força, temperança, devoção e mudança, esses símbolos sagrados de prata são carregados por muitos membros de alto posto da Ordem de Iluminação, no lugar da tradicional radiância de Morrow. Santificados tanto por Morrow quanto pelo Ascendido Corben, o patrono dos magos, estes ícones são equivalentes à espada e sol, símbolo da Ordem, e quase tão reconhecíveis quanto.

Além de serem ícones da fé, as *radiâncias corbenitas* permitem que usuários de magia imbuam suas magias com o poder sagrado de Morrow. Quando o símbolo é apresentado durante a conjuração, qualquer magia arcana que cause dano de um tipo de energia específico tem metade de seu dano modificado para energia sagrada. Assim, metade do dano da magia não está sujeito a ser reduzido por resistência a dano do tipo normal causado pela magia. Por exemplo, uma *esfera flamejante* causaria 1d6 pontos de dano de fogo, e 1d6 pontos de dano de energia sagrada.

Radiâncias corbenitas funcionam apenas para conjuradores arcanos devotos de Morrow, que tenham adotado o Ascendido Corben como patrono. Magias conjuradas por aqueles de outras fés ou patronos que tentem usar um destes símbolos não são afetadas.

Evocação (moderada); NC 7°; Criar Item Maravilhoso, *destruição sagrada*, *transferência de poder divino*; Preço 8.000 PO; Peso 0,5 kg.

RELICÁRIO DO ASCENDIDO CORBEN

Um dos artefatos mágicos mais poderosos da Ordem de Iluminação — e um grande ponto de disputa entre os Iluminados e a Ordem da Manutenção — é o *Relicário do Ascendido Corben*. Painéis ornamentados de platina e ouro cobrem a superfície deste baú de 1,2 m de lado, cada painel detalhando uma cena da vida e das aventuras do mago Ascendido. Diversos painéis sobrepostos e interligados formam uma tampa segmentada, e criam um quebra-cabeças para a abertura do relicário. Fixa ao baú por numerosas dobradiças resistentes e cercado uma grande tranca na forma do símbolo de Morrow, a tampa possui uma barreira inexpugnável a todos, exceto os mais graduados da Ordem.

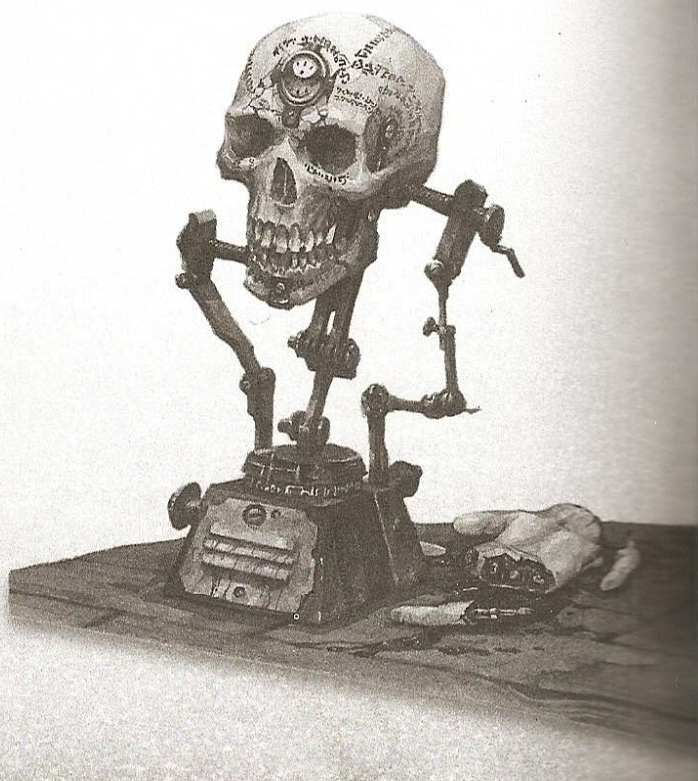
O *Relicário do Ascendido Corben* é um artefato menor, escondido dentro dos cofres mais bem-protegidos da Grande Biblioteca Iluminada. Para usar o *Relicário*, deve-se conseguir abrir o baú. Não existe chave, já que o buraco da fechadura é apenas uma armadilha para enganar. Qualquer ferramenta de ladrão ou aparelho semelhante utilizado na tentativa de abrir a fechadura é afetado como se pela magia *esquentar metal*, e imediatamente sobe a uma temperatura escaldante, não importa de qual material seja feito (assim, até mesmo uma gazua de madeira seria afetada). Aqueles que suportam

o dano causado pelo calor, ou que sejam imunes a dano de fogo, falham em todos os testes para abrir o relicário. Um teste de Ofícios (fechaduras) contra CD 30 revela que não existe na verdade nenhuma tranca no relicário.

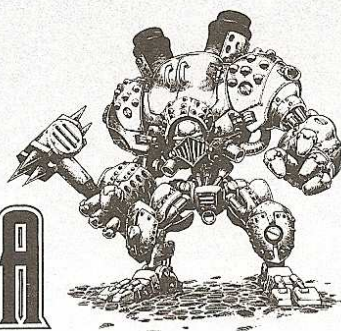
Para abrir o baú, o usuário deve demonstrar um entendimento magistral tanto das artes arcanas quanto dos ensinamentos de Morrow. A tampa é, na verdade, um complexo quebra-cabeças, que opera como uma metáfora física dos mandamentos de Morrow e do fluxo das energias mágicas. Assim, apenas um personagem que passe um minuto examinando e pensando, e que seja bem-sucedido em um teste de Conhecimento (arcano) contra CD 30 e um teste de Conhecimento (religião) contra CD 30 pode abrir o baú sagrado. As facetas do quebra-cabeças mudam após cada abertura bem-sucedida, e assim esses testes devem ser repetidos a cada vez que um personagem tentar abrir o relicário.

Uma vez aberto, o interior do *Relicário do Ascendido Corben* é exposto. Cheio principalmente de pedaços fofos de seda branca, o baú ostenta um único dente molar, em perfeita condição. O restante dos restos mortais de Corben está enterrado em um monastério próximo a Fharin, onde ele morreu, mas este dente foi doado para fortalecer esta relíquia sagrada. Ao ver a relíquia, o usuário é preenchido pelo poder do Ascendido Corben, e a tampa se fecha bruscamente, não podendo ser aberta durante uma semana. Apenas magos recebem os benefícios de ver a relíquia, e podem substituir imediatamente quaisquer magias já conjuradas naquele dia por magias recém-preparadas de seu grimório (embora magias ainda não conjuradas não possam ser substituídas). Assim, um mago que havia conjurado uma magia de 1° nível e uma de 7° nível antes de abrir o *relicário do Ascendido Corben* pode receber quaisquer magias de 1° e 7° níveis, à sua escolha, de seu grimório, como se tivesse acabado de prepará-las.

Todas as escolas (forte); NC 20°; Peso 7,5 kg.



MÁQUINAS DE GUERRA



Publicado originalmente
na No Quarter
Magazine Nº 1, em
julho de 2005.

OS SOLDADOS DOS REINOS DE FERRO

OS LANCEIROS DA PRESA DE FERRO

Postar-se contra Presas de Ferro em ataque é aterrorizante, difícil e, em última análise, tolice. Uma onda de soldados de elite, escudos blindados e letais lanças explosivas, os lanceiros da Presa de Ferro personificam a tradição marcial e honra de Khador.

Os Presas de Ferro recrutam quase que exclusivamente soldados veteranos, de preferência com idade e experiência similares. Desde os primeiros dias em seu campo de treinamento exclusivo em Volningrado, os Presas de Ferro suportam condicionamento físico duro, quase brutal, e aprendem a litania que tantas vezes funciona como cântico de batalha para as legiões — “viva para os camaradas, a Rainha e o país”. Especializando-se em combate em formação estreita com suas lanças explosivas, cada Presa de Ferro acaba por ver seus camaradas como irmãos amados. Essas unidades ficam tão fraternais que muitos tornam-se voluntários, servindo muito além do período necessário, numa ligação que vem apenas de dificuldades compartilhadas e necessidade no campo de batalha. Afinal, apenas o homem ao seu lado mantém o inimigo longe quando você já gastou sua última carga explosiva.

O rei Ioann Graznata criou os Presas de Ferro em 398 DR, como um teste não apenas de seu caro equipamento experimental, mas também para determinar se alguém seria capaz de enfrentar, sem pânico, os gigantes-de-guerra que começavam a dominar as batalhas em Immoren ocidental. Naqueles primeiros anos de resistência ombro a ombro contra

incríveis desvantagens, os Presas de Ferro aprenderam que podiam encontrar apoio apenas uns nos outros. Suas táticas e métodos de treinamento evoluíram em batalha, assim como sua famosa camaradagem e dedicação. Enquanto seu equipamento e técnicas melhoravam, os Presas de Ferro tornaram-se competentes caçadores de gigantes-de-guerra, e temidos matadores de infantaria inimiga. Seu orgulho, habilidade, dedicação e experiência compartilhada transformaram-nos em uma fraternidade que rapidamente se tornou sua tradição mais importante.



Presas de Ferro são mandados a áreas onde seu treinamento e táticas anti-gigante serão mais úteis, muitas vezes trabalhando com vários Komandants em um curto período de tempo.

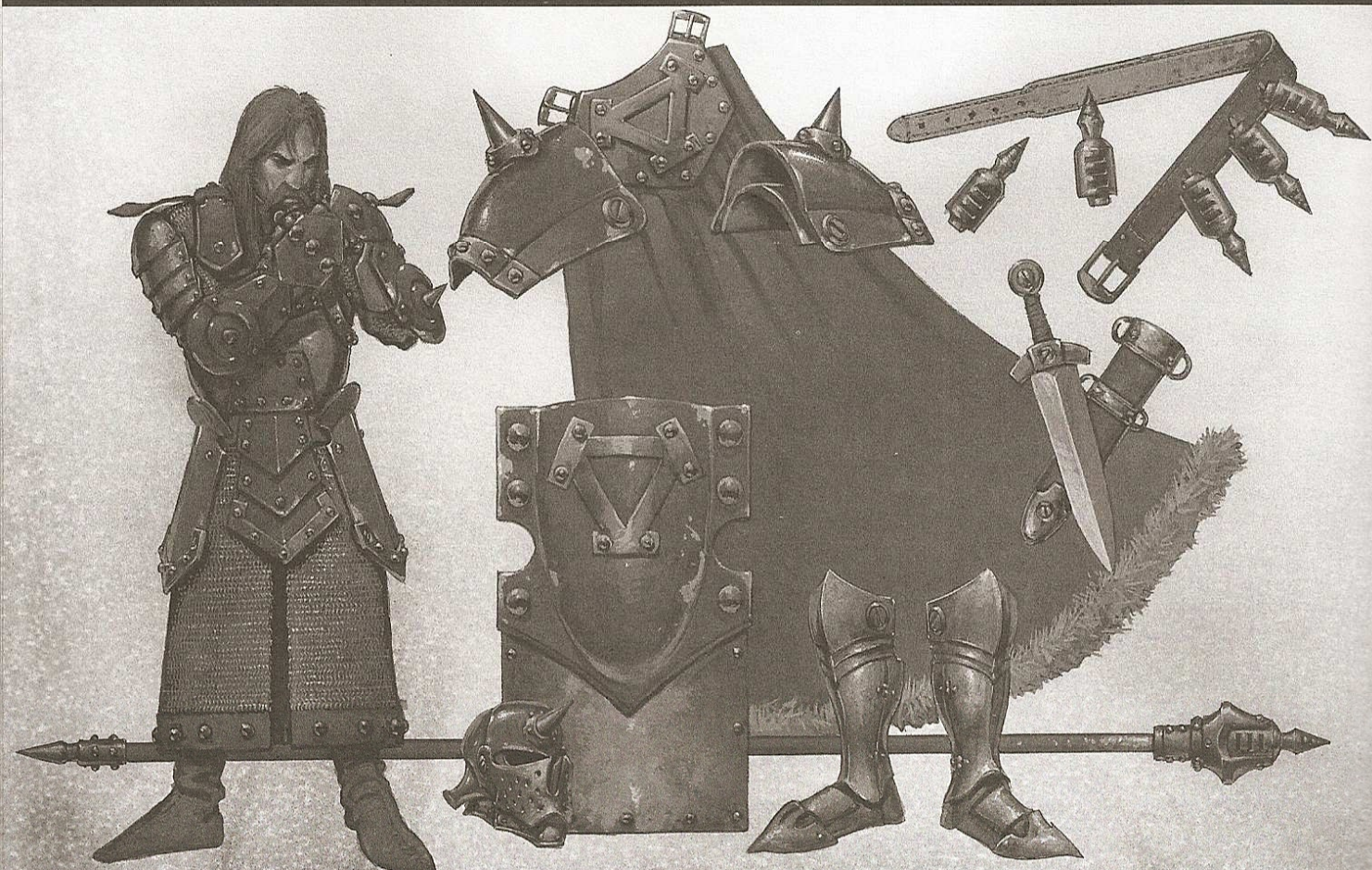
Hoje em dia, os Presas de Ferro pontilham os campos de batalha, trazendo honra a suas unidades e legiões, aceitando batalhas que outros soldados evitam como suicídio. Especializam-se em derrubar gigantes-de-guerra e outros alvos fortemente blindados, mas suas formações de “parede de ferro” provaram-se especialmente eficazes contra infantaria mais leve. Destacamentos dessas forças de elite estão espalhados em fortes e cidades através de Khador, e pelo menos quatro oficinas em Korsk produzem apenas suas caras cargas de lança explosiva e armaduras de múltiplas camadas. Formam um corpo de elite, de soldados disciplinados e bem-equipados, prontos não apenas a morrer por seu país, mas plenamente capazes de fazer seus oponentes morrerem pelo país inimigo.

Unidades de lanceiros da Presa de Ferro abordam qualquer confronto como se pudesse durar semanas — e muitos duram —, e vêem qualquer acampamento como um alojamento confortável. Às vezes, encontram um jeito de ter consigo uma lembrança de casa — talvez o lenço de uma amante, ou um pingente de família — para manter suas mentes renovadas e concentradas. Muitos colecionam troféus de vitórias passadas, como rebites de gigantes-de-guerra ou condecorações de oficiais, mas deixam-nos presos ou amarrados atrás dos escudos, para não arruinar a uniformidade do destacamento ou interferir com suas armas e equipamentos essenciais.

Os Presas de Ferro lutam com uma lança explosiva, uma haste de três metros de ferro temperado, com uma cápsula explosiva na ponta. Algumas unidades recobrem as palmas de suas manoplas com piche ou seiva de pinheiro, ou usam faixas de couro para melhorar a firmeza de suas mãos ao redor da haste pesada. A lança em si pesa quase dez quilos, com um quilo adicional por ogiva — em média, cada Presa de Ferro carrega uma bandoleira com quatro delas. A ponta inferior da lança tem um espinho de aço, útil como arma ou apoio, quando a unidade suporta uma investida. A ponta superior tem um bocal construído ao redor de uma pequena mola tensionada, onde a carga explosiva se encaixa com um simples giro — uma tarefa desafiadora no meio do combate corpo-a-corpo. A mola tensionada segura o pino de ignição em prontidão, e enfia-o pelas bolsas de pólvora explosiva, quando acerta um alvo com força suficiente. A poderosa explosão resultante muitas vezes derruba até mesmo os mais pesados alvos. Os Presas de Ferro também carregam uma única ogiva explosiva descarregada, com um peso de chumbo ou areia, para inspeções e treinamentos.

Os Presas de Ferro confiam em suas armaduras e escudos para protegê-los de armas projetadas para destruir gigantes-de-guerra. Placas reforçadas ligadas a malha pesada formam a espessa e pesada armadura. Placas ainda maiores para os ombros restringem o movimento lateral, mas protegem a cabeça do soldado contra golpes de cima para baixo, muitas vezes empregados pelos gigantes-de-guerra. Botas com ponteiros de ferro não apenas protegem os pés, mas também

PRESAS DE FERRO APRENDEM A VIVER CONFORTAVELMENTE EM SUA ARMADURA, JÁ QUE MUITAS VEZES PRECISAM VESTI-LA POR DIAS A FIO.



absorvem uma boa parte do “coice” de uma lança explosiva, quando atinge um inimigo em investida. Manoplas pesadas e placas para as coxas protegem as extremidades do lanceiro. A armadura é desajeitada para o usuário sem treinamento, mas um Presa de Ferro condicionado com equipamento completo pode andar mais rápido que um homem em armadura mais leve, tornando sua mobilidade um fator-chave para seu sucesso no campo de batalha.

Os Presas de Ferro usam escudos com cinco centímetros a mais de espessura que a maioria dos escudos militares. Ainda mais espessos na parte de cima, para evitar as armas dos gigantes, os escudos podem facilmente suportar fogo de armas leves e ataques de infantaria. O escudo tem lados com ranhuras, grandes o suficiente para acomodar a haste de uma lança explosiva, criando uma parede blindada de lanças que protege os Presas enquanto eles atacam seus inimigos ou esperam a oportunidade de uma investida. O escudo dos Presas de Ferro muitas vezes fornece a proteção necessária em uma carga contra um ninho de armas de fogo cygnaranas.

A maioria dos Presas de Ferro mantém uma arma de mão escondida, para o caso de uma surpresa ou se a batalha acabar em espaço exíguo ou fechado. Cada Presa de Ferro obteve sua armadura e suas armas no brutal campo de treinamento em Volningrado, e nenhum oponente subestima esses soldados de elite mais de uma vez.

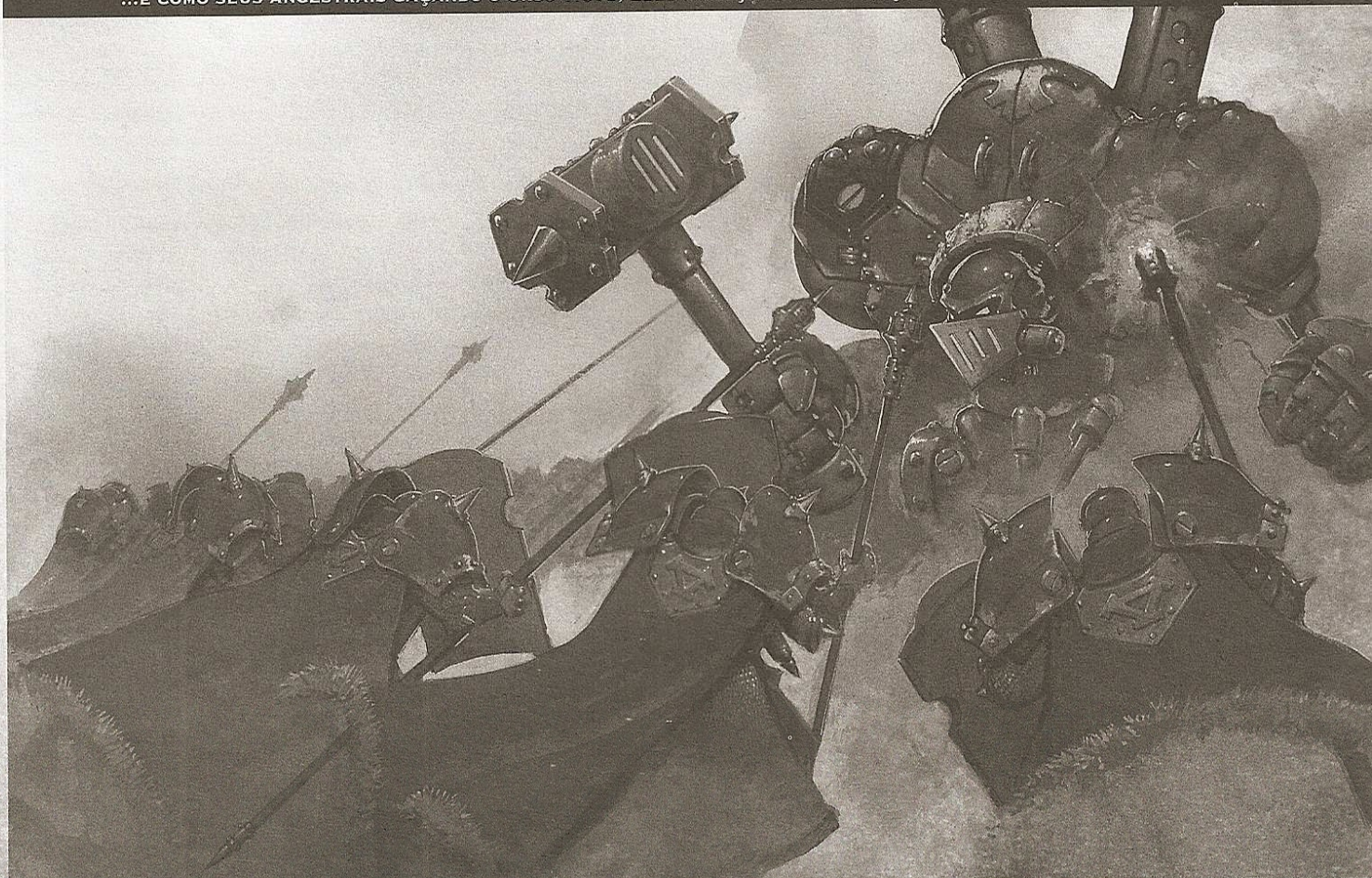
Nos lodaçais e atoleiros entre Guarda do Corvo e Guarda Norte, os Presas de Ferro já viram ação extensa, no

mais recente escalonamento das hostilidades. Suas lanças explosivas arruinaram muitos dos melhores gigantes-de-guerra de Cygnar, e deixaram suas carcaças fumegantes para enferrujar na lama.

Usando princípios básicos da física e mais do que um toque de habilidade, os Presas de Ferro há muito aprenderam a derrubar os mais pesados e resistentes gigantes-de-guerra com suas lanças. Quando uma carga explosiva é detonada, a força da explosão não apenas dilacera o metal e a carne, mas também desequilibra o alvo. Os Presas de Ferro treinam para reconhecer juntas essenciais, placas de caldeira vitais e outros sistemas importantes, e mirar contra eles, reduzindo componentes preciosos a sucata. Dois ou três golpes precisos em rápida sucessão tiram o equilíbrio até mesmo de um pesado gigante-de-guerra, e o resto da unidade avança rapidamente para finalizar a besta de metal. Em água rasa ou lama, esta manobra muitas vezes apaga a fornalha do gigante.

A infame brigada da Presa de Ferro do Dragão Negro surgiu dos escuros lodaçais da Guerra da Floresta dos Espinhos (510 a 511 DR), quando milhares de soldados khadoranos morreram sob as lâminas de reforços de Cygnar. O Alto Comando costuma dissolver unidades que sofreram baixas em demasia, e designar os sobreviventes a outras unidades. Contudo, as unidades de Presas de Ferro desgastadas além da recuperação na Floresta dos Espinhos juntaram-se para formar os Dragões Negros, uma unidade dedicada a vingar seus camaradas caídos. Até hoje, o incrível vínculo entre

...E COMO SEUS ANCESTRAIS CAÇANDO O URSO-VIÚVO, ELES AVANÇARAM COM LANÇAS, GOLPEANDO EM ATAQUES RÍTMICOS.





OS DRAGÕES NEGROS PEDEM APENAS A CHANCE DE DAR SUAS VIDAS POR SEUS CAMARADAS E PELA TERRA-MÃE.

os Presas de Ferro muitas vezes leva os sobreviventes de unidades esfaceladas a períodos de depressão e ira e, em vez de aceitar uma nova missão, eles procuram vingança como parte dos sombrios e implacáveis Dragões.

Os Dragões Negros vestem as cores do luto, armadura negra com adornos de latão, e mesclam suas insígnias khadoranas com um símbolo imorê universal, representando a morte — o dragão. Hasteando flâmulas e bandeiras negras, os Dragões enervam até mesmo outros khadoranos quando formam-se no campo de batalha em fileiras silenciosas. Sempre que possível, recuperam os corpos de seus camaradas caídos, para cremá-los, e espalham as cinzas sobre os campos de Volningrado, abençoando todos os Presas de Ferro com seu sacrifício.

Frios e cruéis em batalha, os Dragões alegremente aleijam um inimigo, ao invés de matá-lo. Têm permissão silenciosa para retirar quaisquer suprimentos necessários e ir aonde quiserem, caçando os inimigos de Khador, livres de ordens e de compaixão. Embora muitos komandants considerem os Dragões Negros desertores e insubordinados, a Rainha e o Alto Komando valorizam seu fanatismo. Usam os serviços desses matadores de elite enquanto podem oficialmente negar envolvimento em quaisquer crimes que os Dragões cometam. A violência cada vez maior entre os Reinos de Ferro garante que os Presas de Ferro do Dragão Negro terão serviço por um longo, longo tempo.

REGRAS PARA OS PRESAS DE FERRO

Equipamento: armadura e escudo dos Presas de Ferro, lança explosiva (com ogiva explosiva carregada), uma bandoleira com 4 cargas explosivas (recargas) e uma ponta de lança. O Presa de Ferro também possui equipamento básico de sobrevivência para os ermos (tenda, cobertor, pederneira e assim por diante).

Lança Explosiva dos Presas de Ferro: a lança explosiva dos Presas de Ferro é uma lança longa obra-prima com 3 m de comprimento, com uma extremidade principal que exhibe uma ponta de lança ou uma ogiva explosiva, e uma ponta de lança adicional na outra extremidade, usada como arma secundária. A lança explosiva é uma arma de haste. Você pode atingir oponentes a até 3 m de distância com ela, mas não pode usá-la contra um inimigo adjacente. Se o usuário da lança explosiva utiliza uma ação preparada contra uma Investida, causará dano dobrado se atingir o atacante.

Carregar uma lança explosiva é uma ação de movimento que provoca ataques de oportunidade. Um ataque bem-sucedido com uma lança explosiva dos Presas de Ferro armada obriga o alvo atingido a fazer um teste de resistência de Reflexos ($CD\ 10 + 1/2$ do nível do usuário da lança + modificador de Força) ou cair no chão. Uma lança explosiva é grande demais para ser usada com uma só mão sem treinamento especial; assim, é uma arma exótica. Um personagem pode usar a lança explosiva dos Presas de Ferro como uma arma comum com

as duas mãos. A lança explosiva é propriedade militar, e, em geral, não está disponível para venda.

Ogiva Explosiva: ogivas explosivas são munição para a lança explosiva, e vêm com uma bandoleira que pode abrigar até 4 ogivas. As ogivas são destruídas após o uso.

Armadura dos Presas de Ferro: a armadura dos Presas de Ferro é um conjunto de armadura pesada obra-prima, projetado para proteger o usuário dos poderosos ataques de gigantes-de-guerra. A armadura dos Presas de Ferro é propriedade militar, e, em geral, não está disponível para venda.

Escudo dos Presas de Ferro: o escudo dos Presas de Ferro é um escudo de corpo obra-prima excepcionalmente espesso, projetado especificamente para proteção contra armas de gigantes-de-guerra. O escudo dos Presas de Ferro é propriedade militar, e em geral não está disponível para venda.

ATAQUE CORPO-A-CORPO COMBINADO [GERAL]

Você pode coordenar ataques corpo-a-corpo com outros personagens que possuam este talento.

Pré-requisito: bônus base de ataque +4.

Benefício: como uma ação padrão, você pode designar um aliado, que também deve possuir o talento. Esse aliado recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano do próximo ataque que fizer contra um alvo que tanto ele quanto você estejam ameaçando, desde que o ataque seja feito antes da sua próxima rodada. Vários personagens podem se coordenar com o mesmo aliado, e os bônus se acumulam.

Especial: um guerreiro pode escolher Ataque Corpo-a-Corpo Combinado como um de seus talentos adicionais.

PAREDE DE ESCUDOS [GERAL]

Você pode formar uma parede de escudos com outros aliados que possuam este talento.

Pré-requisitos: For 15, Usar Escudo de Corpo.

Benefício: quando você usa um escudo de corpo, e está adjacente a um ou mais aliados também usando escudos de corpo, e que também possuem este talento, você pode

PRESAS DE FERRO

Raça:	humano (khard)
Classe e Nível:	guerreiro 6
Dados de Vida:	6d10+12 (42 PV)
Iniciativa:	+5
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura:	24 (+9 armadura, +5 escudo), toque 10, surpresa 24
Ataque Base/Agarrar:	+6/+9
Ataque:	corpo-a-corpo: lança explosiva +11 (1d8+3/x3 ou 3d8+3/x3 com ogiva explosiva)
Ataque:	corpo-a-corpo: lança explosiva +11/+6 (1d8+3/x3 ou 3d8+3/x3 com ogiva explosiva)
Testes de Resistência:	Fort +7, Ref +3, Von +2
Habilidades:	For 16, Des 12, Con 14, Int 10, Sab 11, Car 10
Perícias:	Escalar +9, Intimidação +5, Ofícios (armas de fogo) +5, Saltar +6, Sobrevivência +3
Talentos:	Ataque Corpo-a-Corpo Combinado, Ataque Poderoso, Foco em Arma (lança explosiva), Iniciativa Aprimorada, Parede de Escudos, Presa de Ferro, Recruta Khadorano, Usar Arma Exótica (lança explosiva)
Nível de Desafio:	5

formar uma parede de escudos. Uma parede de escudos concede cobertura a todos os membros participantes.

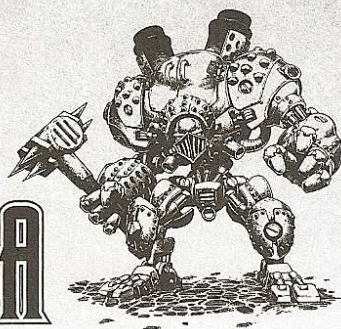
Especial: um guerreiro pode escolher Parede de Escudos como um de seus talentos adicionais.

Incluimos os Presas de Ferro para o caso de o mestre querer arranjar um encontro de seus PJs com esses soldados de elite. Mantenha-os como PdMs por enquanto. Lembre-se, o ganha-pão desses homens é atacar gigantes-de-guerra. Eles são tão durões que você pode quebrar os dentes só de falar com eles. Por hora, não se preocupe em incluí-los como personagens jogadores; isso virá mais tarde.

Armas Exóticas	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Incremento de Distância	Peso	Tipo
<i>Arma de Uma Mão</i>							
Lança Explosiva dos Presas de Ferro	500 PO*	—	—	—	—	9 kg	—
Ponta de Lança	5 PO*	—	1d8	x3	—	0,5 kg	Perfurante
Ogiva Explosiva	50 PO*	—	3d8	x3	—	0,5 kg	Perfurante
Armadura	Custo	Bônus de Armadura/Escudo	Bônus Máx. de Des.	Penalidade de Armadura	Falha de Magia Arcana	Deslocamento (9 m) (6 m)	Peso
Armadura dos Presas de Ferro	1.900 PO*	+9	+0	−7	50%	6 m 4,5 m	27,5 kg
Escudo dos Presas de Ferro	230 PO*	+5	+1	−11	60%	— —	22,5 kg

*Preços dados para referência, já que estes são itens militares e normalmente não disponíveis no mercado aberto.

MÁQUINAS DE GUERRA



*Publicado originalmente
na No Quarter
Magazine Nº 3, em
novembro de 2005.*

OS SOLDADOS DOS REINOS DE FERRO

GUARDA FLAMEJANTE DE MENOTH

Vistos em cada local sagrado menita e em cada campo de batalha, a Guarda Flamejante é um testemunho à perseverança firme da religião de Menoth. O fogo é um símbolo importante para os menitas. Eles acreditam que o fogo é o dom mítico que Menoth deu à humanidade, e praticam cerimônias de acendimento de fogos em seus templos. A Guarda Flamejante simboliza a preservação da chama da fé menita. Enquanto um único templo for preservado, a fé perdura, e não pode ser apagada.

Guardiães de templos há muito são empregados para policiar e guarnecer as casas de culto menitas. Dos templos fortificados da Velha Fé em Khador aos grandiosos complexos

de pedra governados pelos visgodos, todos eram protegidos por fiéis guardiães. Em tempos antigos, esses homens e mulheres carregavam pesadas tochas com espinhos, que brandiam como maças. Esses arcaicos uniformes e armas ainda são encontrados entre alguns guardiães de templos fora do Protetorado.

O Hierarca Sulong instituiu o que viria a se tornar a altamente disciplinada Guarda Flamejante do Templo durante a Guerra Civil Cygnarana, e, muito recentemente, suas fileiras formaram a base das forças armadas do Protetorado. Aproveitando-se de uma cláusula na lei cygnarana que permitia a proteção de templos e locais sagrados, a organização expandiu-se ao longo das décadas. Sob o Hierarca Garrick Voyle, o papel da Guarda Flamejante mudou drasticamente. Não mais simples defensores de locais

A GUARDA FLAMEJANTE LEVA MUITO A SÉRIO A MANUTENÇÃO DE SEU EQUIPAMENTO. ELE É SUA PROTEÇÃO, SEU DISTINTIVO DE HONRA E O ALTAR DE SUA FÉ.



sagrados, a Guarda Flamejante agora protege as fronteiras do Protetorado, e é enviada para reclamar territórios e trazer almas desgarradas de volta a Menoth. São soldados prontos e forjados para uma grande e santa cruzada. Onde quer que os menitas sejam mandados para combater hereges ou fés falsas, a Guarda Flamejante está em peso armado.

Os membros da Guarda Flamejante eram tradicionalmente criados, treinados e agrupados em regimentos sediados na casa de culto que deveriam proteger. À medida que seus números cresceram, muitas unidades surgiram de povoados e aldeias do Protetorado em toda parte. Esses povoados menores são pontos de

A Guarda Flamejante reunida é uma visão inconfundível. Com suas fileiras em elmos polidos reluzindo ao sol e seus escudos com o Menofixo, esses devotos menitas criam uma muralha de fé e metal.

recrutamento, que enviam os jovens a outros lugares para serem treinados. A maioria viaja até Imer, a capital, onde prestam o juramento de serviço no imenso Templo da Guarda Flamejante. Longe do escrutínio de Caspia, este complexo é o lugar onde o grande exército da Guarda Flamejante foi reunido e forjado para a guerra. Essa nova abordagem centralizada para o recrutamento e treinamento da Guarda Flamejante é parte da mudança de seu papel, de guardiães de templos a soldados. A transição tem suas dificuldades, e certos membros mais velhos expressam seu desdém pelos jovens “Guardas Flamejantes alistados”. Ainda assim, ninguém pode negar a eficiência do treinamento compartilhado que os une no campo de batalha.

A Guarda Flamejante reunida é uma visão inconfundível. Com suas fileiras em elmos polidos reluzindo ao sol e seus escudos com o Menofixo, esses devotos menitas criam uma muralha de fé e metal. Sua armadura de placas, usada sob a túnica, muitas vezes pode resistir a tiros de armas de fogo e golpes de armas brancas da infantaria inimiga. Até mesmo um golpe de raspão de um gigante-de-guerra pode ser defletido com os robustos escudos, quando a Guarda Flamejante junta-se como um só.

As escrituras são gravadas na parte interior de seus escudos, como um lembrete de seus juramentos solenes, e a Guarda Flamejante posta-se em prontidão para marchar contra qualquer inimigo do clero de Menoth. Seus elmos lisos tornaram-se a imagem do Protetorado — frios, duros e sem face — e milhares de seus membros engajam-se em batalha ao longo do Rio Negro e nas ruas belicosas de Sul. A arma tradicional da Guarda Flamejante é a lança flamejante, e esses soldados dominam seu uso à exclusão de todas as outras armas. A lança consiste de dois metros de bobinas de latão e ferro, alisadas sobre um reservatório central de cobre. Numa das pontas da arma, há um peso de chumbo, e na outra, uma ponta de lança de aço perfurada. A base com

peso é projetada para ser enfiada na areia ou terra quando recebe uma investida, e permite que o usuário coloque mais força no braço do escudo. Ainda é uma arma pesada, que exige treinamento para ser usada com eficiência. Nunca esse treinamento torna-se mais necessário do que quando o reservatório de três litros é cheio com Fúria de Menoth não-refinada (uma substância inflamável), e o movimento do líquido viscoso atrapalha o equilíbrio da arma. A ponta de lança é seccionada por dois caminhos ocos, que permitem que o óleo seja impulsionado haste acima, enchando a ponta. Aceso por uma pederneira espiralada embutida na base da ponta, este óleo queima lentamente, e mantém uma chama persistente dentro dos dois dentes.

A Fúria de Menoth pouco refinada utilizada nessas lanças não se acende de imediato quando exposta ao ar, e assim o reabastecimento é uma tarefa mais fácil. Depois de desatarrachar a base, o reservatório é exposto, e pode ser enchido com facilidade, se for mantido firme entre as ranhuras dos protetores de tornozelo que cada Guarda Flamejante veste. Com treinamento apropriado, o usuário só precisa girar o reservatório para manter o fluxo de Fúria de Menoth à ponta. Enquanto o ar sopra pelos dutos da ponta de lança, a arma assobia e geme — criando a sinistra marca registrada da Guarda Flamejante: “o Uivo de Menoth”.

A Fúria de Menoth sem refinamento dentro da lança é um recurso precioso, e não deve ser desperdiçada. Cada capitão de unidade da Guarda Flamejante tem direito a uma certa quantidade do combustível abençoado para cada missão, e é sua responsabilidade racioná-lo e distribuí-lo para as tropas, com base em sua eficiência em campo. A Guarda Flamejante precisa lutar com a mesma eficácia e ferocidade quando suas armas estão vazias.

Os escudos e armaduras utilizados pela Guarda Flamejante consistem de espessas placas de latão e ferro, sob túnicas rudes de lã. Muitas vezes, as placas recebem extensas inscrições com as preces da Verdadeira Lei — todas as passagens favoritas de seus usuários. Um resistente elmo e camal — sem feição alguma, exceto pela abertura para os olhos, em forma de Menofixo — conecta-se com a placa peitoral. Os antebraços e tornozelos são protegidos por folhas de metal moldado, rebitadas diretamente a manoplas e botas de couro. Os escudos são bastante básicos, mas resistentes. Metal espesso cobre um forro de couro duro, sobre o qual uma vida inteira de preces e escrituras é gravada. Às vezes, esses trechos são adicionados durante a espera pela marcha dos inimigos. Cada Guarda Flamejante cuida muito bem de sua armadura, personalizando-a e polindo-a com suas próprias mãos, para satisfazer seus superiores e glorificar Menoth.

Para aguçar e inflamar a fé, o treinamento marcial é mesclado com preces e testes de confiança frente à certeza da destruição. Um menita devoto deve sobrepujar seu medo da morte, mas não deve convidá-la intemperadamente. Deve lutar tão bem quanto puder, e aceitar o momento que

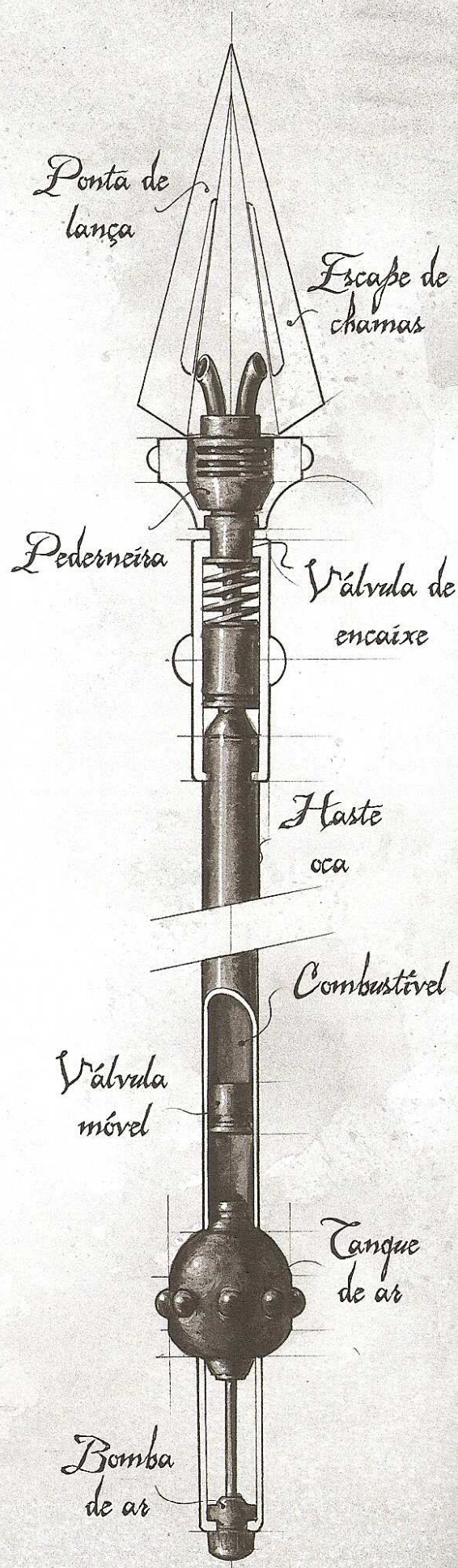
Menoth escolher para reclamar sua alma. O treinamento da Guarda Flamejante está ligado à Verdadeira Lei, que diz que a vida é dor e sofrimento, e o valor da existência é insignificante frente à necessidade de uma morte devota. Os Guardas Flamejantes aprendem como usar suas lanças nas circunstâncias de combate mais realistas possíveis, lutando uns contra os outros e, ocasionalmente, contra infiéis capturados ou prisioneiros condenados à execução.

O resultado desse processo é um corpo de soldados plenamente treinados e firmes, concentrados inteiramente em enfrentar os inimigos do Protetorado, dentro e fora da nação. Embora o dever de vigiar os cidadãos recaia mais sobre a Ordem do Punho, a Guarda Flamejante também deve auxiliar no cumprimento das leis. Seus números permitem que ajudem a patrulhar as ruas tanto em Sul quanto em Imer, para procurar atividades suspeitas. Os cidadãos que se reúnem ilegalmente ou que desobedecem ao toque de recolher podem enfrentar as lanças flamejantes, sendo mandados de volta a seus lares. Se necessário, os soldados podem aquecer suas lanças com uma rápida chama, e usar o metal como um ferro de marcar na carne dos arruaceiros. Poucos cidadãos do Protetorado estão dispostos a testar a paciência dos guardas sem face.

O "Uivo de Menoth" é o ruído sinistro do reabastecimento das armas da Guarda Flamejante, e é muitas vezes o precursor de sua investida fanática.

É uma tradição para os Guardas Flamejantes mais velhos juntar-se ao clero quando os braços que empunham as lanças começam a fraquejar, e eles aprendem preces para apoiar seus homens quando sua força já não é mais o suficiente. O líder da Guarda Flamejante, chamado Sacerdote ou Sacerdotisa da Chama Sagrada, é sempre escolhido entre aqueles que possuem algum treinamento clerical, para assegurar que a vontade de Menoth seja cumprida. A líder atual é Feora, uma mulher de grande ambição, que aprendeu os rudimentos do sacerdócio em uma idade anormalmente jovem, antes de voltar-se ao poder terreno. Ela é reverenciada por toda a Guarda Flamejante, como uma personificação viva de seus princípios, e a adoração que os soldados devotam a ela é tão absoluta a ponto de ser considerada quase idólatra pelos líderes do templo.

Estes prestigiados Guardas Flamejantes estão ligados diretamente ao Grande Templo do Criador, um dos locais sagrados mais importantes para os menitas em Immoren ocidental. Eles são o mais recente elo de uma corrente contínua que começa nos homens iniciados pelo Hierarca Sulon. Todos esses soldados estão cientes de que Sul costumava ser a capital, e que seu templo abrigava o Hierarca. Sentem orgulho desse legado, e podem parecer arrogantes e superiores aos seus colegas postados em outras partes. A



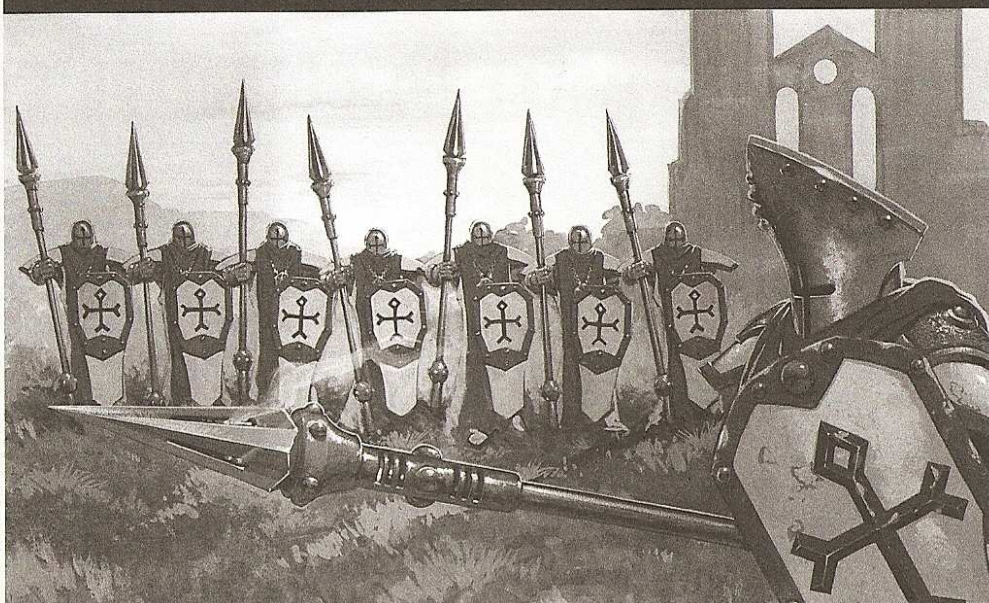
Guarda Flamejante de Sul é isolada da política de Imer e do quartel-general, e permanece concentrada somente na defesa dessa cidade santa e seus monumentos sagrados. Embora respeitem o líder de Sul, o Visgodo Juviah Rhoven, sua verdadeira lealdade pertence a Feora, a Sacerdotisa da Chama Sagrada.

Eventos recentes colocaram sua firmeza à prova, quando a cidade foi vítima de um implacável ataque de Caspia. A Guarda Flamejante de Sul teve de enfrentar a possibilidade de que sua cidade e seu templo caíssem nas mãos dos infiéis. Felizmente, Feora e um gigantesco exército da Guarda Flamejante de Imer já haviam sido enviados a Sul, para se preparar para uma invasão a Cygnar. Assim, estavam à mão quando a cidade foi cercada. Pela primeira vez na história, suas muralhas foram invadidas, e as ruas tornaram-se um campo de batalha sangrento e disputado.

A Guarda Flamejante de Sul destacou-se durante o cerco e a luta continua nas ruas. Jun-

to de membros igualmente corajosos dos Cavaleiros Exemplares e da Ordem da Muralha, esses homens e mulheres impediram que Sul caísse inteiramente em mãos caspianas. A cidade ocidental está em ruínas, mas as forças reagruparam-se na metade oriental da cidade para manter o controle sobre o Grande Templo, a Lembrança de Sulon e outros prédios importantes. Forjados em aço pelos fogos da guerra, os sobreviventes da Guarda Flamejante de Sul receberam honrarias especiais da Sacerdotisa da Chama e do Visgodo Rhoven.

NA DEFESA DOS LOCAIS SAGRADOS MENITAS, A GUARDA FLAMEJANTE ERGUE SEUS ESCUDOS PARA CRIAR UMA MURALHA DE FÉ.



LANÇA FLAMEJANTE

A lança da Guarda Flamejante, chamada “lança flamejante”, é uma lança longa obra-prima com 2,5 m de comprimento, que utiliza um reservatório de Fúria de Menoth não-refinada para melhorar a já considerável letalidade da arma. Um ataque bem-sucedido com uma lança flamejante armada acende a Fúria na ponta da lança, e causa 1d6 pontos de dano de fogo em adição ao seu dano normal. Uma lança flamejante pode conter combustível suficiente para 12 usos do dano de fogo, mas primeiro precisa ser armada. Armar a lança exige uma ação de movimento que provoca ataques de oportunidade, e concede 12 ataques de fogo antes que o combustível se esgote, quando a lança precisa ser reabastecida.

Uma lança flamejante é grande demais para ser usada com uma só mão sem treinamento especial; assim, é uma arma exótica. Um personagem pode usar uma lança flamejante como uma arma comum com as duas mãos. A lança flamejante é uma arma de haste. Você pode atingir oponentes a até 3 m de distância com ela, mas não pode usá-la contra um inimigo adjacente. Se o usuário da lança flamejante utiliza uma ação preparada contra uma Investida, causará dano dobrado se atingir o atacante.

Lanças flamejantes são propriedade militar no Protetorado, e não estão normalmente disponíveis para venda. Uma lança flamejante e combustível comprados no mercado negro custam cinco ou mais vezes o preço listado.

Reabastecer completamente a lança exige 3 ações de rodada completa, e cada ação de rodada completa adiciona 4 usos. Reabastecer em combate corpo-a-corpo exige um teste de Concentração (CD 15) por rodada, ou o personagem irá provocar um ataque de oportunidade e 4 usos serão perdidos.

Arma Exótica de Uma Mão	Custo	Dano (M)	Decisivo	Incremento de Distância	Peso	Tipo
Lança Flamejante	310 PO	1d8+1d6 de fogo	x3	–	5 kg	Perfurante
Combustível	60 PO	–	–	–	1,5 kg	–

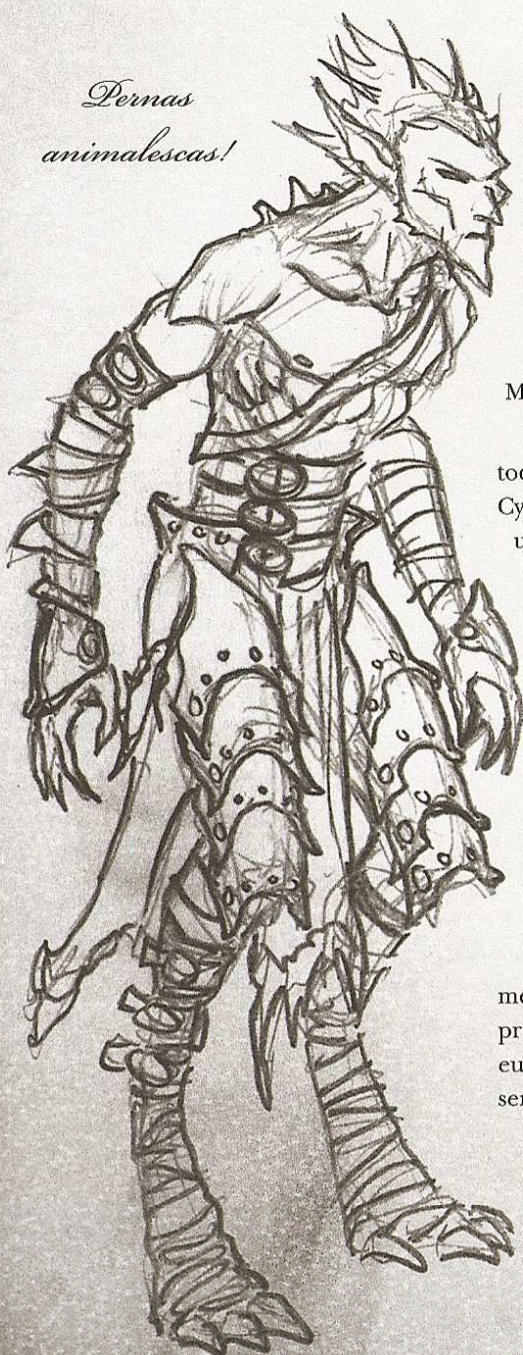
OS ENCONTROS PENDRAKE

Publicado originalmente na No Quarter Magazine N° 6,
em junho de 2006.



O MASSACRE DO BOSQUE DA GEADA

*Pernas
animalescas!*



Para: Viktor Pendrake, Alto Chanceler de Zoologia Extraordinária, Universidade de Corvis, Cygnar.

Caro Professor Pendrake,

Apesar de minha vontade de escrever esta como um relato de meus sucessos, e de como o seu exemplo e lições levaram-me à fonte da migração nyss, receio não poder fazê-lo. Encontrei-me em uma situação peculiar, mas poderia ser bem pior. Agradeço a Morrow por estar vivo após ver o que presenciei na Floresta da Cicatriz. Nunca pensei que houvesse coisas neste mundo que pudessem gelar o sangue mais rápido que a úmida neve khadorana desta região — mas, sabendo o que sei agora, uma parte de mim duvida que eu vá, algum dia, deixar de sentir frio. Mas estou me adiantando.

Segundo as instruções de sua última carta, arrumei bagagem leve, mas levei todo o essencial, incluindo preparados herbáceos e alquímicos. Minhas viagens por Cygnar e Khador foram pouco notáveis — para meu contentamento, fui capaz de um bom desenho da gralha-demônio gorjeante da Praia Oeste, concluindo meu catálogo de aves de rapina do sul. Ao chegar a Tverkuts, contratei dois dos mais confiáveis guias que pude encontrar, e paguei uma vez e meia o preço de seus serviços, para “comprar a lealdade mas não as adagas gananciosas”, como o senhor aconselhou.

Uma semana de viagem gelada ao norte levou-nos ao lar do kriel Braggmaw, onde encontramos Rathlok, o seu apavorante amigo trollóide, e o igualmente aterrorizante clã dele. [Nota: veja *Sem Trégua — Volume Um, Pendrake no Bosque da Geadá*.] Não tivessem os fogos de suas habitações rústicas e notavelmente “aromáticas”, onde eles cozinhavam, provado-se tentadores, eu poderia ter fugido de volta a Corvis. Com alguma hesitação, apresentei-me, e expliquei que era assistente do senhor. Isto provocou uma rodada barulhenta de apresentações, perguntas a respeito de sua saúde (que eu gostaria de poder responder) e — para meu embaraço — algumas imitações trollóides de gritos femininos. (Não posso criticar, professor, mas o incidente com os vektiss foi aterrorizante, e não é um momento que eu goste de lembrar, mesmo nesse clima duro. Não tenho certeza da razão pela qual o senhor sente a necessidade de relatar essa história com tamanha frequência.)

Rathlok e eu pudemos conversar extensamente, e contei a ele as instruções que o senhor havia passado. O seu camarada — cuja definição de “amizade” parece similar à minha definição de “maus-tratos” — relatou com entusiasmo como o senhor e ele haviam escapado de um imenso troll atroz e salvado um bando de refugiados nyss. Rathlok e três caçadores trollóides ofereceram-se para me



mostrar o local e, por amizade ao senhor, rumar para leste comigo em minha busca. Aceitei com gratidão.

Deixando o calor da casa de Rathlok cedo na manhã seguinte, com os trollóides e meus guias — que haviam acampado fora do território do kriel —, embrenhamo-nos no leste do Bosque da Geada. Ao meio dia, havíamos chegado ao local onde o senhor encontrou o troll atroz, embora todos os sinais da luta tivessem sido apagados pelo tempo e pela neve. Prosseguimos ao longo das duas semanas seguintes em nossa marcha rumo às Espiras Shard.

Tendo ouvido suas histórias sobre as melodias inquietantes dos arautos da matança, eu antecipava-as



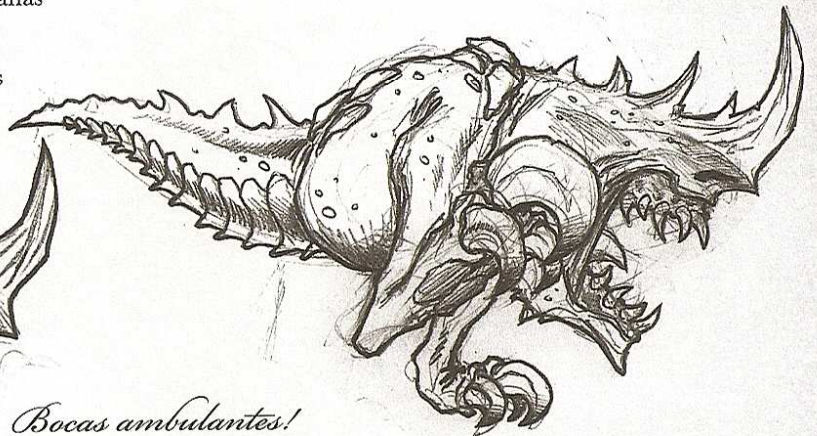
como um con-
forto durante a

viagem. Contudo, o seu ouvido deve ser capaz de detectar alguma virtude que o meu não percebe. Sem insulto ao seu gosto musical, nunca ouvi um barulho mais terrível. Os gritos de Rathlok faziam tremer meus ossos, e torturavam meus nervos já fraturados. Foi devido a esse barulho que, ao entrar em uma campina pedregosa, não notei imediatamente a sombria figura nyss, vestindo uma capa de penas, sua postura desconfiada.

“Nunca dê as boas-vindas a um amigo de lâmina na mão”, foi o que o senhor sempre disse, e assim guardei minha Radcliffe. Sabendo por suas histórias que os nyss são tipos particularmente frios, me adiantei e descartei minha mochila, minha espada, minha bandoleira, meu cachecol

da sorte e até mesmo a desconfortável pequena adaga meio congelada dentro de minha bota. Sem conhecer a língua aérea dos nyss, com os braços bem abertos, ofereci meus melhores cumprimentos em shyr e cygnarano. Atravessando o campo, observei o caçador nyss, em busca de algum sinal de aceitação. Ele me examinou como um predador acuado, abaixando-se enquanto eu me aproximava. O medo começou a despontar em mim, e apenas minha tola crença de que era um sentimento infundado impediu-me de fugir. Eu tive o bom senso de parar no meio do prado, e dei um ou dois passos para trás. Essa pequena covardia pode ter salvo minha vida.

Com um grito que era algo entre um guincho agudo e um chiado gorgolejante, a coisa que eu pensei ser — e que pode ter sido, algum dia — um nyss atirou a cabeça para trás. Subitamente, as formas que eu pensava serem pedras cobertas de neve emergiram do campo gelado; coisas vivas, sem olhos, apenas garras e espinhos e dentes de navalha. Não me lembro de correr, mas no instante seguinte estava rolando em um banco de neve próximo à minha mochila, o frio agudo da neve silenciando o terrível som que deve ter sido minha própria gritaria.



Bocas ambulantes!

Ficando de pé aos trancos e tentando alcançar meu rifle com mãos trêmulas, vi-me para ver uma das monstruosidades pulando, sua boca — que parecia ser mais da metade de seu corpo — aberta mais do que seria possível, com a intenção de remover minha cabeça. Um empurrão poderoso foi tudo o que me salvou, quando Rathlok adiantou-se com um longo urro, a força de seu brado atingindo a criatura como um golpe físico. Erguendo-me com um repelão, o arauto da matança voltou a seus brados, e gritou algo em seu idioma nativo. Os bravos trollóides sacaram armas e investiram contra os horrores, mas sua coragem não lhes valeu de nada. Vários foram despedaçados como iscas jogadas a peixes-dragão, antes de desferir um único golpe.

Não sei o que aconteceu depois disso — algo dentro de mim deve ter quebrado. Peguei meu rifle e atirei, e recarreguei e atirei de novo, mas não sei quantos de meus tiros frenéticos acertaram o alvo. Tudo que lembro são fragmentos. Duas feras flageladas engoliram inteiros

as mãos e braços de urso de um khadorano, devorando-o com rápidas mordidas que partiam ossos, enquanto ele esperneava e berrava. A coisa que eu pensara ser um nyss disparava flecha atrás de flecha, atingindo os khadoranos e trollóides com eficiência brutal.

Lembro-me de Rathlok, sangrando de muitos ferimentos, lutando ao lado de seus compatriotas, enquanto os horrores famintos circundavam-nos, dardejando para arrancar nacos de carne. O arauto da matança soltou um urro ensurdecador que derrubou várias árvores, cada uma carregada com uma verdadeira avalanche de neve. Não sei qual pode ter sido o destino de Rathlok, mas os monstros emergiram, e os trollóides não.

Eles se aproximaram com lentidão estranha, talvez saboreando sua última vítima, enquanto eu fracamente erguia meu rifle. Apertei o gatilho, mas a arma escolheu aquele momento para enguiçar. O arqueiro deformado se aproximou, um sorriso cruel e quase debochado em seu rosto. Vi com distanciamento clínico que suas pernas eram erradas, como se as juntas se voltassem para trás, mas ele se movia pela neve com a graça de um cervo. Ergueu seu arco em minha direção. Eu encarava a morte, e congelei.

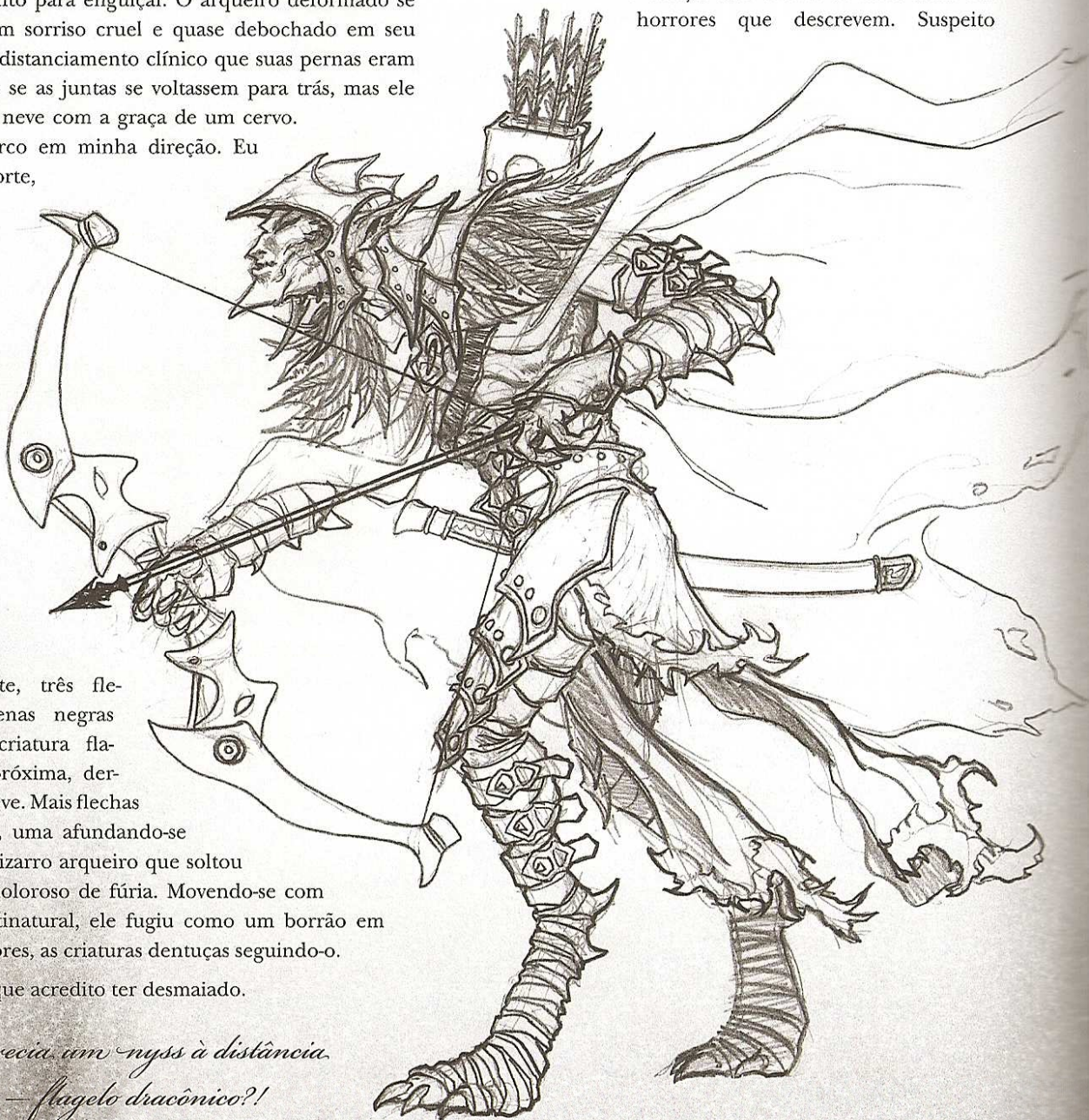
Subitamente, três flechas com penas negras atingiram a criatura flagelada mais próxima, derubando-a à neve. Mais flechas voaram acima, uma afundando-se na perna do bizarro arqueiro que soltou um guincho doloroso de fúria. Movendo-se com velocidade antinatural, ele fugiu como um borão em direção às árvores, as criaturas dentuças seguindo-o.

Foi então que acredito ter desmaiado.

*Parecia um nyss à distância.
— flagelo draconico?!*

Acordei para me encontrar cercado por nyss de feições agudas, vários deles apontando mortíferas flechas negras para minha cabeça. Sua líder falou em um shyrr com sotaque carregado, e eles interrogaram-me sobre o que eu havia visto. Minhas viagens por Khador despertaram algum interesse neles, e decidiram arranjar alguma utilidade para mim. Descobri que aqueles nyss eram refugiados, sobreviventes da tribo Raefyll, dizimada por horrores aparentados àqueles que quase puseram fim à minha vida, horrores surgidos com frequência na região. A líder, uma nyss que seria linda não fossem seus olhos frios, chamava-se Cylena Raefyll. Ela procura vingança contra as criaturas profanas que invadiram seu lar e trucidaram sua família, e espera encontrar aliados entre os humanos do sul.

Fui trazido ao porto khadorano de Ohk. Professor, depois de todas as suas lições, não sei o que eram aquelas criaturas, e os nyss não sabem de nada além dos horrores que descrevem. Suspeito



71). Outras mutações (e talentos flagelados para monstros) são possíveis, além dos dois listados aqui. O mestre é encorajado a desenvolver seus próprios talentos.

ASAS DE DRAGÃO

Criaturas flageladas podem adquirir asas flageladas perfeitamente funcionais, e usá-las em combate.

Pré-requisitos: criatura flagelada ou cria dracônica com asas, tamanho Médio ou maior, 5 ou mais DV.

Benefício: criaturas flageladas adquirem asas e um deslocamento de voo. Crias dracônicas ou criaturas flageladas com este talento recebem a habilidade de fazer dois ataques de pancada com suas asas, como ataques naturais secundários. As asas causam dano de acordo com a categoria de tamanho da criatura, mais 1/2 do seu bônus de Força. Esses ataques com asas podem ser feitos mesmo em voo.

Veja a caixa abaixo para as estatísticas (deslocamento e dano) das asas de acordo com o tamanho da criatura.

Uma criatura sem o talento Ataques Múltiplos sofre -5 de penalidade em jogadas de ataque com essas asas.

ASAS DE DRAGÃO

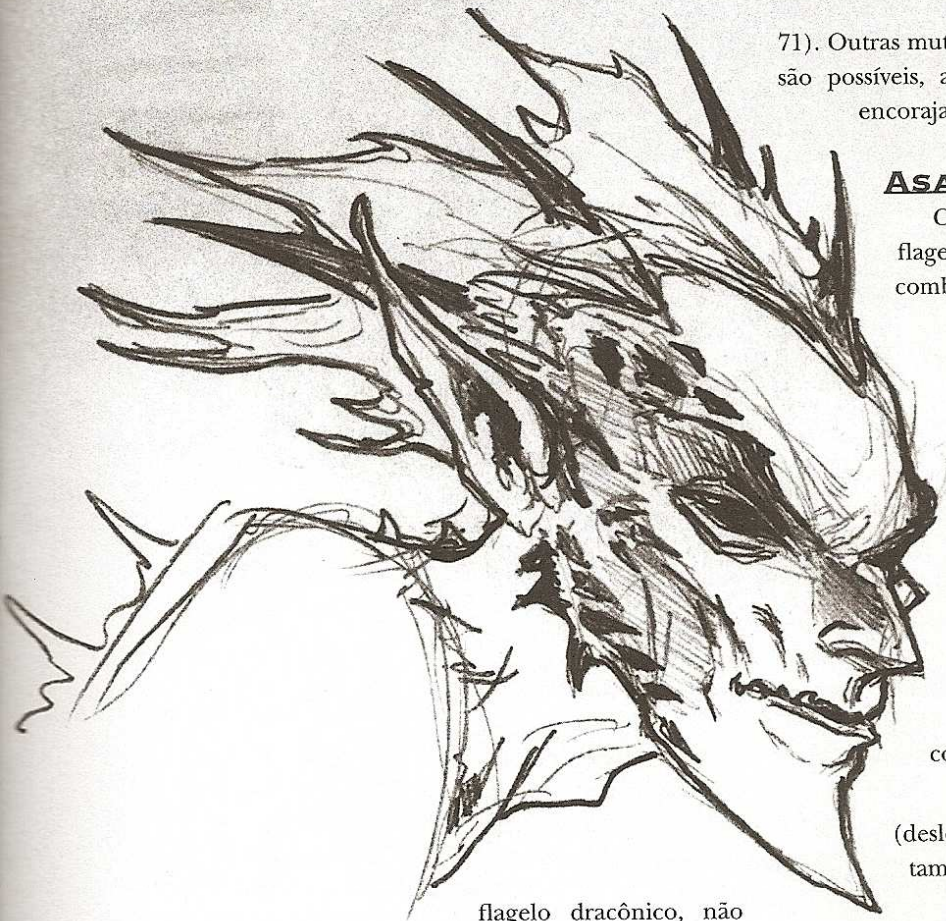
Tamanho	Deslocamento	Dano das Asas
Médio	voo 18 m (bom)	1d4
Grande	voo 21 m (bom)	1d6
Enorme	voo 24 m (bom)	1d8

SANGUE DRACÔNICO

Dentro de algumas crias dracônicas e criaturas flageladas, ferve o sangue do dragão que as criou.

Pré-requisitos: criatura flagelada ou cria dracônica, tamanho Médio ou maior, 5 ou mais DV.

Benefício: quando uma criatura com este talento sofre dano por uma arma branca de corte ou perfuração, o oponente que causou o dano deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Reflexos contra CD igual a 10 mais metade dos DV da criatura, ou receberá um espirro de sangue cáustico. Aqueles que são bem-sucedidos no teste de resistência não sofrem nenhum efeito, enquanto que aqueles que falham sofrem 1d6 pontos de dano de ácido, mas 1d6 pontos de dano adicional por categoria de tamanho da criatura acima de Médio. Este sangue não causa dano à arma usada no ataque.



flagelo dracônico, não alguma espécie nova ou ainda desconhecida. Nunca havia visto o flagelo em primeira mão, mas as suas lições sobre o fenômeno parecem apresentar a única explicação lógica. Imagino se eles serviam a um único mestre; será que o terror que os khadoranos chamam de Halfaug retornou? Por enquanyo, ficarei com os nyss, aprenderei o que puder, e escreverei quando tiver chance. Não acredito que meus captores queiram o meu mal, pretendendo empregar minha habilidade de tradução. Qualquer auxílio que o senhor puder providenciar nesse assunto seria muito apreciado. Toda sorte ao senhor em quaisquer viagens vindouras, professor.

Saudações de seu aluno,

Lynus Wesselbaum,
professor assistente

TALENTOS FLAGELADOS

Alguns tipos de flagelo dracônico apresentam poderes sombrios de transformação, permitindo que aqueles que sobrevivem aos mortíferos efeitos iniciais sofram mutações, assumindo terríveis novas formas. Esses talentos para monstros podem ser aplicados a Crias Dracônicas ou a criaturas com o modelo Flagelado, adquirido através do consumo de sangue de dragão (*Monstronomicon*, páginas 69 a

OS ENCONTROS PENDRAKE

Publicado originalmente na No Quarter Magazine Nº 7,
em julho de 2006.

SEGREDOS DOS DRUIDAS

Caro professor, lamento informar-lhe de que as coisas não ocorreram de acordo com o plano. A expedição de estudantes à Mata Reluzente para observar os refugiados trollóides em seu habitat natural fracassou, de modo muito sangrento. Vários estudantes estão mortos ou desaparecidos, mas eu consegui descobrir seu destino macabro. Espero que esta carta encontre-o em segurança, em

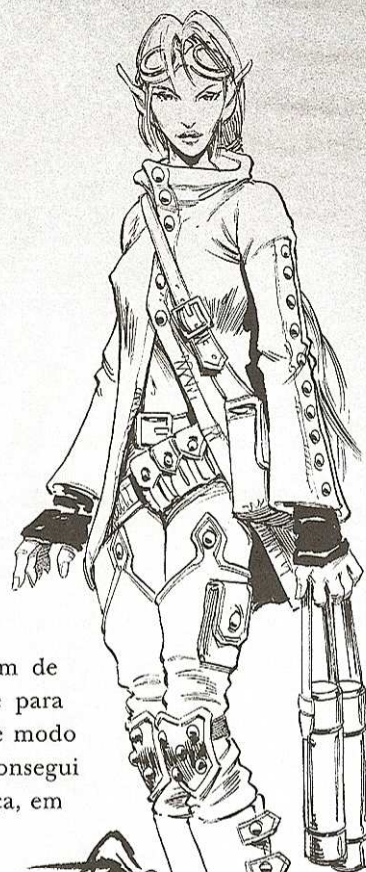
Corvis, pois os ermos agora estão repletos de perigos apavorantes.

Tudo começou quando deixamos as brumas da Floresta do Viúvo e a Estrada Norte para os terrenos mais altos da Mata Reluzente. A

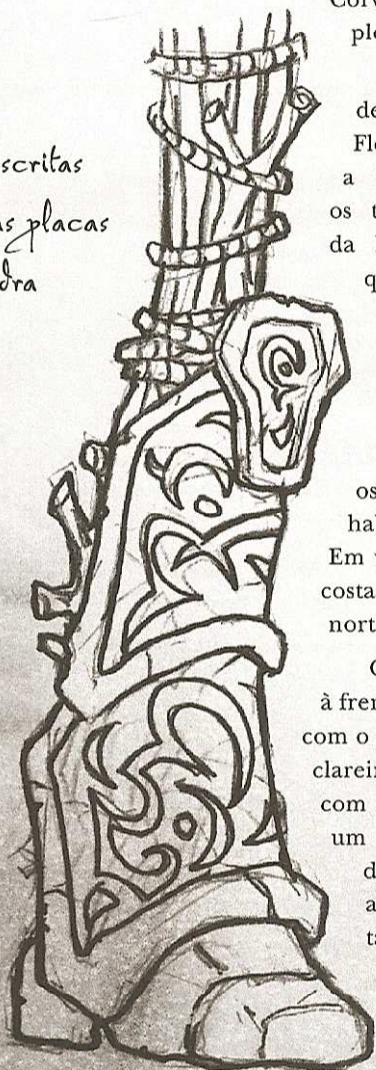
quilômetros da confortável vida na universidade, os estudantes voltaram-se a mim, para que os guiasse através da vegetação cada vez mais emaranhada e espessa, em direção aos acampamentos trollóides que esperávamos observar.

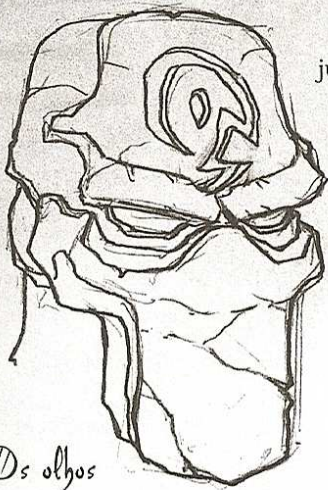
Deixe-me dizer, senhor, que me parece típico de sua raça pensar que todos os iosanos são mestres das regiões selvagens. A sugestão de que possuo alguma habilidade simplesmente por meu sangue, e não por experiência, é repugnante. Em vez de repreendê-los, lembrei-me de suas lições, e mantive o sol poente às costas, procurando o pico do distante Monte Shyleth Breen, como nosso guia ao norte e leste, e aos acampamentos.

O que aconteceu em seguida pegou-me de surpresa. Um dos estudantes estava à frente, como batedor, um rapaz entusiasmado e ansioso, de meros dezoito anos, com o pitoresco sobrenome Brilhasol. Ele veio a mim, dizendo ter descoberto uma clareira à frente, cercada por estranhos e antigos obeliscos de pedra, decorados com marcas impressionantes. Os alunos empurraram Brilhasol para o lado, cada um corajosamente apressando-se para vislumbrar essa descoberta. As palavras dele trouxeram-me à mente seu aviso, professor: "Cuidado com qualquer coisa antiga, porque existe uma razão pela qual ela foi deixada em paz". Lembrei-me também de suas muitas histórias sobre os destinos dos idiotas que ignoraram esses objetos, e da sua advertência: "São chamadas de marcações por um bom motivo!".



Runas inscritas
em todas as placas
de pedra





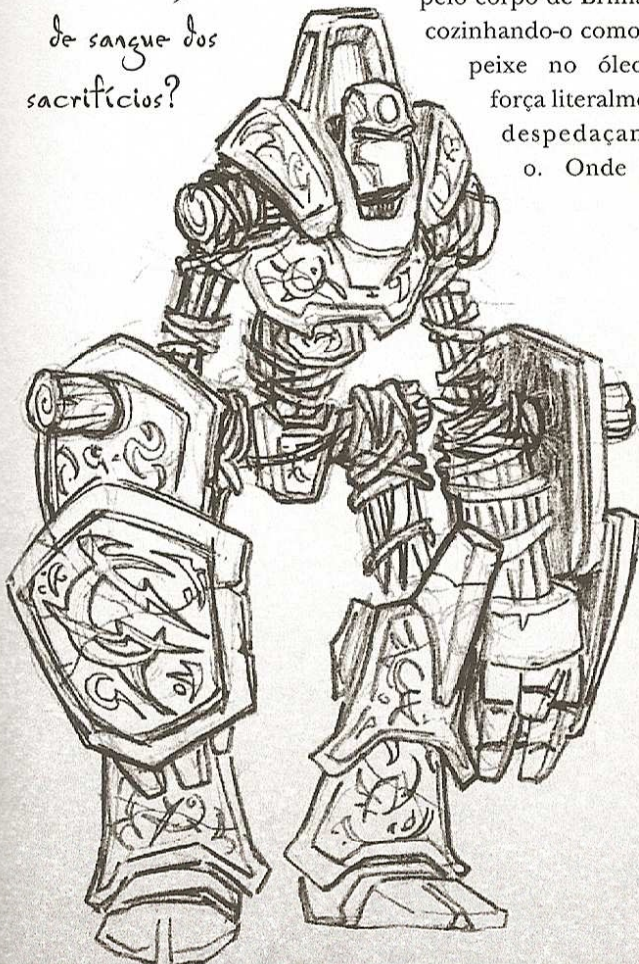
Os olhos
brilham quando
em atividade

poderosa força da natureza havia-nos prendido na clareira, como peixes-dragão em um barril.

O que aconteceu a seguir deixou todos em pânico — exceto eu, é claro. O jovem Brilhasol correu em direção à parede, sem dúvida ansioso por testar seus poderes de feitiçaria. Antes que pudesse finalizar seu encantamento, um raio farpado de luz esverdeada emergiu de seus pés, e subiu ao céu. Não horrorizada, mas com o olho clínico

que o senhor cultivou, eu vi o relâmpago sendo canalizado pelo corpo de Brilhasol, cozinhando-o como um peixe no óleo, a força literalmente despedaçando-o. Onde seu

Amarras encharcadas
de sangue dos
sacrifícios?



sangue ensopou o chão, a relva eclodiu em crescimento. Primeiramente, pensamos que a feitiçaria havia tido o efeito reverso, mas em segundos a verdade foi conhecida, já que primeiro um, depois outro estudante foi atingido pelo feroz relâmpago verde.

Desnecessário dizer, isto foi assaz alarmante, e estive certa de que deparávamo-nos com a extinção. Inexplicavelmente, os relâmpagos cessaram, e duas criaturas gigantescas que eu reconheci das descrições do professor aproximaram-se lentamente, vindas da floresta — eram vigias do ermo. Antes que eu pudesse fazer mais do que gritar “Parem!”, os construtos agarraram os dois estudantes remanescentes e logo sumiram em meio às árvores. Não tive escolha a não ser segui-los, usando meu talento inato para passar despercebida.

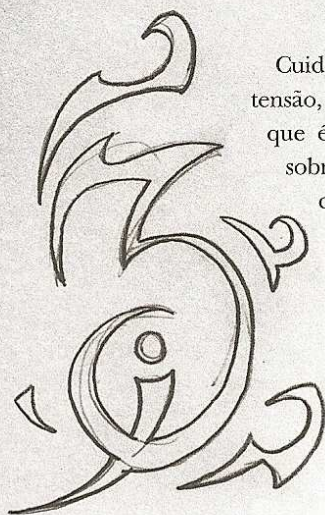
Os longos passos dos construtos logo deixaram-me para trás, e eu não enxergava rastros de sua passagem, a despeito de seu tamanho e peso. Pensando com rapidez, consegui usar um encantamento para observar onde eles estavam, usando como foco as familiares vestimentas de um de meus alunos. Segui sua pista através deste estratagema. Encontrei o mais improvável e desconcertante platô.

Reunidas perante mim estavam algumas figuras vestidas de preto, e percebi que estava na presença de druidas, os únicos capazes de criar esses poderosos guardiães de pedra. No chão, entre eles, estavam pedras cuidadosamente entalhadas e inscrites, similares àquelas presas ao vigia-do-ermo mais distante. Pilhas de lenha amarrada com cordas estavam entre as pedras, e percebi que eu seria testemunha de uma cerimônia de fabricação. Um dos estudantes capturados foi levado até lá, carregado pelos druidas até o centro, enquanto um deles sacava uma lâmina. Percebi que eles pretendiam sacrificá-lo.

Postura
humanóide



Enquanto eu invocava meu poder, com a intenção de distraí-los ou interrompê-los com qualquer magia que pudesse reunir, outros vieram ao meu auxílio, inesperadamente. Grandes formas emergiram das árvores, e eclodiram os estouros ensurdecedores de tiros de pistola. Percebi que era um grupo de trollóides bem armados, como aqueles que nós devíamos observar, claramente com suas próprias desavenças com os druidas. Não tenho idéia de como meu aluno sobreviveu ao embate. Trolls verdadeiros estavam com os trollóides, uma visão aterrorizante, mas foram mandados contra o vigia-do-ermo, e fui capaz de permanecer escondida. Consegui me esgueirar até meu aluno desgarrado e apanhá-lo, abrigando-me atrás de uma árvore. Os trollóides acabaram vitoriosos, sofrendo baixas mas expulsando os druidas sobreviventes de volta à floresta.



Cuidadosamente, mostrei-me. Houve tensão, mas fui capaz de convencê-los de que éramos amigos, e descobrir mais sobre a situação na região. Os detalhes completos desta conversa terei de fornecer mais tarde mas, em essência, esses trollóides haviam sido repetidamente atacados por druidas, e sofrido vários raptos. Estou convencida de que sangue é usado como auxílio na criação daqueles poderosos construtos animados. Consegui apenas recuperar um único de meus estudantes. Mandeí o sobrevivente de volta com esta mensagem, incluindo anotações reunidas durante meu estudo.

Escrevo esta em um acampamento trollóide na Mata Reluzente, mas nada aqui é como o senhor esperava. Em resumo, esta floresta é agora uma zona de guerra. Os nativos da Floresta dos Espinhos e dos Emaranhados estão solidamente entrincheirados contra as incursões skorne, vindas do leste. Mais terrível é o fato de que este outro inimigo, os druidas, castigam seus flancos, em ataques isolados mas devastadores. Este não é um lugar para os fracos de coração, e devo admitir minha admiração por esses trollóides, a despeito de seus modos primitivos.

Altura
impressionante



VIGIA-DO-ERMO ELEMENTAL

Construto Grande (Construto Elemental)

Dados de Vida:	8d10+30 (74 PV)
Iniciativa:	-1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	24 (-1 tamanho, -1 Des, +12 natural, +4 escudo), toque 10, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+6/+16
Ataque:	corpo-a-corpo: pancada +11 (1d8+6)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: 2 pancadas +11 (1d8+6)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	golpe elemental
Qualidades Especiais:	<i>ampliar plantas</i> , características de construto elemental, convocar vigias, escudos de pedra, fertilizar, forma de pedra, redução de dano 10/mágica, sentido sísmico 36 m, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +1, Von +4
Habilidades:	For 22, Des 9, Con -, Int -, Sab 15, Car 1
Perícias:	Esconder-se +10*, Observar +6**, Ouvir +6**
Talentos:	-
Ambiente:	qualquer
Organização:	solitário
Nível de Desafio:	7
Tendência:	sempre Neutro
Progressão:	7-9 DV (Grande), 13-20 DV (Enorme)

*Um vigia-do-ermo recebe +15 de bônus de competência em testes de Esconder-se graças à habilidade Sombra Maior de seus escudos de pedra.

**Um vigia-do-ermo recebe +4 de bônus racial em testes de Observar e Ouvir.

Espero que o senhor não ache demasiadamente inapropriada minha aceitação desta tarefa, pois ela me traz para perto de minha terra natal. O mundo mudou muito desde que atravessei os Portões da Bruma para as terras humanas. Cada vez mais, ao longo dos últimos anos, desejei retornar e visitar parentes e amigos que deixei para trás. Não pretendo ficar em Ios, e não estou certa quanto à recepção que terei. Embora não seja uma exilada, sei que os iosanos não aprovam aqueles que se aventuram nas cidades humanas, e é possível que eu encontre uma recepção gélida. Voltarei a me comunicar assim que puder.

Meus mais sinceros respeitos,

Edrea Jlorryr,
professora assistente

COMBATE

Vigias-do-ermo defendem bosques sagrados e pontos de entrada nos territórios do Círculo de Orboros. Sua construção natural e seu domínio sobre as plantas permite que eles se escondam nas regiões selvagens, onde muitas vezes são confundidos com pilhas de pedras cobertas de vinhas. Alguns vigias-do-ermo são programados para atacar qualquer intruso, enquanto outros simplesmente observam-nos e chamam vigias mais poderosos, para interceptá-los. Antes do combate, os vigias-do-ermo costumam ficar em forma de pedra, escondidos, o que lhes concede o elemento surpresa. Utilizam qualquer rodada de surpresa para convocar vigias e usar *ampliar plantas* para atrapalhar seus oponentes, antes de usar golpes elementais de uma distância segura.

Ampliar Plantas (SM): um vigia-do-ermo pode criar um efeito sobre a vegetação igual à magia *ampliar plantas*, como um conjurador de 8º nível.

Características de Construto Elemental: vigias-do-ermo têm as características descritas na caixa abaixo.

Convocar Vigias (Sob): como uma ação livre, um vigia-do-ermo pode enviar uma mensagem telepática a todos os vigias-do-ermo nas proximidades, ou a seu criador. Esta mensagem pode ser enviada a até 15 km a partir do vigia-do-ermo. Já que o vigia-do-ermo não é inteligente, o conteúdo da mensagem e as condições sob as quais ela é enviada devem ser estabelecidos por seu criador. Por exemplo, o criador pode instruir o vigia a convocar vigias próximos à sua localização atual caso seja atacado. Um vigia-do-ermo pode ter uma convocação condicional por dado de vida.

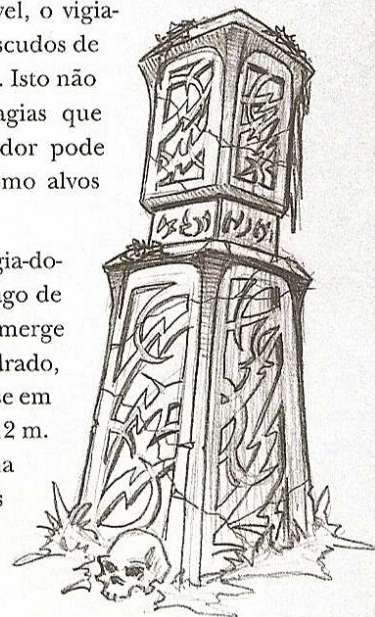
Escudos de Pedra (Ext): os antebraços de um vigia-do-ermo possuem grandes placas de pedra, que servem como

escudos (dureza 8, 90 pontos de vida; cada escudo concede +4 de bônus de escudo em CA). Estes escudos são encantados com a habilidade especial *sombra maior*, que concede +15 de bônus de competência aos testes de Esconder-se do vigia-do-ermo. Os criadores de vigias-do-ermo podem imbuir os escudos com efeitos mágicos adicionais durante sua criação. Um vigia-do-ermo pode atacar sem penalidade, enquanto ainda recebe o bônus por seus escudos de pedra.

Fertilizar (Sob): quando um vigia-do-ermo mata uma criatura corpórea viva com um ataque de pancada ou um golpe elemental, pode usar sua habilidade de *ampliar plantas* como uma ação livre, na área onde a criatura foi morta.

Forma de Pedra (Ext): abrindo mão de todos os seus ataques e ficando imóvel, o vigia-do-ermo pode combinar seus escudos de pedra e receber cobertura total. Isto não concede cobertura contra magias que tenham um alvo; um conjurador pode conjurar uma magia tendo como alvos os escudos de pedra.

Golpe Elemental (SM): o vigia-do-ermo pode invocar um relâmpago de força mágica esverdeada, que emerge do chão e atinge um único quadrado, a até 24 m do vigia, estendendo-se em uma linha de efeito vertical de 12 m. Qualquer um no quadrado ou na linha de 12 m sofre 8d6 pontos de dano de força (teste de resistência de Reflexos contra CD 16 para meio dano).

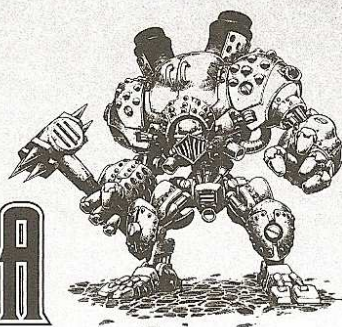


CARACTERÍSTICAS DE CONSTRUTO ELEMENTAL

Um construto elemental é uma criatura construída artificialmente, feita de materiais naturais, como madeira e pedra, sendo animada pelos poderes místicos imbuídos nesses materiais. Construtos elementais são um subtipo de construto, e possuem as características descritas a seguir.

- Valor nulo de Constituição e Inteligência.
- Construtos elementais nunca são inteligentes, e nunca recebem pontos de perícias ou talentos.
- Visão na penumbra e visão no escuro a até 18 m.
- Imunidade a todos os efeitos de ação mental.
- Imunidade a atordoamento, doença, efeitos de morte, efeitos de necromancia, paralisia, sono e veneno.
- Imunidade a dano de contusão, dano de habilidade, dreno de energia, exaustão, fadiga e sucessos decisivos.
- Imunidade a qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude (a menos que o efeito também funcione sobre objetos, ou seja inofensivo).
- Imunidade a todas as magias dos domínios Animal e Plantas. Imunidade a todas as magias que afetem diretamente plantas, árvores ou madeira, assim como a todas as magias de mudança de forma. Alguns construtos elementais recebem imunidade a outras magias.
- Imunidade a morte por dano massivo. Destruidos imediatamente caso seus pontos de vida sejam reduzidos a 0 ou menos.
- Incapaz de recuperar pontos de vida naturalmente, e podem ser consertados apenas por uma habilidade de classe especial, ou através do talento Criar Construto Elemental.
- Não podem ser revividos ou ressuscitados.
- Vulnerabilidade a fogo (sofre 1,5 vez — ou +50% — o dano causado por fogo).
- Podem passar através de vegetação não-encantada livremente, sem serem atrapalhados ou feridos. Não deixam rastros nesse ambiente, e não podem ser rastreados por meios normais.
- Sabem usar apenas suas armas naturais.
- Não sabem usar nenhuma armadura.
- Não precisam se alimentar, dormir ou respirar.

MÁQUINAS DE GUERRA



*Publicado originalmente
na No Quarter
Magazine Nº 5, em
março de 2006.*

OS GIGANTES-A-VAPOR DOS REINOS DE FERRO

O MULO

A necessidade é a mãe da invenção — e, em Cygnar, isso nunca foi mais verdadeiro que durante a febril criação do gigante-de-guerra pesado chamado Mulo. Conflitos de fronteira estavam lentamente aumentando entre Khador e Cygnar já há algum tempo, quando Vladykin o Frenético, supostamente um necromante, assumiu o trono de Khador à força, em 457 DR. Alarmados com as ramificações dessa sangrenta subida ao poder, o Rei Hector BrilhaSol IV e seus generais desafiaram os mekânicos arcanos de Cygnar a criar um gigante-de-guerra que empregasse um canhão de altos explosivos, poderoso o bastante para obliterar o que quer que Khador levasse ao campo de batalha.

Ao longo dos dois anos seguintes, os brilhantes inovadores da Motores do Leste, que tinham provado sua habilidade com o Nômade, em 455 DR, mais uma vez produziram resultados espetaculares, em tempo recorde. O Mulo resistiu ao teste do tempo. A criação do Mulo foi um claro sinal do brilhante futuro reservado aos gênios da Motores do Leste, que apresentaram um singular canhão a vapor, que disparava uma carga de poder explosivo sem precedentes, demolindo formações inteiras com um único tiro, levando o caos às fileiras inimigas. Durante esta era de ouro, esses mekânicos projetaram e construíram muitos gigantes-de-guerra altamente eficientes, incluindo o Encouraçado e o Garra, um gigante ainda utilizado por mercenários hoje em dia.

Embora houvesse canhões instalados em gigantes-de-guerra mais antigos, e nos colossais, a pólvora explosiva de duas partes sempre apresentara obstáculos ao fogo de repetição. Os engenheiros tinham dificuldade em criar um sistema automático de alimentação de cargas explosivas e munição em uma câmara, sem auxílio exterior. Canhões mais antigos exigiam uma equipe para recarregá-los entre um tiro e outro, adicionando complicações ao seu uso contínuo no campo de batalha. A Motores do Leste evitou este problema inteiramente, com uma solução inovadora — em vez de pólvora explosiva, pressão de vapor era usada para impelir os projéteis. Com um projeto pronto em menos de um mês, e um protótipo funcional em três meses, o Mulo desbravou e correu pelo caminho ainda nunca antes trilhado.

As mentes que colaboraram no Mulo, na Motores do Leste, tinham um lema principal: simplicidade. Começando com o chassi do Nômade, a chave do sucesso do Mulo foi o

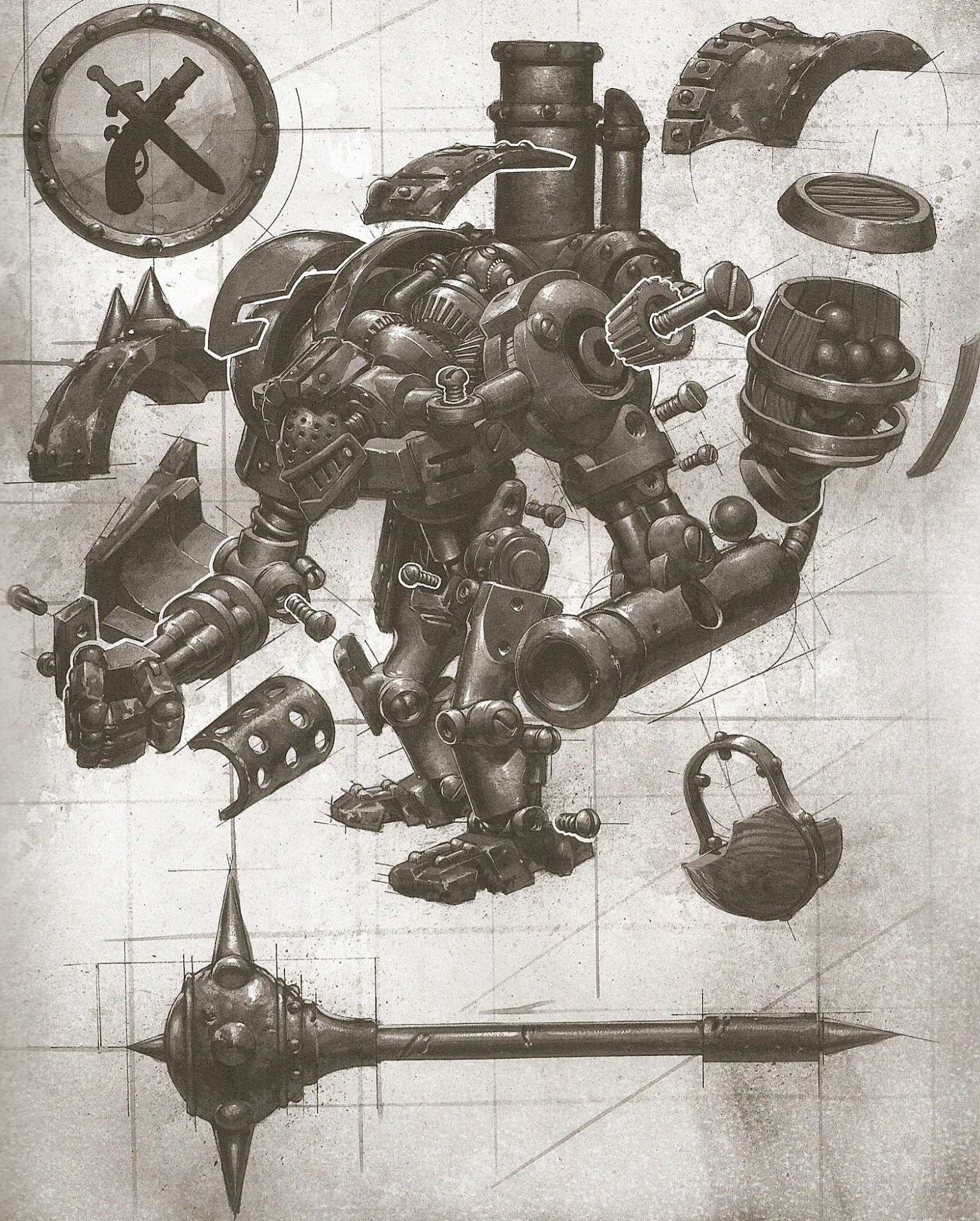
canhão a vapor. Esta arma utiliza a pressão da caldeira do gigante para propelir sua munição através do campo, em um arco. Houve algumas dificuldades iniciais em criar pressão suficiente para obter o alcance desejado, sem romper a caldeira. Os projetistas do Mulo trabalharam nos primeiros protótipos, fazendo todo o possível para aumentar o alcance. No final, o projeto mostrou valer a pena: descartando a pólvora explosiva como propulsor, a pólvora podia ser armazenada na própria ogiva, criando uma explosão singularmente impressionante.

O processo de melhoria do alcance do canhão não transcorreu sem problemas. Em uma manhã límpida, do lado de fora de Corvis, os projetistas reuniram-se em um pequeno grupo, para testemunhar o recém-ajustado canhão a vapor em ação. As mudanças nos canos de vapor foram mais bem-sucedidas do que os engenheiros esperavam. Por um acidente com o mecanismo de liberação, o canhão não disparou quando ativado, mas reuniu pressão adicional, e finalmente disparou seu projétil muito além do alvo pretendido. Os engenheiros ficaram horrorizados quando o tiro atingiu um pequeno armazém próximo ao campo de tiro, detonando e matando todos lá dentro, inclusive o filho de um engenheiro. Embora trágico, este acidente provou que o novo projeto era capaz de suportar pressão adicional, e tinha alcance suficiente para tornar a arma viável. Era necessário apenas determinar como fazer isso de modo confiável e seguro.

Os mekânicos conseguiram isso adicionando uma válvula de contenção, que direcionava a energia a vapor das pernas para o canhão, fornecendo um aumento suficiente e confiável na pressão. Depois dos testes, foi determinado que, se o Mulo mantivesse sua posição, podia aumentar seu alcance em quase 50%. Embora o canhão a vapor seja a arma mais característica do Mulo, os projetistas adicionaram uma simples maça de batalha, para esmagar os inimigos quando, inevitavelmente, chagassem perto.

Tendo refinado seu engenhoso projeto, os engenheiros levaram o protótipo a Caspia, para uma demonstração de suas capacidades para o Arsenal Cygnarano, o General Mestre de Guerra e o Rei Hector BrilhaSol. Quando viram o Mulo destruir vários alvos de teste do outro lado do estande de tiro, os líderes militares ficaram impressionados, e o Tesoureiro Real recebeu ordens imediatas de pagar uma pequena fortuna à Motores do Leste, pelas especificações do projeto.

O MULO



Embora a maior parte dos Mulos subseqüentes tenha sido construída pelo Arsenal Cygnarano, em Caspia, alguns foram construídos diretamente pela Motores do Leste, em Corvis, e há quem acredite que estes têm menos problemas de manutenção contínua.

O Mulo foi empregado contra Khador pela primeira vez no mesmo ano em que Ivan Vladikin, o Frenético, foi morto em combate, durante um golpe de estado. Seus sucessores ficaram cada vez mais preocupados, à medida que o Mulo começava a surgir em cada vez mais escaramuças de fronteira. Cygnar manteve sua superioridade à distância, até o desenvolvimento do primeiro Destruidor khadorano, em 480 DR.

O homem que subiu ao trono após Vladikin era seu oposto em todos os sentidos. O Rei Mikhail Vanar não era um homem forte, mas era inteligente, e escutava seus

conselheiros. Fez grandes reformas militares para resolver a disparidade entre a tecnologia de Khador e a de seus rivais. Seus planos a longo prazo incluíam desenvolvimentos que levaram ao primeiro dos Destruidores khadoranos. Infelizmente, o Rei Mikhail morreu de uma doença infecciosa (a Maldição de Vladikin) antes de ver seus planos darem resultado por completo. Este primeiro Destruidor

fez muito para igualar as condições nos contínuos conflitos de fronteira entre Khador e Cygnar. A Guerra da Floresta dos Espinhos, de 510 a 511 DR, foi o primeiro grande conflito entre os Mulos de Cygnar e os Destruidores de Khador, um grande embate de máquinas com ogivas explosivas que varriam as fileiras de homens de ambos os lados. Alguns estrategistas acreditam que Cygnar conseguiu vencer a guerra a despeito de sua inferioridade numérica em grande parte devido ao serviço de tantos Mulos, enquanto Khador ainda não produzira uma quantidade suficiente de Destruidores, e dependia muito de seus Furiosos.

Depois da Guerra da Floresta dos Espinhos, o Mulo continuou a servir a Cygnar, em campos de batalha através dos Reinos de Ferro. Durante esta época, várias grandes mentes do Arsenal Cygnarano conspiravam para desencadear uma série de eventos que levaria à desativação do Mulo do serviço militar de Cygnar.

Apenas um século mais tarde, em 564 DR, o Defensor foi apresentado pelo Arsenal Cygnarano como o próximo estágio no desenvolvimento de gigantes-de-guerra do reino. Alguns afirmam até hoje que o Defensor não é, na verdade, superior ao Mulo, representando apenas uma mudança filosófica entre os generais de Cygnar. O Defensor representava uma maior ênfase em alcance e precisão do fogo de apoio à distância de Cygnar, assim como a tentativa de criar um canhão que não causasse tantas baixas acidentais. Sem dúvida, as grandes cargas explosivas do Mulo podiam despedaçar aliados com a mesma facilidade com que destroçavam inimigos, especialmente no tumulto de um campo de batalha enfumaçado. Uma importante consideração secundária era o tempo de manutenção necessário para o velho gigante-de-guerra, que exigia

DADOS TÉCNICOS

Chassi: Mulo (gigante-de-guerra pesado)

Data Inicial de Serviço: 459 DR
(desativado por Cygnar em 582 DR)

Altura: 3,7 m

Peso: 8,1 toneladas

Velocidade Máxima: 18 km/h

Espessura da Armadura: placas rebitadas de 5 centímetros de espessura

Capacidade de Carga: 975 kg

Carga Máxima: 1.450 kg

Capacidade Ideal da Caldeira: 40 galões (aproximadamente 150 litros)

Capacidade de Combustível: 120 kg de carvão

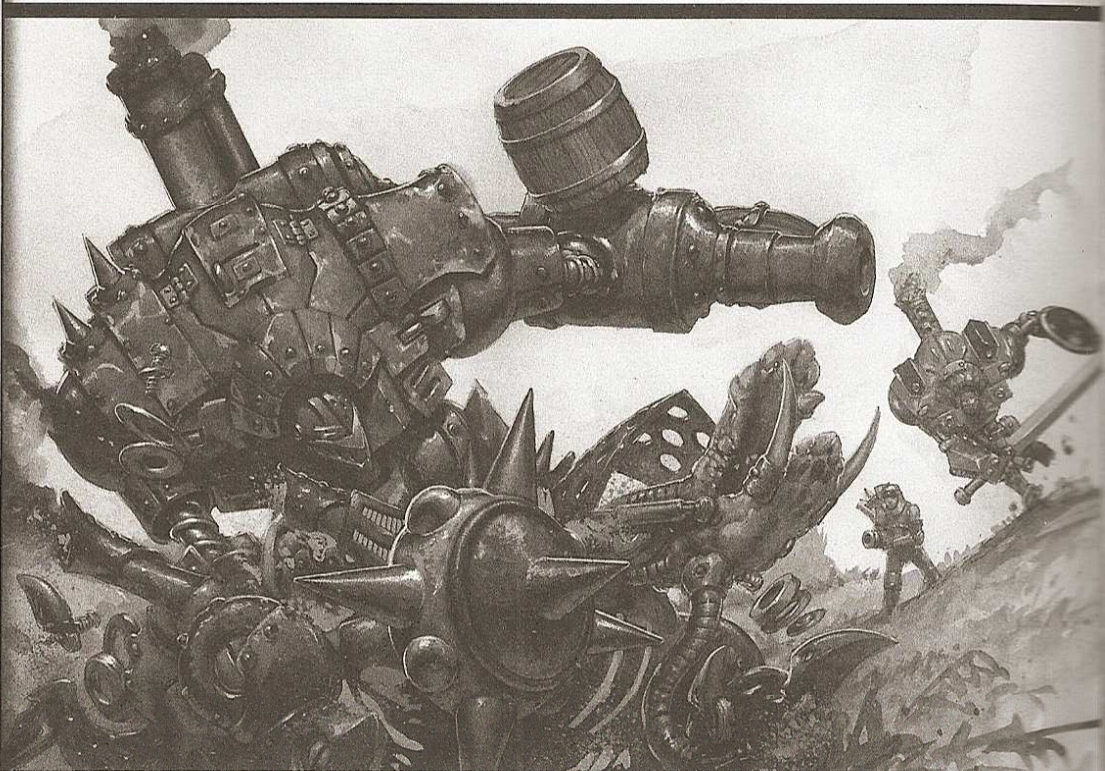
Consumo de Combustível: 6 horas de trabalho geral, 1 hora em combate

Anotações do Projetista: "Aposto no Mulo contra qualquer coisa que os 'gênios' em Korsk ou Caspia tenham enjambrado. Com pressão de vapor suficiente, você consegue mover uma montanha."

— Bordon Martelo-Vermelho, Motores do Leste

Recomendações de Batalha: "Às vezes, a explosão atinge o ponto perfeito, derrubando todos nas proximidades sobre seus traseiros, do outro lado do campo de batalha!"

— Sam MacHorne



atenção amorosa e constante de seus mekânicos. Embora o custo de manutenção do sistema de vapor nunca tenha sido elevado — as peças eram baratas e acessíveis — as forças armadas de Cygnar estavam dispostas a pagar por peças mais caras e modernas, que exigiriam menos tempo de cuidado. Os homens em serviço estavam bastante satisfeitos em fazer a transição para o sucessor mais moderno.

O Mulo continuou em uso militar por mais 18 anos, antes de ser desativado em 582 DR, depois de Mulos individuais serem gradualmente substituídos por Defensores nas guarnições. Quando o último Mulo foi desativado, em Corvis, sua cidade natal, o gigante-de-guerra servira por um inédito período de cento e vinte e três anos. Este é o mais longo tempo de serviço de um chassi na história de Cygnar, superado apenas pelo Furioso de Khador, em todos os Reinos de Ferro.

O Mulo sobreviveu como um dos mais populares gigantes-de-guerra entre companhias mercenárias — letal em combate, igualmente eficaz com armas brancas ou de longa distância. Fora de combate, o Mulo é equipado com diversos pontos de reboque, para carga. Companhias mercenárias que precisam ficar em movimento apreciam este aspecto do Mulo. Também é extremamente barato consertá-lo e mantê-lo, embora, como qualquer outro gigante-de-guerra velho, ele exija manutenção contínua, especialmente em seu encanamento de vapor. O fato de que ele não precisa de pólvora explosiva para disparar seus projéteis torna seu custo de operação muito atraente. Alguns afirmam que o Mulo oferece a melhor relação custo-benefício de qualquer gigante-de-guerra pesado disponível fora do exército, e esta é uma razão pela qual muitos desses velhos gigantes são mantidos com carinho por seus orgulhosos donos. A confiabilidade do Mulo, e o poderoso chute (ou coice) que lhe valeu o nome, parecem prontos para levar adiante sua tradição de quase cento e cinquenta anos, para as próximas décadas, nas guerras dos Reinos de Ferro.

COMBATE

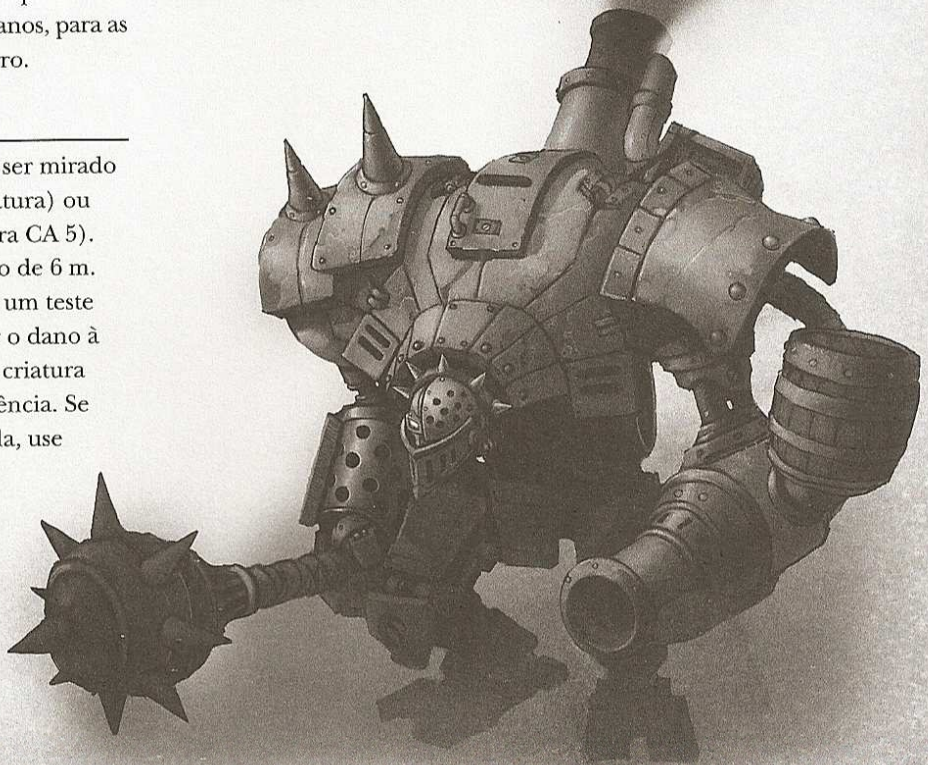
Canhão a Vapor (Ext): um tiro do canhão pode ser mirado em uma criatura específica (contra a CA da criatura) ou em uma interseção da matriz de combate (contra CA 5). A explosão causa 4d10 pontos de dano num raio de 6 m. Qualquer um no raio da explosão tem direito a um teste de resistência de Reflexos (CD 15) para reduzir o dano à metade. No entanto, se o tiro for mirado numa criatura e atingi-la, ela não terá direito ao teste de resistência. Se o tiro for mirado numa interseção e não atingi-la, use as regras de projéteis de área (*LRB I*, pág. 158) para determinar onde ele irá explodir. O incremento de distância do canhão a vapor é de 12 m. O canhão pode ser disparado uma vez por rodada, e seu reservatório pode armazenar até 12 tiros.

Pressão de Vapor (Ext): como uma ação de rodada completa, o Mulo pode fazer um tiro de alta pressão, aumentando o incremento de distância do canhão a vapor para 18 m.

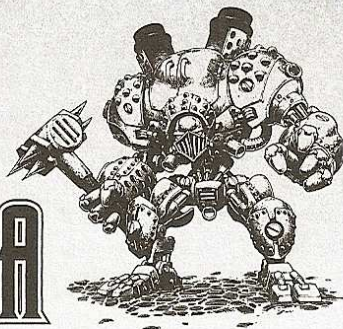
O MULO

Construto Grande (Gigante-a-Vapor, Mekânico)

Dados de Vida:	18d10+30 (129 PV)
Iniciativa:	-1
Deslocamento:	7,5 m (5 quadrados)
Classe de Armadura:	24 (-1 tamanho, -1 Des, +16 natural), toque 8, surpresa 24
Ataque Base/Agarrar:	+13/+27
Ataque:	corpo-a-corpo: maça de batalha +22 (2d8+10); ou à distância: canhão a vapor +11 (4d10)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: maça de batalha +22/+17/+12 (2d8+10); ou à distância: canhão a vapor +11 (4d10)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	pressão de vapor
Qualidades Especiais:	características de construto, características de gigante-a-vapor, redução de dano 10/ aço serric, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +5, Von +6
Habilidades:	For 30, Des 9, Con -, Int 8, Sab 11, Car 1
Perícias:	-
Talentos:	-
Nível de Desafio:	11
Tendência:	sempre Neutro

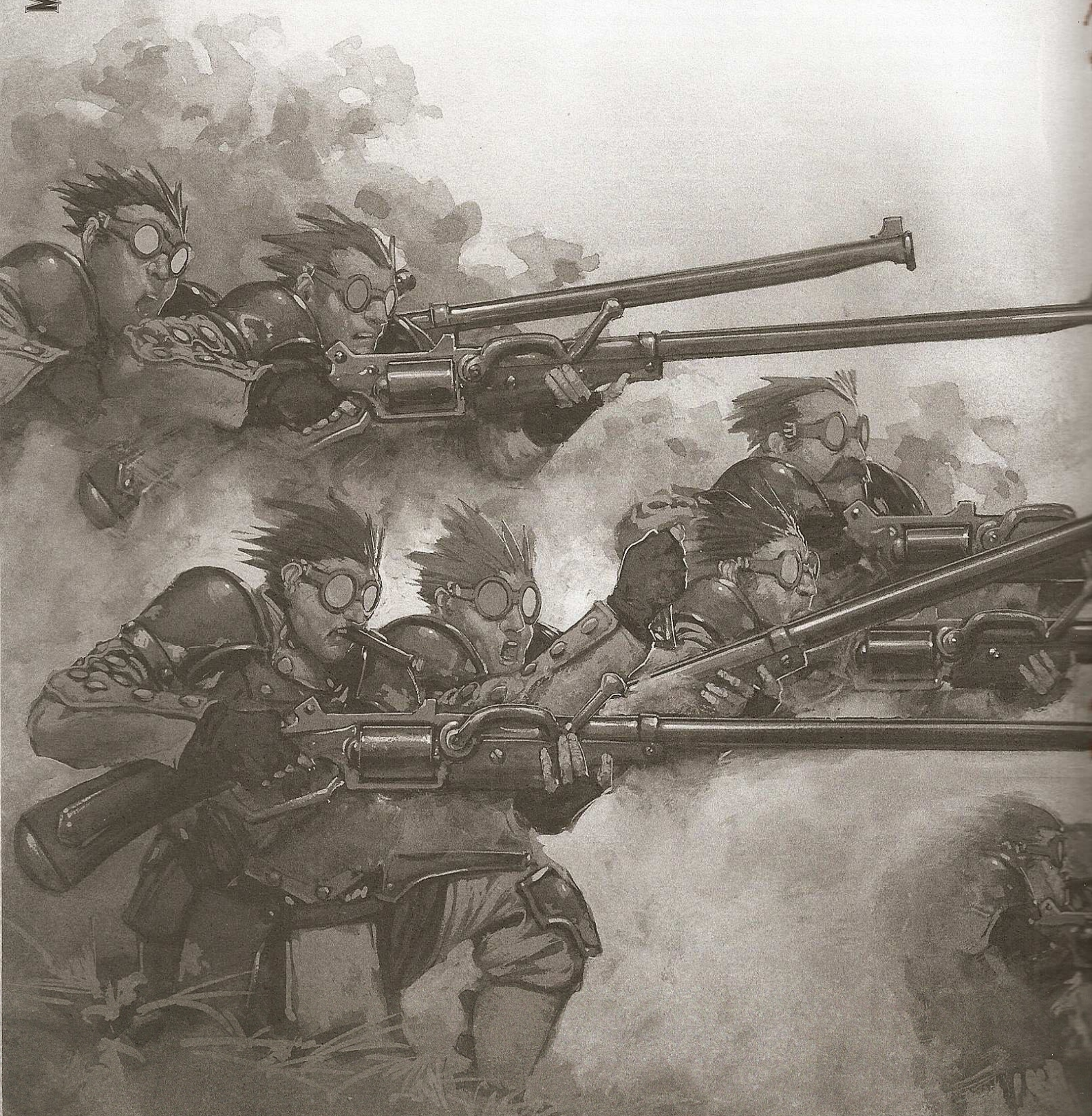


MÁQUINAS DE GUERRA



*Publicado originalmente
na No Quarter
Magazine Nº 2, em
agosto de 2005.*

OS SOLDADOS DOS REINOS DE FERRO



OS ESPINGARDEIROS CYGNARANOS

A reputação dos Espingardeiros Cygnaranos de habilidade e experiência precede-os onde quer que suas ordens os levem. Linhas duplas de tiro dessas tropas amplamente utilizadas podem descarregar uma chuva de balas semelhante a uma parede de chumbo em alta velocidade. Apenas tropas com as mais pesadas armaduras podem resistir a esse ataque por muito tempo, e nem mesmo essas saem ilesas.

Fuzileiros de todo Cygnar vão aos centros de recrutamento em cada grande cidade todos os dias para tentar alistamento nos Espingardeiros. Todos sabem que os Espingardeiros recebem o melhor equipamento, as melhores munições e algumas das melhores oportunidades para avanço. Desde a invasão khadorana a Llael e os subseqüentes ataques em território cygnarano, o recrutamento dobrou, já que patriotas de todo o reino correm para se alistar. Os Espingardeiros recebem treinamento em diversas bases e fortes militares em Cygnar. Desde o início da guerra, esses locais operam à sua máxima capacidade, despejando novas tropas com a maior rapidez possível, enquanto se esforçam para manter a qualidade do ensino.

Uma das mais numerosas e notáveis imagens do Real Exército Cygnarano, os Espingardeiros tornaram-se um símbolo de orgulho do reino.

Novas unidades costumam ser agrupadas ao redor de cidades ou centros de treinamento individuais. É uma boa forma de manter as unidades perto de seus lares e famílias mesmo quando destacadas, e manter a moral das unidades, dando aos rapazes algo próximo e querido para aumentar sua coragem. Muitas vezes, senhores de províncias cygnaranas pagam pessoalmente pelo equipamento dos Espingardeiros de seus territórios — especialmente se as tropas devem guarnecer suas terras. Embora sejam equipados da mesma forma que outros Espingardeiros, os uniformes dessas tropas podem apresentar ligeiras variações. Apenas em tempos de guerra essas unidades são mandadas para longe, para defender seu reino no fronte, sem medo e sem hesitação.

Substituindo os rifles de carga frontal do tempo do Rei Malagant, os Espingardeiros continuam se adaptando aos mais novos e melhores rifles que Cygnar pode criar. Armas e treinamento superiores tornaram-nos o apoio supremo para os pelotões de trincheiras que preenchem os campos de batalha. Os Espingardeiros precisam estar prontos para ficar firmes enquanto seus compatriotas engajam-se em combate perante seus olhos, aguardando a ordem de mirar contra os assassinos de seus irmãos. Disciplina e habilidade separam esses fuzileiros das milícias comuns e, embora possa parecer mais produtivo “atirar à vontade”, como algumas unidades fazem, o Espingardeiro é treinado para disparar apenas quando recebe o comando. Embora, para pelotões de trincheira, possa ser suficiente atingir qualquer lugar em um alvo, os Espingardeiros têm de ser rápidos e precisos — acertando locais exatos em sucessão ligeira. Pode parecer ineficiente ou desperdício exigir apenas os melhores tiros deles, mas qualquer um do outro lado dessa chuva de fogo dirá o contrário.

Os Espingardeiros atuam em diversos papéis. Em tempos de paz, geralmente são utilizados para guarnecer estradas de ferro em construção, cidades e fronteiras. Em tempos de guerra, vão a campo, desferindo saraivadas de fogo em qualquer lugar e a qualquer momento que as ordens ditarem. Treinados para seguir instruções exatas e rigorosas que trariam lágrimas a um olho khadorano, os Espingardeiros são conhecidos por fogo combinado que pode derrubar o gigante do inimigo a enormes distâncias.

Antes do início da guerra, era raro que unidades de Espingardeiros fossem postadas longe de casa. Refletindo

seu papel no campo de batalha, essas tropas usam armadura leve, para máxima eficiência em combate. Normalmente, são vistos apenas com casacos blindados e coletes de talas, e valorizam mobilidade e flexibilidade acima de simples proteção — sem mencionar o custo que seria para a Coroa equipá-los com qualquer coisa mais pesada! Espingardeiros em movimento raramente afastam-se muito de seus oficiais de suprimentos, pois ainda costumam depender de recursos mais do que muitas outras unidades. Com as saraivadas rápidas de munição cara e a constante substituição das partes complexas e muito utilizadas de suas armas, os Espingardeiros recebem vastos recursos e manutenção. Recentemente, tornaram-se tão numerosos e espalhados que representam uma parte significativa do orçamento militar de Cygnar.

O objeto mais valorizado dos Espingardeiros, de onde tiram seu nome, é o rifle longo de repetição. Com mais de 1,5 m de madeira entalhada e aço temperado, o rifle longo (ou espingarda) é uma obra em constante progresso, há gerações. Outrora baseada no princípio de tambor giratório, em que tambores pré-carregados eram girados manualmente para se alinhar com uma agulha central de disparo, a espingarda evoluiu. A adição da roda de munição foi uma grande melhora sobre o rifle giratório mecânico mais antigo. A roda de munição reduz muito não só o tempo entre cada tiro, como também o tempo de recarga.

O conceito da roda de munição é simples. Vários tiros são carregados em uma roda cilíndrica que abriga de quatro a seis tiros. Utilizando uma alavanca longa ligada à base da roda, o Espingardeiro pode facilmente alinhar o próximo espaço da roda para ser disparado, com um simples movimento pré-calculado da alavanca. Colocar a roda em posição de tiro em situações de combate costumava ser uma tarefa muito difícil, e assim duplas de Espingardeiros ajudavam um ao outro em um padrão de tiro-cobertura-recarga-tiro, que permitia a um deles recuar enquanto o parceiro atirava, e vice-versa. Isto continuou até a invenção e adição do guindaste de ombro, uma semi-esfera de couro acolchoado sob o ombro de apoio do Espingardeiro. O guindaste mantinha suspensa a coronha da espingarda com o próprio peso do corpo do soldado, liberando uma mão para girar a manivela. Foi uma invenção simples e engenhosa, e a liberdade que valeu aos Espingardeiros tornou-a inestimável.

Cada Espingardeiro carrega uma bandoleira de munição com seis a dez tiros extras, para serem carregados no rifle. Isto pode ser feito manualmente, mas os veteranos preferem ter pelo menos uma roda de munição carregada de reserva. São necessários alguns minutos para recarregar uma roda de munição da maneira certa, e limpar uma roda gasta até o padrão exigido pelo exército de Cygnar pode levar o dobro do tempo, dependendo da condição geral da arma e da

CONSIDERADO PESADO E DESAJEITADO, O RIFLE LONGO DE REPETIÇÃO É O MELHOR AMIGO DO ESPINGARDEIRO EM CAMPO. MUITOS TRATAM-NO MELHOR DO QUE TRATARIAM UMA BELA DAMA.



RIFLE LONGO DE REPETIÇÃO

O rifle longo de repetição dos Espingardeiros é um modelo militar de cano longo, projetado para tiros rápidos e confiáveis. A principal diferença funcional da arma com relação a outros rifles longos é a grande roda (às vezes chamada de cilindro) que contém furos precisos abrigando a munição da arma. O rifle funciona com um mecanismo robusto de engrenagens, que fica pronto e engatilhado quando o cilindro é girado, para carregar um tiro alinhado com o cano. Um rifle longo de repetição carregado pode ser disparado 6 vezes antes de precisar de recarga. Recarregar o rifle exige uma ação padrão por câmara a ser recarregada, e um teste de Ofícios (armas de fogo) contra CD 15.

O rifle também pode ser usado como um rifle longo padrão, carregando-se um tiro por vez. O rifle longo de repetição pode usar qualquer munição para rifle longo.

Arma Exótica de Ataque à Distância	Custo	Dano (M)	Decisivo	Incremento de Distância	Peso	Tipo
Rifle Longo de Repetição	2.400 PO	2d6	19-20/x3	48 metros	8 kg	Perfurante

umidade do couro. A maioria dos Espingardeiros não limpa suas rodas quando não precisa, preferindo largá-las para os oficiais de suprimentos em troca de rodas novas!

O casaco longo blindado e as calças de talas do uniforme dos Espingardeiros são leves, reforçados apenas até o necessário. Placas blindadas são inseridas em espaços abotoados ao longo de compridas seções do tecido — as coxas, tornozelos, estômago e peito — até a espessura desejada. Um Espingardeiro designado para uma guarnição urbana sem dúvida usará menos placas de reforço que um colega mandado para a Floresta dos Espinhos, para patrulhar a fronteira khadorana. A maioria dos Espingardeiros espera vencer o inimigo com tiros a longa distância, e reza a Morrow para que seus camaradas mantenham o combate de perto longe deles.

Ainda é possível para eles defender uma boa posição de campo em corpo-a-corpo, e cada Espingardeiro deve passar pelo mesmo treinamento de combate de perto pelo qual passam todos os soldados — empregando espadas robustas, oleadas e afiadas. Alguns Espingardeiros têm orgulho de suas capacidades de combate corpo-a-corpo, não apenas para defender suas vidas mas também o caro equipamento de sua unidade. Alguns chegam a fazer marcas nas bainhas ou cabos de suas espadas, com o número de mortes em combate próximo que acumularam. Este número só é mencionado entre outros Espingardeiros: as outras unidades provavelmente não ficariam impressionadas.

Unidades de Espingardeiros são conhecidas por sua habilidade implacável de despejar quantidades avassaladoras de fogo sobre um ou vários alvos — suficientes para encontrar pontos frágeis em qualquer armadura, ou criar novos. Assim como cirurgiões, planejam e escolhem onde empregar seus

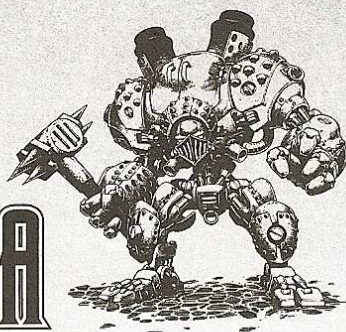
esforços, gritando distâncias e pedidos de alvos uns para os outros em uma cadência rápida de ordens militares.

A coordenação praticada das unidades de Espingardeiros é tamanha que chegaram a criar seu próprio jargão, “espingardês”, para ser usado no campo de batalha. Essas frases gritadas pelo sargento, como “Quero um brejo azedo no bucho do ursão, até ele tossir” ou “Pelas bolas, a um braço de jardineiro”, carregam volumes de informação sobre alvos para a unidade. Por exemplo: ordenar uma “faca na bota de gobber” sobre um inimigo é o equivalente a ordenar a unidade a atirar contra o alvo por trás, na parte de baixo — como um bandido poderia apunhalar alguém. É um código confuso, aprendido através do treinamento rigoroso que os comandantes das unidades exigem, e muitos especulam que é somente através dessas frases aparentemente aleatórias e insanas que os Espingardeiros conseguem esforços combinados tão precisos, sobre o rugido das batalhas atuais de Immoren.

Nas Academias Estratégicas, Espingardeiros aposentados ensinam a oficiais em treinamento como se adaptar a essa cooperação de unidade inteira. Na situação da posição difícil de Cygnar, cercada de inimigos por todos os lados, as unidades de Espingardeiros estão sofrendo baixas pesadas, e assim recrutas verdes e veteranos grisalhos estão sendo remanejados e substituídos. Já que cada unidade tende a desenvolver sua própria variação do “espingardês”, apenas através de ensino geral do padrão básico e uso constante em campo essa habilidade sobreviverá aos conflitos que estão por vir.



MÁQUINAS DE GUERRA



*Publicado originalmente
na No Quarter
Magazine Nº 10, em
janeiro de 2007.*

OS GIGANTES-A-VAPOR DOS REINOS DE FERRO

O VANGUARDA

Se os llaeleses tivessem levado a guerra tão a sério quanto levam seus joguinhos políticos autodestrutivos, aquele ninho de cobras que chama a si mesmo de nobreza ainda poderia governar o reino. Enquanto Cygnar e Khador tinham batalhões de conjuradores de guerra, na época da invasão khadorana, Llael possuía um mero punhado. Por séculos, Llael dependeu de Cygnar e de diversos contratos mercenários para fortalecer seu pequeno e mal-equipado exército. Mesmo assim, nem todos os nobres llaeleses ignoravam esta fraqueza. Alguns esforçaram-se para aumentar o exército durante os reinados dos dois últimos verdadeiros reis. O gigante-de-guerra Vanguarda exemplifica o que poderia ter acontecido, não fossem os esforços do Primeiro Ministro Glabryn para sabotar projetos militares.

Os primeiros dez gigantes-de-guerra modelo Vanguarda saíram das fundições da Fortaleza Cabeça-de-Trovão — quartel-general da Ordem do Crisol Dourado — na manhã de 6 de Malleus, Rowen, no ano de 566 DR. O Rei Rynnard di la Martyn e um grupo de comandantes militares llaeleses e cygnaranos testemunharam a primeira e orgulhosa marcha desses gigantes, acompanhados pelo pai do Vanguarda, o Duque e Cavaleiro Marechal Bastian d'Maxinault. Praticamente um exilado político na época da criação do gigante, d'Maxinault orgulhosamente declarou ao rei e sua corte que aquele era começo de uma nova era na capacidade militar llaelesa.

O Duque Bastian d'Maxinault lutou durante décadas para convencer a coroa de Llael da necessidade de uma nova ordem militar. Discutiu com o monarca estudioso Rei Artys di la Martyn VII e seu Conselho dos Nobres, dizendo que Llael precisava de uma infra-estrutura militar organizada. Desprezado pelo rei e seus adúladores, d'Maxinault viu-se forçado a operar nos limites da legalidade, e organizar seu plano sem a permissão da coroa. O duque acumulou fundos suficientes através de inúmeros projetos menores, e usando as propriedades de sua família, para encomendar em segredo o Vanguarda. Constantemente à beira de um escândalo, o duque esperou para que um novo e mais receptivo monarca assumisse a coroa.

O Vanguarda formou uma pedra fundamental na luta de Bastian para modernizar o exército llaelês. Cygnar há muito negociara para fornecer gigantes-de-guerra a Llael. Em vez de modelos de tecnologia de ponta, os cygnaranos enviavam gigantes mal-montados e sem manutenção, rejeitados por seu próprio exército, que já haviam passado por décadas de serviço e esgotado

DADOS TÉCNICOS

Chassi: Vanguarda (gigante-de-guerra leve)

Data Inicial de Serviço: 566 DR

Altura: 2,6 m

Peso: 3,5 toneladas

Capacidade de Carga: 460 kg

Carga Máxima: 690 kg

Capacidade de Combustível: 80 kg de carvão

Consumo de Combustível: 7 horas de trabalho geral, 1,75 hora em combate

Anotações do Projetista: “Deve ser tão rápido quanto qualquer gigante cygnarano, mas ter mais armadura. Deve carregar tanto pistola quanto lâmina, e ainda fornecer abrigo a nossos mais distintos conjuradores de guerra. Deve servir como guardião e arma contra nossos inimigos.”
— Cavaleiro Marechal Bastian d'Maxinault

Recomendações de Batalha: “Assim como se faz uma finta, deve-se atrair um inimigo com o que parece ser uma carga, ou talvez simples indecisão. Engane o inimigo. Traga-o mais para perto, para a ponta da lâmina. Ele não deve perceber até o último instante que é tarde demais para mudar de idéia.”

— Ashlynn d'Elyse

sua utilidade. Garras, Mulos e Nômades obsoletos e desgastados compunham a maior parte do arsenal llaelês. Poucos desses gigantes podiam fazer frente aos Destruidores e Fanáticos khadoranos.

Aos olhos do Duque d'Maxinault, Llael não mais podia depender da “generosidade” cygnarana para proteger seus soldados no campo de batalha. Ele sabia que gigantes-de-guerra constantemente remendados e reconstruídos aumentavam ainda mais a reputação do exército de Llael como inadequado para combate real. Um exército preparado exigia equipamento moderno, com poder suficiente para deter o imperialismo khadorano. Ao mesmo tempo, ele sabia

que as fundições llaelesas não podiam competir com Cygnar ou Khador na manufatura de gigantes-de-guerra pesados. Assim, decidiu concentrar seus esforços na fabricação de um gigante leve, inédito e inconfundivelmente llaelês.

Dada a falta de suporte do rei e dos nobres mais importantes, que compunham boa parte dos oficiais de alto escalão do Exército Llaelês, d'Maxinault contratou os serviços da Ordem do Crisol Dourado. Esta provou-se uma escolha acertada, já que a Ordem, ansiosa por demonstrar sua habilidade mekânica, desejava expandir suas operações além da fabricação de pólvora explosiva e inovações alquímicas. O Duque d'Maxinault usou seus próprios fundos para, secretamente, encomendar à Ordem Fraternal de Magia córtices militares avançados, que seriam instalados nessas novas máquinas. O Vanguarda foi projetado especificamente para a guerra, sem nenhum resquício dos gigantes de trabalho.

Descartando o estilo dos mekânicos da Motores do Leste, em Corvis, a Ordem construiu o Vanguarda seguindo novas linhas. O duque esperava provar que Llael não mais dependia de sucata cygnarana, e utilizar esse sucesso para alavancar novos projetos de gigantes-de-guerra. Os mekânicos da Ordem do Crisol Dourado consideravam o projeto uma questão de orgulho nacional llaelês, e trabalharam com entusiasmo.

A elegante configuração deste gigante-de-guerra concede-lhe velocidade, agilidade e poder. Os projetistas consideravam essas características essenciais para o papel de combate primário do gigante — defender os raros e preciosos conjuradores de guerra llaeleses. Cada conjurador de guerra receberia dois Vanguardas, que serviriam como escolta de combate. O sonho do Duque d'Maxinault pareceu realizado quando o Rei Rynnard, o Fértil, assumiu o trono. O monarca demonstrava maior vontade de revitalizar as forças armadas do reino. O Vanguarda debutou com grande alarido, e foi enviado para as fortalezas da fronteira oeste. O Rei Rynnard promoveu o Duque d'Maxinault a Cavaleiro Marechal, em parte por seus esforços na inovação de modelos de gigantes-de-guerra.

Infelizmente, o entusiasmo do rei por projetos militares diminuiu, enquanto sua majestade foi distraída, literalmente, por outros casos. O alto custo de produção dos Vanguardas provou-se um problema contínuo, particularmente tendo em vista que

a Ordem do Crisol Dourado nunca pretendia que suas fundições comportassem produção em massa. Outros projetos de gigantes-de-guerra llaeleses raramente passavam do estágio de desenhos no papel, além de um ou outro protótipo.

Uma das características mais notáveis e úteis do Vanguarda é o imenso escudo de corpo que ele carrega em seu braço esquerdo. Essa sólida parede de aço facilmente protege qualquer um que se abrigue atrás do gigante em combate, e serve como arma, com a adição de um engenhoso e compacto canhão de escudo, instalado em sua frente. Uma interface mekânica ao longo do braço esquerdo conecta o canhão ao córtex do gigante, e permite que ele ataque o inimigo enquanto seu conjurador de guerra permanece sob a sombra protetora do escudo.

O Vanguarda usa um poderoso guisarme, similar àqueles utilizadas pelos guardas militares llaeleses. A Ordem forjou cada uma dessas gigantescas armas, usando fino aço anão importado, e elas permanecem afiadas como navalhas, mesmo após golpear espessas placas blindadas. O guisarme provou-se ideal para desencorajar soldados tentando sobrepujar o gigante com



números, já que facilmente divide homens em dois — um fato que muitos soldados de infantaria khadoranos tiveram a infelicidade de descobrir.

O modelo utiliza um córtex classe Arcanum personalizado, modificado especificamente para seu armamento e papel flexível no campo de batalha. Este córtex permite que o gigante demonstre comportamento tático avançado, sabendo quando mudar de postura defensiva para ofensiva, sem ordens explícitas de seu conjurador de guerra. Quem já trabalhou com esse gigante afirma que ele possui uma aptidão surpreendente para antecipar as necessidades do conjurador, e responde perfeitamente a operadores de gigante.

Nas décadas antes da invasão, o Vanguarda realizou serviço excelente em batalhas secretas ao longo da fronteira oeste. Conjuradores de guerra llaeleses demonstraram rapidez de pensamento, empregando o Vanguarda para debelar incursões khadoranas, rebeliões de nobres ambiciosos e até mesmo uma ocasional intrusão de fanáticos menitas, invasores cryxianos e saqueadores trollóides. Esses gigantes-de-guerra serviram com distinção contra a maré inexorável de khadoranos que invadiu Llael. Nos destroços do lado de fora da Fortaleza da Muralha Rubra, jazem inúmeras carcaças de Vanguardas, onde os gigantes resistiram contra Fanáticos, Saqueadores e outros pesos-pesados khadoranos, em uma defesa desesperada.

O Vanguarda tornou-se uma adição vital tanto a companhias mercenárias quanto à Resistência Llaelesa. A Resistência descobriu diversos desses gigantes escondidos, tragicamente armazenados longe da batalha, talvez intencionalmente retirados da defesa do reino por Glabryn. Embora desprezando tal traição, os poucos conjuradores de guerra remanescentes na luta contra a ocupação receberam um vislumbre de esperança com esses recursos. Outros contrabandearam Vanguardas para fora da nação, ao longo do Rio Negro, para Cygnar e Ord, vendendo-os no mercado negro por um belo lucro. O Exército Órdico parece

O VANGUARDA

Construto Grande (Gigante-a-Vapor, Mekânico)

Dados de Vida:	14d10+30 (107 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	23 (-1 tamanho, +1 Des, +11 natural, +2 escudo), toque 10, surpresa 22
Ataque Base/Agarrar:	+10/+21
Ataque:	corpo-a-corpo: guisarme +16 (2d6+7, dec. x3); ou à distância: pistola-escudo +10 (3d8, dec. x3)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: guisarme +14/+9 (2d6+7, dec. x3) e escudo +14 (1d8+3); ou à distância: pistola-escudo +10 (3d8, dec. x3)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m (6 m com guisarme)
Ataques Especiais:	carga de vanguarda
Qualidades Especiais:	características de construto, características de gigante-a-vapor, redução de dano 10/aço serric, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +5, Von +4
Habilidades:	For 24, Des 12, Con —, Int 10, Sab 10, Car 1
Perícias:	—
Talentos:	—
Nível de Desafio:	10
Tendência:	sempre Neutro

especialmente interessado em adicionar mais modernos Vanguardas às suas antiquadas fileiras. Impulsionados por um influxo de armas e armaduras llaelesas, os homens do Rei Baird tomaram gosto por armamento contrabandeado, misturando armas construídas pelo Crisol com suas pistolas e espadas.

O Vanguarda tornou-se um símbolo da Resistência Llaelesa. Em sua ânsia por reclamar cada Vanguarda, os rebeldes chegaram a roubar gigantes de mercenários que não faziam nada para ajudar a causa. Para esses poucos bravos, este gigante-de-guerra representa esperança e rebeldia, e personifica o vigor de Llael.

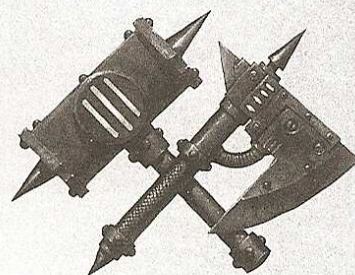
COMBATE

Carga de Vanguarda: durante uma Investida, o Vanguarda pode fazer um ataque à distância com sua pistola-escudo contra um alvo à sua escolha. Ele pode se mover antes e depois deste ataque, desde que a distância percorrida total não ultrapasse sua distância de investida.



FORJA e FUNDIÇÃO

Publicado originalmente na No Quarter Magazine Nº 2,
em agosto de 2005.



A Ordem de Iluminação vem combatendo as insidiosas forças das trevas desde que foi fundada, há mais de 350 anos. Ao longo dos séculos, a Ordem refinou seus métodos e, através de meios arcanos, alquímicos, divinos e mundanos, criou um vasto arsenal de armas e ferramentas.

Até recentemente, a questão da mekânica como uma ferramenta da Ordem de Iluminação era relegada às conjecturas hesitantes de uns poucos acólitos. Então, o Capelão Bowden Langworth (Mag1/Cle3/Mka6) juntou-se às fileiras dos Iluminados, e trouxe consigo uma mescla única de técnicas que combinavam os ancestrais métodos da Ordem de Iluminação com o moderno poder da mekânica.

Tendo temperado sua fé com seu amor pela invenção, Langworth opera alegremente sob os auspícios da Ordem de Iluminação. Ainda encontra resistência e ceticismo entre os mais retrógrados membros da Ordem. Muitas vezes depende da fé dos Adjacentes dispostos a testar suas invenções, antes de abordar a Alto Vigilante em busca de permissão para criar mais delas.

Entre as tradições e mandamentos da Ordem de Iluminação, o virtuoso Bowden defendeu a idéia de que a mekânica moderna pode ajudar os magos Iluminados em campo. Embora muitas de suas invenções mais esotéricas tenham permanecido apenas na teoria, ocasionalmente a Ordem de Iluminação autoriza os planos do sacerdote-mekânico e permite que ele construa um aparelho para servir à causa da Ordem. Com cada sucesso ele prova suas idéias, e reafirma que essa magia pode servir ao bem. Dizem os boatos que ele está procurando por mekânicos aprendizes com quem dividir seus segredos de invenção.

PISTOLA EXECRADORA

A pistola execradora foi a primeira de muitas criações de Bowden para a Ordem de Iluminação. A arma passou por várias mãos dentro da Ordem, sendo entregue àqueles que servem no fio da espada de Morrow, contra cultos e cabalas insidiosos que infestam o reino. A arma é projetada para funcionar tanto como uma arma de fogo padrão quanto como um castigo duro contra as abominações malévolas que espreitam nas mais profundas criptas e sombras.

Os canos superior e inferior da execradora encaixam-se firmemente, entre placas de prata ornamentadas com filigranas e gravadas com preces santas para o usuário — e juramentos de condenação para os malignos. O cabo da pistola é feito de carvalho

branco abençoado, extraído dos bosques do Sancteum em Caspia. A bela arma é literalmente uma obra-prima de construção e projeto, tendo sido criada com amor na própria fundição de Bowden.

A pistola é uma arma resistente e compacta, com o comprimento do antebraço de um homem. Opera como uma pistola militar comum. Sua qualidade excepcional reside na sua capacidade de disparar balas rúnicas de alto calibre, usadas pelos Iluminados quando lidam com seres de além de Urcaen.

Usando um mecanismo de gatilho especial e uma placa rúnica especialmente configurada, a pistola pode imbuir uma bala rúnica com a força de uma magia *arma espiritual*, para formar uma *bala espiritual*.

Quando uma carga rúnica é disparada, a bala é recoberta com uma manifestação de uma força azul brilhante, enquanto acelera rumo ao alvo. Caso a bala acerte, a força mágica também o atinge. A *bala espiritual* causa 1d8+1 pontos de dano adicionais para cada três níveis de conjurador do criador (máximo de +5, no 15º nível), em adição a qualquer dano normal causado pela bala rúnica.

Uma *bala espiritual* ataca como uma magia, e não uma arma. Assim, por exemplo, pode causar dano a criaturas com redução de dano. Como um efeito de força, pode atingir criaturas incorpóreas sem a chance de falha normalmente associada. Caso a criatura atacada tenha resistência a magia, você faz o teste de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador do criador da placa rúnica) contra a resistência a magia quando a *bala espiritual* atingi-la. Caso a criatura resista à *bala espiritual*, o efeito é dissipado.

A pistola pode atirar de um cano a cada vez que o gatilho for puxado, ou pode disparar ambos os canos ao mesmo tempo, contra um único alvo. Quando disparar ambos os



PISTOLA EXECRADORA

canos ao mesmo tempo, faça uma única jogada de ataque, mas jogadas de dano separadas para cada cano.

A arma é configurada para aceitar um acumulador arcano leve (5 cargas) dentro de seu cabo. A cada vez que uma bala rúnica for disparada, uma carga do acumulador é gasta. Caso não haja mais cargas no acumulador, trate as balas rúnicas disparadas da execradora como se houvessem sido disparadas de uma pistola militar comum.

A execradora não pode ser customizada, mas pode ser encantada com magia; foi projetada especificamente para receber habilidades mágicas adicionais.

Componentes: pistola militar obra-prima de cano duplo com customização estética e de precisão, placa rúnica de *arma espiritual*, tomada de carga, gatilho mágico ofensivo.

Evocação (tênue); NC 5°; Criar Item Maravilhoso, Ofícios (mekânica) 4 graduações, Ofícios (armas de fogo) 8 graduações, Conhecimento (religião) 8 graduações, pode ser criada apenas por um conjurador arcano com o talento Iluminado; teste de Ofícios (mekânica) para fusão (CD 19); Preço 14.625 PO; Peso 3,5 kg. Custo da Munição: 10 PO por tiro (munição normal).

INCENSÁRIO DE BOWDEN

Em meio à sombra tenebrosa, nas profundezas da escuridão impenetrável, a luz é muitas vezes a única arma contra criaturas odiosas e profanas. O Incensário de Bowden pode ser facilmente carregado em uma mão, pendendo de



INCENSÁRIO DE BOWDEN

uma corrente robusta conectada a um anel de ferro em seu topo. Duas placas desdobráveis revelam os mecanismos internos do incensário: intrincadas engrenagens e placas giram em torno de uma pequena chama incandescente mantida por um filamento arcano em seu interior.

Uma única carga do acumulador dentro do incensário fornece o equivalente à luz de uma lanterna por até um mês.

O verdadeiro poder do Incensário de Bowden surge quando ele é balançado violentamente por sua corrente — um gatilho específico ligado à corrente do incensário ativa esta função. O resultado é um brilho súbito de luz sagrada. Qualquer criatura dentro de 6 m do incensário é afetada

pelos efeitos de uma magia *destruição sagrada* conjurada no 6° nível (teste de resistência de Vontade contra CD 13 para meio dano; 3d8 de dano para criaturas Más, 6d6 de dano para extraplanares e mortos-vivos Maus, meio dano para criaturas Neutras).

Um único uso do Incensário de Bowden consome 4 cargas do acumulador leve no interior do aparelho.

Componentes: incensário obra-prima, gatilho mágico ofensivo, filamento arcano, placa rúnica de *destruição sagrada*, tomada híbrida.

Evocação (tênue); NC 6°; Criar Item Maravilhoso, Ofícios (mekânica) 4 graduações, Conhecimento (religião) 8 graduações, pode ser criado apenas por um conjurador arcano com o talento Iluminado; teste de Ofícios (mekânica) para fusão (CD 19); Preço 14.450 PO; Peso 2,5 kg.

CONHECIMENTOS ARCANOS DOS ILUMINADOS

Os magos da Ordem de Iluminação recebem magias normalmente reservadas para conjuradores divinos. O talento Iluminado (GPRF, página 161) concede a um mago a habilidade de conjurar versões arcanas das seguintes magias: *ajuda*, *arma espiritual*, *destruição sagrada*, *detectar o mal*, *dissipar o mal*, *marca da justiça*, *proteger outro* e *santuário*.

Os magos da Ordem criam itens mágicos a partir dessas magias, e equipam seus agentes com eles

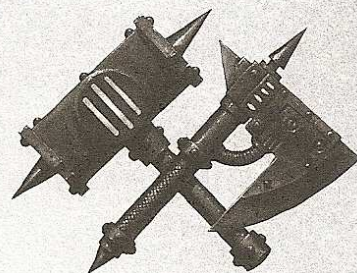
— exemplos são *poções de ajuda*, *armas sagradas* ou *medalhões de santuário*.

Os mekânicos arcanos que se juntam à Ordem podem usar essas magias para criar aparatos mekânicos únicos, como o Incensário de Bowden e a pistola execradora. Siga as regras normais para criação de placas rúnicas e itens mekânicos no *Guia de Personagens dos Reinos de Ferro*, mas aplique os efeitos dessas magias como se fossem arcanas, e não divinas. Como resultado, mekânicos arcanos/magos Iluminados são uma excelente adição a qualquer grupo de caça às bruxas, criando armas e itens que de outra forma seriam impossíveis, mas que certamente são úteis no combate ao mal.



FORJA e FUNDIÇÃO

Publicado originalmente na No Quarter Magazine Nº 6,
em janeiro de 2006.



Existe uma misteriosa liga metálica rhúlica, que permite uma sinergia ímpar entre um mago-pistoleiro e sua arma — conhecida como aço-arcano. A olho nu, parece igual ao aço comum, mas os magos-pistoleiros podem sentir a diferença com um toque. O material tem uma sintonia quase mística com as energias arcanas. Apenas armas de fogo feitas desta liga permitem aos magos-pistoleiros atingir seu potencial completo.

CONGLOMERADO CABEÇA-DE-FERRO

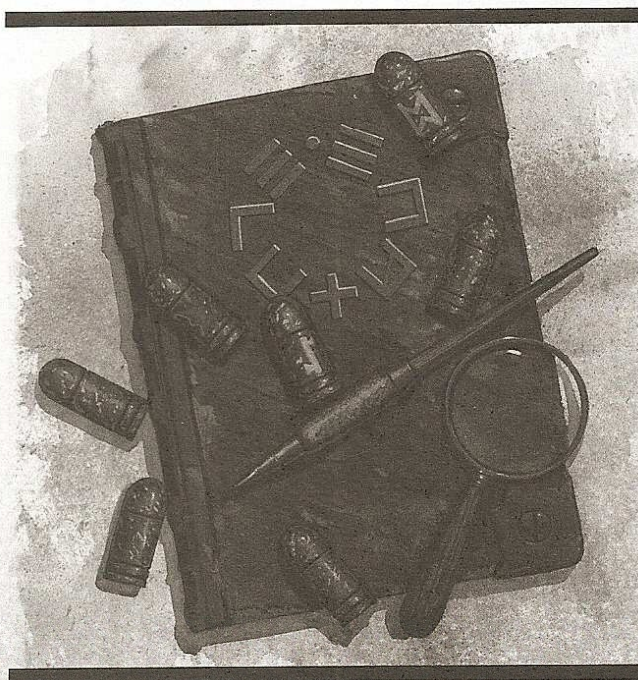
Assim como o aço serric, a fórmula do aço-arcano é um segredo industrial, embora, neste caso, seja compartilhado pelos clãs de Rhul e por aqueles que vivem no Conclave Cabeça-de-Ferro em Cygnar. Pistolas-arcanas tornaram-se a marca registrada dos clãs do Conclave, que se juntaram com um clã em Ghord para criar o Conglomerado de Metalurgia e Fundição Cabeça-de-Ferro (encurtado para Conglomerado Cabeça-de-Ferro). Este conglomerado controla a produção de aço-arcano em Immoren ocidental. Os únicos dois lugares equipados para produzir essa liga ficam em Ghord e em Cabeça-de-Ferro, com a maior parte das pistolas-arcanas sendo construídas em Cabeça-de-Ferro. Embora localizado no coração de Cygnar, o Conclave tem acordos que preservam a condição de cidadãos rhúlicos de seus membros. Isto permitiu ao Conglomerado forjar uma relação lucrativa e única com o exército de Cygnar.

A metalurgia é uma arte muito respeitada entre os anões — muitos ferreiros rhúlicos já tentaram desenvolver metais próprios ou ligas com propriedades únicas. O clã Forjabrasa, de Ghord, é um exemplo — uma família de prestígio, conhecida por seus metalúrgicos excepcionais, com uma relação antiga com o Clã de Pedra Odom, que lidera os magos do Ramo de Odom. O clã Forjabrasa estava tentando criar uma liga melhorada, para ajudar na produção de córtices robustos e cada vez menores.

Uma evolução ocorreu como resultado de disputas entre clãs, em 280 DR, quando um clã concorrente impediu o acesso do clã Forjabrasa ao carvão e coque necessários para refinar as ligas metálicas. O senhor do clã Forjabrasa proclamou que iria criar um novo aço, sem depender do carbono vindo do carvão e coque; voltou-se a materiais exóticos para fortalecer o ferro. Com grande custo, criou uma nova liga de aço, com um ponto de fusão consideravelmente mais alto, que exigia um difícil e extenso processo de liga. Este material respondeu especialmente bem a energias arcanas, mas séculos se passaram antes que suas propriedades fossem completamente exploradas. O custo de sua manufatura tornou-o uma

alternativa interessante mas cara para um dos componentes vitais dos córtices em Rhul, usado apenas em uma minoria de córtices. Apenas aqueles que precisavam ficar em contato com temperaturas mais altas que o normal (como os de gigantes-a-vapor muito pequenos) utilizavam a nova liga.

Enquanto isso, o Clã Grauss estava ocupado com um empreendimento sem relação alguma com isso tudo, muito ao sul, nas terras dos homens. Este clã estava entre os primeiros a realizar o êxodo de Rhul, nos anos 200, atraído pelos ricos recursos inexplorados das Montanhas da Muralha da Serpente. Os Grauss entraram em aliança permanente com o Clã Derigur, um clã minerador local, para assegurar acesso a ferro e outros metais e minerais. Os Grauss fizeram um nome para si mesmos, como ferreiros ímpares, capazes de trabalhos refinados que utilizavam ligas incomuns. Com o tempo, amalharam uma reputação como fabricantes de armas de fogo e canhões. As pistolas ornamentais de bronze Grauss ainda atingem altos preços entre aqueles que procuram armas exóticas.



O processo de liga exige crisóis mekânicos superaquecidos, e fornalhas com aplicações precisas de calor e ar, além de uma seqüência de tempero igualmente precisa.

A demanda por armas refinadas e outros itens de fabricação anã aumentou tremendamente depois da criação da Estação Cabeça-de-Ferro e da chegada da estrada de ferro à área, em 577 DR. O comércio entre Caspia e os conclaves de Orven e Cabeça-de-Ferro aumentou, o que beneficiou ambos. A reputação dos Grauss e Derigur alcançou os ouvidos das cabeças militares no exército de Cygnar, que vinham enfrentando um problema duradouro. Os clãs foram contratados pela Academia Estratégica para desenvolver uma pistola que pudesse suportar desgaste especial. Seus patronos foram um novo ramo daquela escola militar, apelidado de “Academia Tempestuosa”, lar da então-recente Ordem Militante da Tormenta Arcana. As poderosas energias que seus membros canalizavam através de armas de fogo tinham o dispendioso efeito colateral de queimar e desgastar metal a um ritmo acelerado.

Brobek Grauss — um dos mais renomados fabricantes de armas de fogo de seu clã, e um metalúrgico hábil — lembrou-se da liga rhúlica para córtices, conhecida por seu alto ponto de fusão. Depois de alguma negociação, o Clã Forjabrasa concordou em juntar-se ao Conglomerado Cabeça-de-Ferro, como um sócio completo, e mandar representantes do clã para Cabeça-de-Ferro, para arranjar o processo de manufatura da liga. A Muralha da Serpente provou-se rica em raros metais e minerais, perfeita para o trabalho. O Clã Derigur adquiriu diversas minas com acesso a essas substâncias “curiosas”, que até então não tinham uso prático. Com a liga resultante, construíram o primeiro protótipo de pistola, e convidaram seus patronos caspianos a testar o valor da arma.

Os testes excederam os mais altos sonhos da Academia Tempestuosa. A arma resistiu à canalização de poder sem demonstrar qualquer desgaste. Com o experimento, o mago-pistoleiro que conduzia o teste gravou runas de reforço em seu cano. A arma reagiu como um ser vivo, liberando habilidades até então inexploradas no mago-pistoleiro. Esse tipo de arma foi logo batizado de “pistola-arcana”, devido ao processo de gravação das runas, em que a arma tornava-se sintonizada com seu dono, e um conduto de seu poder.

Os clãs fizeram acordos exclusivos com a Coroa Cygnarana em 585 DR. Cygnar logo foi persuadido também a permitir a venda desse metal a seu histórico aliado Llael, o que ampliou o mercado. Tanto a Ordem Militante da Tormenta Arcana quanto a Leal Ordem da Rosa Ametista de Llael pagaram altos preços por essas armas, para aqueles que podiam forjá-las.

Os llaeuses preferiram importar o metal de Rhul e fabricar suas próprias pistolas, em vez de lidar com o Conglomerado, e estabeleceram uma relação direta com o

Clã Forjabrasa. Os melhores fabricantes de armas de fogo da Ordem do Crisol Dourado fabricavam pistolas-arcanas razoáveis, embora os pistoleiros exigentes digam que as pistolas de Cabeça-de-Ferro são superiores. O Crisol pode até mesmo ter descoberto as técnicas fundamentais para criar a liga, mas a dificuldade e custo envolvidos fizeram com que fosse mais econômico importar o metal de Rhul. Não se sabe se algum dos indivíduos que conhecem o segredo do aço-arcano sobreviveu à invasão de Llael. O contrabando de armas para a resistência inclui pistolas-arcanas para membros da Rosa Ametista, que enfrentam os khadoranos a partir de fortalezas ocultas e esconderijôs.

Enquanto isso, em Cabeça-de-Ferro, o Conglomerado vem se esforçando para criar outras ligas semelhantes, como um metal para facilitar o encantamento de itens para arcanistas, como a Ordem Fraternal de Magia. Os campos da magia tradicional e da mekânica oferecem oportunidades lucrativas para a metalurgia.

CRIAÇÃO

O Conglomerado protege ferozmente o segredo do processo de fundição do aço-arcano, mas a liga consiste de aço normal com pequenas adições de outros metais, especialmente aqueles com altos pontos de fusão. O elemento mais importante a ser adicionado é obtido reduzindo-se ácido túngstico alquímico com carvão. A liga inclui traços de platina e metais mais esotéricos, como “chumbo vermelho”, e uma substância quase impossível de ser derretida, descoberta durante a mineração de cobre, cujo nome, traduzido do rhúlico, significa “chumbo duro”.

O processo de liga exige crisóis mekânicos superaquecidos e fornalhas com aplicações precisas de calor e ar, além de uma seqüência de tempero igualmente precisa. Embora o metal seja um aço excelente, não possui a durabilidade do aço Serric, e seu uso fora de Rhul é limitado a pistolas-arcanas.

PORTANDO CHUMBO ARCANO

Você não pode simplesmente chegar em uma armeria e pedir uma pistola-arcana. Tecnicamente, as forças armadas de Cygnar têm um contrato exclusivo com o Conglomerado Cabeça-de-Ferro. Devido às dificuldades no fronte, a nação ocupada de Llael não mais recebe entregas de pistolas-arcanas. As forças da resistência, especialmente os membros da Rosa Ametista, estão ansiosas para obter mais dessas armas.

A despeito do contrato “exclusivo”, os conclaves anões não são regidos pela lei cygnarana, e o Conglomerado Cabeça-de-Ferro já fez exceções ocasionais para indivíduos com amplos recursos. Isto é cada vez mais raro, devido às

O processo de liga exige crisóis mekânicos superaquecidos, e fornalhas com aplicações precisas de calor e ar, além de uma seqüência de tempero igualmente precisa.



pressões vindas de Caspia.

Dado o custo e valor desses itens, eles quase nunca são revendidos, exceto por ladrões procurando livrar-se de mercadoria roubada no mercado negro. A ligação entre um mago-pistoleiro e sua pistola-arcanas é lendária, e por isso, poucos negociantes clandestinos estão dispostos a assumir o risco de sequer tocar nessas armas. A aparência delas atrai uma atenção que os lojistas preferem evitar. Uma exceção notável é a Pistolas Pitt, em Corvis, que obteve algumas pistolas-arcanas ilaestas de refugiados desesperados e contrabandistas espertalhões.

OBTENDO UMA PISTOLA-ARCANAS

Conglomerado Cabeça-de-Ferro: a única maneira de conseguir uma pistola-arcanas nova é ir direto à fonte. Mas, devido aos seus delicados e lucrativos arranjos com a coroa de Cygnar, os anões do Conclave Cabeça-de-Ferro precisam ser persuadidos a vender uma pistola-arcanas a um mago-pistoleiro de fora do exército. Além disso, desde o início da guerra aberta com Khador, eles reduziram o número de vendas para indivíduos. Com dinheiro suficiente, isso ainda é uma opção, mas o comprador vai pagar caro. O Conglomerado exige uma recomendação de alguém de confiança, e o comprador deve procurar uma audiência com o Senhor do Clã Surg de Grauss (rhulês Gue5/Esp6), que coordena os mestres armeiros de seu clã.

Leiloeiros: tecnicamente, não é ilegal possuir ou vender pistolas-arcanas de segunda mão; elas ocasionalmente surgem em casas de leilões. Em geral, essas são oferecidas pelas famílias de antigos donos falecidos, e assim os leiloeiros não correm os mesmos riscos que os lojistas ao exibir essas armas.

O Mercado Negro: pistolas-arcanas surgem nos mercados negros de tempos em tempos, pipocando em cidades como Cinco Dedos, Corvis, Gruta da Engrenagem, Mercado Bain e Ceryl. São itens valiosos, e os ladrões roubam-nos e atuam como receptadores. Soldados em períodos de azar ou em busca de dinheiro extra podem oferecer uma pistola-arcanas no mercado negro. Os boatos sugerem que armeiros pouco

escrupulosos no Conglomerado Cabeça-de-Ferro fazem um lucro ilícito vendendo uma ocasional pistola-arcanas através do mercado negro, protegendo assim sua reputação.

Encomenda: em raras circunstâncias, a Coroa pode encomendar uma pistola-arcanas destinada a um agente como um conjurador de guerra, ou aprovar um pedido em nome da Ordem de Iluminação, cujos magos-pistoleiros Adjacentes caçam feiticeiros renegados e ameaças mais sombrias ao reino. Magos-pistoleiros aventureiros mas leais a Cygnar podem encontrar tais armas como recompensa pelo cumprimento de seu dever à Coroa.

Roubo: alguém poderia roubar uma pistola-arcanas e ficar com ela. Fazer isso é muito perigoso — já que a maioria dessas armas é propriedade militar, a punição para um roubo como esse é a morte.

PREÇOS DE PISTOLAS-ARCANAS

A maior parte das pistolas-arcanas é classificada como pistolas militares. Existem rifles-arcanos — muito raros, mas não desconhecidos. Um mago-pistoleiro poderia formar a mesma ligação com qualquer arma-de-fogo-arcanas. Magos-pistoleiros raramente adotam esse estilo de luta, já que muitas de suas características de classe são específicas para pistolas, e seu estilo de magia enfatiza manter sempre uma mão livre.

Esses preços referem-se a armas-arcanas obras-primas, compradas no mercado negro, em segredo, ou em leilões. Um item especialmente encomendado custa pelo menos o dobro desse valor. Armas de fogo com nomes específicos (Radcliffe, Armas Mecânicas) não podem ser armas-de-fogo-arcanas, a menos que uma quantidade da liga tenha sido adquirida e entregue à ameria para a fabricação da encomenda.

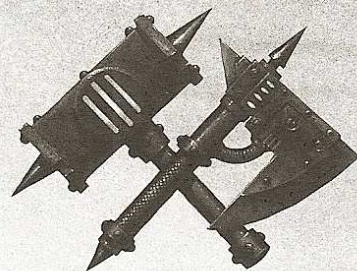
Customização de Armas-de-Fogo-Arcanas: muitos magos-pistoleiros gostam de customizar ou encantar suas armas. Armas-de-fogo-arcanas seguem todas as regras normais para munição, recarga, perícias, talentos (uma pistola-arcanas militar conta como uma pistola militar comum para talentos como Foco em Arma), e criação de versões mágicas e mekânicas. A customização segue as regras normais (*GPRI*, página 188), mas use o dobro dos preços na tabela abaixo para determinar as porcentagens.

PREÇOS DE ARMAS-DE-FOGO-ARCANAS

Carabina militar (apenas sob encomenda).....	6.000 PO
Pistola militar	1.200 PO
Pistola pequena	800 PO
Rifle longo (apenas sob encomenda).....	5.000 PO
Rifle militar (apenas sob encomenda)	8.400 PO
Pistola de negociação Ryn (rara).....	1.000 PO
Outros itens-arcanos (muito raros).....	Pelo menos 5 vezes o custo do item normal

FORJA E FUNDIÇÃO

Publicado originalmente na No Quarter Magazine N° 7,
em julho de 2006.



Gade tocou sua pistola militar, impaciente, enquanto avaliava a situação. O grupo tinha aberto caminho pelo templo de Cyriss, lutando, apenas para descobrir que o tesouro que buscavam estava atrás de uma porta de cofre mecânica, trancada e impossivelmente espessa. “Devíamos ter contratado um arrombador manhoso para este trabalho”. O azedo guerreiro morridano cuspiu e amaldiçoou sua sorte. Ele podia ouvir os passos em corrida dos guardas de Cyriss que se aproximavam, e o zumbido de seus serventes de ataque.

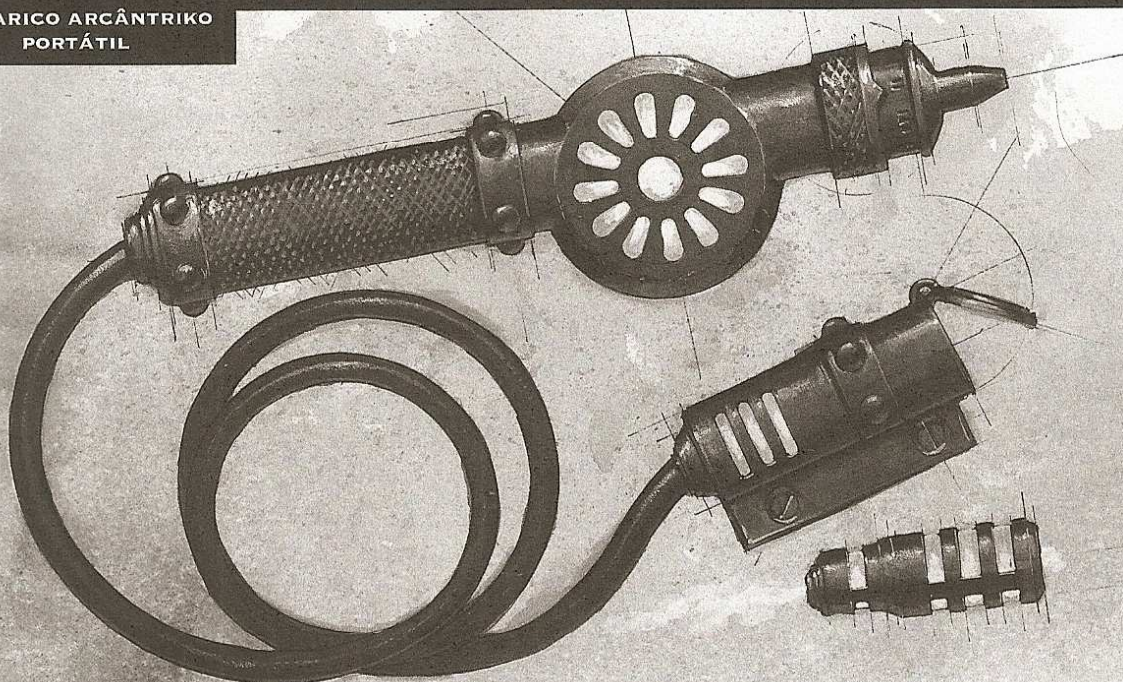
“Você não precisa de nenhum vigarista de Cinco Dedos quando tem um destes, seu fanfarrão”, disse o remendão rhulês do grupo, Meia-Barba, enquanto puxava uma broca pneumática de duas mãos de seu coldre, e conectava-a à usina de vapor portátil em sua mochila. “Vou esburacar essa fechadura piolhenta em dois tempos. Então, vou abrir uma saída para a gente com o meu maçarico arcântriko antes que esses padres de lata consigam passar pela barricada de ferro-velho que eu armei. Queixo para cima, pantaneiro, você tem um remendão na equipe”.

O PODER DA ENJAMBRAÇÃO

Muitos remendões com bolas de macaco de latão já salvaram grupos de aventureiros, quando tudo mais havia falhado. As aventuras nos Reinos de Ferro pedem diferentes perícias para vencer e evitar os perigos mekânicos que desafiam os aventureiros — seja na infiltração em um templo de Cyriss, no saque a uma catacumba goth ou

na luta contra autômatos guardiões. Com muita frequência, também precisa-se de um pouco de improviso mecânico. Um bom remendão tem mais perícias e capacidade de improviso que um gigante-a-vapor tem parafusos. Onde os resultados da força bruta e da feitiçaria são incertos, vale o lema do remendão: “Enjambração resolve tudo”.

MAÇARICO ARCÂNTRIKO
PORTÁTIL



REMENDÕES AVENTUREIROS

Remendões aventureiros são os supremos solucionadores de problemas e “paus-para-toda-obra”. No grupo tradicional de quatro aventureiros, a sabedoria convencional afirma ser necessário um guerreiro para agüentar o tranco, um clérigo para curar, um mago para apoio arcano e um ladino como solucionador de problemas. Mas as aventuras nos Reinos de Ferro são tudo, exceto convencionais. Frente a desafios como derrubar gigantes-a-vapor enfurecidos e máquinas em surto, é preciso um remendão para fazer o trabalho direito. Comparado com o ladino, o remendão não fica devendo. Um remendão tem o mesmo bônus base de ataque, maior seleção de armas, mais pontos de vida e testes de resistência melhores, com progressão boa em Fortitude e Reflexos. Seus pontos de perícia, embora em quantidade um pouco menor que os do ladino, ainda são bastante respeitáveis, especialmente com um bônus por alta Inteligência.

O remendão compartilha de diversas das perícias de classe do ladino, incluindo Abrir Fechaduras, Avaliação, Conhecimento (local), Escalar, Operar Mecanismo, Procurar, Saltar e Usar Cordas. As únicas duas perícias que realmente faltam na lista de um remendão explorador de masmorras são Esconder-se e Furtividade. Não há nada de sutil ou furtivo em um mekânico anão brandindo um maçarico e uma broca a vapor, e nem deveria haver. Se você quiser seduzir a filha do governador, chame um ladino. Se quiser abrir os cofres impenetráveis do governador e roubar até seus últimos centavos, chame um remendão.

TALENTOS DE REMENDÃO

A seguir estão descritos seis novos talentos voltados para personagens remendões. Escolha-os com cuidado — não aceitamos devoluções!

ENJAMBRANÇA DURÁVEL [GERAL]

Sua habilidade na criação de ferramentas e itens improvisados gera objetos mais duráveis, que resistem por mais tempo.

Pré-requisitos: habilidade enjambrear, Ofícios (ferramentas) 5 graduações, Ofícios (mekânica) 5 graduações.

Benefício: as suas ferramentas ou armas improvisadas duram o dobro do tempo — 20 minutos ou 8 testes de perícia (ou ataques).

Normal: itens enjambrados duram 10 minutos ou 4 usos (testes de perícia ou ataques).

ENJAMBRANÇA SÓLIDA [GERAL]

Mesmo sendo improvisadas, as suas ferramentas enjambradas são tão boas quanto seus equivalentes autênticos.

Pré-requisitos: habilidade enjambrear, Enjambração Durável, Ofícios (ferramentas) 8 graduações.

Benefício: as suas ferramentas e armas enjambradas não impõem penalidades em quaisquer testes ou jogadas. Além disso, as suas ferramentas ou armas improvisadas duram pelo triplo do tempo normal — 30 minutos ou 12 testes de perícia (ou ataques). Os seus consertos enjambrados, mesmo nas máquinas mais complexas, exigem apenas meia hora de manutenção diária.

Normal: ferramentas e armas enjambradas impõem -2 de penalidade em quaisquer testes ou jogadas. Consertos enjambrados exigem uma hora de manutenção diária para que o aparelho continue funcionando.

MÃO DE FERRO [GERAL, GUERREIRO]

A vida dura de mekânico ensinou-lhe que sua aptidão para xingar e suas mãos fortes servem para outras coisas, além de convencer tralha mecânica a obedecê-lo.

Pré-requisitos: Intimidação 4 graduações, Ataque Desarmado Aprimorado, Mãos Calejadas.

Benefício: o seu bônus de competência em testes de agarrar devido ao talento Mãos Calejadas aumenta para +4. Sendo bem-sucedido em imobilizar um oponente, você pode imediatamente fazer um teste de Intimidação como uma ação livre, para desmoralizá-lo.

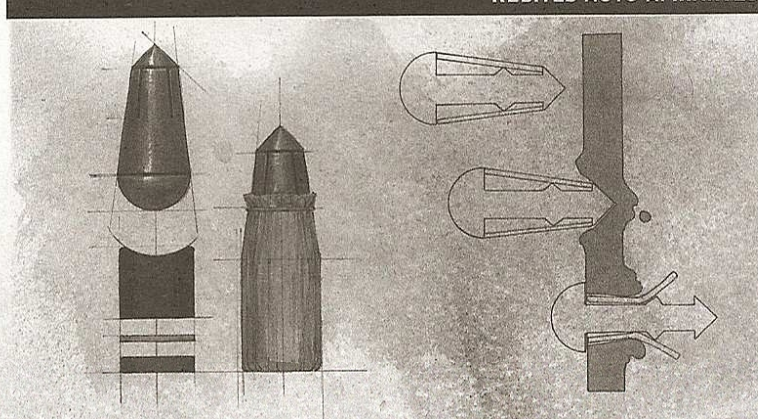
MEKÂNICO DO SUBMUNDO [SOCIEDADE]

Sua disposição para ignorar a lei e as regras concede-lhe uma reputação no submundo do crime, equivalente à dos mekânicos dos sindicatos na sociedade civil.

Pré-requisitos: Ofícios (mekânica) 4 graduações, não ser membro de nenhum sindicato de trabalhadores.

Benefício: você recebe um desconto em ferramentas, aparatos mekânicos e componentes mekânicos arcanos de mercadores e contrabandistas, igual a 25%. Caso você não seja pago por um trabalho para o qual foi contratado, pode

REBITES AUTO-AFIXANTES



USAR ARMAS E ARMADURAS

Nota: este texto atualiza o GPRF, página 97.

Usar Armas e Armaduras: em geral, os remendões não treinam com armas, mas costumam ser durões, e podem lutar quando a situação exige. Remendões sabem usar todas as armas simples, além da broca de mekânico, chave de gigante, chave de mekânico, cortador de zumbido, maçarico arcântrico, martelo leve, pá de carvão e pé de cabra. Remendões sabem usar armaduras leves, mas não escudos.

chamar sua guilda ou cartel para negociar o pagamento, por uma comissão de 20%.

OLHO DE SUCATEIRO [GERAL]

Uma mente lógica e um olho atento permitem que você desenterre peças de qualidade do ferro-velho, em questão de segundos.

Pré-requisitos: habilidade enjambrar, Inteligência 13, Sabedoria 13.

Benefício: você recebe +4 de bônus em testes de Avaliação relativos a itens mekânicos. Quando usa sua habilidade enjambrar para achar peças, você recebe +4 de bônus em seus testes de Procurar. Além disso, para cada 5 pontos pelos quais você exceder a CD do teste de Procurar, você reduz o tempo de procura em uma hora. Se você reduzir seu tempo para menos de 1 hora encontra as peças imediatamente.

Normal: em geral, achar peças exige 1d4 horas, e um teste de Procurar contra CD 15, mas isto pode variar de

acordo com o ferro-velho sendo vasculhado, e com o item específico sendo procurado.

SUCATEIRO DA LÍNGUA DE OURO [GERAL]

Você tem aptidão natural para encontrar quase qualquer coisa. Conhecendo os meliantes e atalhos adequados, você pode conseguir qualquer peça.

Pré-requisitos: habilidade enjambrar, Car 13.

Benefício: você pode adicionar seu bônus de Carisma quando faz um teste de Procurar para achar peças em uma área urbana, mesmo sem um ferro-velho ou outro conjunto de peças descartadas.

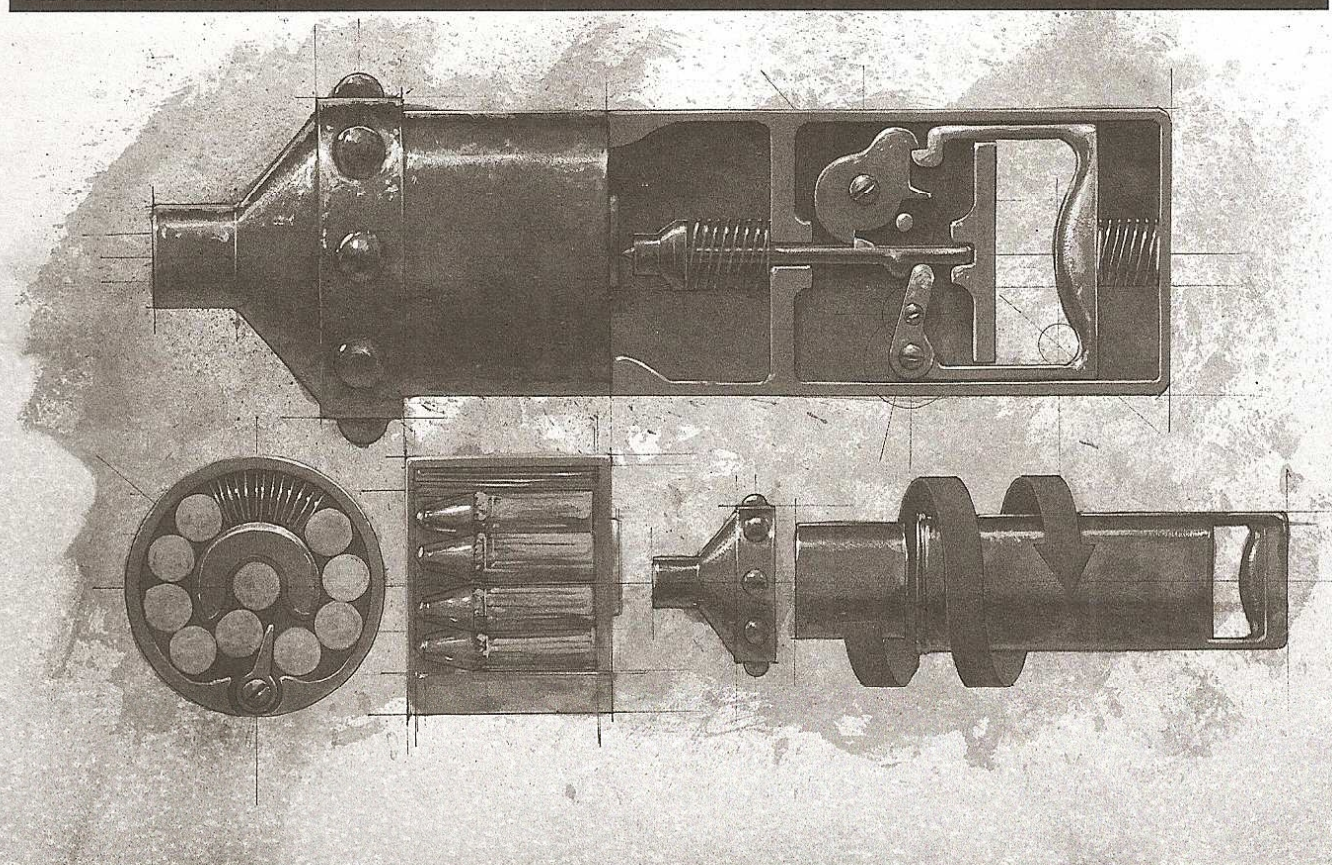
Você também pode usar este teste para encontrar um item específico, que não seja sucata, com valor abaixo de 10 PO. Por exemplo, você pode achar componentes materiais para magias, um frasco de ácido, uma lanterna coberta ou outros objetos baratos gratuitamente.

Normal: em geral, achar peças exige 1d4 horas e um teste de Procurar contra CD 15 para encontrar peças descartadas e sucata.

EQUIPAMENTO DE MEKÂNICO

Remendões costumam se equipar com ferramentas que também servem como armas — o maçarico arcântrico e a pistola de rebite são exemplos característicos disso. Abaixo seguem algumas regras para esses itens; mais detalhes serão fornecidos no *Liber Mechanika*, a ser publicado.

PISTOLA DE REBITE TÍPICA



MAÇARICO ARCÂNTRIKO

Uma ferramenta mekânica comum, o maçarico arcântrico é usado por remendões aventureiros para cortar e soldar metal — como barras, correntes, dobradiças e portas. Ele também pode ser usado como uma arma exótica de corpo-a-corpo de uma mão (note que remendões automaticamente sabem usar maçaricos arcântikos, conforme a caixa ao lado). O maçarico tem três configurações: luz, calor e fusão; mudar de configuração é uma ação de movimento.

Luz: nesta configuração o maçarico gera luz clara num cone de 9 m de comprimento. Além disso, ele pode ser usado para fazer um ataque de toque corpo-a-corpo que causa 1 ponto de dano de fogo (não aplique modificador de Força).

TABELA: EFEITOS DO MAÇARICO ARKÂNTRICO

Configuração	Consumo de Cargas	Efeitos
Luz	1 carga/10 minutos	Cone de luz de 9 m de comprimento; 1 ponto de dano de fogo
Calor	1 carga/1 minuto	<i>Esquentar metal</i> (NC: 1°), requer uma ação de rodada completa
Fusão	1 carga/1 rodada	Fundir metais; 2d6 pontos de dano de fogo

Calor: a segunda configuração pode ser usada para gerar um efeito de *esquentar metal* como uma ação de rodada completa. A cada rodada o metal esquentará uma categoria, até cauterizante (veja a descrição da magia no *LRB I*). A cada rodada que o maçarico não for usado, o metal esfria uma categoria.

Fusão: nesta configuração o maçarico gera uma chama fina, branca e superaquecida que pode fundir metal à taxa de 30 cm por rodada. Quando dois pedaços de metal são fundidos, some seus pesos e pontos de vida. Quando soldar uma porta, adicione +2 à CD de quebra para cada 30 cm soldados. Por exemplo, se um PJ solda 90 cm do vão de uma porta de ferro (CD para quebrar 28) a uma parede de ferro, a nova CD para quebrar da porta torna-se 34 (28 + 6). Além disso, ele pode ser usado para fazer um ataque de toque corpo-a-corpo que causa 2d6 pontos de dano de fogo (não aplique modificador de Força).

Um maçarico arcântrico normalmente se conecta a um acumulador pesado mantido no cinto do mekânico.

PISTOLA DE REBITE

Pistolas de rebite são amplamente usadas por mekânicos e remendões nos reinos. A Pistola de Rebite Amblerose, produzida pela Motores do Leste, em Corvis, é uma das mais comuns, mas existem variações, como a Dragão Turlow, feita para tamanho gobber, produzida em Cinco Dedos, ou a imensa Pistola de Placas Vladovar.

Utilizando uma pistola de rebite como arma, um remendão pode aplicar seu bônus de dano por demolição quando ataca um construto. Como ferramenta, a pistola de rebite pode ser usada para reforçar portas e dobradiças, isolar áreas ou construir coberturas, rebitando placas de metal. Reforçar portas e dobradiças com alguns (6) rebites adiciona +5 à CD para quebrar. Áreas seladas por placas de ferro rebitadas são tratadas como uma parede de ferro (CD para quebrar 30, +1 por rebite utilizado, até um máximo de +10, dureza 10, 90 PV por área de 3 m x 3 m).

DRAGÃO TURLOW

A pistola Amblerose e suas muitas variações são quase sempre projetadas para usuários de tamanho Médio. Os engenheiros da Máquinas e Mekânica Turlow, em Cinco Dedos,

criaram uma pistola de rebite de tamanho gobber, usada pelos gobbers da cidade em seus esforços pelo contínuo crescimento dos cordames. A Dragão Turlow também existe em tamanho Médio, sendo utilizada pelos muitos mekânicos da cidade.

PISTOLA DE PLACAS VLADOVAR

Originalmente produzida e utilizada nos estaleiros da cidade khadorana de Porto Vladovar, mas agora espalhada pelo país, a pistola de placas é uma pistola de rebite pesada, de duas mãos, que dispara rebites imensos. Para utilizar a pistola de placas, é preciso ter Força 13 ou mais. A munição da pistola é carregada por um mecanismo de molas. A arma comporta 5 rebites, a recarga exige um teste de Ofícios (mekânica) contra CD 15 e uma ação de movimento por rebite. Contudo, esses rebites agigantados são mais fortes, e contam como dois rebites quando usados para reforçar portas e dobradiças ou criar paredes e barreiras. Cada rebite custa 2 PO.

TABELA: EXEMPLOS DE PISTOLAS DE REBITE

Armas Exóticas de Ataque à Distância	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Incremento de Distância	Peso	Tipo
Amblerose	75 PO	—	1d8	x2	3 m	2,5 kg	Perfurante
Dragão Turlow	80 PO	1d6	2d4	x2	3 m	2,5 kg	Perfurante
Pistola de Placas Vladovar	150 PO	—	2d6	x2	3 m	7,5 kg	Perfurante

FORJA e FUNDIÇÃO

Publicado originalmente na No Quarter Magazine Nº 10,
em janeiro de 2007.



Há milhares de anos, os druidas trajados-em-negro do Círculo Orboros retiram poder das terras selvagens. Os druidas continuam a confiar em seus métodos e ferramentas ancestrais para enfrentar as marés da civilização. Eles não estão sozinhos em sua habilidade de utilizar o poder espiritual dos ermos e imbuir potentes itens com essa energia. Adoradores de Dhunia em regiões selvagens desenvolveram seus próprios processos para encantar e construir itens. Os kriels trollóides organizados possuem os mais poderosos dentre esses.

NEM FORJA, NEM FUNDIÇÃO

ARMADURA DE ORBOROS

A armadura de Orboros começa com os mantos escuros que marcam um trajado-em-negro. Camadas de couro endurecido são adicionadas debaixo dos mantos, para ajudar a proteger áreas vitais. A maior parte dessas armaduras inclui um colete de couro curto e um cinto largo, combinado com um saiote ou tiras de couro costuradas em perneiras. Placas de metal — muitas vezes camadas finas de bronze — concedem proteção adicional e resultam em uma armadura similar (embora mais leve e mais móvel) àquela utilizada pelos Lobos de Orboros. Druidas individuais personalizam suas armaduras ao longo do tempo, com encantamentos específicos. Qualquer indivíduo que esteja vestindo uma armadura como essa é tido como um druida. Não-druidas que vistam a armadura de Orboros sofrem a penalidade medo supersticioso (*GPRF*, página 82), e provavelmente serão reconhecidos por outros druidas como impostores, recebendo o tratamento condizente.

ARMADURA DO FEITOR

A armadura do Feitor é um poderoso e encantado exemplo da armadura de Orboros, usada por aqueles que alcançaram o posto de “feitor” dentro do Círculo. Esta armadura tem decorações mais elaboradas, além de runas e símbolos



Armadura Leve	Custo	Bônus de Armadura	Bônus Máximo de Destreza	Penalidade de Armadura	Falha de Magia Arcana	Deslocamento (9 m)	(6 m)	Peso
Armadura de Orboros	110 PO	+4	+3	-1	20%	9 m	6 m	10 kg

Arma Comum de Duas Mãos	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Incremento de Distância	Peso	Tipo
Voulge Druídico	15 PO	1d10	1d12	x3	—	5 kg	Concussão

MATERIAIS DO CÍRCULO ORBOROS

Embora os druidas utilizem regularmente armas e armaduras de metal, muitas vezes preferem os materiais prontamente disponíveis dos ermos, moldados sem a necessidade de forja ou fundição. Os druidas confiam em ancestrais técnicas de manufatura, com milhares de anos de idade. Seu poder sobre as forças naturais permite que confeccionem armas viáveis a partir de ossos, madeira ou pedra, usando apenas facas, formões e martelos. Em alguns casos, esses materiais respondem melhor aos encantamentos druídicos do que ferro e aço.

TALENTO DO CÍRCULO ORBOROS

TEMPERANÇA DRUÍDICA [SOCIEDADE]

Os druidas do Círculo Orboros desenvolveram técnicas para imbuir armas e armaduras feitas de osso, madeira ou pedra com ductibilidade, durabilidade e dureza de metal. Embora o processo de transmutação seja místico, o item resultante não é considerado encantado, e não é detectado como mágico. Em alguns casos, os druidas podem usar talentos de criação de itens para encantar essas armas e armaduras.

Pré-requisitos: Ofícios (entalhar ossos, carpintaria ou trabalhos em pedra) 5 graduações, 5º nível de druida.

Benefício: este talento permite que um druida construa armas e armaduras não-mágicas a partir de ossos, madeira e pedra. O druida pode usar a perícia de Ofícios apropriada (entalhar ossos, carpintaria ou trabalhos em pedra) no lugar de fabricação de armas ou fabricação de armaduras. Os itens criados usando Temperança Druídica recebem a dureza, pontos de vida e peso de seus equivalentes normais. São idênticos, de todas as formas, a seus equivalentes normais. Use o preço do equivalente normal para determinar o custo dos materiais e o tempo de construção. Fora do Círculo Orboros, esses itens são raros e incomuns, e podem ser vendidos como objetos de arte ou curiosidades, por duas a cinco vezes seu valor real.

adicionais, que carregam encantamentos maiores. A armadura sempre ostenta o símbolo de Orboros em algum lugar, muitas vezes no prendedor da capa ou nas placas de metal que adornam o cinto.

Toda armadura do Feitor é uma armadura de Orboros silenciosa aprimorada e sombria aprimorada +3. Alguns feitores adicionam outros encantamentos, para suas necessidades específicas, como passos longos ou resistência a eletricidade, fogo ou frio aprimorada.

ARMAS DE ORBOROS

VOULGE DRUÍDICO

Embora muitos druidas contentem-se em brandir cajados reforçados com ferro ou bronze, outros preferem

utilizar voutes de madeira temperada. Um *voulge* desse tipo consiste de uma lâmina de madeira pesada, semelhante à de um machado, entalhada em uma haste comprida de madeira resistente, de preferência carvalho. Druidas de baixo posto raramente usam voutes encantados, mas aqueles carregados por membros de postos mais altos muitas vezes têm melhorias mágicas. Guardiões podem ter armas equivalentes a +1 ou +2, enquanto que feitores e membros mais elevados podem brandir armas mais poderosas, incluindo propriedades como anárquica, anti-humanóide, dissonante, elétrica, explosão elétrica ou trovejante.

DENTE DE CALDER

Esta lâmina ritual levemente curva está entre as mais antigas e sombrias armas do Círculo Orboros. Uma relíquia de obsidiana, repassada de geração a geração desde o tempo



DENTE DE CALDER

dos molgur, o vidro vulcânico de sua lâmina é mais afiado que o melhor aço, com um cabo feito de galhadas e mantido em uma bainha feita de osso. O *Dente* tem uma história que data dos primeiros druidas da ordem, tendo posto fim a milhares de vidas ao longo de séculos de derramamento de sangue, em ritos negros de sacrifício, para agradar à Serpente Devoradora e fortalecer o corpo de Orboros com o sangue dos inimigos das matas. A arma adquiriu poder próprio, tirado da força vital de suas vítimas, e ligado ao ciclo imutável da lua Calder.

Embora alguns druidas desaprovem o uso do *Dente*, como um resquício de épocas bárbaras, outros abraçam seu poder e a necessidade de derramar ritualmente o sangue daqueles que se põem no caminho do Círculo. Persistem boatos de que o *Dente* possa ter poderes maiores, ligados a raras e obscuras conjunções dos astros. Uma conjunção especial do Olho da Serpente com as três luas de Caen ocorrerá em 608 DR. Nessa época, os herdeiros da lâmina planejam conduzir um ritual especial, que deve liberar todo o potencial da arma.

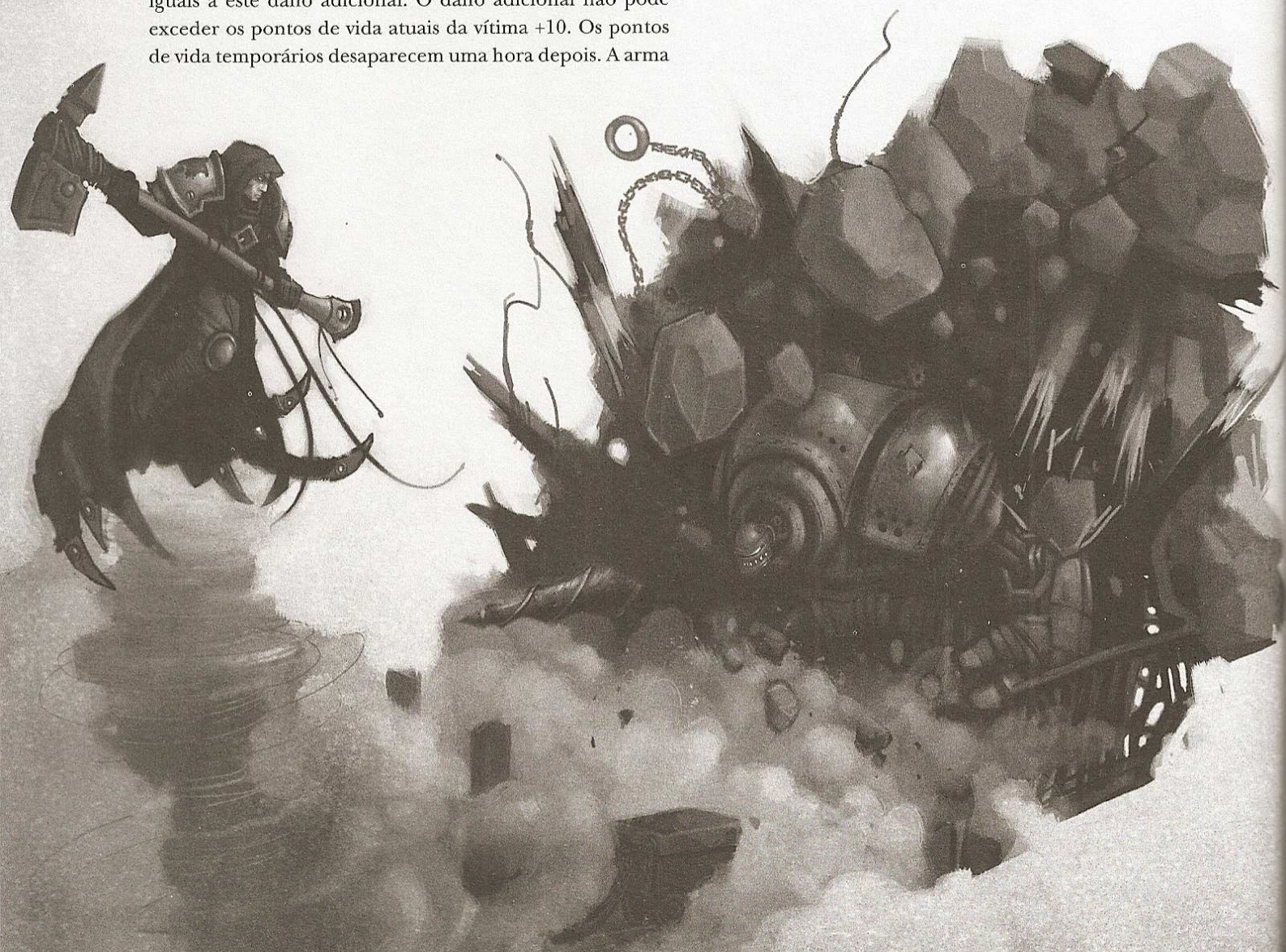
O *Dente de Calder* é uma *espada curta afiada do derramamento de sangue* +4. *Derramamento de sangue* causa 2d6 pontos de dano adicional em caso de um sucesso decisivo. O usuário recebe pontos de vida temporários iguais a este dano adicional. O dano adicional não pode exceder os pontos de vida atuais da vítima +10. Os pontos de vida temporários desaparecem uma hora depois. A arma

perde temporariamente todas as habilidades mágicas caso uma lua nova de Calder passe sem que ela seja usada para matar ritualmente um alvo humanóide em uma cerimônia do Círculo Orboros ou um local sagrado da Serpente Devoradora. Um único sacrifício restaura os poderes da lâmina, não importa o tempo que ela tenha passado inativa. Quando Calder está quase cheia — três dias por mês — a lâmina de obsidiana pode conjurar *vidência maior* (CD do teste de resistência 20) uma vez por dia, em uma poça de sangue recém-derramado. A magia dura por até uma hora. Se Calder for refletida na poça, aumente a CD em 5. Se o *Dente de Calder* já tiver causado algum danô contra o alvo da magia, aumente a CD em 10.

Necromancia (poderosa); NC 20º; Peso 1 kg.

AMULETOS E TALISMÃS NATURAIS

Tanto os druidas de Orboros quanto os de Dhunia usam talismãs rúnicos para proteção e poder. Construídos de metal, madeira ou osso, e gravados com runas de poder, esses talismãs costumam pender de cintos, colares, correntes ou armaduras. Nem todas as runas carregam poder mágico. Jóias ancestrais ou marcas decorativas de posto costumam



estar juntas a runas de poder, já que cada uma tem valor por razões puramente simbólicas.

Druidas e clérigos de Dhunia criam itens mágicos como anéis, cintos, luvas, amuletos e periaptos como talismãs rúnicos, em vez de utilizar a descrição típica desses itens. Talismãs rúnicos usados em um local do corpo impedem o uso de outros itens mágicos no mesmo local. Por exemplo, um talismã preso a um cinto toma o lugar de um cinto mágico. Talismãs presos aos pulsos tomam o lugar de braceletes. Esses talismãs são criados com o talento Criar Item Maravilhoso. Talismãs presos a um item (como um cinto) são presos permanentemente, durante o processo de criação, e não podem ser trocados para um item diferente sem que o encantamento seja destruído.

Talismãs trollóides muitas vezes consistem de múltiplas placas de metal ou pedra amarradas umas às outras, em colares ou correntes, às vezes incluindo os nomes de ancestrais importantes. Amuletos de druidas normalmente consistem de peças únicas de pedra ou osso, trazendo uma ou mais runas ou decorações cerimoniais.

CINTO RÚNICO DE MARGOR

Os trollóides da Floresta da Cicatriz, em Khador, construíram este cinto séculos atrás, para um grande caçador do kriel Margor. Feito de couro grosso e coberto com placas de metal, o cinto é entalhado com várias grandes runas em cada placa metálica. O cinto concede +5 de bônus de competência em testes de Esconder-se, Furtividade e Sobrevivência, e aumenta o deslocamento básico do usuário em 3 m (2 quadrados).

Transmutação (tênue); NC 5°; Criar Item Maravilhoso, *agilidade do gato, sabedoria da coruja*; Preço 9.500 PO; Peso 4 kg.

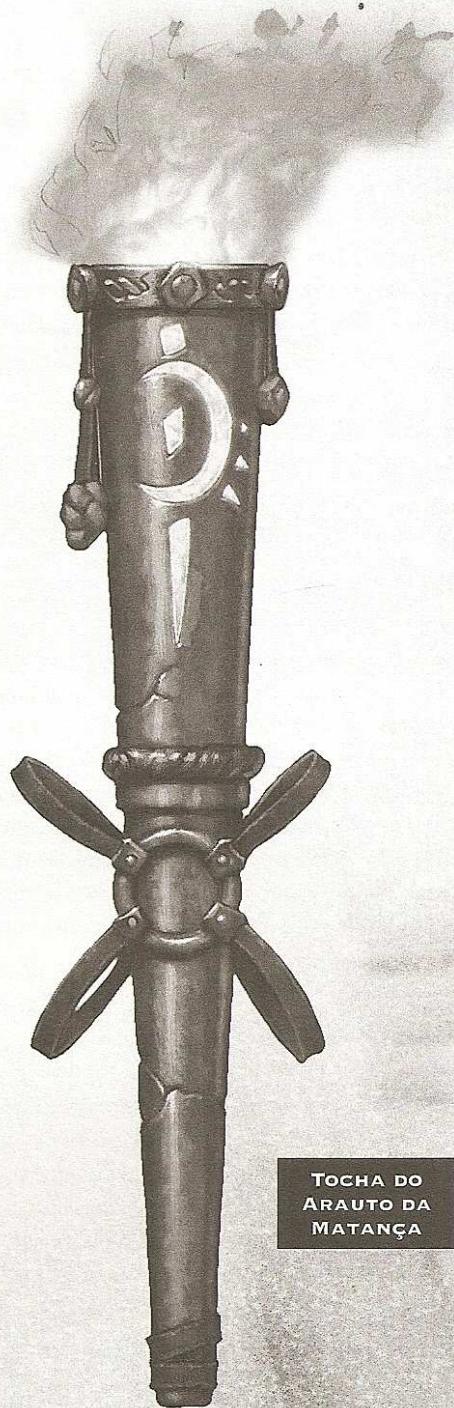
TOCHA DO ARAUTO DA MATANÇA

Os kriels trollóides das regiões selvagens têm uma antiga tradição de carregar uma grande tocha em batalhas importantes, para iluminar o caminho que os guerreiros devem seguir e inspirá-los a feitos heróicos. Essas tochas foram usadas extensamente pela última vez durante as Guerras Trollóides. O exército de Cygnar e de outras nações passou a reconhecê-las como precursoras de batalhas sangrentas entre esses bravos trollóides. Apenas arautos da matança dignos, que já lutaram na defesa de seus kriels, podem carregar esses símbolos. Essas imensas e desajeitadas tochas de pedra contêm um braseiro, para queimar materiais inflamáveis e óleos de queima lenta. Quando amarrada a um arauto da matança e acesa antes da batalha, a tocha torna-se um farol e um ponto de reunião.

Runas ancestrais e bênçãos de Dhunia cobrem as superfícies dessas tochas. A visão da tocha de um arauto da matança usada por um trollóide concede aos trollóides aliados dentro de 12 m +2 de bônus de circunstância em testes de resistência contra medo. Além disso, quando o

usuário utiliza inspirar coragem, a tocha aumenta o bônus de moral em +1, e quando ele utiliza o brado assustador o item aumenta a penalidade de moral em -1. *Tochas do arauto da matança* concedem esses bônus apenas enquanto estão acesas. Uma tocha de pedra pesa 35 quilos, pode conter 1,5 litro de óleo, e queima por até 10 horas. Usar uma *tocha do arauto da matança* usa o espaço de uma vestimenta.

Encantamento (tênue); NC 6°; Criar Item Maravilhoso, criador deve ser um trollóide, *bênção, maldição menor*; Preço 4.000 PO; Peso 35 kg.



TOCHA DO
ARAUTO DA
MATANÇA

FUMAÇA NA ÁGUA

UMA AVENTURA NOS REINOS DE FERRO

Publicado originalmente
na No Quarter
Magazine N° 4, em
agosto de 2005.

Não é fácil governar uma cidade, especialmente o infame antro de contrabandistas e assassinos chamado Cinco Dedos. Eilish Doyle, o pragmático Lorde Governador do Porto da Trapaça, ouviu dizer que certa marca de charutos hooaga eram os favoritos do Alto Capitão Waernuk, um dos lordes do crime da cidade. Então, encomendou alguns, para convencer o criminoso a fechar alguns acordos. Tudo agora depende de a encomenda do Lorde Governador chegar antes de seu próximo encontro com o (muitas vezes violento) Alto Capitão.

Fumaça na água é uma aventura para quatro personagens do 1° ao 3° níveis. Começando na cidade órdica de Tarna, esta aventura leva os personagens para oeste, ao longo do Língua do Dragão, a bordo do vapor *Noiva do Azarão*, através dos Emaranhados, até seu destino, Cinco Dedos — se eles puderem sobreviver à viagem.

Aviso! Os jogadores que quiserem participar desta aventura devem parar de ler agora. O resto do artigo destina-se apenas aos olhos do mestre.

HISTÓRICO DA AVENTURA

Hoje de manhã, Gramnistallerarid ("Gram"), o gobber dono do Bar Regência, recebeu uma inesperada encomenda urgente: vinte caixas de seus Castelões Premium — charutos hooaga de qualidade incomparável — requisitados por ninguém menos que o Lorde Governador de Cinco Dedos. A encomenda, entregue por um mensageiro oficial, prometia pagamento na entrega, além de um bônus adicional caso os charutos chegassem ao Lorde Governador dentro de três dias. Gram agarrou a oportunidade, e decidiu ganhar também o bônus. Então, os problemas começaram.

O principal deles: nenhum barco de entregas confiável parte de Tarna nos próximos dias. Mas através de seus numerosos contatos, e cobrando mais de um favor, Gram descobriu o cassino flutuante *Noiva do Azarão*. Tendo como capitão Odran Reno, um homem de negócios aparentemente respeitado, o barco a vapor está para deixar Tarna rumo a Cinco Dedos, fazendo algumas paradas ao longo do Língua do Dragão. O cronograma é apertado, mas o vapor deve chegar a Cinco Dedos a tempo para que os agentes de Gram recolham o bônus. Conversando com Reno, o gobber obteve um espaço para sua carga no bem-protegido cofre de ferro do cassino.

Com uma crise contornada, Gram agora enfrenta um dilema ainda mais sério: o *Noiva do Azarão* parte ao meio-dia, daqui a poucas horas, e ele não tem agente nenhum.

SINOPSE DA AVENTURA

Os PJs são recrutados por Gram, do Bar Regência, para transportar uma caixa de charutos hooaga até Cinco Dedos. Viajando a bordo do *Noiva do Azarão*, um cassino em um barco a vapor, os PJs devem proteger sua mercadoria — e, às vezes, o navio inteiro — de piratas gananciosos, trollóides enfurecidos, grymkin maliciosos e um traidor a bordo, enquanto correm para cumprir seu prazo de três dias.

GANCHOS

Já tendo passagens para seus agentes a bordo do *Noiva do Azarão*, Gram pode recrutar os PJs de diferentes formas.

- Se os PJs já fizeram negócios com alguém em Tarna, é possível que seu antigo patrono seja amigo de Gram. O apavorado gobber vai ao tal patrono em busca de tipos confiáveis, capazes de fazer uma entrega rápida para Cinco Dedos, e os nomes dos PJs surgem.
- Os PJs devem alguma coisa a Gram, possivelmente tendo danificado o Bar Regência de alguma forma. Fazendo a entrega urgente, o gobber não apenas vai esquecer a dívida, mas também pagá-los.
- Os PJs tiveram problemas com algum grupo poderoso de Tarna. Gram, possuindo bons contatos, ouve falar das difi-



culdades dos PJs. Oferece ajudá-los a escapar a bordo do *Noiva do Azarão*, em troca da entrega.

Em qualquer caso, a oferta inicial de Gram é 25 PO, com um bônus de 25 PO caso os PJs façam a entrega dentro de três dias. PJs particularmente astutos podem conseguir dobrar a oferta inicial, especialmente caso ameacem recusar o trabalho. Mesmo assim, Gram confia em seu tino comercial antes do desespero em todos os casos, e é um negociador hábil.

TARNA

A cidade de Tarna, localizada a aproximadamente 150 km de Cinco Dedos, subindo o Língua do Dragão, jaz em uma das fronteiras mais selvagens entre Cygnar — abalado pela guerra — e Ord — que se mantém neutro. Como sede de governo da província de Charneca Pequena, a cidade é o lar de quase 24.000 humanos e 1.600 gobbers. Notável como uma das comunidades mais produtivas de Ord, esta aglomeração de chaminés gigantescas, oficinas de muitos andares e rodas d'água sempre em movimento é conhecida por seus moinhos e próspera indústria têxtil. Embora a antiga Tarna tenha recebido inúmeras honrarias ao longo dos séculos — incluindo o privilégio sangrento de ser o berço do primeiro feiticeiro humano — nem suas fábricas e nem sua linhagem mágica são a fonte de seu prestígio atual. Ao invés disso, sua reputação nasce da esperta minoria gobber, e da indústria em expansão de charutos hooaga, bem enrolados e de rico sabor.

Tarna é detalhada no vindiouro *Guia do Mundo dos Reinos de Ferro*. A cidade é como uma fábrica gigante, gerando riqueza às custas de seus cidadãos. Lar de uma população previsivelmente exausta, algumas fagulhas de diversão iluminam as opacas vidas do povo. O Bar Regência é uma dessas luzes, e o recém-chegado cassino flutuante é outra.

O NOIVA DO AZARÃO

Nenhum navio no Língua do Dragão se equipara ao cassino e transporte de luxo chamado *Noiva do Azarão*. Caiadas e decoradas com prata, chaminés gêmeas erguem-se do vapor como minaretes de um palácio, e sua única roda propulsora revolve as águas desde Cabo Bourne até Cinco Dedos. Fazendo paradas em qualquer lugar onde haja uma doca robusta e ouro a ser ganho, o *Noiva do Azarão* traz um pouco de luxo e chance de sorte a qualquer número de portos do rio. Dizem os boatos que o capitão do vapor, o excêntrico Odran Reno, comprou esculturas de alguns dos melhores artistas de Corvis, e fixou-as ao seu navio. Outros, contudo, afirmam que Reno roubou as decorações de seu barco das fachadas de alguns dos mais famosos lugares de Corvis. As pesadas obras de pedra que recobrem os três conveses e o interior do luxuoso cassino fazem com que os passageiros comparem o navio a uma catedral flutuante. Para muitos, o *Noiva do Azarão* é mesmo um santuário.

Viajar a bordo do vapor é mesmo confortável, relaxante e divertido para a maioria das pessoas. O barco costuma prosseguir em um ritmo tranquilo, cobrindo 13 km em uma hora.

A VIAGEM DO NOIVA DO AZARÃO

Quando o *Noiva do Azarão* parte de Tarna, segue o itinerário a seguir. O capitão Reno é um homem determinado e, a menos que ouça uma razão importante, não vê motivo para mudar ou apressar sua jornada.

Dia 1: partida de Tarna, rumo a Moinho da Felpa. Atracar pela noite e receber hóspedes.

Dia 2: partida de Moinho da Felpa, rumo a Briv. Atracar em Briv pela noite e receber hóspedes.

Dia 3: partida de Briv, rumo a Cinco Dedos. Atracar, reabastecer e receber hóspedes. Partida quando os hóspedes ficarem sem dinheiro ou problemas locais afugentarem o navio.

Levando em conta o itinerário atual do *Noiva*, com paradas no povoado de Briv e no campo de lenhadores Moinho da Felpa, o barco deve chegar a Cinco Dedos por volta do meio-dia, três dias depois de Gram receber sua encomenda — deixando aos PJs umas poucas horas para fazer a entrega.

1. CASSINO E SALÃO DE JANTAR

O tilintar de garrafas em copos e os sons da emoção erguem-se sobre o ruído de conversas sussurradas e o farfalhar de cartas neste amplo salão de jogos e área de jantar conjugada. Mesas cobertas de feltro, um bar bem abastecido e um palco elevado preenchem boa parte do espaço. Acima, dúzias de estátuas de mármore e granito recobrem o teto, observando os fregueses de sorrisos bêbados.

Talvez o aspecto mais interessante do *Noiva do Azarão* — e a razão de seu nome — seja seu cassino luxuoso. Em qualquer momento, uma dúzia de passageiros está tentando a sorte nos vários jogos de azar. Embora os jogos de cartas e dados sejam passatempos constantes, o *Noiva* também fornece oportunidades mais exóticas para apostas. Entre estas, talvez a mais popular seja o jogo “escamas de dragão”, um tipo de rinha de galos envolvendo um aquário de tamanho considerável e peixes-dragão.

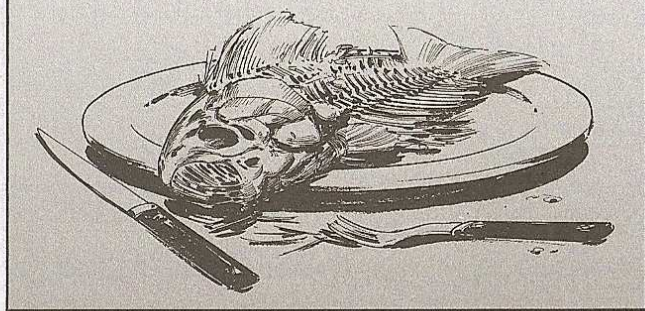
Milon Amorslea comanda o cassino do *Noiva do Azarão*, e normalmente está nesta área, junto com pelo menos dois crupiês e um *barman*, que recolhe as apostas, troca ouro por fichas e paga os ganhos dos vencedores. Nunca há muito ouro por aqui, já que o dinheiro é enviado para o cofre por meio de um elevador oculto por trás do bar.

2. SUÍTES PARA HÓSPEDES

O *Noiva do Azarão* tem três opções para os passageiros: luxuosas suítes em seu andar superior, de tamanho semelhante ao alojamento do capitão; quartos grandes no convés principal, e pequenos quartos com beliches, nesse mesmo convés.

UM JOGO DE ESCAMAS DE DRAGÃO

O mestre que quiser uma maneira mais interessante de determinar os resultados de um jogo de escamas de dragão, em vez de simplesmente decidir tudo com algumas jogadas arbitrárias de dados, pode dar aos PJs controle direto sobre suas apostas. Tendo acesso às estatísticas do peixe-dragão (*Monstronomicon*, página 154), os apostadores podem conduzir as lutas, para determinar o vencedor. O mestre pode determinar as chances com base nos PV dos peixes lutadores.



2A. SALÃO

Um salão de tamanho considerável, decorado com uma mescla de paisagens e retratos picantes — muitos surrupiados das paredes de sórdidos bordéis em Cinco Dedos — preenchem o espaço entre as suítes. Embora não seja o lugar de maior bom-gosto no navio, este aposento tem muitas cadeiras extravagantes, sofás com almofadas demais e mesas de mármore, que emprestam uma aparência confortável. Desta forma, muitos passageiros de alta classe acabam passando boa parte de seu tempo aqui, conversando, reclinando-se e bebendo chá. Os boatos insistem que, debaixo dos luxuosos tapetes e móveis, existem diversos painéis removíveis, que revelariam compartimentos secretos, perfeitos para contrabando (um teste de Procurar contra CD 20 revela estes espaços, caso sejam mais que apenas um boato).

3. PONTE DE COMANDO

Janelas abrem-se na ponte do barco a vapor; para quase todas as direções, oferecendo uma vista geral dos arredores. Dúzias de painéis cobertos de discos em movimento, medidores mostrando números diversos e controles de aparência complexa recobrem as paredes restantes. Uma larga mesa em forma de meia-lua, repleta de mapas, ocupa boa parte do centro da ponte e, situado atrás da janela que olha à frente, está um timão de madeira, cheio de marcas, entalhado com a aparência de um emaranhado de cobras.

Nesta área, a piloto, Vexi, determina o curso do *Noiva do Azarão*. Centenas de mostradores e medidores, todos em estados variados de conservação e precisão, relatam

informações sobre a temperatura das caldeiras, a velocidade da roda e dúzias de outras variáveis. Uma vasta coleção de mapas concede à tripulação do *Noiva* conhecimentos detalhados sobre seu caminho. Na frente da sala está o timão. Embora este controle finamente entalhado direcione o leme, painéis de alavancas e interruptores dão ao piloto comando sobre cada aspecto do funcionamento do navio. Um longo tubo de latão ecoa ordens diretamente da ponte até a sala da caldeira, geralmente ressoando com gritos de “Mais vapor!” e “Parada total, ou vocês vão matar todos nós!”.

Pilotar o *Noiva do Azarão* não é um feito banal, exigindo um teste de Profissão (marinheiro) contra CD 16 para fazer o barco se mover. Personagens que falhem neste teste por 10 ou mais conseguem ativar os motores e a roda do navio, mas enviam-no em uma direção perigosa.

4. ALOJAMENTOS DA TRIPULAÇÃO

A maioria dos tripulantes passa suas horas de folga relaxando na sala comunal ou no convés inferior. Equipada com sua própria pequena despensa, mantimentos e equipamentos básicos e mesa grande o suficiente para apostas muito menores que aquelas do cassino, a sala comunal é apertada e nem de longe tão luxuosa quanto as salas freqüentadas pelos hóspedes e passageiros. Para a maioria da tripulação, é melhor assim mesmo.

Com exceção do gerente do cassino, Milon Amorslea, do Capitão Reno e dos oficiais do navio (incluindo Vexi, a piloto, e os irmãos gobbers), ninguém no navio tem um beliche próprio. Diversos tripulantes estão sempre na ativa a qualquer momento, e, assim, os beliches são usados em turnos. Durante tempo bom, cadeiras no convés superior são usadas à noite por tripulantes cansados — normalmente gobbers — capazes de enfrentar os vorazes insetos.

5. SALA DO COFRE

Esta sala é dividida em duas metades, por uma fileira de resistentes barras de metal. Atrás das barras há diversos caixotes, bagagens, barris e um grande sofre de ferro negro, amarrados ao chão. Fora das barras, há apenas um grande armário de metal, e uma mesa simples com uma única cadeira virada para a porta.

Constantemente ocupada por um guarda armado, a sala do cofre do *Noiva* abriga o lucro diário do cassino, cargas raras ou valiosas e — por um preço — a bagagem ou objetos pessoais dos passageiros.

Do lado de fora das barras, um alto armário abriga o arsenal do navio: três pistolas de arpéu, o par de pistolas militares de Vexi, freqüentemente confiscadas, e a pistola Radcliffe de cano duplo pertencente ao Capitão Reno, chamada “Sibohan”.

O conteúdo da sala do cofre varia muito, dependendo do trabalho atual do navio, da quantidade e classe social dos passageiros e da sorte. Em média, 6.000 peças de ouro, além de 4.000 PO em forma de cargas valiosas, podem ser encontradas na sala do cofre. Embora a carga esteja amarrada ao chão para evitar estragos, o ouro é armazenado dentro de um cofre de ferro negro com paredes excepcionalmente grossas. Equipado com uma combinação que apenas o Capitão Reno e o Senhor Amorslea conhecem, o cofre pesa aproximadamente 500 quilos, e já sobreviveu a diversas tentativas de roubo.

6. SALA DA CALDEIRA

Duas imensas caldeiras de metal preenchem esta sala de máquinas de temperatura escaldante. O cheiro sufocante de carvão permeia o ar quente, e uma luz chamejante é visível pelas bocarras de duas fornalhas famintas, com simples portas gradeadas separando a sala e as chamas lá dentro. A cacofonia de uma centena de outras máquinas — pistões gigantes, alavancas em movimento, discos, manivelas, apitos de vapor e outros — formam uma orquestra ensurdecedora de estrondos e guinchos metálicos.

A sala da caldeira ressoa com clangor metálico e apitos estridentes, enquanto que os fogos das caldeiras mantêm a sala a uma desconfortável temperatura de 40° C. Pelo menos dois engenheiros trabalham aqui — muitas vezes sob a supervisão de Reggle ou Drimm — alimentando os fogos das caldeiras ou fazendo consertos improvisados nas inúmeras máquinas temperamentais. Caso algum dos fogos seja deixado sem supervisão por uma hora, apaga, impedindo os controles da ponte de funcionar e deixando o barco à deriva. Reativar os motores exige um teste de Ofícios (motor a vapor) contra CD 12, e pelo menos meia hora para reaquecer as caldeiras a uma temperatura que faça o navio se mover. A sala da caldeira também abriga alguns barris d'água e numerosas ferramentas e pedaços de ferro-velho, suficientes para quase qualquer conserto básico do navio, ou pelo menos para remendar temporariamente problemas maiores.

A TRIPULAÇÃO DO NOIVA DO AZARÃO

O *Noiva do Azarão* é o lar de uma estranha coleção de personalidades.

Capitão Odran Reno (thuriano Gue2/Lad3, CB): o capitão do *Noiva do Azarão* é Odran Reno, um marinheiro espirituoso e hábil, de descendência thuriana. Ele afirma estar no fim da casa dos quarenta, mas tem a compleição física de um homem mais jovem. Não discute sua família ou qualquer faceta de seu passado; até mesmo seu sobrenome é uma escolha sua. Oito anos atrás, Reno comprou um arruinado barco a vapor em Corvis, gastou uma pequena

fortuna para renová-lo, comprou estátuas dos próprios prédios da cidade e pagou em ouro. Batizou o vapor de *Noiva do Azarão* e, desde então, Reno e seu cassino flutuante vagam pelos rios e lagos de Corvis a Cinco Dedos.

Sendo ele próprio um jogador, Reno costuma estar no cassino, quando não está na ponte. Encantador com as mulheres e amigável com os homens, Reno é um contador de histórias bombástico, um beberão habilidoso e um mortífero carteador. A despeito de sua fachada amistosa — às vezes afetada —, é um capitão hábil, e ama seu navio com uma paixão que poucos homens podem sequer conceber. É amigo de todos os tripulantes, mas tem como confidente apenas o chefe do cassino, Milon Amorslea.

Reggletognok e Drimwall (gobbers Rem2/Lad1, NB e CN): uma dupla de irmãos gobbers detém as posições de primeiro imediato e engenheiro a bordo do *Noiva do Azarão*. Embora alguns possam afirmar que essas posições são provas do senso de humor do Capitão Reno, os irmãos gobbers vêm mantendo o vapor sobre a água em várias situações difíceis. Embora não sejam gêmeos, esses gobbers, normalmente com peles cinzentas, são muito parecidos, ao ponto de alguns tripulantes — e quase todos os passageiros — confundirem-nos um com o outro. De fato, a única característica distintiva entre os dois é o grande sinal marrom na testa de Reggle. A dupla se diverte com esta confusão, e costuma se vestir com roupas semelhantes. Reggle tem o coração mais leve entre os dois, satisfeito com sua vida a bordo do *Noiva*, e obcecado com seu funcionamento tranqüilo. Drim esconde uma ambição maior, esperando com paciência cada vez mais frágil por sua “grande chance”.

Vexi (radiz Gue2/Esp3, N): uma mulher de aparência dura no início da casa dos trinta, Vexi pilota habilmente o *Noiva do Azarão*. Com olhos escuros e cabelos da cor de sangue sombreado, sua exótica ascendência radiz marca-a como membro de uma das raças andarilhas (GPRE, página 45). Ao redor de seu pescoço está o feio símbolo enrolado da Serpente Devoradora — embora a tatuagem pareça esticada e desbotada, como as tatuagens de velhos marinheiros. Vexi é sensível a respeito de sua ascendência, e uma discussão sobre esse assunto muitas vezes acaba em hematomas e sangue. Criada como órfã em Cinco Dedos, ela não cultua a Devoradora; a tatuagem é um lembrete vulgar de pais sádicos que ela nunca conheceu. A despeito de seu comportamento distante e ferocidade, Vexi vê o *Noiva* como seu único lar, e a tripulação como sua família.

Milon Amorslea (povo-do-meio Lad4, CB): com idade avançada, corpo roliço e fala mansa (quando longe das mesas de jogo), o Sr. Amorslea, chefe dos crupiês do *Noiva do Azarão*, não parece ser um incrível batedor de carteiras e prestidigitador. Ostentando barba e cabeça calva, Milon leva seu trabalho muito a sério, faturando uma pequena fortuna para o Capitão Reno a cada noite. Sempre vestido formalmente, este homem de olhos aguçados tem um talento natural para detectar trapagens, mesmo aquelas que usam de

magia, e tem um prazer especial em trapacear os trapaceiros. Dois crupiês mais jovens e dois atendentes do bar trabalham sob as ordens de Amorslea, e a sabedoria geral entre eles diz que “Se você roubar, o velho vai te pegar”. Milon é ferozmente leal ao Capitão Reno, e já afirmou que, se não fosse por Reno, ele estaria em uma prisão cygnarana.

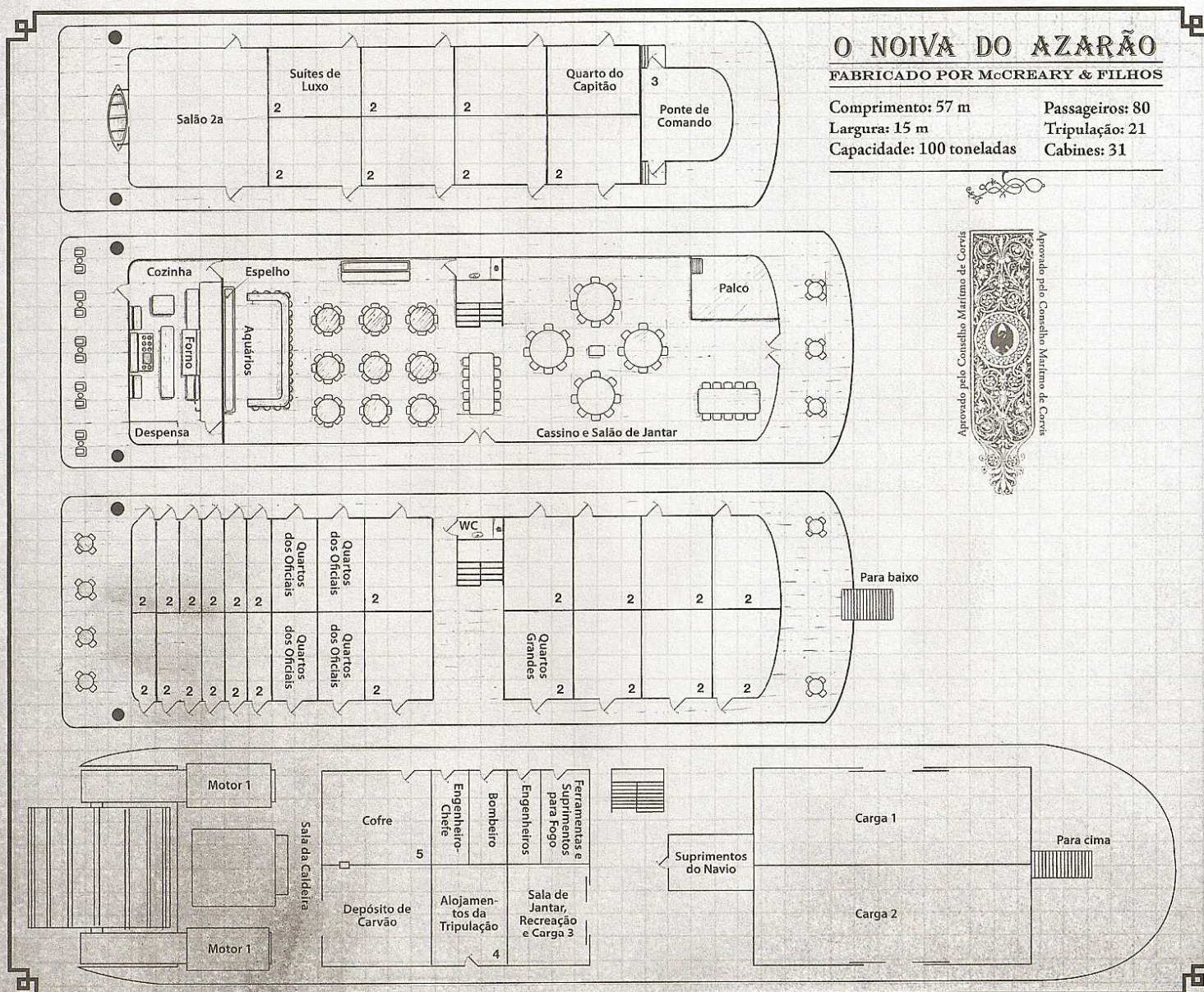
PASSEGEIROS NOTÁVEIS

Quase trinta passageiros viajam atualmente a bordo do *Noiva do Azarão*. A maioria é composta de simples viajantes sem importância, mas alguns daqueles alojados nas suítes superiores são mais interessantes.

Larsa Chamko (umbreana Lad2/Fet1, N): tão bela quanto misteriosa, esta dançarina sombria e sedutora pratica a arte da dança com serpentes, e viaja com a tripulação do Capitão Reno por suas próprias razões não-explicadas. Embora não sejam tripulantes, ela e seu irmão Uli navegam a bordo do *Noiva* há dois meses, mantendo-se reservados e tornando-se o maior tópico das conversas da curiosa tripulação. Duas vezes por noite,

Larsa se apresenta no cassino, com sua serpente constritora listrada amestrada, vinda das Planícies da Pedra Sangrenta, enroscando-se ao redor de seu corpo enquanto seus quadris movem-se como as marés das três luas. Friamente atraente, Larsa seria irresistível, não fosse por seu acompanhante inseparável, Uli. Sem o conhecimento da tripulação, Larsa faz oferendas a Thamar todas as noites, para proteger a si mesma e ao seu irmão de alguma ameaça que os persegue.

Uli Chamko (umbreano Gue3, N): um enorme homem que parece um urso, Uli é todo músculos salientes e pêlos negros e grossos. Irmão e guarda-costas de Larsa Chamko, ele vigia-a durante suas apresentações noturnas e, aparentemente, durante cada momento do dia. Uli raramente fala com qualquer um exceto sua irmã — e, mesmo com ela, fala apenas em sussurros. Nas raras ocasiões em que os dois se separam, ele torna-se inquieto, com olhos selvagens, e certa vez chegou a jogar um passageiro na água, em sua busca pela irmã. Embora Larsa assegure ao capitão de que seu irmão não é uma ameaça aos tripulantes, todos a bordo têm cuidado com o grandalhão quieto.



ENCONTROS A BORDO DO NOIVA DO AZARÃO

O mestre é encorajado a rearranjar o número e o cronograma dos eventos listados abaixo, como necessário para impor um bom ritmo à aventura. Consulte os materiais adicionais no *site* dos Reinos de Ferro para mais encontros e outros personagens.

UMA OFERTA IRRECUSÁVEL (NE 2)

Momento: quando os PJs deixam Tarna.

Quando os PJs começam a subir a bordo do *Noiva do Azarão*, que está prestes a zarpar, encontram um cavaleiro de aparente boa estirpe, acompanhado de quatro “sócios” brutamontes. O cavaleiro, Lupo Vain, é um agente contratado por um investidor de charutos hooaga rival, Barão Ross Kaddock, de Lar Acolhedor. Espreitando no Bar Regência, Lupo ouviu o acordo de Gram, e planeja subornar os PJs para substituir os charutos de Gram pela marca de seu patrono, Fumo do Lar. Lupo começa oferecendo o dobro do que Gram esteja pagando, para que os PJs entreguem 30 caixas da Seleção Especial de Kaddock em vez da mercadoria de Gram, junto com uma carta forjada de Gram, com uma recusa à encomenda. Se os PJs concordarem, vão conseguir mais dinheiro, mas encontrarão problemas na entrega — quando ficar aparente que apenas os charutos de Gram servirão.

Caso os PJs recusem, Lupo simplesmente dá de ombros e se afasta, antes de ordenar aos seus capangas que joguem os PJs na água antes que o vapor deixe o porto. O que os PJs não sabem é que Lupo já subornou um tripulante do *Noiva* para sabotar a mercadoria, caso os aventureiros recusassem.

Inimigos: 4 capangas (Com1) e Lupo (Lad2).

Tesouro: 5 PO por capanga. Lupo tem 100 PO consigo.

ROMANCE NAUFRAGADO (NE 3)

Momento: qualquer.

Certa noite, o navio entra numa região de névoa densa, enquanto um PJ caminha sozinho pelo convés. O PJ ouve um som de batida contra o casco do navio, e vislumbra uma jovem pálida flutuando de barriga para baixo, iluminada pela luz da lua que perfura a névoa.

Caso o PJ chame por ajuda ou resgate a jovem de outra forma, verá que ela ainda está viva, mas parece ter quase se afogado. Vagamente consciente, ela se agarra a quem a resgatou, e se recusa a se afastar de seu salvador, afirmando que seu marido pereceu em um acidente de barco. O Capitão Reno oferece um quarto desocupado para a naufraga, e sugere que os PJs guardem suas perguntas para a manhã seguinte.

Mais tarde na mesma noite, quando quase todos já se retiraram aos seus quartos, a jovem, na verdade uma rusalka (*Monstronomicon*, página 158) sob um disfarce mágico, tenta atrair seu salvador para o convés, com a intenção de derrubar seu novo marido substituto, para que se afogue. Caso o PJ que a resgatou esteja no convés sozinho, nota a

jovem na popa do barco, chamando-o. Caso o PJ não vá ao convés para um segundo encontro, ouve uma estranha melodia, cantada do lado de fora de seu quarto. Depois de atraí-lo para a amurada do navio, a rusalka tentará jogar o PJ na água com um encontrão.

Caso o PJ tente escapar, ou caso mais personagens venham ajudá-lo, a rusalka usa sua risada sobrenatural para atordoar os inimigos. Aqueles atordoados na água não podem nadar, e começam a se afogar. Caso a rusalka esteja em grande inferioridade numérica, ou se sofrer mais da metade de seus pontos de vida em dano, desaparece, mergulhando na água, e foge.

Mesmo depois da partida da rusalka, é provável que o *Noiva do Azarão* ainda esteja seguindo em frente. Um personagem que esteja na água precisa ser bem-sucedido em um teste de Natação (CD 12) para acompanhar o navio, e em um teste de Escalar (CD 14) para subir pelo casco coberto de estátuas sem ajuda.

Inimigo: uma rusalka que tenta “enganar” um PJ e afogá-lo.

Tesouro: a rusalka tem uma aliança de casamento de ouro, com uma pérola negra no valor de aproximadamente 800 PO, e uma antiga faca ornamental de prata no valor de 100 PO (veja o *Monstronomicon* para mais detalhes).

Desenvolvimento: rusalkas são criaturas gananciosas, e é improvável que este encontro seja a única vez que os PJs enfrentem esta perseguidora assassina.



MOINHO DA FELPA (NE 2)

Momento: final do Dia 1.

Cinco dúzias de lenhadores morridanos e povo-do-meio moram no acampamento de Moinho da Felpa. Ansiosos por relaxar de seu trabalho, eles se aglomeram no convés e enchem todo o cassino. Ávidos por beber e jogar, os lenhadores podem convidar os PJs para diversos jogos de bebidas, e podem sair do controle, provocando-os a uma briga bêbada.

Ao longo da noite, o tripulante subornado por Lupo no início da viagem entrará em ação. Ele vai persuadir um dos lenhadores bêbados a invadir a sala do cofre, onde os charutos estão armazenados, como uma desculpa para roubá-los. Os lenhadores não sabem a respeito da trama, mas estão bêbados o suficiente para serem beligerantes e até mesmo violentos caso sejam confrontados. PJs particularmente influentes podem ser capazes de convencer os lenhadores a ir embora com testes de Diplomacia ou Intimidação (CD 20). Caso um pedido para que eles vão embora não dê certo, é provável que a situação acabe em briga, com os PJs sendo obrigados a expulsar um grupo de trabalhadores bêbados.

Inimigos: 5 lenhadores (Com1) e um tripulante subornado (Esp2).

Tesouro: 5 pares de botas de boa qualidade.

Táticas: os convidados inconvenientes estão inebriados demais para usar quaisquer táticas de verdade, e lutam até que o último caia. Caso seja necessário, um tripulante pode lembrar os PJs de que não seria nada bom matar um dos homens, e que eles só precisam ser nocauteados.

Consequências: caso os lenhadores sejam mortos, o capitão confiscará as armas dos PJs, e irá mandá-los para seus quartos, enquanto acalma os lenhadores restantes. Contudo, ele secretamente aprova as ações do grupo, em defesa do cofre. Caso os PJs percebam o envolvimento do tripulante subornado, podem reportá-lo ao capitão, que irá amarrá-lo à roda e fazer apostas sobre seu tempo de vida remanescente, a menos que os PJs intervenham.

JUSTIÇA TROLLÓIDE (NE 4)

Momento: começo do Dia 2.

Enquanto o *Noiva* prepara-se para deixar Moinho da Felpa, cinco trollóides grandes e fortemente armados aparecem no final da doca. Seu líder, um trollóide corcunda, solta um urro ressoante. Tendo atraído com facilidade a atenção de toda a tripulação do vapor, o trollóide exige falar com o capitão. O Capitão Reno pede aos PJs que acompanhem-no para igualar os números.

O trollóide líder apresenta-se como Gurn, um guerreiro do kith Golmhurt. Ele exige que o *Noiva do Azarão* pague 200 peças de ouro à sua tribo, pelo uso do rio. Incrédulo, o Capitão Reno recusa sem pensar duas vezes, quase rindo da exigência. Ele já viu todo tipo de pirataria no Língua do Dragão, e não pretende começar a pagar para usá-la a essa altura. Tensionando seus enormes músculos e mexendo em

suas armas, os trollóides não parecem dispostos a aceitar um “não” como resposta.

Desenvolvimento: parece que apenas a intervenção dos PJs pode evitar derramamento de sangue aberto.

De acordo com os tratados entre os trollóides dos Emaranhados e Cygnar, os trollóides devem receber pagamento regular dos humanos em troca do uso do Língua do Dragão e de todos os caminhos aquáticos que passam pela sua floresta. Embora este ouro outrora tenha sido pago com regularidade, os trollóides há muito não vêem uma moeda de cobre — seja por causa do esforço de guerra, seja devido à corrupção interna.

Qualquer PJ que seja bem-sucedido em um teste de Conhecimento (local) contra CD 16 conhece o acordo entre Cygnar e os trollóides dos Emaranhados. O Capitão Reno não vê razão para negociar com os trollóides, mas um PJ que tente falar com Gurn descobre que ele está disposto a conversar. O líder trollóide dá aos PJs uma oportunidade para que se expliquem, e para que façam testes de Diplomacia para mudar sua postura.

Um teste de Diplomacia resistido bem-sucedido faz com que Gurn explique a situação atual, e abaixe sua exigência para 50 PO. O Capitão Reno mostra-se teimoso, e ainda considera isso uma extorsão. Os PJs precisarão convencer Reno (com outro teste resistido de Diplomacia) de que os trollóides são guerreiros injustiçados, e não piratas. Se os PJs forem bem-sucedidos, o capitão dá 50 PO aos trollóides.

Caso o teste dos PJs contra Gurn seja bem-sucedido por 15 ou mais, o líder trollóide explica a frustração de seu povo, mas permite que o *Noiva do Azarão* siga seu caminho — com a condição de que os PJs jurem procurar uma razão pela qual Cygnar tenha descumprido seu acordo.

Quando estiverem negociando com Gurn, os PJs podem ser ajudados por diversos fatores.

Fator de Negociação	Modificador no teste de Diplomacia
Compartilhar uma caixa de charutos Castelão Premium	+4
Jurar investigar os pagamentos faltosos	+2
Participação de um PJ trollóide na negociação	+2

Inimigos: Gurn Golmhurt (ArMat1) e 4 trollóides dos Emaranhados (Com1, veja o *Monstronomicon*, página 197).

Tesouro: armas e equipamentos dos inimigos.

Consequências: caso as negociações falhem, Gurn e seus homens não têm pudores em atacar os PJs e o capitão. Embora não tenham esperança de matar o grupo e tomar o barco, estão ansiosos para descontar suas frustrações no grupo. Após algumas rodadas de combate, ou uma vez que um trollóide seja reduzido a 0 pontos de vida, Gurn ou um de seus homens ordena que o ataque cesse, amaldiçoa o grupo de aventureiros e o *Noiva*, e lidera uma retirada.

Caso os PJs consigam fazer um acordo com os trollóides, *Gum* não irá esquecer o grupo, e nem quaisquer promessas que tenham sido feitas. A qualquer momento no futuro — especialmente caso os PJs não cumpram sua parte da barganha — os trollóides podem reaparecer.

BRIV

Momento: final do Dia 2.

Pitoresco e trabalhador, o vilarejo de Briv é pouco mais que um povoado de fazendeiros e pescadores nos confins das terras selvagens de Ord. O povo de Briv encontra o *Noiva* com sentimentos conflitantes, alguns vendo o vapor como nada mais que um antro flutuante de devassidão, enquanto outros não podem deixar de tentar a sorte nas mesas do cassino. Em geral, o povo de Briv é amistoso e ávido por conversar com os PJs trocando boatos e informações. Se a *rusalka* tiver sobrevivido ao encontro anterior, os PJs podem encontrá-la aqui, sob a proteção dos ingênuos aldeões.

Quem desejar ludibriar esse povo simples descobre que são mesmo presas fáceis. Contudo, se alguma trapaça for tentada no cassino, o Sr. Amorslea está sempre vigilante, e protege todos os seus fregueses. Os personagens podem descobrir que ele vira seus próprios jogos contra os trapaceiros.

PEDRA RÚNICA

Momento: qualquer, mas de preferência no Dia 3.

Enquanto o barco prossegue pelo rio, um PJ ou tripulante particularmente atento pode notar algo incomum erguendo-se da praia pantanosa. Revelado por um recente deslizamento de terra, um pilar de pedra de origens ancestrais, cheio de lama, pode ser notado com um teste de Observar (CD 16).

Coberto de runas estranhas, o pilar de pedra tem quase 7 m de altura, e é encimado por uma enigmática imagem de pedra. O significado da imagem e das runas fica a cargo do mestre. A seguir, algumas sugestões.

- O pilar é um marcador de alguma ruína orgoth ainda enterrada, e é encimado por uma escultura de um rosto orgoth uivando.
- A coluna é, na verdade, a ponta de uma máquina ancestral, construída por antigos adoradores de Cyriss, embora sua função seja desconhecida. A imagem é um símbolo de Cyriss.
- A pedra foi enterrada de propósito, em algum estranho ritual druídico ou devotado à Devoradora. O símbolo é uma gigantesca cobra mostrando suas presas.



Aqueles que escalarem o pilar (com um teste de Escalar contra CD 16) e forem bem-sucedidos em um teste de Procurar (CD 12) no topo descobrem duas pedras vermelhas de bom tamanho nos olhos da imagem, ambas no valor de 30 PO.

Desenvolvimento: os escritos na pedra são deixados a cargo do mestre, mas é possível que a interação com o pilar venha a afetar os PJs. Roubar as gemas da imagem poderia causar má sorte, ou enfurecer um grupo ainda remanescente ligado à escultura. O pilar em si poderia ser meramente a ponta de alguma ruína maior, escondida dentro da lama, que mereça uma investigação mais detalhada.

Tesouro: caso o mestre queira recompensar os PJs após vários encontros sem tesouros, pode esconder algo aqui.

SABOTAGEM! (NE 3)

Momento: Dia 3.

Tarde da noite, uma explosão trovejante balança o *Noiva do Azarão*. Dois engenheiros chamuscados e Drimwall, queimado, emergem da sala da caldeira, seguidos por colunas de fumaça. Os engenheiros explicam que uma das caldeiras acabou de explodir, enviando estilhaços de metal quente para todos os lados. Mais estranho ainda, pequenos fogos vivos também emergiram, vagando pela sala e perseguindo os engenheiros. Hesitando em mandar qualquer tripulante lá para baixo, para enfrentar a fúria das chamas, o Capitão Reno pede aos PJs que investiguem, e cuidem de qualquer coisa estranha que encontrarem lá.

Quando os PJs descem os degraus de metal rumo à sala da caldeira, encontram uma cena exatamente como os engenheiros descreveram. Uma das caldeiras explodiu, e uma multidão de pequenos insetos semelhantes a chamas voa pelos destroços.

As criaturas são vaporinos (*Monstronomicon*, página 200). Embora sejam perigosos, eles se contentam em permanecer próximos à caldeira destruída. Contudo, dentro de algumas horas, vão começar a infestar o resto dos motores do navio. Se os PJs agirem com rapidez, os vaporinos serão apenas uma ameaça menor.

Inimigos: 4 vaporinos.

Desenvolvimento: a ameaça maior surge depois que os vaporinos tenham sido despachados, e as acusações começam a ser disparadas. Os vaporinos não surgiram do nada, e a explosão parece ter ocorrido de propósito. Qualquer PJ que seja bem-sucedido em um teste de Procurar (CD 12) nota vários pequenos pedaços reluzentes de pedra negra espalhados pela sala da caldeira. Um teste de Ofícios (alquimia) ou Conhecimento (arcano) contra CD 14 revela que isto é carvão-de-mago, e um teste adicional de

Conhecimento de Criaturas ou similar (CD 14) revela que os vaporinos muitas vezes habitam este material.

Enquanto os engenheiros começam a consertar a caldeira, um processo que leva aproximadamente três horas, os boatos começam a circular:

- Às vezes, estranhos murmúrios são ouvidos no meio da noite, vindos do quarto de Larsa Chamko, e ela foi vista esgueirando-se no convés traseiro à noite. (Verdadeiro. São suas preces a Thamar, e o processo subsequente de livrar-se dos sacrifícios supersticiosos — em geral miudezas roubadas, ratos mortos e mechas de seu próprio cabelo.)
- Vexi é prisioneira do Capitão Reno, servindo-o porque ele sabe algo sobre o passado dela. (Falso. Vexi serve ao capitão de vontade própria, e admira-o — talvez seu sentimento seja mais profundo.)
- O *Noiva do Azarão* é assombrado. O espírito de uma das ex-amantes indignadas do capitão procura destruí-lo, junto com o navio. (Incerto. Coisas estranhas acontecem a bordo do *Noiva*. Isto pode ser obra de um fantasma, ou de alguma outra ameaça que espreita).

Na verdade, os vaporinos vieram de diversos pedaços de carvão-de-mago que Drimwall trouxe clandestinamente a bordo. Ele sabotou a caldeira para imobilizar o *Noiva*, tornando-o alvo fácil para um bando de piratas do rio com quem está aliado. Eles pretendem agarrar o conteúdo do cofre do vapor.

PIRATAS DO RIO (NE 5)

Momento: Dia 3, depois de “Sabotagem!”.

Enquanto o *Noiva do Azarão* é consertado, outra explosão irrompe no barco. Um feioso barco de fundo chato se aproxima para interceptar o vapor, despejando fumaça de um grande morteiro. Esses piratas do rio, sob o comando

do ogrun Vermme Mão-de-Marreta (veja desenho na página 52), prepararam uma emboscada com a ajuda do primeiro-imediato Drimwall.

Táticas: os piratas viajam em um pequeno barco a vapor remendado. Mão-de-Marreta é um ogrun de físico poderoso, com uma boca cheia de dentes quebrados, e um tapa-olho metálico rebitado em sua cabeça. Enquanto rumo para a batalha, nunca está longe de seu gigantesco canhão lançador de arpão, que carrega facilmente debaixo do braço.

Com o *Noiva do Azarão* imóvel na água, o barco de Mão-de-Marreta se aproxima de sua traseira, a estibordo, e amarra-se ao cassino flutuante com cordas. Um dos piratas dispara um morteiro, abrindo um buraco no convés inferior, expondo a sala do cofre. Tendo recebido a descrição da planta do *Noiva* de Drimwall, os piratas abordam próximo aos degraus da popa, determinados a abrir caminho com lâminas e esvaziar a sala do cofre.

A cena rapidamente degenera-se para um combate. A tripulação do *Noiva* é desorganizada e despreparada. Embora o Capitão Reno seja capaz de gritar algumas ordens gerais para que seus homens se armem, as armas mantidas na sala do cofre provavelmente estarão soterradas sob a parede desabada. Assim, os PJs provavelmente são as pessoas mais bem-armadas no navio.

Caso não estejam envolvidos em combate em outro lugar, os piratas demoram 5 rodadas para alcançar a sala do cofre (usando o buraco aberto na parede exterior). O Capitão Reno, Vexi e Reggle ajudam os PJs a defender a sala do cofre, tão bem quanto puderem. Em combate, os piratas lutam de maneira caótica, mas tentam trabalhar em equipe e sobrepujar oponentes individuais sempre que possível. Mão-de-Marreta usa seu lançador de arpão e sua grande cimitarra. Acostumado a lutar em barcos, tenta jogar

os inimigos na água com encontrões sempre que possível. Além disso, em algum ponto durante a luta, Drimwall volta-se contra os tripulantes, atacando o PJ ou tripulante mais ferido. Se Mão-de-Marreta for derrotado, os atacantes remanescentes e Drimwall — caso sobreviva — fogem, batendo em retirada de volta ao seu precário barco pirata.

Inimigos: Vermme Mão-de-Marreta (Gue2) e 10 Piratas do Rio (Com1).

Tesouro: armas e equipamento dos inimigos.

Desenvolvimento: abalado mas ainda operante, o *Noiva do Azarão* prossegue com dificuldade pelo resto do caminho até Cinco Dedos, fazendo consertos simples enquanto a cansada tripulação amaldiçoa os piratas de todos os tipos, e seu traiçoeiro colega tripulante.



CHEGANDO A CINCO DEDOS

Depois de uma jornada difícil, o *Noiva do Azarão* finalmente aporta em Cinco Dedos. Os PJs provavelmente estarão com pouco tempo para fazer sua entrega. Caso o navio não tenha sido atrasado por nenhum outro fator, chega ao porto por volta do meio-dia. Enquanto os PJs partem, o Capitão Reno pede que eles voltem ao navio depois de terminar seus negócios.

O caminho dos PJs fica a cargo do mestre. Os possíveis perigos e atrasos que eles podem enfrentar ao localizar o Lorde Governador são muitos, incluindo gangues locais exigindo tributos, batedores de carteiras, mercenários bêbados e vigaristas. Quando a entrega é feita, o agente de Doyle agradece aos PJs, sutilmente evitando quaisquer tentativas dos PJs de encontrar o Lorde Governador pessoalmente. Ele pede que os personagens transmitam a Gram os respeito do Lorde Governador, e despacha-os. Se os PJs tiverem aceitado o acordo em "Uma Oferta Irrecusável", o agente não é enganado pela carta forjada, e precisa ser convencido a aceitar os charutos por meio de um teste de Diplomacia (CD 20). Além disso, irá exigir o dinheiro do Lorde Governador de volta. Quando Gram ficar sabendo da traição, pode contratar alguém para retaliar.

Depois de fazer a entrega, caso os PJs voltem ao *Noiva do Azarão*, o Capitão Reno pode ajudá-los de diversas formas. O capitão — ou outros a bordo — pode ter trabalhos para o grupo. O *Noiva* pode servir como uma base de operações para aventuras futuras. Provavelmente, a sorte do grupo soltou-os no porto pirata devasso e perigoso de Cinco Dedos (detalhado no suplemento importado *Five Fingers: Port of Deceit*, a ser publicado).

APÊNDICE:

ESTATÍSTICAS DOS PdMs

A seguir estão as fichas completas de todos os PdMs da aventura, além de detalhes adicionais sobre eles.

CAPITÃO ODRAN RENO

O Capitão Reno não é bobó, e não hesita em resolver problemas com sua pistola. Embora banque o dândi às vezes, Reno exerce uma justiça brutal sobre aqueles que ameaçam seu navio ou o bem-estar de seus passageiros e tripulação.

Milon Amorslea é seu companheiro mais próximo, e Reno confia nos instintos aguçados dele para verificar suas próprias desconfiâncias. Caso os PJs mostrem-se suspeitos (por exemplo, insistindo em andar com suas armas e armaduras durante a viagem), Reno irá se armar com sua pistola de cano duplo, e garantir que cada tripulante fique de olho no grupo. Reno sabe julgar bem as pessoas, e não será emboscado por pretensos piratas (de fato, é necessária uma traição por um membro de sua tripulação para pegá-lo desprevenido).

Caso os PJs façam amizade com o capitão, seja ajudando-o a proteger o navio, seja vencendo-o em jogos de cartas

(pois o capitão respeita qualquer um com habilidade nas cartas), verão que ele é uma ótima fonte de informações sobre Cinco Dedos e qualquer outra cidade ao longo do Língua do Dragão. O Capitão Reno conhece alguns dos Altos Capitães do Porto da Trapaça, e pode informar aos PJs a melhor forma de levar sua carga ao seu destino sem "pedágios" indevidos por parte das gangues locais ou de funcionários corruptos da alfândega.

Capitão Odran Reno: thuriano Guerreiro 2/Ladino 3; DV 2d10+2 mais 3d6+3; 35 PV; Inic. +3; Desl. 9 m; CA 14 (+3 Des, +1 armadura), toque 13, surpresa 11; Atq Base +4; Agr +6; corpo-a-corpo: espada longa obra-prima +7 (1d8+2, dec. 19-20) ou adaga obra-prima +7 (1d4+2, dec. 19-20); ou à distância: pistola militar de cano duplo obra-prima +8 (2d6, dec. 19-20/x3) ou adaga obra-prima +7 (1d4+2, dec. 19-20); AE ataque furtivo +2d6; QE encontrar armadilhas, evasão, sentir armadilhas +1; Tend. CB; TR Fort +5, Ref +6, Von +2; For 14, Des 16, Con 13, Int 11, Sab 13, Car 16.

Perícias e Talentos: Avaliação +6, Blefar +11, Conhecimento (local - Cinco Dedos) +2, Diplomacia +8, Natação +3, Observar +5, Obter Informação +5, Ofícios (armas de fogo) +4, Prestidigitação +9, Profissão (jogador) +10, Profissão (marinheiro) +10, Sentir Motivação +7, Usar Cordas +6; Foco em Perícia (Profissão [jogador]), Foco em Perícia (Profissão [marinheiro]), Saque Rápido, Tiro Certeiro, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Equipamento: espada longa obra-prima, 2 adagas obra-prima, pistola Radcliffe modificada com cano duplo obra-prima, 2 anéis de ouro (250 PO cada), 24 tiros para a pistola, baralho Bolis - um fino conjunto de cartas cujas faces são paródias das ilustrações dos Ascendidos de Morrow e das Proles de Tamar (no valor de 300 PO para colecionadores).

PRIMEIRO IMEDIATO REG E ENGENHEIRO-CHEFE DRIMWALL

Embora Reggletognok seja mais hábil com motores a vapor, ele se curvou ao interesse de Drimwall por essas máquinas, e está agora obcecado com o bom funcionamento do navio. Os PJs sempre encontrarão o gobber apertando parafusos, oleando dobradiças ou apenas lavando o navio (incluindo os alojamentos do grupo), a qualquer momento do dia. Drimwall também irá se interessar pelos PJs, se achar que eles possam frustrar seus planos. Ele pode entrar nos alojamentos dos PJs para sabotar suas armas de fogo, drenar acumuladores ou atrapalhá-los de outras formas, sem atrair atenção para si mesmo. Caso seja encontrado, ele pode fingir ser seu irmão, em mais uma cruzada pela eficiência do navio. Usará as perícias Blefar e Disfarce para convencer os PJs de suas boas intenções. Um mestre maligno pode aproveitar esta confusão ao máximo, durante o ataque dos "Piratas do Rio", quando Drimwall decide se juntar a Mão-de-Marreta. Caso Reggle ou o Capitão Reno não saibam da traição de Drimwall, ele pode conseguir voltar ambos contra os PJs, antes que a verdade venha à tona.

Primeiro Imediato Reggletognok: gobber Remendão 2/ Ladino 1; Humanóide Pequeno; DV 2d8+2 mais 1d6+1; 17 PV; Inic. +7; Desl. 6 m; CA 14 (+1 tamanho, +3 Des), toque 14, surpresa 11; Atq Base +1; Agr -3; corpo-a-corpo: adaga +2 (1d4, dec. 19-20); ou à distância: adaga +5 (1d4, dec. 19-20); AE ataque furtivo +1d6; QE características de gobber, dismantelar, disciplinar, encontrar armadilhas, enjambrar, evasão, visão na penumbra; Tend. NB; TR Fort +4 (+5 contra venenos), Ref +8, Von +0; For 10, Des 16, Con 13, Int 12, Sab 11, Car 12.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +3, Arte da Fuga +5, Blegar +5, Disfarce +5, Escalar +4, Esconder-se +10, Furtividade +7, Natação +2, Observar +5, Ofícios (motor a vapor) +6, Operar Mecanismo +7, Ouvir +5, Profissão (mecânico) +5, Usar Cordas +5; Esquiva, Iniciativa Aprimorada.

Equipamento: adaga.

Engenheiro-Chefe Drimwall: gobber Remendão 2/ Ladino 1; Humanóide Pequeno; DV 2d8+4 mais 1d6+2; 22 PV; Inic. +7, Desl. 6 m; CA 14 (+1 tamanho, +3 Des), toque 14, surpresa 11; Atq Base +1, Agr -2; corpo-a-corpo: chave de mekânico +3 (1d6+1); AE ataque furtivo +1d6; QE características de gobber, dismantelar, disciplinar, encontrar armadilhas, enjambrar, evasão, visão na penumbra; Tend. CN; TR Fort +5 (+6 contra venenos), Ref +8, Von +0; For 12, Des 17, Con 14, Int 10, Sab 10, Car 9.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +5, Arte da Fuga +5, Blegar +3, Disfarce +3, Escalar +5, Esconder-se +12, Furtividade +9, Natação +3, Observar +2, Ofícios (motor a vapor) +5, Operar Mecanismo +6, Ouvir +2, Profissão (mecânico) +5, Usar Cordas +5; Iniciativa Aprimorada, Sorrateiro.

Equipamento: chave de mekânico.

VEXI, A PILOTO

Vexi gosta de pilotar o *Noiva do Azarão*, de bebida forte e de ganhar em jogos de cartas. Existem poucas outras

coisas que atraíam seu interesse, incluindo os PJs e os outros passageiros. Mestres engenhosos, mas não totalmente cruéis, podem usar Vexi como uma pista falsa, quando os PJs estiverem procurando o culpado por muitos dos encontros do *Noiva*. O Capitão Reno conhece Vexi há muito mais tempo que conhece os PJs, e precisará de provas definitivas antes de se voltar contra ela.

Vexi, a Piloto: radiz Guerreira 2/Especialista 3; DV 2d10+4 mais 3d6+6; 36 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 15 (+2 Des, +3 armadura), toque 12, surpresa 13; Atq Base +4; Agr +6; corpo-a-corpo: espada curta +5 (1d6+2, dec. 19-20); ou à distância: pistola militar +6 (2d6, dec. 19-20/x3); Atq Tl corpo-a-corpo: espada curta +5 (1d6+2, dec. 19-20); ou à distância: 2 pistolas militares +4 (2d6, dec. 19-20/x3); Tend. N; TR Fort +6, Ref +3, Von +6; For 14, Des 15, Con 14, Int 11, Sab 13, Car 10.

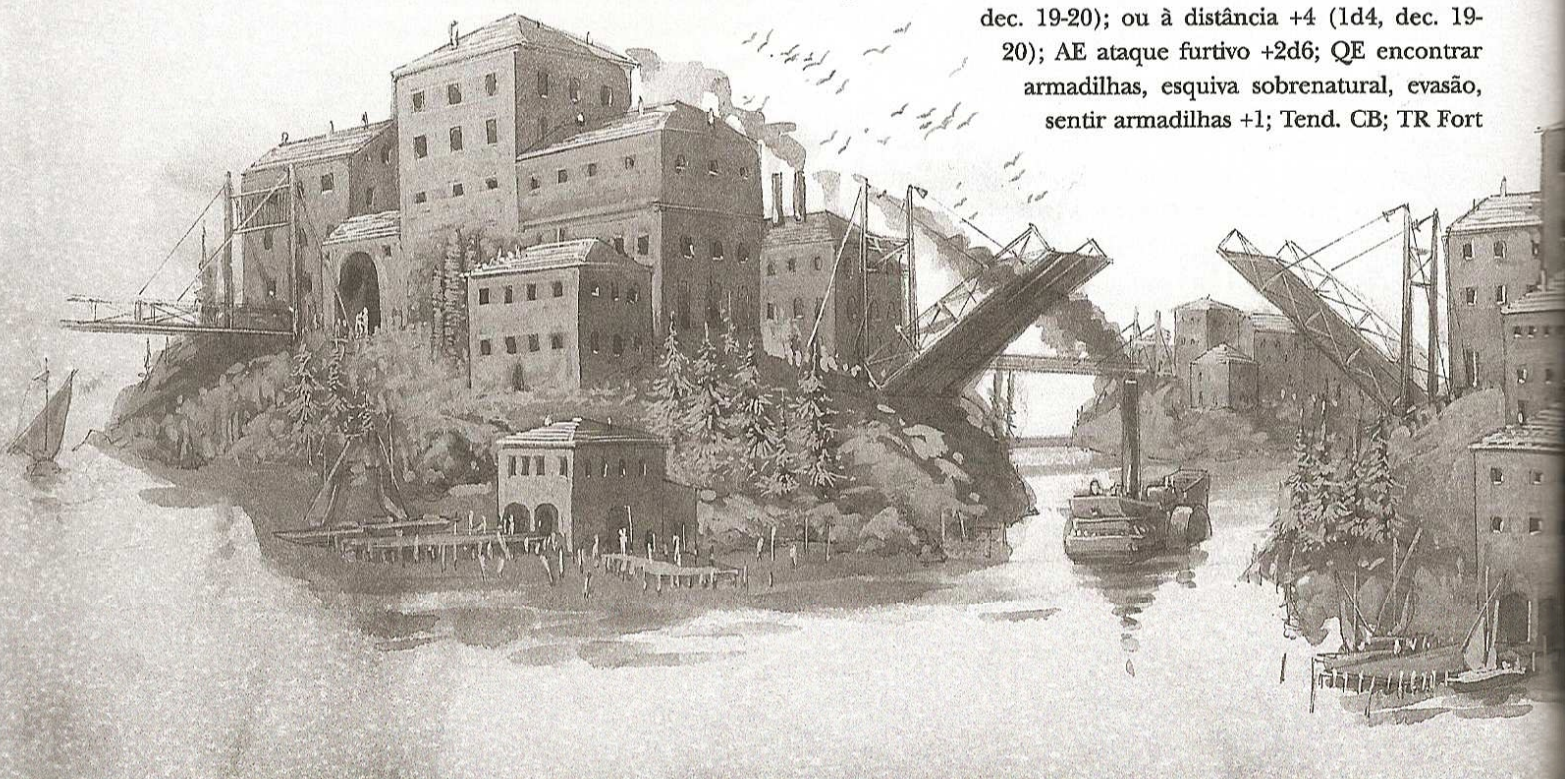
Perícias e Talentos: Cavalgar +2, Escalar +2, Intimidação +4, Ofícios (armas de fogo) +5, Ouvir +4, Profissão (marinheiro) +7, Saltar +2, Sobrevivência +5, Usar Cordas +5; Combater com Duas Pistolas, Foco em Arma (pistola), Foco em Perícia (Profissão [marinheiro]), Usar Arma Exótica (armas de fogo), Vontade de Ferro.

Equipamento: couro batido, espada curta, 2 pistolas militares.

MILON AMORSLEA

O conhecimento local de Milon pode torná-lo uma excelente fonte para PJs que buscam informações. O Capitão Reno se vale dos instintos inatos de Milon a respeito de pessoas para farejar os problemas a bordo. Embora Milon seja fluente em muitos idiomas, ele esconde isso muito bem, para bisbilhotar as conversas de passageiros incautos.

Milon Amorslea: povo-do-meio Ladino 4; DV 4d6+8; 24 PV; Inic. +2, Desl. 9 m; CA 12 (+2 Des), toque 12, surpresa 10; Atq Base +3; Agr +3; corpo-a-corpo: espada curta obra-prima +4 (1d6, dec. 19-20); adaga obra-prima +4 (1d4, dec. 19-20); ou à distância +4 (1d4, dec. 19-20); AE ataque furtivo +2d6; QE encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, evasão, sentir armadilhas +1; Tend. CB; TR Fort



+4, Ref +6, Von +4; For 10, Des 14, Con 15, Int 14, Sab 16, Car 12.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +5, Arte da Fuga +7, Avaliação +10, Blefar +8, Conhecimento (local - Cabo Bourne) +7, Disfarce +6, Falsificação +7, Observar +8, Obter Informação +7, Ouvir +8, Prestidigitação +14, Procurar +4, Profissão (jogador) +10, Sentir Motivação +13, Usar Cordas +4; Foco em Perícia (Prestidigitação), Foco em Perícia (Sentir Motivação), Mãos Leves.

Equipamento: espada curta obra-prima, três adagas obras-primas, três anéis de prata (no valor de 50 PO cada um).

TRIPULANTES DO NOIVA DO AZARÃO

Os tripulantes do *Noiva do Azarão* são marujos habilidosos, ainda que inexperientes.

Tripulante Típico: thuriano Especialista 2; DV 2d6; 7 PV; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 11 (+1 Des), toque 11, surpresa 10; Atq Base +1; Agr +2; corpo-a-corpo: clava +2 (1d6+1); Tend. N; TR Fort +0, Ref +1, Von +3; For 12, Des 13, Con 11, Int 10, Sab 11, Car 10.

Perícias e Talentos: Conhecimento (local) +2, Equilíbrio +6, Natação +6, Observar +5, Ofícios (construção de navio) +3, Ouvir +5, Saltar +6, Usar Cordas +6; Foco em Perícia (Profissão [marinheiro]), Tolerância.

LARSA E ULI CHAMKO

Larsa e seu irmão estão sendo perseguidos por alguma ameaça. A natureza desta ameaça fica a cargo do mestre — Lordes Cinzentos, menitas caçadores de bruxas, cultistas thamaritas, ou algo ainda mais sombrio. Nascida com o Dom de Tamar e rejeitada pelos padres da igreja local, Larsa sente não ter escolha a não ser buscar o auxílio da Gêmea Sombria, para aprender a controlar seus poderes.

Outrora um aprendiz de ferreiro e um aventureiro, Uli voltou a sua família antes da guerra em Llael. Agora, este homem quieto e intenso deseja proteger sua irmã, mesmo que isto custe sua vida.

Larsa Chamko: umbreana Ladina 2/Feiticeira 1; DV 2d6+2 mais 1d4+1; 15 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 12 (+2 Des), toque 12, surpresa 10; Atq Base +1, Agr +0; corpo-a-corpo: adaga +0 (1d4-1, dec. 19-20); ou à distância: adaga +3 (1d4-1, dec. 19-20); AE ataque furtivo +1d6; QE encontrar armadilhas, evasão, invocar familiar; Tend. N; TR Fort +1, Ref +5, Von +4; For 8, Des 14, Con 12, Int 11, Sab 14, Car 17.

Perícias e Talentos: Acrobacia +7, Arte da Fuga +7, Atuação (dança) +8, Blefar +8, Concentração +3, Equilíbrio +9, Esconder-se +7, Furtividade +7, Identificar Magia +1, Observar +7, Ouvir +7; Esquiva, Foco em Magia (Encantamento), Mobilidade.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (5/4; CD do teste de resistência 13 + nível da magia, ou 14 + nível da magia para magias de Encantamento): 0 — detectar magia, mensagem, pascar, prestidigitação; 1º — enfeitiçar pessoa, hipnotismo.

Equipamento: adaga, componentes de magia, serpente listrada das Planícies da Pedra Sangrenta, o “bichinho de estimação” de Larsa (use as estatísticas de uma cobra constritora gigante).

Uli Chamko: umbreano Guerreiro 3; DV 3d10+12; 33 PV; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 14 (+1 Des, +3 armadura), toque 11, surpresa 13; Atq Base +3; Agr +7; corpo-a-corpo: machado de batalha +8 (1d8+6); Tend. N; TR Fort +6, Ref +2, Von +1; For 19, Des 12, Con 16, Int 8, Sab 10, Car 10.

Perícias e Talentos: Escalar +7, Ofícios (ferreiro) +2, Saltar +7; Ataque Poderoso, Foco em Arma (machado de batalha), Separar, Trespasar, Vitalidade.

Equipamento: couro batido, machado de batalha.

UMA OFERTA IRRECUSÁVEL

Capangas Brutamontes: thuriano Combatente 1; DV 1d8+2; 6 PV; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 12 (+1 Des, +1 armadura), toque 11, surpresa 11; Atq Base +1; Agr +7; corpo-a-corpo: ataque desarmado +3 (1d3+2); Tend. N; TR Fort +4, Ref +1, Von -1; For 14, Des 13, Con 14, Int 9, Sab 9, Car 10.

Perícias e Talentos: Escalar +4, Intimidação +4, Natação +4; Agarrar Aprimorado, Ataque Desarmado Aprimorado.

Equipamento: armadura acolchoada, um total de 1d10 PO entre moedas de cobre e prata.

Lupo Vain: tordorano Ladino 2; DV 2d6+2; 11 PV; Inic. +3; Desl. 9 m; CA 14 (+3 Des, +1 armadura), toque 13, surpresa 11; Atq Base +1; Agr +0; corpo-a-corpo: espada curta +0 (1d6-1, dec. 19-20); ou à distância: bengala ryn +4 (2d4-2, dec. 19-20/x3); AE ataque furtivo +1d6; QE encontrar armadilhas, evasão; Tend. NM; TR Fort +1, Ref +6, Von +2; For 8, Des 17, Con 13, Int 12, Sab 14, Car 16.

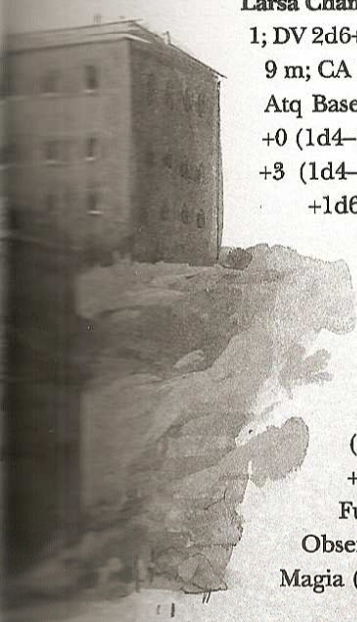
Perícias e Talentos: Avaliação +6, Blefar +10, Diplomacia +12, Esconder-se +8, Falsificação +6, Furtividade +8, Intimidação +12, Ofícios (armas de fogo) +6, Ouvir +7, Sentir Motivação +7; Persuasivo, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Equipamento: bengala ryn, espada curta, 2 tiros para bengala, um total de 100 PO entre moedas e gemas.

ROMANCE NAUFRAGADO

Rusalka: ND 3; fada Média; DV 2d6+3; 10 PV; Inic. +3; Desl. 9 m, natação 6 m; CA 16 (+3 Des, +3 deflexão), toque 16, surpresa 13; Atq Base +1; Agr +2; corpo-a-corpo: lâmina rusalka +5 (1d4+2 mais veneno, dec. 19-20); AE habilidades similares a magia, risada espectral, veneno; QE graça espectral, visão na penumbra; Tend. CM; TR Fort +3, Ref +9, Von +7; For 12, Des 17, Con 10, Int 14, Sab 13, Car 17.

Perícias e Talentos: Arte da Fuga +7, Blefar +6, Conhecimento (natureza) +9, Disfarces +6, Esconder-se +8, Furtividade +8, Observar +6, Ouvir +6, Sobrevivência +6; Acuidade com Arma, Vitalidade.



Habilidades Similares a Magia: à vontade — transformação momentânea; 1/dia — terreno ilusório. Nível de conjurador: 10°. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Risada Espectral: uma vez por dia, uma rusalka pode emitir uma risada espectral, que deixa as vítimas que a ouvirem atordoadas por 1d4+2 rodadas. Raio de 9 m. Teste de resistência de Vontade (CD 14) anula.

Veneno: ferimento; teste de resistência de Fortitude (CD 12); dano inicial e secundário: 1d6 Con.

Equipamento: lâmina rusalka, aliança de casamento (no valor de 800 PO).

Mais detalhes no *Monstronomicon*, página 158.

MOINHO DA FELPA

Lenhadores: thuriano, povo-do-meio ou morridano Combatente 1; DV 1d8+6; 10 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 10, surpresa 10, toque 10; Atq Base +1; Agr +3; corpo-a-corpo: clava +3 (1d6+3); Tend. N; TR Fort +7, Ref +0, Von +0; For 15, Des 10, Con 16, Int 9, Sab 10, Car 10.

Perícias e Talentos: Escalar +6, Intimidação +2, Saltar +4; Grande Fortitude, Vitalidade.

Equipamento: botas de couro, 20 PP.

JUSTIÇA TROLLÓIDE

Combatentes Trollóides: trollóide Combatente 1; DV 1d8+3; 7 PV; Inic. -1; Desl. 9 m; CA 12 (-1 Des, +3 armadura), toque 9, surpresa 12; Atq Base +1; Agr +3; corpo-a-corpo: machado de batalha +3 (1d8+3, dec. x3); QE características de trollóide; Tend. N; TR Fort +7, Ref -1, Von -1; For 15, Des 9, Con 16, Int 10, Sab 9, Car 6.

Perícias e Talentos: Observar +1, Ouvir +1; Grande Fortitude.

Equipamento: couro batido, machado de batalha, 5 PC.

Gurn Golmhurt: trollóide Arauto da Matança 1; DV 1d8+4; 12 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 13 (+3 armadura), toque 10, surpresa 13; Atq Base +0; Agr +3; corpo-a-corpo: machado grande +3 (1d12+4, dec. x3); ou à distância: bacamarte malfeito -2 (4d4, dec. x3); AE brados de matança (brado assustador, brado de proteção, brado sinalizador, deter a morte, fascinar, inspirar coragem) 2/dia; QE características de trollóide; Tend. N; TR Fort +6, Ref +0, Von +0; For 16, Des 10, Con 18, Int 10, Sab 10, Car 16.

Perícias e Talentos: Atuação (canto) +7, Concentração +8, Intimidação +7, Ofícios (armas de fogo) +4; Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Equipamento: bacamarte malfeito (-2 de penalidade na jogada de ataque), couro batido, machado grande, 4 tiros para bacamarte, 5 PP.

SABOTAGEM!

Vaporino: elemental Miúdo (fogo); DV 1d8+3; 7 PV; Inic. +5; Desl. vôo 18 m (bom); CA 17 (+2 tamanho, +5 Des), toque 17, surpresa 12; Atq Base +0; Agr -8; corpo-a-corpo: mordida +2 (1d3); Espaço/Alcance: 75 cm/0 m;

AE mordida escaldante; QE ebulição frenética, imunidade a fogo, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade a frio; Tend. CN; TR Fort +3, Ref +7, Von -1; For 10, Des 20, Con 16, Int 10, Sab 8, Car 10.

Perícias e Talentos: Esconder-se +15, Furtividade +9, Observar +3, Operar Mecanismo +5; Sorrateiro.

Ebulição Frenética: os vaporinos infestam motores a vapor sempre que possível. Isto pode fazer com que um motor a vapor apresente um defeito temporário ou, na pior das hipóteses, causar uma explosão catastrófica. Faça um teste de Operar Mecanismo, com +10 de bônus de circunstância, por causa do frenesi de movimento e alimentação do vaporino. Também é adicionado +5 de bônus de sinergia caso haja 5 DV ou mais de vaporinos envolvidos. Caso o resultado do teste seja 20 ou mais, o motor está arruinado, e não pode mais funcionar sem ser consertado com um teste bem-sucedido de Ofícios (motor a vapor) contra CD 25.

Caso o resultado do teste de Operar Mecanismo seja 30 ou mais, o motor explode dentro de 2d4 rodadas depois de ser infestado. Explosão de 9 m de raio, dano 5d6 fogo, teste de resistência de Reflexos bem-sucedido contra CD 16 para meio dano. A explosão não fere os vaporinos de forma alguma.

Mordida Escaldante: as mordidas do vaporino são cruéis, e difíceis de curar. Caso um vaporino morda pele desprotegida, pode deixar uma bolha, que demora o dobro do tempo para curar naturalmente. Mordidas de vaporinos não afetam criaturas imunes ou protegidas de ataques baseados em fogo.

Mais detalhes no *Monstronomicon*, página 200.

PIRATAS DO RIO

Pirata do Rio: thuriano Combatente 1; DV 1d8; 4 PV; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 13 (+1 Des, +2 armadura), toque 11, surpresa 12; Atq Base +1; Agr +3; corpo-a-corpo: esporão +4 (1d4+2, dec. x3); Tend. CM; TR Fort +2, Ref +1, Von -2; For 15, Des 13, Con 10, Int 9, Sab 6, Car 9.

Perícias e Talentos: Escalar +4, Intimidação +2, Natação +4, Saltar +4; Foco em Arma (esporão).

Equipamento: armadura de couro, esporão, 12 PC.

Vermme Mão-de-Marreta: ogrun Guerreiro 2; DV 2d8+6 mais 1d8; 23 PV; Inic. +1; Desl. 12 m; CA 14 (-1 tamanho, +1 Des, +2 natural, +2 armadura), toque 10, surpresa 13; Atq Base +2; Agr +11; corpo-a-corpo: cimitarra +7 (1d8+5, dec. 18-20); ou à distância: atirador de arpão +2 (3d6+2, dec. x3); QE características de ogrun; Tend. CM; TR Fort +6, Ref +1, Von +0; For 20, Des 12, Con 17, Int 10, Sab 10, Car 10.

Perícias e Talentos: Escalar +7, Intimidação +3, Natação +8, Saltar +7; Ataque Poderoso, Foco em Arma (cimitarra), Trespassar.

Equipamento: armadura de couro, atirador de arpão, cimitarra, 3 dentes de ouro (5 PO cada), 400 PO em gemas e jóias num bolso escondido, mapa de seu tesouro enterrado (num cemitério esquecido ao sul de Cinco Dedos).



UMA NOVA ERA DE AVENTURAS!

Embrenhe-se nas oficinas dos Reinos de Ferro e arme-se com tesouros mágicos e mekânicos. Quer você seja um soldado ou um sacerdote, um bruxo ou um larápio, chegou a hora de se preparar para a guerra total.

Sem Trégua – Volume Dois é uma nova compilação de matérias da revista *No Quarter*, publicada nos Estados Unidos. Este volume traz o que há de mais recente para os REINOS DE FERRO, e também pode ser usado para incrementar qualquer mundo de fantasia com as inovações do cenário mais aclamado da atualidade!

Nestas páginas você irá encontrar:

- Regras avançadas para Remendões, com novos itens e talentos.
- Tudo sobre a Ordem de Iluminação e sua guerra secreta contra os Infernais.
- Diversos novos equipamentos, de armas-de-fogo-arcanas a amuletos e talismãs druídicos.
- A continuação dos Encontros Pendrake — o professor está preso, mas seus alunos não...
- Fichas e descrições de tropas dos Reinos de Ferro e de novos modelos de gigantes-a-vapor.
- *Fumaça na Água*, uma aventura completa para personagens de níveis iniciais. Navegue até Cinco Dedos a bordo de um cassino a vapor!
- Muitas outras informações para levar seu jogo a uma nova era de aventuras!



www.privateerpress.com



www.jamboeditora.com.br



ISBN 978858913427-9

