

Requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons®, Terceira Edição, publicado pela Devir Livraria®

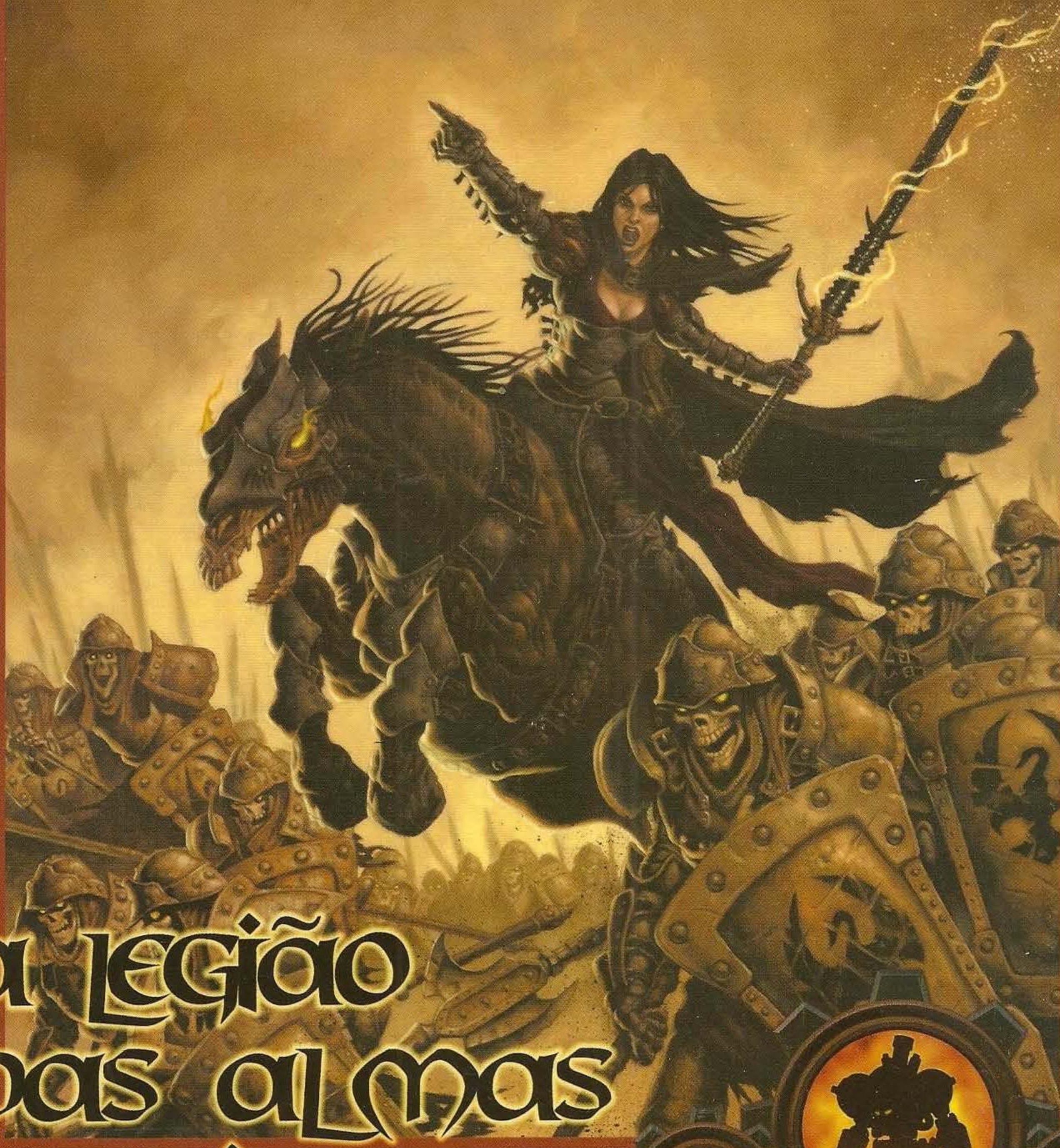
20
system

JAMBO

A Trilogia do

FOGO DAS BRUXAS

TM



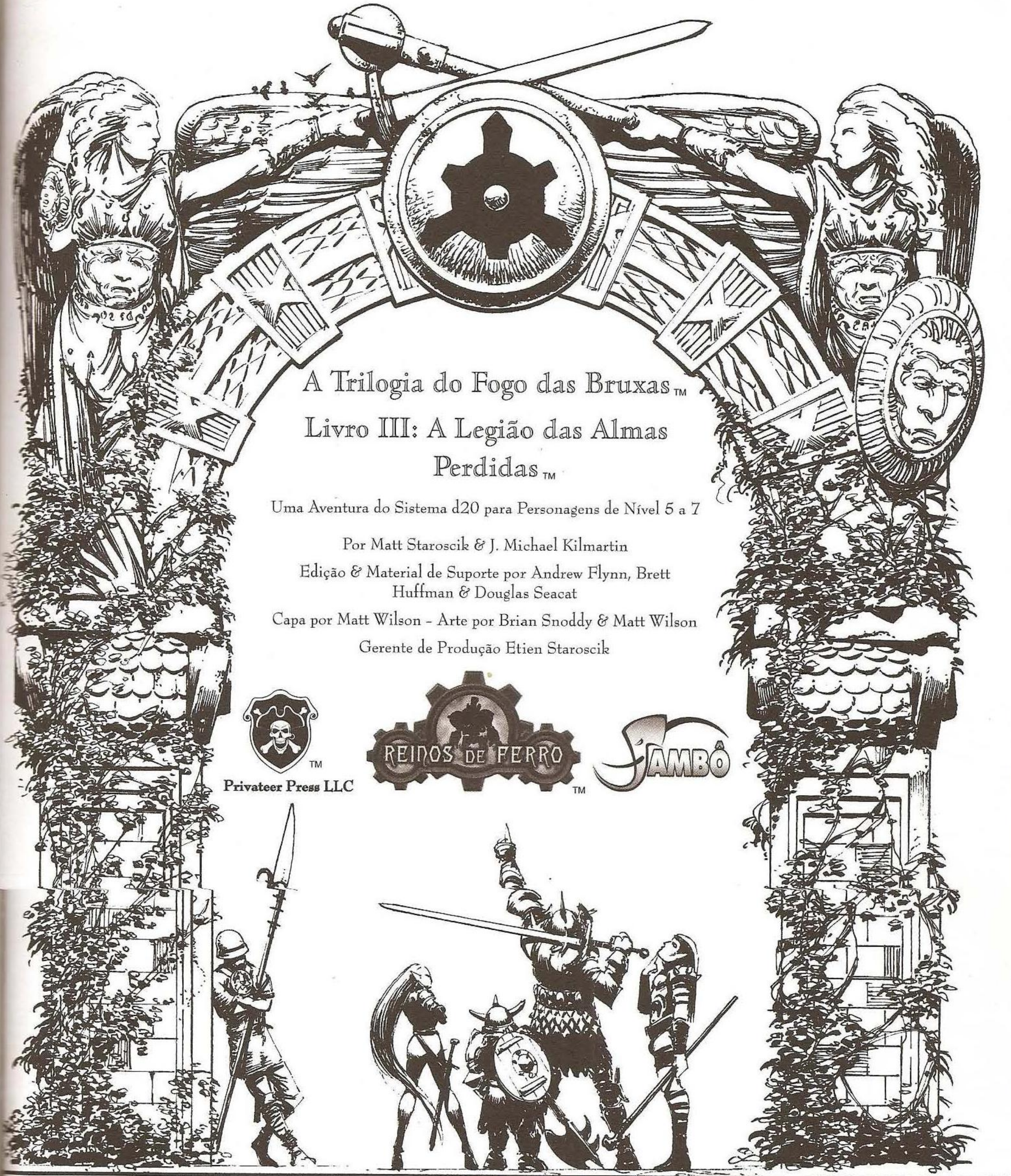
a Legião
das Almas
Perdidas

TM

REINOS DE FERRO

TM

LIVROS TRÊS



A Trilogia do Fogo das Bruxas™
Livro III: A Legião das Almas
Perdidas™

Uma Aventura do Sistema d20 para Personagens de Nível 5 a 7

Por Matt Staroscik & J. Michael Kilmartin

Edição & Material de Suporte por Andrew Flynn, Brett
Huffman & Douglas Seacat

Capa por Matt Wilson - Arte por Brian Snoddy & Matt Wilson

Gerente de Produção Etien Staroscik



Privateer Press LLC



Este produto requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons
Dragons®, Terceira Edição, publicado pela Devir
Editorial. "d20 System" e o logo "d20 System" são marcas
comerciais registradas da Wizards of the Coast e são usadas
de acordo com os termos da Licença d20 System. Dungeons
Dragons® e Wizards of the Coast® são marcas comerciais
registradas da Wizards of the Coast, e são usadas com per-
missão. Deuses, são tantos ® e ©... eu espero que eu tenha
feito tudo certo.

Privateer Press
2601 NW Market Street
Seattle, WA 98107
Telefone: (206) 545-2943
Fax: (206) 770-7373
<http://privateerpress.com>
frontdesk@privateerpress.com

Conteúdo registrado ©2001 Privateer Press LLC. Todos os
direitos reservados. Este é um trabalho de ficção, e qualquer
semelhança com pessoas reais, vivas ou mortas, é mera coin-
cidência, embora o Cap. Helstrom me lembre o nosso amigo
Jacó... A gente aqui da Jambô vai começar a jogar nos Reinos
de Ferro, mas nós não vamos poder usar a Trilogia porque,
tipo, todo mundo da equipe já leu os livros. Então, já que
você vão se divertir, nos mandem fotos dos seus grupos
jogando. E mestre, não deixe os PJs matarem a Alexia.

A Trilogia do Fogo das Bruxas

D20 System® License version 1.0

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

1. Copyright & Trademark

Wizards of the Coast, Inc. retains title and ownership of the D20 System trademark logos, the D20 System trademark, and all other copyrights and trademarks claimed by Wizards of the Coast in The Official Wizards of the Coast D20 System Trademark Logo Guide version 1.0, incorporated here by reference.

2. License to use

You are hereby granted the non-transferable, non-exclusive, royalty-free license to use the D20 System trademark logos, the D20 System trademark, and certain other trademarks and copyrights owned by Wizards of the Coast in accordance with the conditions specified in The Official Wizards of the Coast D20 System Trademark Logo Guide version 1.0. (the "Licensed Articles")

3. Agreement not to Contest

By making use of and/or distributing material using the D20 System Trademark under the terms of this License, You agree not to contest the ownership of the Licensed Articles

4. Breach and Cure

In the event that You fail to comply with the terms of this License, You will be considered to be in breach of this License. Wizards of the Coast will notify you in writing by sending a Registered Letter to the address listed on the most recent Confirmation Card on file, if any. You will have 45 days from the date the notice (the "cure period") to cure the breach to the satisfaction of Wizards of the Coast.

5. Termination

If, at the end of the cure period, the breach is not cured, Wizards of the Coast may terminate this License without further written notice to You.

6. Effects of Termination

Upon termination, You shall immediately stop all use of the Licensed Articles and will destroy any inventory or marketing material in Your possession bearing the D20 System Trademark logos. You will remove any use of the D20 System Trademark logos from your advertising, web site, letterhead, or any other use. You must instruct any company or individual that You are or become aware of who is in possession of any materials distributed by You bearing the D20 System Trademark logos to destroy those materials. You will solely bear any costs related to carrying out this term of the License.

7. Penalty for Failure to Comply with Termination Instructions

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

8. Updates

Wizards of the Coast may issue updates and/or new releases of the D20 System Trademark logos without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, update all material distributed by You to use the updated and/or new version of the D20 System Trademark logos. You may continue to distribute any pre-existing material that bears an older version of the D20 System Trademark logo.

9. Changes to Terms of the License

Wizards of the Coast may issue updates and/or revisions to this License without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, conform in all respects to the updated or revised terms of this License. For a period of 90 days You may continue to distribute any pre-existing material that complies with a previous version of the License. Thereafter written consent should be obtained from Wizards of the Coast. Subsequent versions of this License will bear a different version number.

10. Updates of Licensee information

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

11. Notices to Licensor:

Wizards of the Coast
D20 System License Dept.
PO Box 707
Renton, WA 98057-0707

12. No maintenance or support

Wizards of the Coast shall have no obligation whatsoever to provide You with any kind of maintenance or support in relation to the D20 System Trademark logos.

13. No Warranty / Disclaimer

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

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 prod-

ucts 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 v1.0a, Copyright© 2000, Wizards of the Coast

D20 System Reference Document ©2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

The Witchfire Trilogy Part III: The Legion of Lost Souls content copyright© 2001 Privateer Press LLC

CONTEÚDO DE OPEN GAME

O conteúdo a seguir é protegido pela Open Gaming License. 1. Estatísticas de monstros do Apêndice A, onde "estatística" significa o texto que começa com o ND do monstro (ex: "ND 2") e se estende até o fim da descrição do tesouro do monstro. Os nomes dos monstros não são Conteúdo Open Game, assim como não o são quaisquer outros nomes específicos do cenário Reinos de Ferro ou da Trilogia do Fogo das Bruxas que possam aparecer no texto de estatística. 2. Estatísticas de PdMs do Apêndice B, onde "estatística" significa o bloco de texto contendo o ND, e qualquer outro texto detalhando seus atributos de jogo. 3. As estatísticas do canhão na caixa da página 70. 4. A descrição do cajado de Vahn Oberen na página 86. 5. O anel das mentiras na página 76. 6. A caixa de música hipnótica na página 36. 7. O baralho do trapaceiro na página 37. 8. Conteúdo adicional indicado com o Sr. Cadeado Feliz:

Porções do Conteúdo Open Game listadas acima podem ser originais do D20 System Reference Document e são © 2000, Wizards of the Coast. O resto dessas porções do livro são declaradas Conteúdo Open Game. Qualquer Conteúdo Open Game deste livro usado em outro lugar deve estar acompanhado da seguinte frase: "COPYRIGHT© 2001, Privateer Press LLC." Qualquer material não explicitamente declarado como Conteúdo de Open Game, incluindo todos os nomes, ilustrações e elementos de design gráfico são Copyright© 2001, Privateer Press LLC.

Tradução: Não use nossas histórias nem as histórias dos nossos personagens. Use os itens mágicos. Use os monstros, mas não com o nome ou a aparência. Use as novas regras que nós bolamos. Algumas regras e termos de jogo destes itens são baseadas em propriedade da Wizards of the Coast. O resto pertence a nós, mas é "conteúdo open game".

IDENTIDADE DO PRODUTO

Todo este trabalho consiste em "Product Identity" como definido na "Open Game License" versão 1.0a, e não "Open Game Content", exceto pelo descrito acima. Identidade do produto inclui, mas não está limitado a, o seguinte: Fogo das Bruxas, Alexia Ciannor, Padre Pandor Dumas, Capitão Julian Helstrom, Vahn Oberen, Dexter Sirac, Leto Raelthorne, Vinter Raelthorne, Cygnar, Corvis, Caspia, Reinos de Ferro, Prefeito Ulfass Borloch, Skorne, Ten. Harcourt Mudd, Sgt. Feldron Hlar, Selar, Madame Magden, Cap. Phineas Kurgan, Ord, Llael, Khador, Protetorado de Menoth e Cruzamento dos Larápios.

Índice

Introdução	4	Mais uma Vez aos Muros, Perseguidos pelos	
Histórico	6	Filhos do Porco	50
Ato I	13	Tarefa: Explorar a Tumba das Almas Perdidas ..	53
O Estado da Cidade	14	Finalizando	61
Encontro: Uma Velha Amiga	15	Ato III	62
Encontro: Revendo o Padre Dumas	16	Encontro: Capitão Helstrom	62
Tarefa: Explorar o Cruzamento dos Larápios ..	20	Cena: Kaboom!	64
Tarefa: Explorar a Cidade Subterrânea	22	Tarefa: Capturar o Portão Norte	65
Tarefa: Explorar o Mausoléu	30	Tarefa: Silenciar os Vigias	72
Finalizando	39	Tarefa: Os Reféns de Borloch	73
Ato II	41	Tarefa: Canhões do Rio Negro	77
Encontro: A Zona Portuária	42	Cena: Os Exércitos se Chocam	79
Encontro: Dumas	43	Tarefa: A Besta de Guerra Skorne	80
Encontro: Rusga nas Docas	44	Desfecho: Alexia & Oberen	83
Encontro: Emboscada no Rio	47	Finalizando pela Última Vez	86
Encontro: Nem o Inferno Conhece a Fúria de		Apêndice A: Criaturas	88
um Grupo de Skorne	48	Apêndice B: Personagens	90
Encontro: A Bruta e Árida Passagem da Presa		Apêndice C: A Loja de Kurgan	94
de Javali	48	Apêndice D: Idiomas	95
A Espinha do Dragão	50	Apêndice E: A Fogo das Bruxas	96

Créditos da Edição Brasileira

Copyright: Privateer Press LLC

Título Original: The Legion of Lost Souls

Tradução: Leonel Caldela

ISBN: 85-89134-10-5

Publicado em novembro de 2004

CIP - BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

Bibliotecária Responsável: Denise Selbach Machado CRB-10/720

S7951 Staroscik, Matt

A Legião das Almas Perdidas / Matt Staroscik e J. Michael Kilmartin; ilustr. Brian Snoddy e Matt Wilson; trad. de Leonel Caldela; ed. Rafael Dei Svaldi. -- Porto Alegre: Jambô, 2004.

96p. il. (A trilogia do fogo das bruxas, 3)

1. Jogos eletrônicos - RPG I. Kilmartin, J. Michael. II. Snoddy, Brian D. III. Wilson, Matt. IV. Caldela, Leonel. V. Svaldi, Rafael Dei. VI. Título. VII. Série.

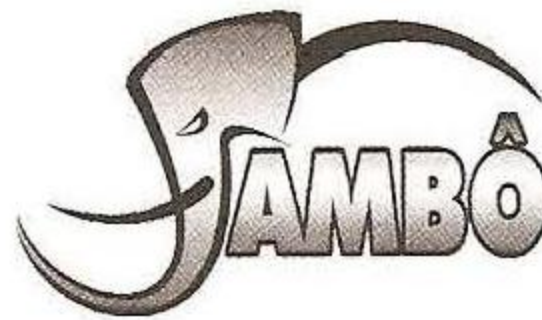
CDU 794:681.31

Arte Adicional da Capa: Patricia Knevit

Revisão: Rafael Dei Svaldi

Editoração Eletrônica: Guilherme Dei Svaldi

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73. 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) 32261426

jambo@jamborpg.com.br • www.jamborpg.com.br

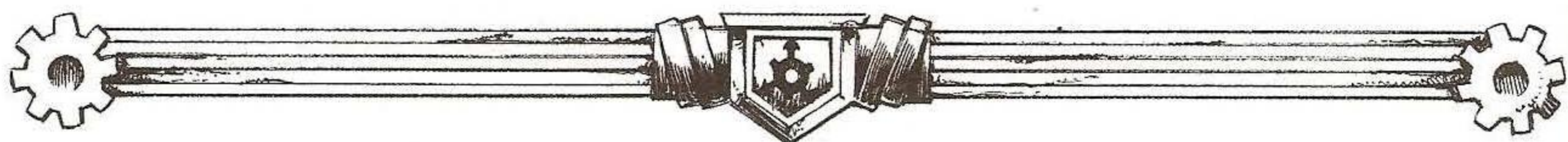
Agradecimentos Especiais dos Autores

Muitos "obrigados" a todos vocês que vierem conosco nesta jornada—esperamos que vocês continuem por aqui, já que o melhor ainda está por vir. Além disso, nós estamos em débito com o pessoal talentoso que entrou nessa com a gente. Mesmo que vocês não tenham trabalhado diretamente nesse livro, vocês têm ajudado a construir os Reinos de Ferro, e sua influência é com certeza sentida! Finalmente, agradecimentos continuados a Jamis Buck, pelos espantosos freeware (www.rpgplanet.com/dnd3e/generators/).



Introdução

Bem-vindo ao começo do fim!



Bem-vindo de volta à *Trilogia do Fogo das Bruxas*! Este livro, a conclusão da trilogia de aventuras para o Sistema d20, foi feito para um grupo de nível 5 a 7, embora possa ser adaptado para qualquer tipo de grupo. É melhor que os personagens já tenham jogado os *Livros Um e Dois*, mas isto não é necessário. Esta aventura pode se sustentar sozinha se o Mestre assim escolher, com um pouco de trabalho extra no histórico dos personagens. O *Livro de Regras Básicas I* é necessário para se jogar esta aventura. Os outros *Livros de Regras Básicas* certamente serão úteis também. No texto, estes livros são abreviados como LRB I, II e III. Se houver uma referência ao número de uma página, este estará logo depois da abreviatura (ex: LRB II 93).

Se o Mestre desejar, deuses e criaturas já existentes do Sistema d20 podem ser usados nesta aventura. Contudo, a *Trilogia* oferece um cenário de campanha inteiramente novo nos Reinos de Ferro. Mestres que queiram localizar sua aventura no seu mundo de campanha atual precisarão substituir nomes de deuses, lugares e coisas do gênero, à medida que apareçam.

A *Trilogia do Fogo das Bruxas* se passa nos Reinos de Ferro, um mundo de fantasia à beira de uma revolução industrial. Espadas e magia ainda são a norma, mas vapor, armas de fogo e outros aparelhos modernos estão se tornando mais comuns. Os Reinos de Ferro também estão rumando a outra grande mudança – guerra total. A invasão iniciada pelo tirano exilado Vinter Raelthorne IV no *Livro Dois* continua nesta parte, e o reino complacente de Cygnar irá se encontrar enfrentando uma ameaça séria vinda do último lugar que se esperava. Apesar disso, é possível transplantar esta aventura para qualquer outro reino de fantasia à escolha do Mestre, e omitir todas as referências aos Reinos de Ferro se isto for

desejado. Tudo o que é preciso é uma cidade próxima a uma perigosa e inexplorada fronteira.

Como os primeiros dois livros da *Trilogia*, esta aventura é dividida em três Atos. Os Atos têm uma ordem específica, embora muitos dos eventos dentro de cada um possam ser movidos cronologicamente se o Mestre quiser. Alguns eventos necessariamente vêm antes de outros, em nome da preservação da história. O Mestre deve tentar manter a trama geral com o mínimo de manipulação (aparente) das ações dos jogadores.

Convenções

Para economizar espaço, as estatísticas de monstros e PdMs estão listadas em um formato condensado. Os inimigos terão um Nível de Desafio (LRB II 165). Estatísticas de PdMs importantes e de todos os monstros estão nos apêndices, e não são repetidas no texto principal. Se houver uma referência ao *Livro Um* d'A *Trilogia do Fogo das Bruxas*, o número da página estará precedido de "AMLN" (*A Mais Longa das Noites*). Se houver uma referência ao *Livro Dois*, o número da página estará precedido de "ASDE" (*A Sombra do Exilado*). O texto que deve ser lido para os jogadores está em caixas cinzas.

Resumo da Aventura

No final do *Livro Dois*, Corvis virou um lugar de desordem, com o exilado Vinter Raelthorne IV e seu capanga tendo tomado a cidade. Os inquisidores de Raelthorne tomaram o governo da cidade em uma noite sangrenta, e agora Corvis vive sob lei marcial. Enquanto os servos de Raelthorne tomavam controle de Corvis, ele estava reunindo um exército a alguns quilômetros da cidade – um exército de uma estranha nova raça das Planícies da Pedra Sangrenta, os skorne. Mil dos skorne de Raelthorne espreitavam fora de Corvis no final do *Livro Dois*, e no dia seguinte mais alguns

De Graça na Internet

Visite www.jamborpg.com.br para downloads gratuitos, incluindo:

- ▶ Um mapa de Corvis pronto para ser impresso.
- ▶ Regras para as armas de fogo nos Reinos de Ferro.
- ▶ Descrição dos deuses dos Reinos de Ferro.

A Trilogia do Fogo das Bruxas

milhares chegaram. Agora, há por volta de 10.000 guerreiros skorne e temíveis bestas-escravas esperando para capturar Corvis. Em apenas alguns dias, eles irão marchar rumo à cidade, e uma vez que a tenham ocupado, irão controlar suas pontes, que são de importância crítica para o movimento de tropas do leste ao oeste pelo largo Rio Negro.

Uma vez que Raelthorne tenha tomado o controle de Corvis com sua força avançada, a cidade será um portal para um exército skorne muito maior, que irá invadir Cygnar e atacar Caspia, a capital do reino. Vinter Raelthorne usará suas legiões skorne para retomar seu trono de seu irmão mais novo, Leto, a despeito do custo para Cygnar.

Atualmente, Cygnar está em um estado relativamente pacífico, e o reino foi tomado completamente de surpresa pelo plano de Raelthorne. O grosso das forças de Cygnar está dividido entre a fronteira com Khador e a Costa Quebrada, onde mantêm um olho vigilante sobre o Reino de Cryx – isto deixou quase nada para a defesa da fronteira leste, que ironicamente é considerada segura por causa das desoladas Planícies da Pedra Sangrenta. Assim, quando Raelthorne e sua força skorne chegaram em Corvis, o exército de Cygnar estava a semanas de distância. Como consequência, será dever dos jogadores

realizar a ação desesperada para virar a maré da invasão. Para obter sucesso, eles precisarão fazer amizade com velhos inimigos, e até mesmo a Fogo das Bruxas será, ao menos uma vez, usada para o bem maior.

Logo de início, o grupo irá encontrar sua velha adversária, Alexia Ciannor. Embora não tenham tido o melhor dos relacionamentos no passado, desta vez as coisas são diferentes, e Alexia quer ajudar os PJs a expulsar os invasores da cidade. Mesmo assim, seus objetivos ainda são egoístas – ela ainda quer se vingar de Vahn Oberen, o homem a quem culpa pela morte de sua mãe.

No Ato 1, os PJs descobrem a "Legião das Almas Perdidas", uma companhia de mercenários morta em uma batalha por Cygnar eras atrás. Eles irão perceber que, com o poder da Fogo das Bruxas, a Legião pode ser despertada novamente e usada para combater as forças de Vinter Raelthorne. Com as forças de Cygnar ainda a semanas de distância, esta parece ser a única chance de varrer os skorne antes que eles solidifiquem seu controle de Corvis – abrindo caminho para que uma força inimiga muito maior assolé a cidade, através de suas pontes magníficas, e até Caspia.

O local de repouso da Legião é longínquo, e também é selado com magia poderosa, então a primeira tarefa do grupo será recuperar um artefato que possam usar para abrir a tumba. Este é um martelo de gigantes chamado o Obediente, que jaz sob as ruas de Corvis em um mausoléu há muito esquecido. Há



O Exilado

duas tarefas no Ato 1: primeiro, os PJs devem enfrentar os perigos da Cidade Subterrânea para encontrar a entrada do mausoléu afundado, e segundo, devem explorá-lo para reaver o martelo.

O Ato 2 é direto e sem rodeios – uma viagem até os Picos da Espinha do Dragão seguida de uma exploração da tumba da Legião das Almas Perdidas. Uma vez que os selos que prendem a Legião tenham sido rompidos, Alexia e os PJs liderarão um exército de mortos-vivos de volta a Corvis.

No Ato 3 o grupo terá muitas tarefas, grandes e pequenas. Eles precisarão capturar o Portão Norte de Corvis para que a Legião possa evitar uma chegada sob o devastador fogo dos canhões; devem lidar com as sentinelas de Raelthorne enquanto seu exército marcha rumo ao Portão Leste e os skorne que chegam; devem derrotar ainda mais postos de sentinelas armados na Ponte do Rio Negro; precisarão defender ou destruir a Ponte Norte para evitar de serem flanqueados; terão um confronto final com o Prefeito Borloch; deverão lutar com Raelthorne e seus guerreiros skorne, lado a lado com os legionários mortos-vivos, e, finalmente, deverão lidar com Alexia uma última vez, já que sua busca egoísta por vingança põe a cidade em perigo de novo.

Quando tudo estiver terminado, os PJs terão, espera-se, desempenhado um papel decisivo na liberação de Corvis. A derrota do primeiro exército de Raelthorne dará a Caspia tempo precioso para se assegurar contra futuras incursões do Velho. Eles também terão voz ativa no destino de Alexia Ciannor e da temida lâmina Fogo das Bruxas.



Histórico



As aventuras da *Trilogia* se passam na cidade de Corvis e arredores. Corvis é uma antiga cidade no Reino de Cygnar, um dos "Reinos de Ferro" do mundo de Caen. Corvis se situa na bifurcação entre os rios Negro e o Língua do Dragão, e tornou-se um importante entreposto comercial entre os Reinos de Ferro e as terras anãs de Rhul, ao norte. É uma cidade com uma rica história, e sua posição a torna um lugar ideal para aqueles que procuram aventura. Isto, combinado com sua história assombrosa e cultura pitoresca, serve para

fazer dela uma das mais famosas cidades nos Reinos de Ferro.

Corvis e o Reino de Cygnar são detalhados mais a fundo no *Livro Um* desta trilogia. A história e o estado atual de todos os Reinos de Ferro (incluindo Llael, Ord, Khador e o Protetorado de Menoth) e diversas terras próximas (incluindo Rhul, Ios, as Ilhas Scharde e as Planícies da Pedra Sangrenta) são resumidos no *Livro Dois* da trilogia. Abaixo está uma descrição do papel das companhias mercenárias nos Reinos, juntamente com informações adicionais sobre a Igreja de Morrow, a religião mais importante da região. Tudo isto (e mais!) será detalhado no *Guia de Personagens para os Reinos de Ferro*, a ser publicado pela Jambô Editora.

A Legião das Almas Perdidas

Um Conto dos Reinos de Ferro

Dos Livros Eternos da Tradição e Conhecimento de Cygnar, Volume IV, datado de 505.

Diz a lenda que em Cygnar, durante o reinado de Malagant, houve um tempo de perturbações horrendas.

Não é nenhum segredo que, numa guerra, os homens derramam sangue. Também não é segredo que cada governante faz inimigos. Malagant o Amargo não era exceção. Naqueles dias, como agora, a fronteira entre Cygnar e Khador sudeste estava em perpétua disputa. A então regente dos khadoranos era a Rainha Cherize a Astuta, uma notória bruxa de guerra com grande poder, que se deliciava em mandar seus exércitos contra seus vizinhos. Cherize desprezava especialmente seu grande rival por causa de sua filha, Lady Serahzha, conhecida como a Dama Graciosa, porque esta havia viajado até a corte de Malagant e caíra em suas graças.

Logo, a despeito das hostilidades, Malagant, impelido por seu conselho de aristocratas independentes, anunciou seu desejo de tomar Serahzha como sua rainha. Amaldiçoando Malagant sob a respiração, Cherize viajou até a Catedral do Ascendido Solovin, ao norte de Fellig, e endossou uma nova paz junto a Malagant e sua nova rainha. Afinal, agora uma guerra entre os dois reinos seria de péssimo alvitre.

A paz durou pouco... apenas cinco anos.

Malagant e a Rainha Astuta vinham lutando há tanto tempo que era tudo que conheciam. Era o seu destino imaginar que todos em Caen possuíssem olhos aguçados, fixos somente e sempre sobre os dois. E assim, depois que um punhado de anos houvesse se passado, Malagant permanecia com sua esposa, rangendo os dentes durante o sono e chamando fantasmas ao campo de batalha. Serahzha observava seu sono intranquilo com muita preocupação.

Mas sua mãe, a rainha bruxa Cherize, nunca foi dada à preguiça. Ela abordou as tribos bárbaras do Tharn – pagãos

cobertos de runas que viviam nas florestas e pântanos selvagens de Cygnar sob seus próprios códigos e leis, ao invés daqueles do povo civilizado. Usando uma capa de enganação e truques, a rainha bruxa os convenceu a atacar seu inimigo. Rápidos em acreditar em oráculos e portentos, os selvagens foram convencidos por Cherize de que os cygnaranos eram a causa de muitos dos seus problemas. Assim, dez mil pagãos, gritando e urrando "Serpente! Serpente!" partiram da antiga Mata dos Espinhos. Nas terras ao norte da grande Cidade dos Fantasma, eles mataram os cidadãos leais de Cygnar às centenas, e destruíram os fortes fronteiriços de Brachenmir e Loghrin.

A horda mercenária de Cherize se deleitava horrivelmente no massacre, pois eles reverenciavam a grande Serpente Devoradora. Cygnar marcou o evento como trágico e profano, pois era conhecido que a Devoradora é uma besta cruel e desprezível que exige nada além de sangue e carne como pagamento. Ela não se importa com os assuntos dos homens e apenas deseja ouvi-los gritar. Seu alimento é a morte.

Os devotos de Morrow se reuniram na arquicorte. Houve muita discussão na companhia do Primarca e do conselho de Malagant a respeito dos pagãos Tharn. O que Cygnar deveria fazer? O Rei Amargo entendia muito bem a verdadeira fonte desta nova ameaça, mas ele não ousava mencioná-la por medo de uma nova guerra com a nação de Khador. Isto iria contra os desejos da Igreja, e Malagant não podia arcar com uma separação do Primarca de Morrow, nem desejava um rompimento com sua esposa, que era muito amada em Caspia e em todo Cygnar. Não, ele não iria se mover contra a Rainha Astuta. Não em aberto. Ao invés disso, ele iria jogar o jogo dela.

O Rei Malagant, usando de palavras suaves que eram o seu costume quando ele assim desejava, disse que esta era uma guerra de moralidade. Claramente os atos dos bárbaros Tharn eram um teste de fé, e ele chamou o ataque sem precedentes de uma afronta contra Morrow. Após deliberar, o Primarca concordou.

Esta permissão era tudo de que o Rei Amargo precisava. Ele reuniu seus emissários e correu para armá-los com documentos e ouro. Eles foram de Caspia até Cabo Stockbridge, e convocaram uma companhia de soldados profissionais, um bando poderoso de guerreiros de aluguel honrados, com um extenso currículo, que Malagant muitas vezes havia empregado contra os khadoranos. Nos dias do Império, eles eram a Companhia que Faz Reis, mas neste tempo de perturbações eram chamados de Eternos. Com mais de oito mil em número, magros e famintos depois de meia década de serenidade maldita, eles estavam ansiosos por aceitar o acordo com o Rei Amargo.

Mas quando ficou claro pela batalha inicial que o que o Rei Amargo dizia era verdade, o Primarca insistiu que as tropas de Cygnar fossem contra o inimigo, porque os homens de fé, mais do que os homens do dinheiro, deveriam honrar Morrow no campo de batalha. Os Eternos receberam as tropas reais com desconfiança, mas aceitaram-nos mesmo assim. Nas semanas seguintes, um bando de guerreiros foi contra uma facção desgarrada da horda de adoradores da Devoradora, para testar sua força. O heroísmo de um soldado fez o inimigo correr naquele dia. Ele era chamado Raven, um jovem comandante dos Eternos, cuja lâmina nunca havia provado a derrota.

A corte se reuniu em Fharin, e o Rei Malagant requisitou que este notável guerreiro chamado Raven comparecesse, o que ele fez. O belo soldado impressionou a corte com sua habilidade e eloquência, e recebeu muitos louros. Durante a grande cerimônia, foi-lhe dada uma posição no exército real como comandante de batalhão, e ele recebeu o título de Assassino de Serpente. Suas lealdades estavam algo divididas, pois ele mantinha seu alto posto de coronel dos Eternos também.

Raven permaneceu por um ano com o Rei Amargo e os dois formaram um laço de amizade profunda. Eles eram como irmãos; onde ia Malagant também ia Raven, e logo o Assassino de Serpente se tornou o guarda pessoal de Malagant. Mas depois daquele ano, Raven pediu com fervor para retornar ao seu lugar entre os Eternos, pois eles estavam com dificuldades, e Malagant disse que isto era apropriado, e ele deveria fazê-lo. O belo soldado usava o símbolo de Cygnar assim como o das Cem Coroas – o antigo símbolo da Companhia que Faz Reis dos tempos antigos – quando cavalgou para fora dos portões de Fharin.

Nos tempos que se seguiram, o Assassino de Serpente, junto com seus irmãos Eternos e seus aliados reais cygnaranos, enfrentou o inimigo sem descanso. Após um ano, a maré estava virando, e os Tharn estavam rendendo um bom pedaço de território enquanto as forças da virtude reclamavam numerosas torres e fortes que haviam sido

A Serpente Devoradora

Considerada simplesmente uma criatura de mitos e lendas por muitos, a Serpente Devoradora é o inimigo ancestral de Menoth. Embora raramente seja descrita como um deus, esta criatura tem todos os atributos de um, incluindo a capacidade de conceder poderes e magias aos seus adoradores. A Devoradora é descrita como um monstro bestial de muitas formas, e assim muitas vezes é chamada de "Fera sem Rosto", embora seja freqüentemente representada na forma de um leão com escamas. Velhas lendas falam de uma batalha eterna entre Menoth e a Serpente, na qual nenhum pode ter mais do que uma vantagem temporária. A Serpente é uma criatura de caos e destruição naturais, e odeia toda a civilização, vendo nela a obra de Menoth.

A despeito de uma representação temível e brutal, a Devoradora é Caótica e Neutra, não maligna. Embora seus adoradores já tenham sido mais numerosos, hoje ela tem um culto muito reduzido. Sua maior fonte de adoração está entre as tribos bárbaras de tendência caótica, em particular aquelas das Ilhas Scharde e ao longo das bordas das Planícies da Pedra Sangrenta. Um número de druidas também cultua a Devoradora, e há cultos isolados em outros lugares dos Reinos. Clérigos da Devoradora podem ser de qualquer tendência Caótica, e têm acesso aos domínios Animal, Caos, Força e Destruição.

capturados pelas hordas bárbaras. Contudo, logo após isto, o recém-descoberto campeão teve um destino trágico. Diz-se que Raven tombou no cerco a um destes fortes quando um de seus companheiros falhou miseravelmente ao disparar um projétil. A recuperação do Assassino de Serpente era incerta.

Quando as notícias chegaram, Malagant com certeza recebeu-as mal, mas seu desejo de ir a campo era mantido em cheque por seus deveres tanto para a Igreja quanto para o Estado naqueles tempos conturbados.

E enquanto isso, Cherize a Astuta, ainda não saciada, tinha adquirido ainda mais sede pelo sangue de Cygnar. Seu desejo era desferir no Amargo um golpe mortal que o forçasse a se render, pois seu coração ainda estava coberto de ódio por Malagant. Sua raiva era tanta e tão profunda que se diz que ela até mesmo amaldiçoou Morrow, e, de fato, este profundo ódio havia espalhado suas sementes até seu ventre. Seu ódio floresceu em seu próprio sangue, em sua filha Serahzha, e a rainha bruxa fez um plano maléfico. Ela mais uma vez foi até a turbulenta Tharn. Em sua capa de mentiras, convenceu-os a clamar por uma conferência com os cygnaranos para trocar prisioneiros e falar de paz. Mas, desconhecido para ambos os lados, a Astuta estava por trás destas mentiras vestindo um disfarce profano e certamente falando na língua da Gêmea Maligna em pessoa! Estes foram tempos difíceis, reservados como sempre para aquelas grandes ocasiões em que o mal testa uma nação benigna!

A Igreja de Morrow, tendo tomado um papel duplamente ativo em assuntos políticos e militares, fez ouvida sua voz. O Primarca clamou por que se aceitasse a proposta, mas o Rei Malagant não era um tolo. Ele não tinha ilusões de que Cherize a Astuta era qualquer coisa além do que o seu nome sugeria. Ainda assim, concordou com o esquema, porque sempre havia sido bravo. Afinal, ele tinha os Eternos, e ele tinha Raven, cuja lâmina nunca havia conhecido a derrota. Mas quando um arauto chegou a Fharin com mais condições, a postura orgulhosa do Rei Amargo desabou em uma tempestade de indignação. Ao invés de Malagant, eles desejavam Serahzha. Era sabido que, como em Khador, os Tharn valorizavam muito as mulheres. A Dama Graciosa, tão popular entre o povo, foi requisitada nos Picos da Espinha do Dragão para se encontrar com os bárbaros, e eles iriam discutir o tratado com ela.

Dizer que Malagant tinha dúvidas seria zombar desta palavra. Mesmo assim, Serahzha implorou a seu marido para que permitisse. Ela desejava um fim ao derramamento de sangue em seu novo reino, e faria qualquer coisa ao seu alcance para isto. O Rei Amargo estava dividido. Ele amava sua rainha, mas ela não era demovida por suas palavras de que a Astuta estava por trás de tudo, e mesmo que acreditasse nisto, achava que a rainha iria escutar as palavras de sua própria filha. Não! Malagant permaneceu firme. Que ele

fosse amaldiçoado se colocasse sua rainha em meio ao inimigo! Ele se comovia e endurecia de novo, sem poder tomar uma decisão, e seu conselho arcou com o peso de seu mau humor.

Então, Fharin, onde residia a corte, foi tomada de surpresa quando o Assassino de Serpente retornou de suas batalhas no norte. Ele usava uma máscara para cobrir seu terrível ferimento, mas estava cheio de vigor e intensidade; ele era ainda Raven! Ele havia sabido do sangue fervente do Rei Amargo, e veio para ter com ele em particular, como irmãos na espada. Foi a sua voz que por fim virou a cabeça do grande rei. Em uma cerimônia de juramento, o Assassino de Serpente se curvou ante o Rei Amargo e, beijando o símbolo de Morrow, deu sua palavra perante a corte. Ele jurou permanecer ao lado de Serahzha em todas as horas, e levar seu batalhão real, assim como a Companhia Eterna com seus imponentes números com ele para a Espinha. Ele jurou que nada de ruim aconteceria com a rainha de Cygnar, e o Assassino de Serpente foi abençoado com o favor divino. Ele usava a insígnia do Gêmeo Bom, e, embora seu estandarte carregasse o símbolo das Cem Coroas, seu escudo mostrava o Cisne de Cygnar, prova de que ele era o campeão de dois exércitos.

A expedição partiu rumo ao norte para encontrar as tribos dos Tharn logo abaixo do Língua do Dragão nos Picos da Espinha. Foi a última vez que o Rei Amargo ou qualquer um dos cygnaranos viram sua rainha com vida. E foi um tempo em que os cygnaranos fariam melhor em chamar o Assassino de Serpente de Traidor, enquanto todos os outros chamavam-no Máscara Negra.

Os exércitos seguiram a Trilha da Presa para os Picos da Espinha do Dragão e acamparam numa de suas muitas gargantas. A guarda pessoal da Dama Graciosa, composta de soldados cygnaranos exceto por Raven, acompanhava-a ao lugar determinado, onde aguardavam a chegada dos príncipes de Tharn. Mas estes não vieram.

Não se sabe com precisão o que aconteceu naquelas gigantescas montanhas, apenas que a Companhia Eterna foi subitamente emboscada por uma grande massa de guerreiros de Tharn pintados para a batalha. Os bárbaros se ergueram ao redor deles, emitindo gritos de guerra de gelar o sangue e brandindo suas espadas rúnicas em desafio. Cinco mil Eternos formaram colunas desesperadamente sob estandartes que tremulavam, e cornetas de guerra ecoaram através do vale, alertando todos para a presença do inimigo. A um vale de distância, os Cavaleiros Reais de Cygnar galoparam com seus quinhentos cavalos em direção à gritaria, mas é dito que o terreno pedregoso agiu contra eles. Chegaram tarde demais. Quando os cavaleiros finalmente haviam chegado, os longevos Eternos haviam sido

chacinados até o último homem, embora as lendas digam que mandaram vinte mil Tharn para a cova com eles.

A rainha e sua guarda também foram trucidados, diz-se entre as sombras. E Raven... ele sobreviveu. Foi encontrado vagando pelo campo de batalha, pedindo perdão por ter traído aqueles a quem mais amava. Traído, dizia ele. Estas eram suas palavras, assim como os cavaleiros de Cygnar as ouviram. De acordo com algumas lendas, não foi apenas isto que os sobreviventes testemunharam naquele dia...

Os cavaleiros e os capelães de guerra presenciaram uma visita divina. A Vontade de Morrow desceu por sobre o campo de morticínio, e um arconte de Morrow veio a eles. Uma voz trovejou:

"Reúnam seus mortos e tragam-nos para oeste, onde uma tumba digna deles será construída. Seu sacrifício não será esquecido. A legião caída irá se erguer de novo para manter as forças da escuridão afastadas. Façam isto, pois esta é a Vontade de Morrow."

O devoto General Bannock liderou o esforço para levar os corpos dos Eternos caídos para as montanhas. Alguns dos cavaleiros questionaram a sabedoria de seu general, mas ele perguntou a eles, não tinham presenciado o mesmo evento?

Com o tempo, mesmo o mais rebelde dos cavaleiros foi posto em ação por seu líder e seus seguidores, os capelães de guerra, pois certamente todos estavam possuídos do espírito de Morrow! Logo, o vale continha apenas os ossos dos bárbaros, pois nenhum Eterno jazia entre eles.

Os estudiosos de hoje discutem a veracidade desta história. Alguns dizem que ela foi adicionada anos depois, para trazer alguma esperança a um acontecimento tão grave nas crônicas da história de Cygnar. Aqueles que apóiam a lenda afirmam que, à luz do grande sacrilégio, por causa da interferência nos assuntos dos homens de um agente da Gêmea Escura (alguns assumem que seja o Traidor, mas outros acadêmicos argumentam que isto foi uma referência a Cherize a Astuta) e da vil besta, a Devoradora, aqueles que haviam caído o fizeram a serviço da virtude, e então era a vontade de Morrow que eles fossem honrados com o enterro de um soldado. Se uma tumba existe de verdade, escondida em algum lugar nos Picos da Espinha do Dragão, ela nunca foi encontrada, para a tristeza de inúmeros exploradores.

Os traiçoeiros Tharn, depois da batalha, foram amaldiçoados com as Dez Pragas. As barrigas de suas mulheres secaram, e seus filhos murcharam como folhas no vento de inverno. Após algumas escaramuças menores, seus guerreiros perderam a coragem, suas naturezas selvagens se esvaneceram, e eles voltaram à velha Mata dos Espinhos. Não se ouve falar dos Tharn desde então, e é provável que eles não mais existam.

E da Dama Graciosa não há mais menção. Alguns crêem que sua própria mãe foi a culpada pelo desaparecimento da amada rainha.

E da mãe, Cherize a Astuta, ela também se perdeu e nunca mais se soube dela após aquele dia, agora chamado em alguns tomos de O Dia da Legião das Almas Perdidas, e de forma mais sucinta em outros de O Dia Perdido.

E o guerreiro Raven desapareceu nas montanhas, perseguido por uma companhia de soldados cygnaranos em fúria, incluindo o próprio General Bannock, que, segundo boatos, era um querido amigo do Assassino de Serpente. Sua história, é claro, continua, e é conhecida, mas ele foi para sempre chamado de Traidor em Cygnar até sua morte, muitas décadas depois.

O peito do Rei Malagant se encheu de tristeza e ele adoeceu ao ouvir as notícias da morte de Serahzha e da aparente traição de Raven, mesmo que os detalhes do que ocorreu no Dia Perdido tenham sido sempre incertos para ele. O Rei Amargo se consumiu em febre, e seu corpo outrora poderoso ressecou. Ele morreu alguns meses mais tarde em sua cama, uma praga amaldiçoando o Assassino de Serpente congelada em seus lábios pálidos.

A Tradição Mercenária

Através dos séculos, mesmo os exércitos dos reinos mais poderosos procuraram a ajuda de forasteiros hábeis. Já houve dezenas de milhares de esquadrões mercenários na história do reino. Alguns não são mais que gangues de criminosos, aceitando trabalhos sangrentos desde que haja pagamento. Outros são organizações nobres com longas histórias de combate honrado. Alguns trabalham junto a um reino em particular, e através dos anos tornam-se um ramo



oficial do exército em todos os aspectos exceto pelo nome. Este é o caso dos Escudos Negros de Cygnar.

Companhias mercenárias são abundantes mesmo nos reinos de hoje em dia. Embora cada reino tenha seu próprio exército, mantê-lo é caro, exigindo impostos. Exceto em tempos de guerra verdadeira, grandes exércitos estacionários não são populares e drenam recursos. Mesmo reinos com exércitos fortes podem não ter o luxo de dividir suas tropas para escaramuças menores. Há tons políticos na movimentação de exércitos, e, às vezes, as batalhas precisam ser resolvidas de forma rápida e suja, sem preocupar demais os vizinhos.

Companhias mercenárias possuem todas as vantagens neste clima. Elas são auto-suficientes, mantendo suas próprias finanças e equipamento. Um rei que queira punir invasores estrangeiros em suas fronteiras pode contratar mercenários para expulsá-los, ao mesmo tempo condenando o derramamento de sangue em público. Dois reinos podem lutar "guerras" em pequena escala, cada um utilizando diferentes companhias, e nunca reconhecendo oficialmente o conflito. Companhias mercenárias são um excelente meio de "lutar com ferocidade enquanto se mantém a paz", como uma vez disse o bom Rei Leto. Muitas das lutas em larga escala que ocorrem hoje nos Reinos de Ferro envolvem companhias mercenárias de alguma forma.

Há muitas vantagens para os soldados que realmente se engajam nestas companhias. Ser mercenário é um modo de um soldado hábil ganhar bem e assegurar que se veja ação. Companhias mercenárias estão dispostas a pagar bem especialistas valorizados como bardos de guerra, feiticeiros, magos e capelães de guerra, além de guerreiros normais.

Embora os mercenários obedeçam a um código de conduta, seu estilo de vida é muito mais flexível que aquele dos exércitos regulares. A maior parte das companhias tem períodos curtos de serviço, e se dissolve temporariamente entre trabalhos, permitindo que os mercenários voltem às suas vidas. A cadeia de comando de uma companhia mercenária, sua disciplina e sua conduta no dia-a-dia são todas menos estritas que as de exércitos reais. Talvez mais importante, muitas companhias não se importam com o passado sórdido de um soldado. Avançar de posto dentro de um exército (normalmente) exige uma reputação honesta e uma lealdade comprovada ao reino em questão, ou ao menos algum dinheiro para subornar os oficiais apropriados.

A Igreja de Morrow

A Igreja de Morrow é a mais poderosa instituição religiosa dos Reinos de Ferro, sendo a religião do estado em quatro dos cinco reinos humanos (Cygnar, Khador, Llael e Ord).

Conflitos seculares (como disputas de fronteiras e guerras) podem desgastar a Igreja se envolverem duas nações que são da fé. A Igreja tenta se manter longe da política. Ela luta pela paz, e apóia fortemente os Tratados de Corvis, mas reconhece que a guerra é às vezes necessária. Sua preocupação em tempos de guerra é que as batalhas sejam honradas, que os feridos sejam tratados, que os moribundos recebam seus últimos direitos e que os mortos recebam um funeral digno.

Historicamente, sempre houve mais clérigos do que clérigas de Morrow, mas não há exclusão de mulheres do clericato, e várias das mais populares ascendidas são mulheres. Da mesma forma, os clérigos são encorajados ao casamento, a ter filhos e a levar boas vidas fora da Igreja.

Organização

A Igreja é organizada em três divisões, baseadas na tendência. Estas divisões recebem igual status, já que todas as tendências bondosas são igualmente válidas para a Igreja. As divisões são:

- ▶ O Caminho da Justiça (Leal e Bom)
- ▶ O Caminho da Harmonia (Neutro e Bom)
- ▶ O Caminho da Virtude (Caótico e Bom)

A seguir estão os postos formais do clericato, do mais alto ao mais baixo:

- ▶ Primarca
- ▶ Exarca
- ▶ Vigário
- ▶ Alto Prelado
- ▶ Prelado
- ▶ Pastor
- ▶ Capelão
- ▶ Padre ou Clérigo

O **primarca** é o líder da Igreja de Morrow, uma posição muito sagrada. Morrow escolhe o primarca diretamente, através de uma manifestação dos Arcontes. Esta posição é sempre dada ao mais poderoso e favorecido clérigo da fé. O primarca preside a Catedral Matriz em Caspia, e mantém a posição até sua morte, quando então ascende para servir como um arconte na Corte de Morrow, combinando seu espírito com os dos antigos primarcas.

Os **exarcas** são geralmente tratados como um único grupo, o Exordeum. Há 36 exarcas que servem na Catedral Matriz junto ao primarca. Os exarcas são clérigos de excepcional influência que ajudam a supervisionar todas as decisões importantes da Igreja.

Vigários são freqüentemente organizados em Conselhos Vicariatos. Cada Conselho Vicariato é composto de nove vigários. Conselhos Vicariatos vigiam grandes territórios, dentro dos quais são a autoridade religiosa máxima. Eles

supervisionam múltiplas cidades, cada uma com várias igrejas individuais.

O **alto prelado** é o maior posto para o clericato regular, e é responsável por uma única cidade. Dele se espera que supervisione todas as igrejas em sua cidade.

Prelados são responsáveis por cidades menores, ou seções de uma cidade grande. Eles possuem funções administrativas similares às do alto prelado, mas supervisionam menos igrejas.

Pastor, capelão e padre/clérigo são os títulos mais baixos, muitas vezes usados para clérigos que administram uma única igreja ou templo. Pastores são a espinha dorsal da fé, os altos clérigos de suas igrejas. Em cidades menores, um pastor pode ser o clérigo de maior posto. Informalmente, o termo "padre" é muitas vezes usado para se referir aos clérigos que não se aventuram, e "clérigos" são aqueles que são mandados em missões ativas em nome da Igreja. Capelão é um título honorífico para padres que têm servido bem. O termo "capelão de guerra" é comumente usado para padres que servem em um exército ou companhia mercenária.

Títulos formais na Igreja são algumas vezes longos e complexos. Por exemplo, "Sua Excelência o Virtuoso Vigário Edward" ou "Sua Eminência, o Harmonioso Exarca David Jovian". O primarca é tratado como "Sua Suprema Santidade, o Primarca".

Templos e Cerimônias

Mesmo pequenas vilas em reinos onde se cultua a Morrow têm pelo menos um templo, supervisionado por um capelão e seus assistentes. Vilas maiores ou cidades freqüentemente possuem meia dúzia de igrejas, e talvez uma catedral supervisionada por um prelado. Cidades grandes têm dúzias de igrejas, vários pastores e diversos prelados supervisionados por um alto prelado em uma grande catedral. Cada igreja ou catedral também é servida por uma variedade de leigos. Isto inclui paladinos, guerreiros e combatentes para a segurança da igreja (conhecidos como "guardiões"), membros de outras profissões como magos ou especialistas, junto a acólitos e funcionários.

A aparência e decoração das igrejas varia enormemente, dependendo de onde foi construída e do investimento de dinheiro e tempo. O mais básico dos templos terá uma alcova bem-iluminada com uma estátua ou representação de Morrow, em geral feita de pedra ou madeira, cercada de velas. As paredes da alcova são normalmente cobertas por uma fina camada de ouro ou prata, a fim de amplificar a luz.

Estes pequenos templos entram em contraste com as grandes catedrais em algumas das maiores cidades, adornadas com vitrais elaborados, tetos abobadados, mosaicos, numerosas estátuas de Morrow e dos ascendidos,

assim como pinturas e afrescos mostrando os grandes feitos do deus e seus seguidores. Algumas igrejas são dedicadas em nome de ascendidos específicos, e neste caso o ascendido aparecerá com mais proeminência nas decorações.

As cerimônias variam, mas em geral envolvem o padre reunindo sua congregação e falando sobre a vida de Morrow. Há um serviço por semana, no dia tradicional de culto, com outros serviços baseados em eventos maiores na vida de Morrow. Espera-se que os fiéis rezem individualmente a Morrow e seus ascendidos uma vez por dia. O comparecimento a cada serviço da igreja não é obrigatório, mas quase todos comparecem à Missa de Ascensão anual. Além disso, as portas da igreja estão sempre abertas àqueles que procuram um caminho, e pode-se arranjar cerimônias especiais como casamentos e funerais.

Organizações Aliadas

A Igreja recebe os serviços de muitas organizações não-clericais importantes. Estas serão detalhadas com mais profundidade no *Guia de Personagens*.

- **Cavaleiros do Profeta**—Uma ordem de paladinos e guerreiros. O Grande Cavaleiro do Profeta reside em Caspia e serve o primarca diretamente. Cada reino possui seu próprio ramo de cavaleiros. Paladinos designados ao Sancteum em Caspia são chamados de Cavaleiros do Primarca.
- **Ordem da Guarda**—Esta é uma velha ordem de monges que guarda as relíquias de Morrow e seus ascendidos. Estes monges raramente são vistos fora de seus monastérios, que são isolados e de difícil acesso (como nas montanhas de Cygnar). O líder da Ordem é o arquibade, e cada monastério é supervisionado por um abade. Monges individuais são chamados de irmãos ou irmãs.



E não me pergunte sobre os Arcontes ou Ascendidos. Nenhum deus nem seus servos nunca salvaram a minha vida, e eu espero que você também não espere por isso. Se você estiver encrencado e sangrando até a morte e por acaso houver um padre por perto, diga a ele "Por favor padre, cure-me, eu não quero morrer." Isto vai lhe servir melhor do que rezar o dia inteiro. Tudo o que rezar faz é botar um sorriso na sua cara antes de você morrer.

—Phineas Kurgan

Ascendidos de Morrow

Os ascendidos são os servos divinos mais poderosos de Morrow. Eles são santos muito reais, com personalidades distintas e esferas de influência. Todos os ascendidos um dia foram heróis mortais de variados estilos de vida que ascenderam ao morrer, para servir a Morrow de uma forma superior.

Os ascendidos servem como intermediários entre Morrow e seus seguidores, e à vezes intervêm diretamente nos assuntos dos mortais. Com mais frequência, eles preferem inspiração e influência indiretas.

Lista dos Ascendidos

- ▶ Nome (sexo) Data de Ascensão
Protetorado [Domínio Clerical]
- ▶ Asc. Katrena (m) 1.810 AR
Valor, Cavalaria, Paladinos [Bem*]
- ▶ Asc. Ellena (m) 1.590 AR
Viajantes, Aventureiros [Viagem*]
- ▶ Asc. Doleth (h) 1.411 AR
Marinheiros, Pescadores [Água]
- ▶ Asc. Solovin (h) 1.253 AR
Curandeiros, Médicos de Campo, Parteiras [Cura*]
- ▶ Asc. Angellia (m) 1.027 AR
História, Cultura, Conhecimento [Conhecimento*]
- ▶ Asc. Gordenn (h) 812 AR
Fazendeiros, Família [Plantas]
- ▶ Asc. Sambert (h) 605 AR
Artífices, Construtores, Carpinteiros [Força*]
- ▶ Asc. Rowan (m) 289 AR
Pobreza, os Desvalidos [Proteção*]
- ▶ Asc. Corben (h) 102 DR
Alquimia, Astronomia, Magia [Magia]
- ▶ Asc. Markus (m) 305 DR
Soldados, Guardas da Cidade [Guerra*]
- ▶ Asc. Shevan (m) 500 DR
Mercadores, Banqueiros [Sorte]

AR – Antes da Rebelião, DR – Depois da Rebelião

* Domínios divididos com Morrow

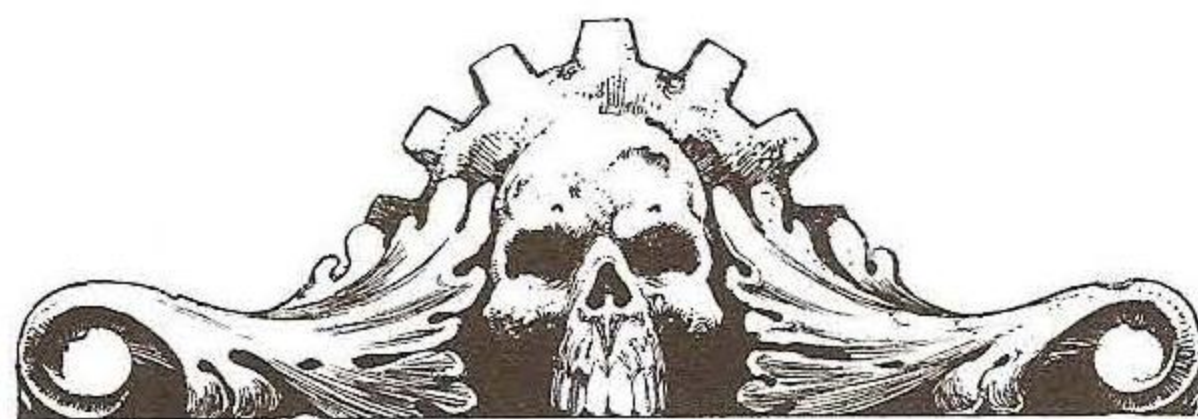
Clérigos que tenham escolhido um ascendido como patrono escolhem um de seus Domínios de Morrow, e o outro de seu patrono. Por exemplo, um clérigo com o Asc. Corben como patrono pode escolher os Domínios do Conhecimento (Morrow) e da Magia (Asc. Corben). Benefícios adicionais de patronos ascendidos serão descritos no *Guia de Personagens para os Reinos de Ferro*.

Arcontes de Morrow

Os arcontes são um tipo especial de ascendidos, e compõem o segundo grupo dos principais servos de Morrow. Os arcontes são os espíritos ascendidos de cada primarca da Igreja, que continuam servindo após a morte. Eles são espíritos angelicais sem nome que sacrificam suas identidades no ato supremo de desapego, tornando-se puro espírito ao lado de Morrow. Os Arcontes são coletivamente chamados de "Corte de Morrow".

Os arcontes se manifestam ainda mais raramente que os heróicos ascendidos, e quando o fazem a ocasião é um grande portento, já que eles representam a vontade direta de Morrow. A única manifestação regular dos arcontes é quando um novo primarca é revelado. Tradicionalmente, três arcontes aparecem para o novo primarca e acompanham-no pessoalmente até a Catedral Matriz em Caspia. Todas as demais manifestações dos arcontes são diligentemente registradas por clérigos da fé, já que Morrow muitas vezes fala sobre o futuro através deles. Suas palavras são tidas como profecia, e estudadas em busca de significados ocultos por padres escolásticos e monges. Não há nenhum registro de arcontes e ascendidos terem se manifestado juntos, e acredita-se que eles tenham funções divinas separadas.

Arcontes são identificados em registros históricos baseados nos nomes dos antigos primarcas, embora eles não considerem tais nomes importantes. Alguns seguidores devotos de Morrow rezam para os arcontes, embora isto não seja encorajado pela Igreja. O culto individual é registrado oficialmente apenas para os heróicos ascendidos e para Morrow em pessoa. Os arcontes não servem como patronos nem supervisionam Domínios clericais. Eles representam a voz e a vontade de Morrow.



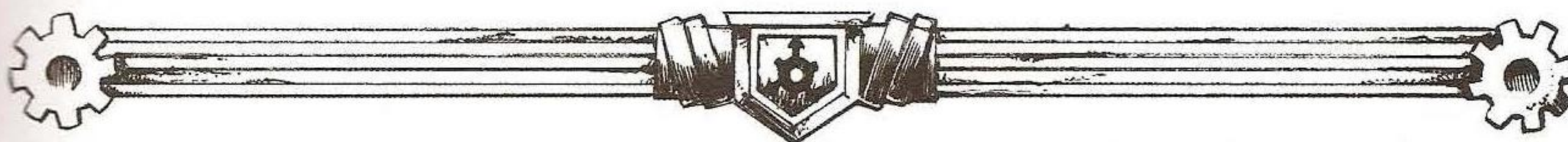
Aqueles padres tornam tudo complicado demais, droga. Você tem o Primarca no topo, e os padres no fundo, e todo mundo em algum lugar intermediário. O que é tão difícil nisto? Se você encontrar um padre, diga apenas "Olá padre, como vai o senhor hoje?" Ele vai corrigi-lo se quiser ser chamado de outra coisa, então qual é o sentido de decorar essa baboseira toda?

—Phineas Kurgan



Ato I

Onde os aventureiros tomam emprestado um artefato de um velho amigo da cidade.



Se os PJs jogaram os dois primeiros livros – o que se assume aqui – já terão um relacionamento com dois PdMs importantes, o Padre Dumas e o Capitão Helstrom. Neste caso, tocar a aventura adiante é simples. A aventura começará quando Alexia entra em contato com os PJs, oferecendo uma espécie de trégua. Caso os PJs tenham falhado em resgatar o Padre Dumas da masmorra em *A Sombra do Exilado*, o Mestre precisará substituí-lo por outra figura na Igreja de Morrow. O conhecimento e os recursos da Igreja são críticos para a história, e é vital que os PJs possuam um aliado em um alto posto na Igreja.

Caso os aventureiros sejam novos nos Reinos de Ferro, Alexia irá entrar em contato com Dumas nos bastidores, e eles formularão o plano para despertar a Legião das Almas Perdidas. Neste caso, o Mestre precisará inventar uma maneira de envolver os PJs nos assuntos de Corvis. Aqui vão algumas idéias:

- ▶ Na nobre tradição dos RPGs de fantasia, os bravos aventureiros recebem uma oferta de trabalho – o Capitão Helstrom tenta contratá-los para recuperar um artefato das profundezas sob a cidade.
- ▶ Os PJs podem ser moradores de Corvis que desejam resistir ao novo governo. Como rebeldes, eles podem entrar em contato com o Padre Dumas, que irá lhes pedir que o ajudem com a tarefa.
- ▶ De modo semelhante ao gancho acima, os PJs podem ouvir falar da resistência através do submundo do crime. A chefe da gangue do Grifo, Selar (Apêndice B), deseja que os invasores vão embora, e irá fazer o que for preciso para que isto aconteça, desde que ela possa evitar um envolvimento direto.
- ▶ Os aventureiros podem ser contratados por um colecionador ou um estudioso em outra cidade para recuperar um artefato dos subterrâneos de Corvis – um imenso martelo mágico. Os PJs descobrirão que, por coincidência, o artefato é o mesmo que Dumas e Helstrom querem, e isto pode envolvê-los nos Atos 2 e 3.

Resumo do Ato: Os PJs descobrirão com Alexia e o Padre Dumas que uma profecia pode oferecer ajuda à cidade – a história da Legião das Almas Perdidas, um exército mercenário que descansa em uma tumba numa montanha a algumas léguas de Corvis. Para abrir o selo mágico da tumba, os PJs primeiro precisarão recuperar um poderoso artefato, o martelo Obediente, de seu local de descanso abaixo da cidade.

Para alcançar o artefato, os PJs precisarão enfrentar os perigos de um mausoléu afundado e assombrado. Como se isso não fosse suficiente, simplesmente chegar até o mausoléu exigirá uma expedição à Cidade Subterrânea embaixo do Cruzamento dos Larápios, que é o domínio do poderoso sindicato do crime conhecido como os Grifos.

Caso os PJs sejam novos à *Trilogia*, note que Alexia não terá nenhuma razão para entrar em contato com eles no Ato 1, e Dumas possuirá a Fogo das Bruxas. O primeiro encontro do grupo com Alexia será no final do Ato 2, ou talvez em um encontro com o Padre Dumas no Ato 1. Os personagens não terão nenhuma história interessante com Alexia se chegaram atrasados à *Trilogia*, mas ainda assim a aventura deverá ser emocionante!

Guardas & Inquisidores

Caso os PJs acabem entrando em uma luta, estatísticas para os guardas podem ser encontradas em AMLN 61. Se você não tem o primeiro livro *d'A Trilogia do Fogo das Bruxas*, use grupos de dois a quatro guerreiros de 1 e 3 níveis do LRB II 53. Sempre haverá um inquisidor com um grupo de guardas. Alguns guardas recrutados ou de baixo escalão serão PdMs Combatentes de nível 1 a 3 (LRB II 40).

Os inquisidores são, na maioria das vezes (75%), de nível 1 a 3, com a minoria (25%), de nível 4 a 6. Personagens especiais podem ser de nível mais alto, se o Mestre assim desejar. Inquisidores eventualmente viajam com guardas em grupos de 3 a 5. 70% dos inquisidores são ladinos, 20% são guerreiros e 10% são magos. Todos são humanos Leais e Malignos. Veja as tabelas de PdMs no LRB II 53, 55 e 57.

Lutar contra as autoridades é perigoso; qualquer um que escape soará o alarme, e mais problemas surgirão logo. Descrições de encrenqueiros mais sérios também serão distribuídas para todos os portões e guaritas da cidade.

Alexia & Padre Dumas

Sem que os PJs saibam, o Padre Dumas recebeu uma visita misteriosa algumas horas mais tarde na escuridão da noite — sua sobrinha, Alexia Ciannor! Aparentemente, ela ficou muito incomodada pela queima da catedral, e usou algumas de suas habilidades misteriosas para descobrir o paradeiro de seu tio. A despeito dos eventos recentes, ela ficou aliviada em saber que ele ainda estava entre os vivos. O sentimento era mútuo, embora o Padre Dumas estivesse muito perturbado pelas ações mais recentes de sua sobrinha — erguer os mortos, saquear a cidade e este tipo de coisas podem fazer até mesmo um parente amoroso ter um pouco de cautela! Ao ser informada de que é apenas graças às ações dos PJs que ele está vivo, Alexia reconsiderou sua opinião algo drástica do grupo. Assim, tio e sobrinha conversaram por um bom tempo sobre o estado da cidade, e deram origem a um plano.

O Estado da Cidade

Vinter Raelthorne mantém a cidade de Corvis em suas mãos de ferro. Através de seu marionete Burloch, que é agora o prefeito, ele controla o governo da cidade. Seus inquisidores (mais uma vez liderados pelo mago Vahn Oberen) são sua polícia secreta e tropas de terror, operando com a autoridade da lei. Aqueles que reclamam alto demais sobre o estado das coisas costumam desaparecer na noite, e os inquisidores estão até mesmo recolhendo os feiticeiros, como faziam nos maus e velhos tempos em que Raelthorne o Velho era Rei de Cygnar. Os portões da cidade são vigiados de perto em uma tentativa de impedir os encenqueiros (como o Padre Dumas e os PJs) de se moverem com liberdade. O tráfego no porto também é vigiado meticulosamente.

A despeito do clima de medo, a cidade opera quase normalmente. Há apenas algumas centenas de inquisidores e algumas centenas de guardas, e eles não podem manter todos os 100.000 cidadãos sob vigilância o tempo todo. Apesar disso, as ruas se tornaram um lugar perigoso para aqueles que desafiam o novo regime. Patrulhas são freqüentes, e tudo o que fazem é descobrir tudo o que você faz, assim que o vêem.

Os guardas também continuam em sua tarefa de confiscar todas as espadas que encontram. Eles não sabem a razão dessas ordens, mas isto é obra de Oberen — ele acredita que a Fogo das Bruxas pode estar na cidade. A poderosa proteção anti-observação da lâmina faz com que seja impossível para ele encontrá-la através de magia, então ele teme que ela possa estar escondida debaixo do seu nariz. Assim, as espadas são agora ilegais em Corvis, e os guardas as estão coletando.

Se os PJs forem cautelosos, devem conseguir se mover pela cidade livremente. Se forem audaciosos demais, ou se começarem brigas com as patrulhas, provavelmente serão vencidos pelos números rapidamente. Se capturados, eles viverão pouco tempo em cativeiro, até que suas cabeças terminem na ponta de lanças do lado de fora da Prefeitura. Mestres generosos podem arranjar uma fuga da prisão para o grupo, mas eles só devem receber esta chance uma vez. Depois disso, é decapitação! Mestres com o coração realmente mole deixarão que PJs cativos sejam vendidos para os skorne, para viverem o resto de suas vidas como escravos

nas Planícies da Pedra Sangrenta, ou como cobaia para doadores de agonia novatos.

Por último, vale a pena ressaltar que nem todos os guardas da cidade estão satisfeitos com a nova conjuntura — nem de perto. Eles podem estar concordando com as coisas porque temem pela sua segurança ou a de suas famílias, mas, caso a chance se apresente, muitos guardas fingirão não ver atividades ilegais acontecendo. Os inquisidores, por outro lado, não são tão tolerantes... eles são os homens de Vahn Oberen, escolhidos a dedo, que já gozaram de grande poder durante o reinado de Vinter Raelthorne. Eles estão ansiosos pelo retorno dos velhos modos.

Mais Eventos Atuais na Cidade dos Fantasma

Após a fuga da prisão em ASDE, o Padre Pandor Dumas passou a se esconder. Raelthorne o Velho ordenou que seus inquisidores vasculhassem a cidade em busca do bom clérigo, mas, até agora, isto não deu resultado. A despeito de onde os PJs possam haver escondido o bom padre, ele agora insiste em habitar o sótão de uma loja de miudezas chamada "Produtos e Conveniências do Capitão Kurgan", de posse de um certo Phineas Kurgan, um velho marujo com uma língua afiada. Phineas é um velho amigo de Dumas, e os dois parecem surpreendentemente próximos, especialmente um deles sendo um sacerdote de alto escalão em Corvis e o outro um ex-marinheiro maltrapilho que se diz um "velhaco malandro", entre um e outro gole de sua garrafa de vinho e uma e outra risada banguela. Mesmo assim, Dumas confia no homem, e sente que está muito mais seguro aqui do que refugiado com outros oficiais da Igreja, todos provavelmente sob vigilância.

O sótão que Dumas habita é um lugar pequeno e empoeirado. Há uma clarabóia que fornece uma vista do porto, e uma multidão de enghocas interessantes e outros itens, entre eles uma coleção positivamente ancestral de tomos embolorados sobre a história e o folclore de Corvis. Foi um destes livros que inspirou Dumas com a história da "Legião das Almas Perdidas" — uma história há muito perdida nas teias de sua própria memória. Depois de ler a história em alguns velhos livros, o Padre Dumas conseguiu que um acólito confiável recuperasse alguns tomos mais pertinentes de sua própria coleção, para que ele pudesse aprofundar sua pesquisa. O acólito retornou no meio da noite, coberto de suor, com um olhar de pânico em sua jovem face. Ele havia conseguido recolher a maior parte dos livros que o bom padre havia pedido, e bem a tempo. A catedral estava em chamas! Dumas ficou arrasado pela notícia, deixando pender a cabeça e murmurando que sem dúvida isto foi obra de Vinter Raelthorne e seus inquisidores. O padre ofereceu uma prece solene a Morrow e se retirou em silêncio.

Com toda certeza os PJs estão hospedados em outro lugar, já que Kurgan está lotado até o teto com tralhas e produtos

de segunda mão. O Mestre pode oferecer a eles algum tempo para representar enquanto se retiram para seus aposentos pela noite. Alguns PJs certamente irão querer ir direto à catedral em chamas. Quando chegam, um lado da igreja está envolto em fogo, iluminando a noite e produzindo um calor tremendo. Três dúzias de guardas, assim como quarenta cidadãos, estão ocupados combatendo o fogo o melhor que podem, e um barco a vapor está no rio ao lado da ponte, enviando jatos d'água através de duas mangueiras enormes.

No dia seguinte, a maior parte da catedral é uma casca enegrecida. Seguidores devotos de Morrow se reuniram do lado de fora, alguns furiosos, outros chorando abertamente na rua. A título de explicação para a tragédia, uma declaração foi postada de manhã cedo. Assinada pelo Prefeito Borloch, ela aponta feiticeiros renegados como responsáveis pelo ataque. "Nossos bravos homens estão agora mesmo expulsando estes ratos de suas tocas", diz o cartaz, "e nós iremos aumentar nossos esforços para controlar a ameaça dos feiticeiros por quaisquer meios necessários". Vinter Raelthorne, a Inquisição, e agora feiticeiros sob cerco – um ciclo de maldade banido há 10 anos parece ter voltado a Corvis.

Encontro: Uma Velha Amiga

Momento: Esta deve ser a primeira coisa que acontece com os PJs.

Próposito: Reencontrar-se com Alexia!

A primeira coisa a fazer é colocar os PJs em contato com Alexia Ciannor. A jovem Alexia passou por muita coisa nas últimas semanas. Enlouquecida de raiva pela morte de sua mãe, ela causou muitos danos a Corvis em sua busca por vingança em *A Mais Longa das Noites*. Enquanto tentava ressuscitar sua mãe, ela foi perseguida pelos PJs, que quase conseguiram matá-la no Templo de Cyriss em *A Sombra do Esclado*. Da última vez que o grupo a viu, ela caíra de uma plataforma precária em uma batalha climática, despencando para um abismo de energias rodopiantes.

Este parecia ter sido o fim de Alexia, mas ela conseguiu sobreviver, graças a uma magia de *queda suave* guardada para o momento certo. Infelizmente para Alexia, a máquina no

Templo de Cyriss não funcionou como deveria quando ela caiu no abismo, e as almas guardadas na Fogo das Bruxas (que ela havia colocado no receptáculo da máquina) foram canalizadas para o corpo da jovem. No final, ao invés de trazer sua mãe de volta à vida, Alexia acabou com a alma de sua mãe dentro dela mesma – assim como as almas das outras quatro bruxas mortas pela lâmina.

As lufadas de vento quente cheirando a ozônio no centro da grande máquina carregaram Alexia até o corrimão de uma sacada, onde ela permaneceu atordoada por um momento.

Ela logo descobriu que podia se mover, e, com uma cacofonia de vozes preenchendo sua cabeça, conseguiu escapar do Templo e voltar a Corvis.

Alexia conseguiu se adaptar – mais ou menos – às presenças dentro dela. Estar "reunida" com sua mãe acalmou-a até um certo ponto, mas também desequilibrou-a permanentemente – ninguém sabe lidar bem com vozes extras dentro da cabeça. A despeito de suas dificuldades, Alexia permanece determinada a vencer Oberen. Para conseguir seu objetivo, ela oferecerá aos PJs sua ajuda, mas é importante que o Mestre se lembre de que suas motivações permanecem egoístas.

Ela pode aparentar estar regenerada, mas ainda é bastante impiedosa.

Uma semana após o fim do *Livro Dois* – duas semanas, no máximo – Alexia irá abordar os PJs em algum lugar de Corvis. Como e onde exatamente não é importante, mas aqui vão algumas idéias.

► Alexia simplesmente aborda os PJs assim que eles sentam em uma taverna.

► Eles encontram-na esperando em seus quartos, quando

retornam.

- Alexia pode escolher abordar o grupo em um lugar público, como uma rua movimentada.
- Se o grupo se tornou próximo ao Padre Dumas, Alexia pode aparecer a todos ao mesmo tempo.
- Por fim, ela pode usar o método clássico: um bilhete é entregue para arranjar um encontro com o grupo.

Se os PJs tentarem atacar Alexia, ela irá simplesmente fugir, usando quaisquer magias que possua para deter o avanço do grupo. Ela tentará então usar um bilhete para arranjar um cessar-fogo e um encontro.



Aqui vão as respostas a algumas perguntas para uso como referência pelo Mestre quando o grupo encontrar Alexia. Durante toda esta aventura Alexia deve parecer abalada, com os olhos arregalados e um pouco instável. Ela tem cinco almas presas dentro de si, e cada uma está um pouco louca por causa de uma década de aprisionamento dentro da Fogo das Bruxas. As vozes estão sempre com ela agora.

P: Você não deveria estar morta?

R: Apesar de todos os seus esforços, eu pareço ter sobrevivido.

P: Afinal, o que aconteceu com você?

R: Vocês interromperam o processo de ressurreição no templo, e, quando me jogaram da plataforma, eu caí nas energias arcanas da máquina. A máquina colocou as almas que estavam presas na espada dentro do meu corpo.

P: Por que você está aqui sentada conosco ao invés de tentar nos matar?

R: A alma de minha mãe está comigo, então eu tive sucesso em resgatá-la. Se ela tivesse sido perdida para sempre, eu lhes asseguro que nós não estaríamos tendo esta conversa.

P: O que você quer de nós?

R: Eu quero a espada de volta – mas também quero lhes ajudar.

P: Por que deveríamos lhe dar a espada?

R: Por que ela é poderosa demais para que vocês a controlem. Se não descobriam isto ainda, ouçam minhas palavras – não brinquem com ela.

P: Mais uma vez, por que deveríamos lhe dar a espada?

R: Porque eu poderia tomá-la de vocês se quisesse; além disso, eu estou em sintonia com ela agora, e posso sentir a sua presença. Onde quer que vocês a tenham escondido, não vão me manter longe dela por muito tempo.

P: Como assim "você quer nos ajudar"?

R: Nós temos um inimigo em comum agora. Raelthorne tomou a cidade... e Oberen está ao seu lado, como sempre. Oberen deve morrer, e se eu tiver que passar por Raelthorne ou qualquer outro para fazer isto, que assim seja.

P: Por que deveríamos confiar em você?

R: Vocês não têm escolha. Achem que eu sou uma ameaça maior para Cygnar do que Raelthorne o Velho? Vocês viram os meus poderes... por que hesitar em empregá-los contra os seus inimigos? E vocês não podem imaginar o que eu posso fazer agora com a Fogo das Bruxas em meu poder.

P: Mesmo com sua ajuda, como nós vamos derrotar Raelthorne e Oberen? Nós sabemos que ele tem um exército por perto, e que vai usá-lo para ocupar a cidade.

R: É verdade. Raelthorne tem um exército de estrangeiros das Planícies da Pedra Sangrenta pronto a tomar a cidade. Mas ele pode ser detido, se nós usarmos a Fogo das Bruxas contra ele.

P: Como a Fogo das Bruxas pode detê-lo?

R: Ela pode erguer os mortos – e com ela, eu posso controlá-los.

P: Obrigado pela dica, otária!

R: Vocês não têm a habilidade de controlar o poder da Fogo das Bruxas. Contudo, com as almas das cinco bruxas dentro de mim... eu tenho.

P: Supondo que nós concordássemos com este plano, o que deveríamos fazer agora?

R: Vão ver meu tio Pandor na loja do Capitão Kurgan. Peçam que ele lhes conte a história da Legião das Almas Perdidas. Então vocês vão entender. Façam-no ver que este é o único caminho.

P: E se nós não lhe dermos a espada agora?

R: Falem com meu tio. Pensem no que eu disse. Nós vamos conversar de novo em breve. Vocês vão perceber que esta é a coisa certa a fazer.

Com isto, Alexia irá embora. Ela entrará em contato com o grupo de novo depois que eles tiverem falado com o Padre Dumas.

Encontro: Revendo o Padre Dumas

Momento: Os PJs devem procurar o Padre depois de terem falado com Alexia.

Propósito: Um encontro com o Padre Dumas é vital para esclarecer os PJs sobre os meios possíveis de enfrentar Raelthorne o Velho. Esta provavelmente será uma longa conversa.

Quando os PJs contam ao Padre Dumas sobre seu encontro com Alexia, ele ficará perplexo, mas satisfeito porque ela parece estar em segurança (e bem-comportada). Quando o grupo pergunta a ele sobre a Legião das Almas Perdidas (como Alexia pediu), ele irá lhes dar um resumo da história apresentada na introdução, na página 6. A história da Legião é um pouco obscura para a população em geral, mas bem conhecida por historiadores. Cada oficial da Igreja conhece-a, por causa das ações miraculosas do Arconte. Qualquer PJ que seja bem-sucedido em um teste de Conhecimento (história) contra CD 18 também irá conhecê-la.

No final da história da Legião, os PJs devem estar encaixando as peças. Uma tumba cheia de soldados mortos... uma espada mágica que pode controlar os mortos... este parece ser o objetivo de algum tipo de plano em que os PJs abrem o túmulo da Legião, Alexia ergue os soldados com a Fogo das Bruxas, e o exército morto-vivo enfrenta o exército

de Raelthorne. É claro, a tumba da Legião está cheia de armadilhas cruéis e testes engenhosos, e o lugar já tirou as vidas de muitos aventureiros intrometidos. Mas ninguém disse que isto seria fácil.

Se os PJs mencionarem a idéia de erguer os mortos, o Padre Dumas ficará bastante chocado. "Oh, não", ele diz. "Não pode ter sido isto o que o Arconte quis dizer. É verdade que se diz que a Legião irá se erguer num tempo de grande necessidade, mas não assim! A espada é maligna — ela não pode ter estado nos planos do Arconte. Isto é loucura."

Pode ser loucura, mas também parece ser a única forma de reunir alguns milhares de soldados para enfrentar o exército de Raelthorne. Se os skorne ocuparem Corvis, será impossível expulsá-los sem um longo cerco. Mais importante, as pontes da cidade fornecem uma rota fácil para futuros exércitos skorne cruzarem o imenso Rio Negro e marcharem para o sul, para Caspia. A verdade é que o jovem Rei Leto subestimou drasticamente o perigo que as Planícies da Pedra Sangrenta ofereciam. Cygnar foi pego com as calças abaixadas.

O Padre Dumas não vai ter a idéia de erguer os mortos com a Fogo das Bruxas, e irá discutir com os PJs caso eles sugiram isto. Embora de início ele esteja horrorizado pela idéia, por fim aceita que este pode ser o menor dos males. O Mestre deve tomar cuidado para apresentar Dumas como estando bastante chocado por esta idéia, e sua aceitação não deve ser nada entusiástica.

Neste ponto há alguns cursos de ação que os PJs podem tomar. Eles podem cooperar com Alexia, ou podem tentar trabalhar sem ela. De qualquer modo, ela deve encontrá-los para uma segunda conversa.

- ▶ Se os PJs acreditarem em Alexia, poderão descobrir mais sobre a Legião das Almas Perdidas, entregar a Fogo das Bruxas e partir para a tumba. Alexia cumprirá sua palavra e chegará à tumba quando os PJs tiverem libertado a Legião.
- ▶ Os PJs podem acreditar que a Legião é a chave, mas podem não confiar em Alexia. Eles podem se recusar a dar a espada a ela até que tenham aberto a tumba. Se tentarem fazer esta barganha, ela irá concordar com relutância. Se os PJs deixarem a espada escondida dentro ou nos arredores de Corvis, Alexia irá encontrá-la por si só dentro de dois dias e tomá-la de qualquer modo. Caso os PJs levem a Fogo das Bruxas consigo, deverão lidar com seus efeitos colaterais desagradáveis durante a viagem.
- ▶ Se os PJs quiserem partir para a tumba da Legião e deixar Alexia de fora completamente, estarão procurando encrenca. Eles não podem usar a Fogo das Bruxas. Alexia sabe disto, e irá surgir no final do Ato 2 para lhes dar uma chance de cooperar.
- ▶ Se os PJs não derem importância à história da Legião, deixe que eles passem alguns dias planejando outras

coisas. Depois de um tempo, o Capitão Helstrom irá até eles e dirá que ouviu falar da Legião das Almas Perdidas com o Padre Dumas, e também ouviu falar que Alexia sugeriu este plano incomum. Ele dirá que tudo isto parece bem incerto, mas com um exército invasor no horizonte ele está disposto a tentar qualquer coisa, então os PJs podem ser bonzinhos e fazer este favor?

Caso os PJs sejam teimosos e se recusem a investigar a Legião das Almas Perdidas, eles ainda podem decidir o que fazer quando os 10.000 skorne de Raelthorne marcharem para a cidade depois de mais ou menos uma semana. O que irá se seguir é deixado como um exercício para o Mestre, mas provavelmente envolverá muitos gritos e correria.

Ao Trabalho

Caso os PJs estejam dispostos a abrir a tumba da Legião das Almas Perdidas, seus estudos da lenda logo indicarão que será preciso magia poderosa para fazê-lo. A porta ancestral que se abre para o local de descanso da Legião é, pelo que se sabe, protegida por magia. O Padre Dumas duvida que qualquer coisa que os PJs possam fazer vá abri-la, já que foi encantada por um Arconte de Morrow.

Para a sorte dos PJs, outra lenda de um lugar escuro e perigoso vem ao resgate.

Sabe-se", entoa o Padre Dumas, "que muito abaixo da cidade jaz a cova de um gigante — uma criatura imensa que uma vez ofereceu sua vida à nossa cidade em troca de abrigo e proteção. Kohlase era o seu nome, e muitas centenas de anos atrás, ele foi o orgulho de Corvis e a maravilha do reino. Dizem que ele escavou nosso cais com suas próprias mãos, e que ele movia blocos de granito como se fossem brinquedos de criança. Ele serviu à cidade — e até mesmo veio a servir a Morrow como um Cavaleiro do Profeta — por muitos anos, até que foi morto por uma grande serpente que assolava nossos rios.

"Kohlase foi capaz de matar a fera com seu grande martelo, mas, por sua vez, tombou ante a mordida venenosa. Como um herói da cidade e da Igreja, ele foi sepultado em um mausoléu com outros Cavaleiros de Morrow. O local de descanso dos Cavaleiros foi perdido, afundado com o resto da Velha Corvis... mas se pudesse ser encontrado de novo, o Obediente, o martelo de Kohlase, poderia abrir a tumba da Legião das Almas Perdidas. Eu não sei de nenhum outro artefato dentro de nosso alcance que poderia estar à altura da tarefa."

Uma pergunta muito natural para o Padre seria: "Sendo um sacerdote, como o senhor pode concordar com este tipo de saque a túmulos?" Caso isto seja perguntado, o Padre tem

O Grande Plano de Alexia

Quando os PJs partem rumo à Cidade Subterrânea e à Legião das Almas Perdidas, não terão a ajuda de Alexia. Ela ficará para trás, escondida em algum lugar de Corvis. Alexia tem seus próprios negócios a tratar; há um ritual mágico que ela precisa terminar de desenvolver enquanto os PJs saem para fazer o trabalho sujo. Se o grupo insistir em ficar com a Fogo das Bruxas, deixe-os; eles terão de arrastar a coisa amaldiçoada para todos os lados, e lidar com seus efeitos colaterais. Alexia não precisa da espada em seus últimos dias de pesquisa, e ela surgirá no final do Ato 2, quando os PJs percebem que eles mesmos não podem usar o poder da espada.

Alexia não dirá nada sobre o ritual no qual ela está trabalhando, sob nenhuma circunstância... este será uma surpresa desagradável para o grupo no final da aventura. Veja a página 84 para mais informações sobre seus planos.

uma boa resposta: Kohlase foi um defensor incansável de Corvis, e, se fosse possível falar por ele, o gigante certamente aprovaria que a cidade usasse seu martelo numa hora de necessidade. Tempos desesperados exigem medidas desesperadas.

Mesmo assim, o bom Padre está bastante abalado pelos eventos recentes. Corvis e o Reino de Cygnar podem estar em grande perigo, mas ele não gosta muito da ideia de saquear uma tumba para depois violar outra... e então usar a Fogo das Bruxas, o mais poderoso artefato necromântico atualmente conhecido, para erguer uma legião de mercenários mortos-vivos, mesmo se eles estiverem "lutando o bom combate". Além de tudo isso, Alexia precisará liderar o exército, e suas credenciais não são tão excelentes, na visão de seu amado tio.

No final, o Padre Dumas apoiará os PJs se eles decidirem cooperar com Alexia e erguer a Legião – mas ele estará torturado pela dúvida. Como

um homem santo, estas ações são contrárias a tudo em que ele acredita – mas melhor fazer algo do que não fazer nada, ele pensa. E talvez Alexia vá se redimir, ele reza...

Se correr o bicho pega, se ficar o bicho come!

Há mais uma informação sobre a Fogo das Bruxas que o Padre Dumas possui e que os PJs devem saber; recentemente o Padre tem pesquisado a lâmina e outros itens como ela, o melhor que ele pode, até mesmo falando com um contato que ele possui na Ordem Fraternal de Magia. Suas leituras indicaram que, embora a espada possa ser incrivelmente perigosa, pode ser ainda mais perigoso destruí-la.

Não está claro o que pode acontecer", diz o Padre, "já que nenhum artefato deste poder foi destruído na história registrada. A destruição de objetos similares freqüentemente foi acompanhada de grandes calamidades... Eu temo que a maldita espada pode ser a nossa perdição mesmo se for destruída. Eu lhes rogo, tentem retomá-la de Alexia, para que, mais uma vez, possa ser enterrada em um lugar seguro."

Esta informação sobre a Fogo das Bruxas pode ser relatada aos PJs por outros meios, se o Mestre assim desejar. Em muitas campanhas, os PJs farão suas próprias pesquisas

sobre a lâmina negra, e eles podem descobrir as mesmas coisas que o Padre Dumas com um teste de Obter Informação contra CD 24 (como sempre, o Mestre pode permitir que outras perícias sejam usadas, se isto for apropriado). Se o grupo fez amigos em uma comunidade de magos, um aviso pode ser entregue por estes meios também.

Seria bom que o grupo desse atenção ao aviso. Se a Fogo das Bruxas for destruída, liberará toda a sua energia necromântica em uma onda de choque sobrenatural de proporções titânicas. Uma aura negra irá se derramar pela terra. O céu irá se tornar negro, um vento frio soprará, e todos os mortos num raio de milhas serão animados por um longo período de tempo. Sem a Fogo das Bruxas para controlá-los, eles entrarão em uma loucura furiosa; seria uma catástrofe de proporções inimagináveis.

Mas espere, quais são as chances de que isto aconteça? Quem poderia querer destruir a Fogo das Bruxas?

Alexia.

Toda a história do mausoléu, o martelo, a Legião das Almas Perdidas e a luta contra o exército de Raelthorne é parte do plano de Alexia para se vingar de Vahn Oberen. Ela pretende forçar Oberen a lutar e matá-lo com a lâmina negra; a alma de Oberen estará presa na Fogo das Bruxas, e, para ter certeza de que ela nunca possa ser recuperada, Alexia irá imediatamente destruir a infame espada. Ela não tem certeza se quebrar a Fogo das Bruxas aniquilará a alma de Oberen ou se simplesmente irá condená-la a uma eternidade de agonia em uma inatingível dimensão de bolso. Contudo, Alexia aceitará qualquer resultado.

Alexia não sabe que destruir a Fogo das Bruxas pode resultar em consequências terríveis, mas ela não se importa. Os PJs podem ser enganados por suas ofertas de cooperação, mas o Mestre não pode. A vingança ainda é a motivação de Alexia, e ela ainda está disposta a pisar em qualquer um para cumprir seu objetivo. Ela simplesmente se lembrou que um Carisma 18 atrai mais aliados do que ameaças e risadas malignas.

É importante que os PJs não saibam do plano de Alexia até o último minuto. Ela pode falar livremente sobre vingança contra Oberen, até mesmo sobre matá-lo, mas não pode escorregar e dar nenhuma dica de que tem qualquer plano especial para a espada. Nada em seu comportamento deve indicar que ela está disposta a destruir a lâmina, ou então a surpresa do final vai ser estragada. Se necessário, Alexia vai enrolar o grupo com mentiras sobre como ela devolverá a espada para o Padre Dumas quando os eventos atuais estiverem acabados, ou então dirá que pretende deixar a espada segura da sua própria maneira. Ela pode até mesmo fingir estar interessada em capturar Oberen para ser julgado

em Caspia, mas nada do que diz mudará seu curso de ação no final do Ato 3.

Encontrando o Gigante

Após procurar por alguns minutos em seus tomos recuperados, o Padre Dumas consegue achar a localização da tumba de Kohlase – quer dizer, mais ou menos.

Depois de ser morto pelo veneno da serpente, Kohlase foi posto para descansar em um mausoléu dedicado aos Cavaleiros de Morrow", diz o Padre Dumas, lendo um tomo empoeirado. "Há um velho mapa aqui... por Morrow, como a cidade era pequena...", ele murmura, continuando a ler. "Ah", ele exclama, abaixando o livro e apontando para um ponto no mapa. "Parece que o mausoléu costumava ser aqui, perto do cais, na zona noroeste da cidade. É claro, há muito esta parte da cidade foi coberta por novas construções."

Qualquer PJ que seja bem-sucedido em um teste de Conhecimento (local) contra CD 10 imediatamente perceberá que a área indicada pelo Padre Dumas é conhecida como "Cruzamento dos Larápios", uma parte muito ruim da cidade. O Cruzamento é um labirinto de ruas alagadas e

prédios em ruínas, todos habitados pela pior gente que Corvis tem a oferecer.

O Padre pausa por um momento, franzindo o cenho. Ele pega outro livro, este lavrado com ornamentos elegantes de ouro. Enquanto ele folheia as páginas, murmura, "Há outra história de uma velha igreja que foi engolida pela terra... Eu imagino se serão o mesmo lugar..." Ele continua a vasculhar as antigas páginas emboloradas. "Aqui está. O Prefeito Sahnder escreveu isto séculos atrás, antes dos Tratados de Corvis... ele escreveu que 'o local de descanso eterno dos Cavaleiros desapareceu em meros quinze dias', e que 'após isto, nada podia ser construído naquele lugar, e a Igreja emitiu um decreto proibindo novas construções'. Esta proibição ancestral já foi esquecida há muito, e a Igreja não mais tem o controle daquelas terras, então deve haver algo construído por lá... Sim, eu tenho certeza de que o Prefeito escrevia sobre a tumba do gigante. Que curioso."

Qualquer PJ que seja bem-sucedido em um teste de Conhecimento (história) contra CD 22 conhecerá esta história, e, além disso, saberá de um boato de que algo terrível aconteceu na igreja. Com um teste de Obter



Kohlasa, o Gigante

Kohlasa era, por todos os registros, uma criatura enorme, talvez chegando a 7 metros de altura. Sua origem é desconhecida, embora ele tenha chegado a Corvis vindo do Leste, e algumas pessoas hoje em dia acreditem que sua raça habita as Planícies da Pedra Sangrenta. Certamente nenhuma raça como a de Kohlasa é conhecida nos Reinos de Ferro, cujos poucos gigantes conhecidos são todos entidades únicas, da mesma forma que os dragões.

Na verdade, as Planícies eram o lar de Kohlasa, e ele fugiu de lá devido a uma disputa com seu clã. Um gigante de inteligência, força de vontade e compaixão excepcionais, ele não se enquadrava bem na vida cruel das Planícies, e fugiu para encontrar um lugar melhor. O lugar que ele encontrou foi a jovem cidade de Corvis, onde viveu por cinquenta anos até que sucumbiu ao veneno de uma titânica serpente de rio (por sorte, nunca mais foi vista criatura igual desde então). No seu tempo como guardião da cidade, Kohlasa até mesmo chegou a abraçar a palavra de Morrow, e se tornou um Cavaleiro do Profeta. O martelo de Kohlasa, o Obediente, foi um presente da mãe Igreja, uma esplêndida arma adornada em prata, coberta de poderosos encantamentos.

Esta história de Kohlasa e o Obediente pode ser revelada a qualquer PJ que seja bem-sucedido em um teste de Conhecimento (história) contra CD 20, ou Conhecimento (local) contra CD 16. Caso seja questionado por mais informações, o Padre também poderá revelá-la.

Informação contra CD 26, o grupo pode descobrir a história básica da igreja afundada que foi mencionada acima – que o Prelado foi visto morto no prédio antes de este começar a afundar na terra, e que sua esposa e seu clérigo subordinado desapareceram.

Qualquer PJ com o mínimo de conhecimento do submundo saberá que o Cruzamento dos Larápios é o território de uma das maiores gangues criminosas da cidade, os Grifos, e que por lá, quase não há lei. Mesmo a Guarda da cidade teme visitar o Cruzamento sem a força dos números. (Por acaso, isto torna o Cruzamento dos Larápios um local esplêndido para se esconder da lei – se você puder lidar com os nativos).

O grupo deve logo adivinhar que chegar à cripta de Kohlasa exigirá uma entrada na Cidade Subterrânea abaixo do Cruzamento dos Larápios. A Cidade Subterrânea é um famoso labirinto de velhas ruas e prédios que afundaram no chão com os séculos e que foram cobertos de novas construções. É um lugar perigoso, e provavelmente ainda mais perigoso sob o Cruzamento dos Larápios.

Caso os PJs desejem saber mais sobre a localização da Tumba da Legião das Almas Perdidas por meio do Padre Dumas agora, ele dará as informações, abrindo um ou dois ou três novos livros empoeirados. Se os PJs não planejarem tanto para o futuro, precisarão voltar ao Padre Dumas uma vez que possuam o Obediente, para descobrir o próximo passo da jornada.

Tarefa: Explorar o Cruzamento dos Larápios

Momento: A menos que tenham outras fontes de informação além do Padre Dumas, os PJs não descobrirão que uma visita ao Cruzamento dos Larápios é necessária até que tenham a conversa que foi detalhada acima.

Propósito: Para chegar até a tumba de Kohlasa e recuperar seu martelo Obediente, os PJs terão de encontrar a entrada do velho mausoléu que abriga os Cavaleiros do Profeta e outros heróis da Igreja. Sua melhor informação indica que o velho prédio está debaixo das ruas nesta parte da cidade.

O Cruzamento dos Larápios é um labirinto de ruas serpenteantes que passam por entre depósitos em ruínas e fábricas à beira de desabar. Muitas das ruas estão alagadas até os tornozelos de água, e canais entrecruzam-se nesta área.

Todos os prédios aqui estão abandonados, embora vários tipos indesejáveis tenham se estabelecido aqui ao longo dos anos. A maioria das pessoas que vivem no Cruzamento dos Larápios são simples bandidos, sem ligação real com a gangue do Grifo. Estas pessoas são grosseiras e violentas, e irão roubar ou assassinar exploradores sem hesitação se puderem sair impunes. Força é tudo o que entendem.

Contudo, qualquer um que demonstre força no Cruzamento dos Larápios irá atrair rapidamente a atenção dos capitães dos Grifos que controlam a área. Eles reagirão mal, especialmente se parecer que os PJs estão tentando tomar uma parte do Cruzamento dos Larápios para si mesmos. Por sorte, embora os Grifos sejam perigosos, eles não são burros ou psicóticos. Se os PJs propuserem um bom acordo, eles irão escutar. Mas na maior parte das vezes eles apenas irão desejar que os intrusos deixem o Cruzamento dos Larápios... forasteiros sempre trazem problemas, de uma maneira ou de outra.

Moradores do Cruzamento dos Larápios

Quando estiverem vagando pelas ruas alagadas do Cruzamento dos Larápios, há 25% de chance a cada 15 minutos de que os PJs encontrem alguém. Esta chance aumenta para 50% a cada 15 minutos se o grupo não está se esforçando para passar despercebido.

- ▶ 50% dos habitantes são simples plebeus de níveis 1 a 3. Eles são pessoas brutas e insalubres, mas não têm qualquer habilidade especial. Os plebeus estarão em grupos de 2 a 5 pessoas. A maioria será esperta o suficiente para não ameaçar um grupo de alto nível. Alguns não serão, e, mais cedo ou mais tarde, os PJs terão de derramar um pouco de sangue por causa disto.
- ▶ 40% das pessoas encontradas no Cruzamento dos Larápios são criminosos mais "avançados". Use os arquétipos Bandido ou Ladino em AMLN 60, ou crie PdMs ladinos ou combatentes de nível 1 a 3 com as tabelas no LRB II (há 10% de chance de que um destes grupos tenha um feiticeiro de 1d4 níveis). Estes malfeitores também são encontrados em grupos de 2 a 5 indivíduos. Eles não são membros dos Grifos na verdade, mas podem fingir sê-lo para assustar forasteiros. Eles também reportarão qualquer coisa estranha aos capitães Grifos, para cair em suas boas graças.
- ▶ 5% das pessoas encontradas nesta área serão membros reais da gangue do Grifo, de variados escalões. A maioria será de "soldados", os membros básicos da gangue, mas há 1 chance em 6 de que qualquer Grifo encontrado seja um capitão. Veja o Apêndice B para uma lista de alguns capitães Grifos.

- 5% das pessoas encontradas não serão pessoas na verdade, mas cães vadios, gatos selvagens, ratos e outros animais.

Chegando à Cidade Subterrânea

A velha igreja e o mausoléu podem, de fato, ser alcançados através de uma velha porta descoberta na Cidade Subterrânea controlada pelos Grifos. A Cidade Subterrânea abaixo do Cruzamento dos Larápios tem o tamanho aproximado de dois quarteirões, e é isolada do resto da Cidade Subterrânea – uma situação comum. Bolsões de espaço subterrâneo como este estão espalhados por Corvis, e a maioria não se conecta uns aos outros.

A Cidade Subterrânea abaixo do Cruzamento dos Larápios é bem movimentada. Há normalmente 100 pessoas por lá, e ela apresenta um punhado de negócios que atendem ao consumidor criminoso – duas tavernas, um receptor e negociante de armas e um bordel. Também há um ringue de lutas e um punhado de jogos de dados e de cartas que vagam pelo local. Embora a Cidade Subterrânea aqui seja um quartel-general de gangue, os Grifos permitem a entrada de não-membros (veja "A Porta da Frente", abaixo, para mais detalhes).

Só porque os PJs entraram na Cidade Subterrânea não quer dizer que o resto seja terreno limpo. Este é um lugar perigoso, e é bem provável que alguém tente puxar briga só porque não gosta da aparência de outra pessoa. Todos darão respostas enganadoras para perguntas simples, e em geral tratarão os recém-chegados como lixo até que estes tenham se provado. Os PJs sempre devem se sentir em perigo aqui – porque estão mesmo.

Este bolsão da Cidade Subterrânea pode ser alcançado por três entradas.

A Porta da Frente

O depósito arruinado na esquina da Rua Negra com a Rua dos Mercadores é a "porta da frente" para a Cidade Subterrânea abaixo do Cruzamento dos Larápios. Uma dúzia de capangas e capitães Grifos está sempre circulando na volta deste prédio, assim como vinte outros tipos sujos. Dentro do depósito há um elevador mecânico que range muito.

Já que é muito usada, esta entrada é fácil de se achar. Qualquer PJ que passe algum tempo investigando os movimentos dos membros da gangue do Grifo no Cruzamento dos Larápios rapidamente descobrirá o depósito. Se os PJs vigiarem o depósito, o Mestre deve relatar a seguinte cena a eles em algum ponto.

Enquanto vocês observam, dois capangas grandalhões arrastam um homem até as portas do depósito. O homem está gritando e esperneando, tentando fugir. "Não me coloque lá

embaixo! Diga a Selar que não fui eu que –" Suas palavras são interrompidas quando um dos capangas enfia um punho do tamanho de um tijolo no estômago do homem, que dobra o corpo. "Cale a boca, dedo-duro", ele rosna. As pessoas que assistem em volta riem e apontam. "Você vai ter um encontro com o fantasma, camarada!", diz um deles. "Ele vai adorá-lo!"

Os capangas levam o homem, agora soluçando em silêncio, para dentro do depósito.

(XP extra para o Mestre se o homem que os PJs vêem sendo arrastado é alguém com quem eles lidaram enquanto tentavam descobrir informações sobre os Grifos!)

Os PJs podem facilmente ver outras coisas se observarem o depósito por bastante tempo – mulheres em maquiagem extravagante, acompanhadas de homens em chapéus ornamentados; barris de cerveja; baús sem marcas e outras coisas podem ser vistas entrando e saindo do prédio.

Será extremamente difícil usar esta rota sem aprovação oficial dos Grifos. O grupo teria de se esgueirar pelos guardas e visitantes e operar o elevador sem ser visto. Se eles derrubarem alguém, toda a Cidade Subterrânea será posta em alerta quando os guardas incapacitados forem descobertos – ou quando eles forem dados como desaparecidos.

Contudo, os PJs podem conseguir negociar sua entrada livre. Os Grifos estão dispostos a deixar forasteiros entrarem lá embaixo se acharem que possa haver algum lucro nisto. Os PJs podem alegar que estão aqui pelos jogos de azar, para beber ou mesmo para visitar o bordel. Se eles parecerem convincentes, os capangas irão deixá-los entrar – depois de exigirem algumas moedas, é claro. Quanto mais abastados os PJs parecerem, mais salgado será o suborno (clientes de longa data não recebem este tratamento rude).

PJs que pareçam totalmente deslocados não serão bem-vindos, e os capangas irão pressioná-los para que vão embora. Os capangas considerarão qualquer das seguintes coisas como "encrenca": oficiais da lei, elfos, monges, paladinos e clérigos (a menos que já sejam clientes fiéis, como aquele tal Pastor...). Aqueles que forem obviamente magos ou feiticeiros definitivamente não são bem-vindos, e qualquer um que for engraçadinho com os capangas ou que diga qualquer coisa suspeita também não será aceito embaixo. Os "porteiros" também insistirão para que os visitantes entreguem suas armas "para que sejam guardadas em segurança". O grupo provavelmente precisará encontrar um jeito de levar suas armas escondidas, a menos que tenham negociado com os líderes Grifos.

Encontros na Cidade Subterrânea

Alguns dos locais numerados no mapa sempre conterão pessoas, mas há diversas áreas no mapa que não são tão movimentadas ou detalhadas. Para estas áreas, aqui vão algumas regras gerais para encontros aleatórios.

Em direção ao centro da Cidade Subterrânea há mais pessoas, e a chance de ver alguém em uma sala ou rua é muito alta, provavelmente 4 em 6. Nos arrabaldes da Cidade Subterrânea normalmente há menos pessoas, e a chance de um encontro aleatório cai para 1 ou 2 em 6. Qualquer área adjacente a uma câmara ou negócio movimentados terá sua chance de encontro aumentada em 1 ou 2 em 6.

As pessoas encontradas serão, em sua maior parte, plebeus de baixo nível, com alguns combatentes, ladinos ou talvez até mesmo especialistas de níveis 1 a 4 misturados. Nenhum deles será um membro respeitável da sociedade, mas eles não serão hostis a menos que sintam o cheiro de fraqueza ou sejam atacados primeiro. A maioria das pessoas está desarmada, mas um terço da população da Cidade Subterrânea tem privilégios de armas garantidos pelos líderes dos Grifos. As armas consistem de lâminas ou raras armas de fogo.

A Porta de Trás

A segunda maneira de entrar na Cidade Subterrânea é através de uma "porta de trás" raramente usada. Este alçapão está escondido em outro prédio em ruínas na Rua do Ouro. Sua existência é conhecida apenas por um punhado de capitães Grifos. O prédio no qual está a "porta de trás" é guardado por poucos capangas, embora eles não saibam que esta é a razão de estarem ali – disseram a eles que guardassem uma pequena quantia de dinheiro como desculpa. O dinheiro (500 PO) está em um baú enferrujado, escondido debaixo de uma pilha de carvão vagabundo e úmido, no chão do depósito. O baú (Abrir Fechaduras contra CD 22 para abri-lo) está protegido por uma armadilha de agulha (Procurar contra CD 20 para achá-la, Operar Mecanismo contra CD 20 para desarmá-la, 1d4 de dano temporário em Constituição, teste de resistência de Fortitude contra CD 12 para evitar o dano). O alçapão que esconde o túnel está sob as tábuas podres do chão da sala de trás (Procurar contra CD 24 para localizá-lo). Ele não é usado há meses.

A porta de trás é muito mais difícil de ser descoberta (Obter Informação contra CD 32). Sempre há apenas

cerca de quatro soldados Grifos designados para guardá-la, e eles nem sabem que a porta está lá. Se os PJs investigarem o prédio, podem suspeitar de que haja mais ali do que apenas ouro... mas também podem não suspeitar nada.

O Túnel dos Gertens

Por fim, há uma terceira entrada para o esconderijo subterrâneo dos Grifos – um velho túnel, que foi começado como parte de uma guerra entre lordes do crime. Há alguns anos, a família Gertens – os maiores jogadores no jogo do crime em Corvis – estava em guerra total contra os Grifos. Os Gertens começaram a escavar este túnel para criar sua própria entrada secreta para o esconderijo dos Grifos na Cidade Subterrânea, em preparação para um ataque. Por acaso, o conflito foi resolvido antes que o túnel fosse completado, mas ele ainda existe. O túnel começa em um esgoto abandonado embaixo da Rua do Juiz, e tem mais ou menos 100 metros, chegando a meros três metros do esconderijo dos Grifos. A passagem é estreita, úmida e sempre a perigo de desabar, mas ainda assim é uma opção se os PJs puderem descobri-la.

Caso os PJs tenham contatos na família criminosa Gertens, eles podem descobrir o túnel deste modo. Também é possível saber do túnel através dos moradores do Cruzamento dos Larápios. Um punhado deles ajudou os Gertens quando o túnel estava sendo escavado, embora vivam com medo de que alguém no Cruzamento vá descobrir. PJs que investiguem o Cruzamento dos Larápios podem ver um dos alcagüetes locais dos Gertens se esgueirando pela cidade para um encontro – esta seria uma boa oportunidade que o grupo poderia agarrar. O alcagüete pode saber do túnel, ou pode dizer aos PJs como chegar até a família Gertens se quiserem tentar negociar ajuda.

O modo como o grupo se portar durante esta investigação pode ter um grande impacto sobre seu futuro em Corvis. Na melhor das hipóteses, eles podem formar uma relação de negócios com os Grifos. Na pior, estarão todos marcados para a morte por sua intromissão. Eles podem até mesmo "encontrar o fantasma" se não tiverem cuidado...

Tarefa: Explorar a Cidade Subterrânea

Momento: É mais provável que os PJs descubram a Cidade Subterrânea abaixo do Cruzamento dos Larápios xeretando por aí e questionando os moradores locais. No caso de que um ou mais dos PJs tenham um bom conhecimento do submundo de Corvis, o grupo pode conseguir um caminho direto até esta entrada para a Cidade Subterrânea, pulando a exploração do Cruzamento dos Larápios.

Propósito: Os PJs precisam explorar a Cidade Subterrânea, procurando uma maneira de chegar ao mausoléu afundado que abriga Kohlase e o Obediente.

Este bolsão da Cidade Subterrânea, como todos os outros, é formado pelas carcaças de prédios ancestrais que afundaram no chão. É um labirinto de construções antigas e terra úmida. Velhos paralelepípedos surgem sob os pés em alguns pontos, e em outros os moradores locais usaram de pedra ou madeira para sustentar os tetos frouxos. Poças de água barrenta pontilham o chão, e a terra úmida está sempre pingando. Acima há lama ou pedra, com as fundações de prédios modernos e ruas calçadas espiando por buracos.

Onde as carcaças de velhos prédios fazem bolsões dentro da terra, os Grifos e seus cupinchas se estabeleceram. Alguns pequenos negócios prosperam na Cidade Subterrânea, e os lordes do crime locais freqüentemente fazem daqui um ponto de encontro. Algumas salas estão cheias de foliões barulhentos; outras abrigam jogos de cartas intensos. Em geral, só há a luz de tochas, tornando o lugar inteiro nebuloso com fumaça que arde nos olhos.

Há muitas seções da Cidade Subterrânea que são tão lúgubres ou perigosas que ninguém as visita. Algumas áreas estão à beira de um desabamento, e outras são poças inúteis

de lodo. Ocasionalmente, cadáveres aparecem nestes lugares, mas isto é desencorajado; os Grifos preferem que as lutas sejam levadas até o lado de fora, para que não seja preciso limpar tudo depois. Eles também não querem espantar os fregueses ricos, como aquele safado do Pastor...

Enquanto o grupo estiver na Cidade Subterrânea, use as sugestões para o Cruzamento dos Larápios, acima, para determinar a classe e o nível das pessoas que os PJs encontram. A menos que se diga algo em contrário, todos na Cidade Subterrânea são humanos. Todos também têm maus modos, embora só os mais malucos irão realmente iniciar hostilidades.

Além das salas numeradas abaixo, aqui vão algumas outras idéias de encontros para o Mestre.

- ▶ Numa área escura, dois ou três homens estão "dando uma dura" em outro sujeito, exigindo pagamento.
- ▶ Os PJs encontram um homem que acaba de ter sua garganta cortada.
- ▶ Algumas pessoas estão desenterrando alguma coisa em uma câmara abandonada. Eles se recusam a discutir o que estão fazendo e exigem que os PJs sigam em seu caminho.
- ▶ Os PJs experimentam um pequeno desabamento, e a terra molhada desliza para um canto da sala.

Por último, o Mestre irá notar que os locais na Cidade Subterrânea não têm listagens de Inimigos, Truques & Armadilhas, Tesouros e coisas do gênero, como a maior parte



A Cidade Subterrânea do Cruzamento dos Larápios

Entrevista com o Fantasma

Com um teste de Obter Informação contra CD 16 (ou uma boa representação de investigação), o Mestre pode relatar o seguinte aos PJs: os Grifos têm um jeito horrível de lidar com dedos-duros e outros que os traem. Há um lugar no seu esconderijo na Cidade Subterrânea do qual ninguém volta – eles enfiam o meliante ali, para sofrer algum tipo de destino horrível. Dizem que é algum tipo de fantasma, mas ninguém realmente sabe a verdade... eles nunca encontram os corpos.

das aventuras baseadas em aposentos. Isto é de propósito; esta não é uma masmorra que deve ser "limpa". As pessoas em cada aposento podem ser inimigos, amigos ou neutros, dependendo do que os PJs façam. Não há baús de tesouro a serem pilhados, ao menos não de modo seguro. Não há monstros escondidos nas sombras. A intenção é que a Cidade Subterrânea seja uma parte viva de Corvis, não uma velha cripta para o grupo invadir.

Infelizmente, não é possível listar estatísticas e nomes para todas pessoas abaixo das ruas do Cruzamento dos Larápios, então o Mestre deve manter

o *Livro de Regras Básicas II* à mão, para o caso de estatísticas de ladinos, plebeus ou outros tipos sejam necessárias. Se o Mestre preferir estar sempre preparado para o combate, há geradores de PdMs na internet que podem rapidamente produzir um exército de PdMs detalhados antes do jogo – veja os Agradecimentos Especiais deste livro para um link (infelizmente, a maior parte destes ótimos geradores estão em inglês).

I. ELEVADOR (PARTE DE CIMA)

Uma plataforma de metal que range muito está no meio do chão úmido e cheio de rachaduras de um depósito. Um homem do lado da plataforma puxa uma alavanca que surge de um chão de pedra, e a plataforma se move e começa a descer. Em um momento, o punhado de pessoas no elevador somem de vista.

Um frágil elevador mecânico é usado para levar grupos de pessoas à Cidade Subterrânea, 12 metros abaixo. O elevador é operado por um homem que permanece no lado de cima, e os passageiros não têm controle sobre o mecanismo. Há uma rota de fuga caso o elevador falhe: uma escada em espiral está escondida debaixo de um alçapão próximo ao elevador (Procurar contra CD 20 para achá-lo). O alçapão só pode ser aberto do lado de baixo, a menos que se abra o portal de pedra que o esconde – com uma picareta.

Lembre-se de que os PJs terão encontrado muitos membros dos Grifos a esta altura, e provavelmente eles estarão sem suas armas, a menos que sejam excelentes negociadores.

I. ELEVADOR (PARTE DE BAIXO)

O elevador pára bruscamente 12 metros abaixo das ruas do Cruzamento dos Larápios. Um sólido portão de ferro se encontra entre vocês e a

Cidade Subterrânea. Um pequeno grupo de brutamontes examina-os do outro lado das barras, tentando decidir se alguém parece um encenqueiro. Após um momento, um homem dá um passo à frente e estende sua mão. "Suas armas, parceiros", ele grunhe. "A menos que vocês tenham uma autorização!", gargalha outro homem.

Ladrilhos mal colocados e argamassa cobrem as paredes desta sala, e três toras de madeira seguram o teto. Uma escadaria de pedras úmidas sobe dentro da parede de pedra, e água pinga do teto. As paredes estão cobertas de pequenos poemas humorísticos e palavrões, com freqüentes referências a um pastor da Igreja de Morrow, que parece ser um visitante costumeiro.

Uma vez que os recém-chegados entreguem suas armas, os homens abrirão o portão e mandarão que eles saiam do elevador. Se alguém no elevador estiver causando problemas, será alvo fácil para os guardas acima e abaixo, que poderão atirar à vontade.

Além do elevador, não há nada interessante nesta câmara. As escadas levam à saída de emergência mencionada acima. O alçapão se abre facilmente do lado de baixo.

2. O OLHO NEGRO

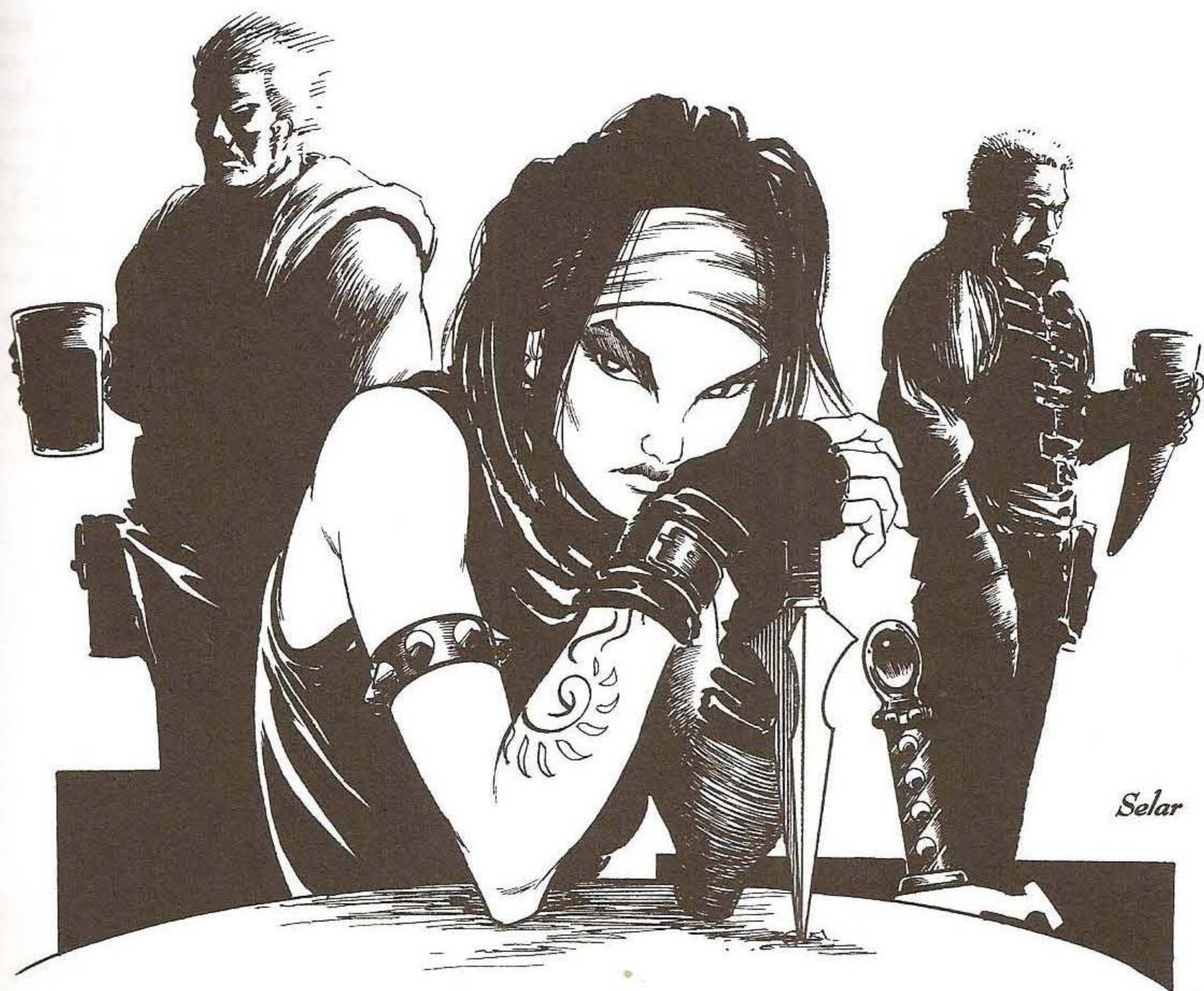
Um buraco irregular foi escavado em uma velha parede de tijolos, e uma cortina negra e imunda foi pregada para cobrir o furo. Um olho foi pessimamente pintado em tinta preta na parede. Ao abrir a cortina, vocês vêem uma grande câmara cheia de pessoas festejando.

O "Olho Negro" é uma taverna freqüentada pelos Grifos e seus amigos. Sempre haverá pelo menos 20 pessoas aqui. A bebida é trazida constantemente de cima para abastecer a festa que nunca pára. Quase sempre há algum tipo de jogo de azar acontecendo, se algum dos PJs quiser um pouco de jogatina. Se estiverem com pouco dinheiro, eles podem conseguir um vale de 50 PO do taverneiro, um ladino 4 chamado Makrid.

3. A CASA DE MADAME MAGDEN

Uma tira grossa de veludo vermelho está pregada sobre um portal no final de um corredor úmido. Fumaça perfumada escapa detrás da cortina, e os sons de riso ecoam lá dentro.

Quando os PJs se aproximam, um homem risonho afasta a cortina e sai do bordel. Ele é o Pastor Fodor, uma figura menor na hierarquia da Igreja de Morrow da cidade. O Pastor (que, naturalmente, não está usando suas vestes sagradas) é um visitante freqüente da Casa de Madame Magden. Um PJ que tenha um papel na Igreja Local irá reconhecê-lo com um



teste de Inteligência contra CD 18. Caso seja confrontado, o Pastor Fodor (clérigo 2) fará o seu melhor para negar sua identidade e fugir dos PJs. Se os PJs ameaçarem entregá-lo, ele começará a soluçar, implorando que tenham piedade dele. "Minha carne é fraca, sim, ela é!"

Atrás da cortina existe uma grande sala dividida com panos que pendem do teto. Um pequeno braseiro é a fonte da fumaça perfumada, e três lanternas fornecem luz. A própria Madame Magden (especialista 6), quatro de suas meninas (especialistas 2) e um leão-de-chácara chamado Ghork (combatente 7) estão aqui, conversando. Se os PJs entrarem no bordel, a Madame Magden fará o seu melhor para convencê-los a ficar e provar dos seus serviços. Caso os PJs tentem conseguir informações dela, a Madame lhes contará os mexericos normais da Cidade Subterrânea por algumas PO (incluindo histórias do "fantasma"). Caso eles tenham perguntas diretas sobre os assuntos dos Grifos, ela não continuará no jogo, e Ghork pedirá aos PJs que vão embora "antes que, tipo, alguém se machuque". Ele também contará a Selar. (Por que ele sempre diz "tipo" no meio de quase todas as frases? Ninguém sabe e ninguém pergunta).

4. O BALDE

Sons altos de festejo vazam da porta à sua frente. Dentro da sala, vinte e poucas pessoas estão de pé lado a lado, assistindo a um anão com cara de

poucos amigos tentar superar uma mulher de aparência hostil numa competição de bebida. Cada bebedor tem nove copos de "martelinho" à sua frente. Enquanto vocês assistem, o anão pega o copo número dez, cheio de um líquido verde esmeralda, mas ele desaba na sua cadeira e derruba o copo. Com um grunhido, ele desliza até o chão, imóvel. A platéia explode em vaias e aplausos, e o dinheiro começa a trocar de mãos. A mulher se levanta e começa a coletar moedas de muitos dos torcedores.

O Balde é o outro bar da Cidade Subterrânea abaixo do Cruzamento dos Larápios. O anão (que estará desmaiado por horas, e acordará sem suas calças ou seu dinheiro ou sua honra, tendo sido vencido por uma meio-elfa) estava em uma competição de bebida com uma poderosa capitã dos Grifos chamada Selar (Apêndice B). Selar tem uma constituição notória e um gosto por um licor horrendo e verde chamado "mehir", recentemente banido nos Reinos de Ferro por sua tendência a causar alucinações e loucura naqueles que o consomem demais.

O Balde tem uma sala privativa na parte de trás, onde oficiais de alto escalão dos Grifos podem freqüentemente ser encontrados planejando e jogando cartas. Ninguém entra sem ser convidado. Selar passa muito tempo aqui, assim como no bar com seu horrível licor verde.

Lembra daquela chave?

Em ASDE, os PJs podem ter encontrado uma chave no ninho do terror dos túneis. Há uma história por trás desta chave, e um camarada na Cidade Subterrânea a conhece. Você vê, havia estes dois ladrões que roubaram esta chave de um magistrado, e uma noite eles entraram no tribunal para abrir o cofre no escritório dele. Por azar, os guardas os viram e os ladrões foram mandados para a masmorra. Eles tentaram escapar pelo túnel que os PJs usaram em ASDE, mas o terror dos túneis devorou o sujeito que tinha a chave; seu companheiro Mox (ladino 3) fugiu. Os PJs podem ouvir Mox falando sobre sua desventura no Balde ou no Olho Negro. Se eles perguntarem, ele alegremente contará a história, já que todos os seus amigos já ouviram-na um milhão de vezes. As informações essenciais são: o escritório do Magistrado Bencher ficava no quarto andar do tribunal, e a chave abre um cofre secreto no chão.

Se os PJs quiserem tentar usar a chave, os detalhes são apresentados no Ato 3, na seção que lida com o Prefeito Borloch (página 73).

5. QG DOS GRIFOS

O exterior deste prédio é decorado com bandeiras escuras, que parecem deslocadas na lúgubre Cidade Subterrânea. Alguns homens bem armados estão postados ao redor das entradas, vigiando todos que passam.

Este conjunto de salas é o quartel-general dos Grifos. Sempre há no mínimo doze pessoas aqui, e os visitantes não são permitidos, a menos que estejam escoltados. Se os PJs conseguirem entrar, encontrarão a variedade normal de pessoas jogando cartas, preenchendo papéis e fofocando. Diferente do resto da Cidade Subterrânea, o QG dos Grifos é limpo e bem-arrumado, com mobília fina e lindas obras de arte (tudo, é claro, roubado). 1d3 Grifos de alto escalão, como Selar, sempre podem ser encontrados aqui.

Uma das salas abriga alguns prisioneiros presos com grilhões. Estas são as pessoas que agiram contra os Grifos, ou que precisam ser

pressionadas por informações. Alguns podem até vir a ter um encontro com o Fantasma nos próximos dias.

No canto mais remoto do prédio está escondido um cofre no chão (Procurar contra CD 24, Abrir Fechaduras contra CD 26, armadilha de agulha, Operar Mecanismo contra CD 20, 1d4 de dano temporário em Força, teste de resistência de Fortitude contra CD 18). Dentro do cofre há 5000 PO em gemas variadas e uma pequena bolsa contendo doze cargas mágicas para uma pistola pequena. Cada carga concede +1 de bônus em jogadas de ataque e dano. Já que há muitos tamanhos "padrão" para munição, há apenas 25% de chance de que estas cargas sejam compatíveis com qualquer pistola pequena moderna. Cada carga vale 50 PO.

6. A ARENA

Este é o maior aposento que vocês já viram na Cidade Subterrânea. Toras grossas estão colocadas a cada três metros para sustentar o teto, e uma dúzia de lanternas pendem, fornecendo luz. Metade das lanternas brilha no centro da sala, onde existe um círculo de pedra erguido do resto do chão. Dois homens estão lutando no ringue enquanto outros vinte e poucos assistem, gritando

encorajamentos. Os lutadores (que estão desarmados) estão espancando um ao outro com selvageria, e respingos de sangue espirram na platéia que ruge. As coisas parecem equilibradas, mas o menor dos dois homens consegue prender o outro em uma chave, e o maior deles bate no chão logo antes de desfalecer na pedra. A platéia aplaude o vencedor, o dinheiro troca de mãos, e dois novos lutadores tiram as camisas e entram no ringue enquanto o perdedor é carregado para fora.

Esta arena subterrânea é pequena, mas notória por sua selvageria. O mestre da arena é um khadorano alto chamado Nerudd, que foi expatriado. Ele sempre pode ser visto andando de um lado para o outro, observando as lutas com olhos de águia. Nerudd (guerreiro 8) é o equivalente a um tenente na hierarquia dos Grifos, mas ele evita política, focalizando sua atenção na arena e treinando soldados Grifos em luta de rua. Nerudd não confia em forasteiros, mas ele aceitará prontamente o dinheiro de qualquer um que quiser apostar, e irá respeitar qualquer um que se voluntarie a lutar, mesmo que não vá muito bem. Não há nenhum prêmio para os vencedores, mas qualquer PJ que lute bravamente na arena irá ganhar algum "crédito" com o pessoal de Nerudd, o



que pode levar a uma palavra amiga nas orelhas deformadas de Selar.

As regras são simples. Se alguém diz "pare", desmaia ou bate no chão, a luta acabou. Há dois numa luta, uma luta por vez, e ninguém pode usar sapatos ou camisas. Espectadores não são bem-vindos; se você ficar, espera-se que você lute.

Se os PJs observarem a platéia, verão um homem de aparência hostil em roupas simples e negras, curando alguns dos lutadores. O homem é um clérigo de Thamar (3º nível) chamado Severin. A maior parte dos lutadores se recusa a aceitar suas ofertas de ajuda, sabendo que elas virão por um preço.

7. SALA PRIVATIVA I

Cinco pessoas estão sentadas em volta de uma mesa aqui, jogando cartas à luz de uma tocha. Eles olham vocês, claramente insatisfeitos com a interrupção. "Este é um jogo particular", rosna um homem baixo com cabelo negro e oleoso. "Vão embora."

Os jogadores são todos ladinos 5, exceto pelo homem que fala, que é um ladino 7. Timeck é o seu nome, e este é o seu

jogo regular. Uma parcela dos lucros sempre vai para Selar, e assim vai subindo pela hierarquia dos Grifos.

8. LOJA DO SENHOR TULLY

Esta sala é seca e ordenada, em contraste agudo com o resto da Cidade Subterrânea. As paredes são cobertas com prateleiras de armas e armaduras, com outros itens empilhados em estantes e armários com portas de vidro. Um balcão se estende pelo meio da sala. Se vocês não soubessem onde estão, poderiam pensar que esta é uma loja normal em uma rua do lado de cima.

Um homem magro com uma corcunda e um cabelo fino e ralo está de pé atrás do balcão, apertando os olhos para poder vê-los através de um par de óculos extraordinariamente grossos. "Comprar ou vender?", ele diz.

Tully (especialista 8) é um receptador e negociante de armas. Ele é aliado dos Grifos há muitos anos, e fez sua casa e seu estabelecimento aqui na Cidade Subterrânea há mais de uma década. Ele é bastante competente em reconhecer o valor de itens mundanos, e está disposto a comprar itens dos PJs que ele possa revender com facilidade — especialmente



Você acha que esta cena é ousada? De uma olhada na "gynosphinx" (pág. 90) ou na "sylph" (pág. 93) do *Monster Manual* da 1ª Edição. Isso aqui não é nada.

Clérigos do Submundo

A contraparte de Morrow é sua irmã Thamar, patrona dos egoístas e malignos. O culto a ela é um ato solitário, e seus clérigos podem às vezes ser encontrados em lugares sinistros como a Cidade Subterrânea. Estes homens e mulheres oferecem seus serviços a qualquer um que precise deles, curando por dinheiro ou pela promessa de favores no futuro. Eles não possuem vestes elaboradas, preferindo roupas de plebeus, às vezes com uma capa e capuz negros. Seu símbolo sagrado fica normalmente escondido e junto à pele, embora, em um covil de injustiça como a Cidade Subterrânea, um clérigo de Thamar possa usar seu símbolo abertamente — exultando na inquietação que isto provoca.

Assim como seus clérigos ministram para os de coração maligno, também procuram espalhar sua palavra, encorajando as pessoas a desprezar as regras da sociedade e fabricar seu próprio caminho brilhante rumo à glória, independente do custo que isto acarrete para os outros. Algumas vezes um clérigo de Thamar pode escolher aliar-se a um malfeitor especialmente promissor, oferecendo seus serviços e guia espiritual na esperança de cair nas boas graças de Thamar. A deusa pode ser bastante volúvel quanto a isso, e o clérigo pode abandonar seu "lorde" se um candidato mais promissor se apresentar.

Assim como Morrow, Thamar está cercada por aqueles que ascenderam para tomar um lugar ao seu lado. A sua Prole cumpre o mesmo papel que os Ascendidos de Morrow, aparecendo aos fiéis e tendo domínio sobre certos tipos de magia. Você pode ler mais sobre Thamar em www.jamborpg.com.br

gemas e armas de alta qualidade. Tully oferecerá de 40% a 50% do valor de um item, embora um freguês costumeiro ou um bom negociador possam conseguir até 66%. Itens que não possam ser facilmente revendidos, como armas ou jóias personalizadas, serão comprados por, no máximo, 20% de seu valor de mercado, já que precisam ser removidos da cidade para a revenda.

O velho receptador também tem um bom estoque de armas e armaduras (incluindo duas armas de fogo e vinte cargas para cada uma), mas só irá vendê-las para membros da gangue ou convidados "aprovados" na Cidade Subterrânea. Se esta for a primeira visita dos PJs ao subterrâneo, eles provavelmente tiveram de sacrificar suas armas na porta, e Tully é esperto o bastante para não repô-las.

Tully sabe tudo sobre a Cidade Subterrânea. Ele é esperto demais para cair em algum truque que o leve a divulgar quaisquer segredos dos Grifos, mas estará feliz em contar aos PJs sobre "o Fantasma", caso eles perguntem. "Hoje ele pegou mais um!", Tully gargalha. "Aquele sujeito aprendeu a não nos trair, hein? Hein?" Tully sabe para onde as pessoas que "se encontram com o Fantasma" são levadas, e ele dirá aos PJs caso seja perguntado. Por que não? Afinal, você teria de ser louco para ir lá.

Obviamente, Tully não pode com os PJs em uma luta, mas se eles encostarem um dedo nele, estarão cavando um buraco muito, muito fundo para si mesmos. Se o grupo ameaçar Tully, ele tentará deixar isto claro para eles.

9. TÚNEL DOS GERTENS

À primeira vista, este é um bolsão ordinário de terra úmida. Quando completado, o túnel que a família Gertens iniciou iria se abrir nesta área. A área é visitada raramente, e acredita-se que seja bastante perigosa — a terra molhada e as pedras ancestrais acima parecem prestes a desabar. Mas o túnel dos Gertens fica a poucos metros através da parede. Poderia ser aberto com 20 minutos de escavação se alguém soubesse dele.

10. SALA PRIVATIVA 2

Uma dúzia de homens se amontoam nesta pequena câmara, jogando dados. O placar está desenhado nos ladrilhos com giz. A plateia é barulhenta e, aparentemente, está de bom humor, já que alguém está tendo uma maré de boa sorte nos dados. O crupiê é um homem mais velho com uma gigantesca cicatriz na sua bochecha direita. De pé atrás dele, vigiando tudo, estão dois homens mais jovens com pistolas grossas enfiadas nos cintos.

Os jogadores são uma mistura de Grifos e outros bandidos locais. O crupiê se chama Sadrick, e é um dos capangas mais bem-conceituados dos Grifos. Ele pode quase sempre ser encontrado aqui na Cidade Subterrânea, administrando um jogo de dados ou cartas, com o apoio de um par de soldados Grifos. Este é um jogo oficial dos Grifos, e o lucro inteiro é dividido entre os capitães. Sadrick (Ladino 5) conhece todos que pertencem aos Grifos, e sabe de todos que são importantes no resto do submundo do crime da cidade.

II. ALOJAMENTO

Camas embutidas e sacos de dormir preenchem todo este aposento. Algumas mesas e cadeiras (feitas de velhos caixotes) ocupam o centro da câmara. Um punhado de homens estão relaxando por lá, jogando dados ou dormindo.

Os Grifos mantêm alguns aposentos que servem como moradia para seus soldados. A maior parte dos homens prefere acomodações mais agradáveis acima do solo, mas esta sala relativamente limpa e seca é um dos benefícios de ser um membro dos Grifos. Haverá 2d6 homens aqui a qualquer momento, todos ladinos ou combatentes de baixo nível.

12. A SAÍDA SECRETA

Esta rua-túnel termina em um portal de pedra em ruínas, a porta de madeira há muito transformada em pó. A palavra "perigo" foi pintada na parede aqui, e novas tábuas barram a entrada. A sala atrás delas está imunda, e claramente não é usada há muito tempo. Pedras e montes de terra estão espalhados pelo chão.

Dentro desta sala está escondida a entrada do túnel da "porta de trás" (Procurar contra CD 24). Os Grifos fabricaram uma história sobre o quão perigosa é esta seção da Cidade Subterrânea, para manter as pessoas afastadas. Foram precisos apenas três cadáveres para demonstrar o perigo das "pedras que caem", mas a mensagem foi entendida e ninguém nunca vem aqui. Caso os PJs demonstrem

interesse exagerado nesta sala, Selar irá rapidamente colocá-los na lista de pessoas a serem vigiadas.

13. O POÇO FEDORENTO

Uma fissura funda corta a terra aqui. Das profundezas abaixo vem o som de água corrente. Pedacos de lixo cobrem o chão, e o fedor de latrina é devastador.

A fenda no chão leva a um rio subterrâneo a mais ou menos 15 metros de distância abaixo. É aqui que a maior parte dos dejetos da Cidade Subterrânea são despejados.

Qualquer um que caia na água está muito encrencado, pois será carregado pelo rio subterrâneo para lugares desconhecidos. Mestres bondosos levarão o nadador a uma caverna, onde ele poderá tastejar para fora d'água e procurar

por uma saída. Mestres muito bondosos permitirão que o PJ encontre um caminho da caverna até o mausoléu afundado de alguma forma.

14. A PORTA DO FANTASMA

Aqui está exposta uma velha porta enferrujada de madeira e ferro, emoldurada por blocos de pedra cortada e barrada com uma resistente barra de ferro. A terra fofa aqui está remexida, como se a área tivesse sido visitada há pouco. Trinta e seis marcas estão raspadas na ferrugem.

Os PJs logo notarão que a porta tem um formato estranho, e a barra de ferro que impede a entrada está pendurada em suportes improvisados. A porta é, na verdade, o topo do campanário da igreja afundada, e os Grifos apavorados adicionaram uma tranca improvisada há anos. O lugar tem uma reputação terrível, e ninguém vem aqui a menos que tenha recebido ordens de jogar um dedo-duro para o outro lado da porta. Abaixo jaz a velha igreja e o mausoléu onde descansam Kohlasa e os outros Cavaleiros de Morrow. A estrutura ancestral está infestada pelo mal, que os PJs encontrarão logo logo.

Tipos Comuns de Sala

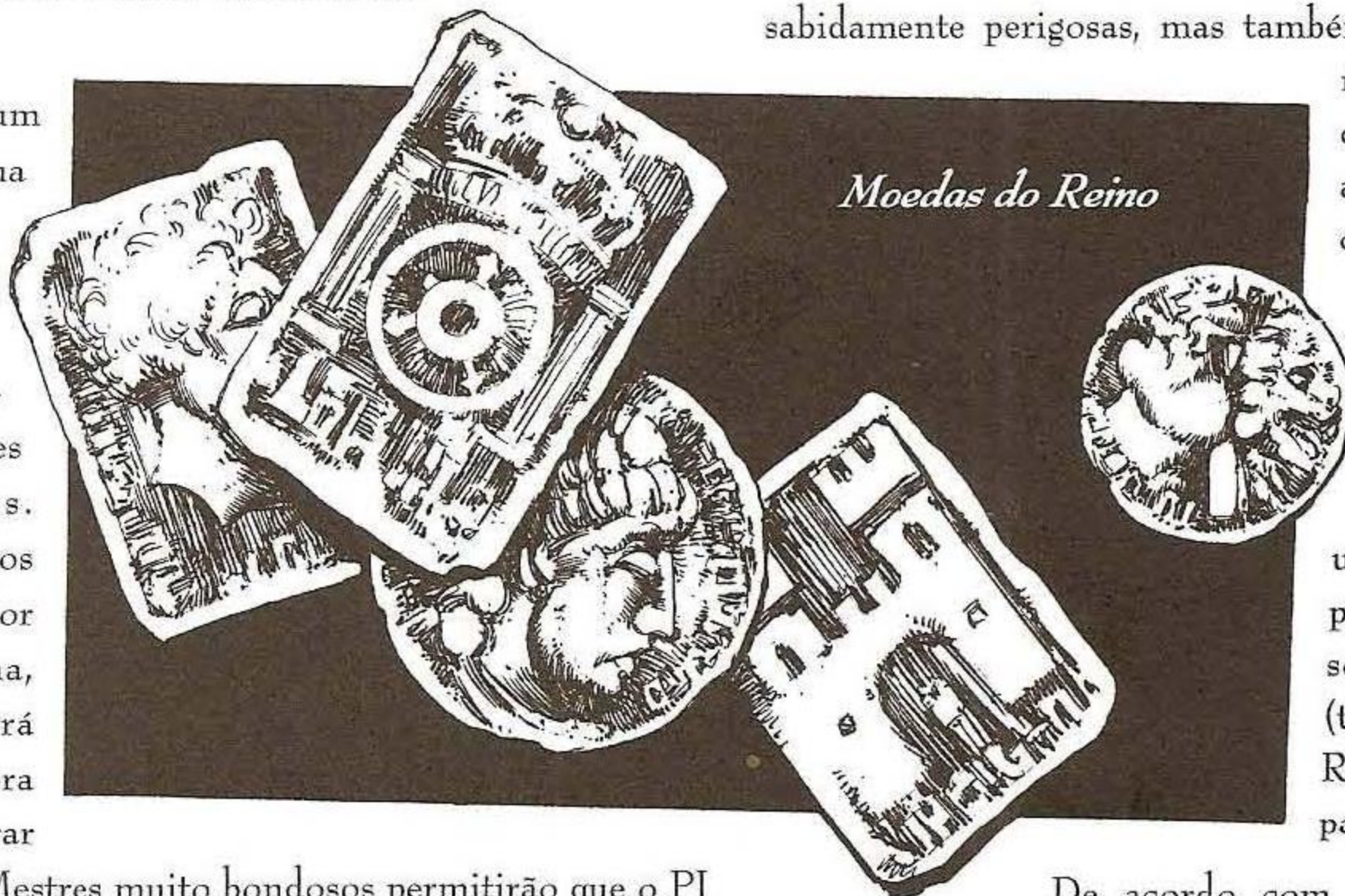
SEM MARCA: VAZIA

Todas estas salas são a mesma coisa: alvenaria antiga, com terra e lodo pingando dos buracos nas pedras. Em muitas destas salas vazias, partes das paredes ou do teto desabaram, e às vezes toras podem ser vistas escorando os locais mais frágeis. Aqui e ali um cogumelo pode crescer. Dizem as lendas da Cidade Subterrânea que os cogumelos crescem onde corpos foram enterrados (esta lenda, por acaso, é verdade).

Estas salas não estão em uso em parte porque são sabidamente perigosas, mas também porque são úmidas e

nojentas. Se as paredes ou o teto forem atingidos, por uma bala ou um golpe de espada, por exemplo, há 50% de chance de que uma porção de pedra, terra e cimento em pedaços caia ao chão. Qualquer um que seja pego pelas pedras que caem do teto sofrerá 2d6 de dano (teste de resistência de Reflexos contra CD 14 para metade do dano).

Moedas do Reino



De acordo com a vontade do Mestre, qualquer uma das salas "vazias" pode servir como um encontro adicional. Há escória em abundância na Cidade Subterrânea.

L. Lixo

Estas salas são parecidas com as Vazias, exceto que foram escolhidas como lixões. Pilhas de detritos podres enchem estas câmaras e escorrem para as ruas da Cidade Subterrânea. Não há nada de valor no lixo, mas, caso os PJs insistam em procurar, ninguém tentará convencê-los a parar.

R. RESIDENCIAL

As áreas "residenciais" contêm camas embutidas toscas, montes de palha, cobertores imundos e outros apetrechos domésticos para o andarilho sem sorte. Normalmente haverá alguns plebeus ou ladinos entrincheirados por aqui, muitas vezes sofrendo de bebedeira ou ressaca. Ninguém reclama estas "pensões" como seu território, e os PJs estarão livres para entrar e sair, embora provavelmente irão encontrar algumas pessoas rudes e fedorentas.

T. TERRITÓRIO

Salas de "território" são câmaras vazias em boas condições que foram reclamadas por algum dos tipos durões que passam seu tempo na Cidade Subterrânea. Pequenos grupos de

homens e mulheres insalubres reclamam estas áreas para conduzir seus negócios, talvez até mesmo limpando e arrumando as salas. Visitantes não são bem-vindos, e PJs que se tornem inimigos das pessoas nestas áreas irão rapidamente adquirir uma reputação. (As Salas Privativas listadas nas áreas numeradas poderiam ser classificadas como "Território". O Mestre pode facilmente criar encontros similares se assim desejar).

Qualquer um que reclame um território aqui o faz mediante a boa vontade dos Grifos. Se os membros da gangue precisarem de uma sala para alguma coisa, irão consegui-la, e qualquer um que já esteja lá dentro deve ser esperto e ir embora.

Tarefa: Explorar o Mausoléu

Momento: A menos que os PJs tenham feito alguns contatos extraordinariamente sabidos, eles provavelmente precisarão explorar a Cidade Subterrânea antes de encontrar o velho mausoléu.

Propósito: Pegar o Obediente e sair vivos!

O mausoléu é composto de dois níveis. O nível de cima se encontrava originalmente acima do solo, e era uma Igreja de Morrow, usada pelo público e administrada pelo Prelado Tomassen. A igreja tem dois aposentos conectados a ela, um para o Prelado e sua esposa, e um quarto menor para seu clérigo associado, o Padre Cappus. Abaixo da igreja jaz o mausoléu. Várias câmaras abrigam os restos dos Cavaleiros da igreja, e outra sala era usada para a preparação dos corpos. A maior das câmaras funerárias guarda o corpo do gigante Kohlase. O Prelado Tomassen e o Padre Cappus também eram responsáveis por cuidar do mausoléu — um posto de grande honra. Um mausoléu semelhante jaz abaixo da catedral arruinada que o Padre Dumas chamava de lar, embora hoje em dia a Igreja prefira que a maioria dos seus heróis seja enterrada no Grande Santuário, localizado em Caspia.

O nível do mausoléu está agora inundado, e toda a estrutura está infestada pela maldade — Renfrow e o Padre Cappus, entidades que estão aqui há séculos. Também há o "enxame de ossos", uma horrenda criatura que é o subproduto dos séculos de malignidade da dupla. Por último, o lugar inteiro está efetivamente sob uma magia *conspurar* permanente.

A História do Prelado, do Padre Cappus e de Renfrow

Séculos atrás, a igreja e seu mausoléu subterrâneo eram um ornamento em uma vizinhança pacífica próxima à praia de Corvis. Por muitos anos, o mausoléu foi usado para o descanso dos nobres Cavaleiros do Profeta de Morrow, e as pessoas da área se reuniam na igreja acima para o culto. O Prelado Tomassen tomava conta do rebanho e do mausoléu,

e era auxiliado por um homem mais novo, o Padre Elgen Cappus. Ambos viviam na igreja em aposentos modestos, o espaço do Prelado sendo um pouco maior por causa de seu posto e porque ele era casado.

Após alguns anos trabalhando com o Padre Cappus, o Prelado Tomassen descobriu algo terrível — o Padre e sua esposa Liandra estavam tendo um caso, já há um bom tempo. Quando o Prelado descobriu, entrou em uma fúria assassina, e, tarde da noite, cometeu alguns atos terríveis. Cego pelo ódio, vingança era tudo o que desejava.

Primeiro, ele resolveu lidar com sua mulher. Ele atraiu-a ao mausoléu sob um pretexto falso, e então espancou-a com selvageria com o seu cetro de ofício. O Prelado então jogou a forma mole e ensangüentada em um sarcófago de pedra que estava sendo preparado para um cavaleiro caído, e foi em busca do Padre Cappus.

O segundo culpado foi encontrado na parte de cima, rezando em seu quarto. O Prelado invadiu o lugar e acusou-o de adultério, o Padre Cappus negou, e então os dois homens lutaram. Mais uma vez o cetro do Prelado foi brandido em fúria, e logo o Padre Cappus estava também incapacitado. Ele foi levado para baixo e preso no sarcófago junto com a esposa do Prelado. A esta altura, Liandra ainda vivia, embora por pouco.

Mais tarde aquela noite, o Prelado, percebendo o horror do que fizera, tirou a própria vida no salão de culto da parte de cima da igreja. Enquanto a vida, junto com o sangue, deixava o seu corpo, ele caiu no altar de mármore branco da igreja, profanando ainda mais a Casa de Morrow. Antes de morrer, o Prelado escreveu um breve bilhete e deixou-o em seu escritório, mas, infelizmente, ninguém nunca o leu.

Enquanto isso, abaixo, o Padre Cappus recobrou a consciência. Encontrando-se preso em um lugar escuro com a forma inconsciente de sua amante, ele começou a gritar por ajuda. Ele raspou seus dedos até sangrarem na pedra inflexível que o cercava, mas sem efeito algum. Tentou curar Liandra, mas não foi capaz — devido ao seu adultério e às ações assassinas do Prelado, Morrow tinha se afastado da igreja profanada e daqueles dentro dela.

Na manhã seguinte, as pessoas da vizinhança, chegando para o culto, encontraram uma estranha e terrível cena. Misteriosamente, a igreja tinha começado a afundar no chão; uns trinta centímetros já haviam sido consumidos. Lá dentro, os paroquianos encontraram algo muito pior — o Prelado Tomassen morto no altar da igreja, agarrando seu cetro ensangüentado em uma mão e uma adaga também ensangüentada na outra. O Prelado tinha cortado sua própria garganta, e gavinhas de sangue vermelho e brilhante trepavam por cada canto do santuário. Um arrepio sobreveio aos espectadores, e eles fugiram aterrorizados do prédio. Quando o Alto Prelado de Corvis veio investigar naquela tarde, o prédio havia sido tragado ainda mais pela terra, e ele

declinou-o proibido. Ninguém nunca entrou na igreja de novo, ao menos pela porta da frente.

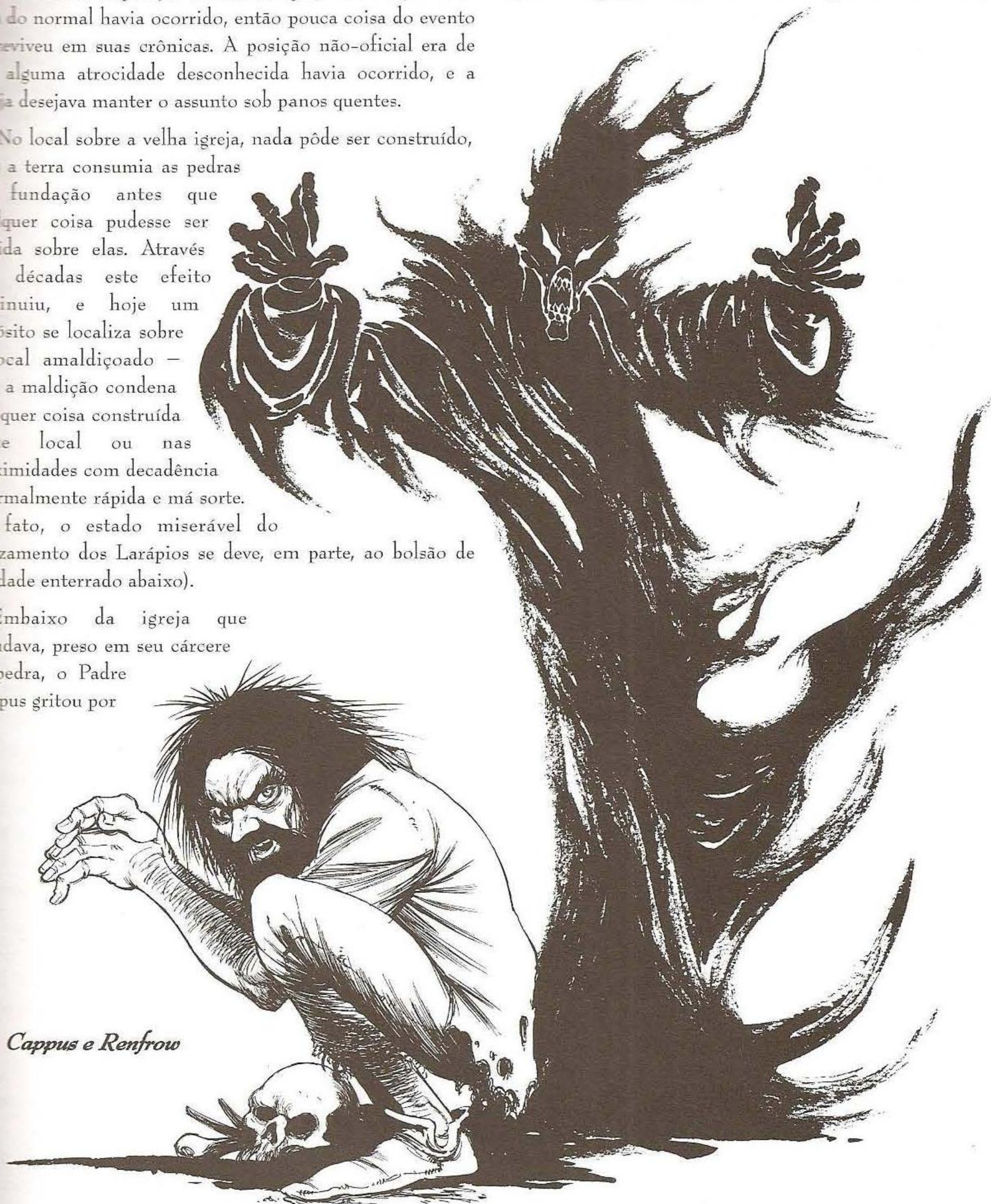
Pelas próximas duas semanas, a terra engoliu completamente a igreja. O Prelado morto foi explicado pela igreja como vítima de assassinato, mas, como o prédio não era seguro, não era possível entrar e investigar o crime. Muitos dos paroquianos juravam que o afundamento era obra de Morrow, que ele estava apagando alguma grande maldade. Outros diziam ser um acontecimento bizarro da natureza, mas, a despeito das palavras corajosas, ninguém chegava perto do local. A posição oficial da Igreja era de que nada fora do normal havia ocorrido, então pouca coisa do evento sobreviveu em suas crônicas. A posição não-oficial era de que alguma atrocidade desconhecida havia ocorrido, e a igreja desejava manter o assunto sob panos quentes.

(No local sobre a velha igreja, nada pôde ser construído, pois a terra consumia as pedras de fundação antes que qualquer coisa pudesse ser erigida sobre elas. Através das décadas este efeito diminuiu, e hoje um depósito se localiza sobre o local amaldiçoado — mas a maldição condena qualquer coisa construída neste local ou nas proximidades com decadência anormalmente rápida e má sorte. De fato, o estado miserável do Cruzamento dos Larápios se deve, em parte, ao bolsão de maldade enterrado abaixo).

Embaixo da igreja que afundava, preso em seu cárcere de pedra, o Padre Cappus gritou por

dias. Ninguém veio em seu auxílio. Liandra nunca acordou, e o Padre começou a enlouquecer, lá no escuro. Ele também sentiu fome e sede terríveis. Ele agüentou por tanto tempo quanto foi capaz, mas por fim fez o impensável, e começou a se alimentar da forma inconsciente de Liandra. Sua carne e seu sangue sustentaram o corpo dele, por um tempo, mas com seu ato repulsivo, sua alma estava perdida.

Fraço devido à fome, despencando mais e mais na loucura e no ódio, o Padre Cappus permaneceu no escuro por semanas. Por fim, morreu, mas mesmo assim um novo horror o esperava. O odioso Padre Cappus tinha se tornado



Cappus e Renfrow

um fantasma, condenado a assombrar o mausoléu pela eternidade. E a fome... ainda havia sempre a fome.

O fantasma do Padre Cappus assombrou a igreja afundada na solidão por uma centena de anos. Acima, a cidade tinha continuado a crescer e o mausoléu estava desaparecendo da memória. Até que alguém que não conhecia a velha história encontrou uma passagem para o prédio afundado e entrou, esperando encontrar pilhagem fácil. O indivíduo era um ladino de baixo nível chamado Renfrow, um homem covarde de vontade fraca. Renfrow rastejou pela velha igreja e pelo mausoléu procurando coisas para surrupiar, mas ao invés disso, encontrou o Padre Cappus. O espírito maligno preencheu a sala com escuridão fria e negra, e Renfrow caiu de joelhos, implorando por sua vida.

Prestes a consumir a alma de Renfrow, o Padre Cappus se deteve, vendo utilidade para aquela patética criatura. E assim, um acordo foi firmado... Cappus iria poupar Renfrow, mas Renfrow deveria trazer mais pessoas para baixo. E assim começou sua simbiose profana – Renfrow atraía pessoas para os domínios do Padre Cappus; o espírito maligno drenava a energia vital delas para se alimentar, e Renfrow se alimentava dos restos físicos. Renfrow, que, repetindo, tinha o espírito fraco, caiu facilmente no domínio do Padre Cappus. Eles se tornaram dependentes um do outro, já que Cappus dividia energia suficiente com Renfrow para manter o corpo dele vivo por mais tempo do que seria possível normalmente. Não era preciso muita coisa para sustentar a dupla; apenas uma vítima a cada punhado de anos. Em épocas de desespero, Renfrow, agora quase um zumbi, se aventurava lá fora para enganar alguém para que o seguisse para baixo.

As coisas continuaram deste modo por vários séculos, e a igreja continuou a afundar, embora mais lentamente. Até que a Cidade Subterrânea abaixo do Cruzamento dos Larápios começou a receber mais visitantes, e pessoas suficientes tropeçavam na velha igreja para manter tanto o Padre Cappus quanto Renfrow bem-alimentados. Contudo, seu sucesso agiu contra eles, e por fim o prédio afundado (que ninguém mais sabia ser uma igreja) adquiriu uma péssima reputação. Foram longos tempos de vacas magras, até que a gangue do Grifo começou a se livrar de suas vítimas jogando-as na cripta.

Nenhum dos Grifos sabe da verdade sobre o que se esconde logo abaixo deles. Tudo o que eles sabem é que as pessoas que são postas dentro do velho prédio afundado não voltam, e às vezes gritos apavorantes podem ser ouvidos escutando-se atentamente à porta. Este arranjo lhes é perfeito, então eles continuaram a alimentar Renfrow e o Padre Cappus sem saber por muitos anos – negócios normais na Cidade dos Fantasmas.

Como Jogar com Cappus & Renfrow

Renfrow e Cappus acham que sua melhor chance é deixar que o enxame de ossos mate a maioria dos PJs, deixando um ou dois para que eles tomem conta pessoalmente. Se houver alguma maneira de capturar o grupo, este é o momento ideal; um bando de aventureiros durões manteria a dupla se banquetecendo como reis nas próximas semanas ou mesmo meses.

Embora seja o objetivo de Renfrow e do Padre Cappus destruir o grupo, assim como fizeram com todos que visitaram seu covil, eles são espertos o suficiente para perceber que os personagens não são apenas alguns vagabundos da rua. A dupla será astuta em sua abordagem. A estratégia é simples – Renfrow tentará fazer amizade com os PJs, fingindo ser uma pobre alma que está presa aqui há semanas, comendo ratos para sobreviver. Ele também fingirá mancar horivelmente, e dirá que foi este ferimento na perna que o impediu de escalar para a liberdade (Renfrow sabe que a porta acima está trancada, também, e irá choramingar sobre os capangas imaginários que o jogaram aqui).

Depois que Renfrow tiver ganhado a confiança do grupo, ele fará o seu melhor para sabotá-los das seguintes formas:

- ▶ Tentará convencê-los a andar sobre o poço coberto no santuário, área 2. Ele pode até mesmo colocar um tesouro na armadilha, como isca.
- ▶ Falará dos maravilhosos tesouros no nível do mausoléu inundado, omitindo a parte sobre o letal enxame de ossos.
- ▶ Tentará fazer com que o grupo se divida; se puder pegar alguém sozinho, ele e Cappus darão cabo do personagem. Renfrow dirá quase qualquer coisa aos PJs se puder conseguir que alguém dê uma volta com ele – sozinho.
- ▶ Se Renfrow estiver com dois PJs, e eles estiverem próximos a um poço, ele tentará empurrar um deles dentro da água negra do enxame de ossos. Então Renfrow e Cappus atacarão o PJ restante, esperando dar cabo dele em silêncio.

Renfrow e Cappus são espertos e completamente malignos. Nenhum esquema é baixo demais para esta dupla; o Mestre deve jogar com eles usando todas as suas habilidades. Qualquer PJ que saia sozinho é uma presa válida; qualquer grupo de PJs que esteja vulnerável a um ataque furtivo colherá a recompensa por sua desatenção.

Se o grupo for cuidadoso, Cappus e Renfrow podem não ter a chance de pegar ninguém sozinho. Caso isto aconteça. Eles esperarão até que os PJs encontrem o enxame de ossos, o que devem fazer, se explorarem o nível abaixo. Enquanto o grupo lida com o enxame, Cappus também atacará.

Embora Cappus não tenha o que temer do enxame de ossos, Renfrow tem. Ele tem pavor da coisa, e passou séculos convivendo com este medo. O enxame de ossos ocasionalmente se ergue da água e sai à procura de Renfrow, que foge para o campanário. Renfrow escala a velha escada e

se esconde no topo da velha torre onde o monstro não pode alcançá-lo. Às vezes ele fica lá por horas... às vezes dias... e uma vez, há 200 anos, ele ficou lá por 6 meses. O metabolismo bizarro de Renfrow se adaptou às épocas de pobreza, e Cappus está lá para sustentá-lo com suas próprias energias negras, mas estes ainda assim são os pontos baixos da vida miserável desse homem.

Se o enxame de ossos se dirigir para o andar de cima enquanto os PJs estiverem lá, Renfrow sentirá que ele está vindo. Ele ficará nervoso, e dará desculpas para sair de perto dos PJs. Quando seu pavor lhe dominar, ele correrá para o campanário, como de hábito. Se alguém tentar impedi-lo, ele irá se tornar violento.

Note que o espírito de Cappus não pode entrar no santuário. Mesmo que a igreja esteja totalmente profanada, este é o único lugar em que o espírito maligno não pode suportar estar – sob o olhar da imagem de Morrow. Em consequência, Cappus tentará atacar os PJs tão longe daqui quanto possível. Se Renfrow emboscar os PJs aqui, ele tentará imediatamente fugir desta sala, para que Cappus possa vir em seu auxílio.

I. CAMPANÁRIO

Esta área tem dois níveis. O nível superior fica atrás da porta na Cidade Subterrânea. Doze metros abaixo está a porta que leva à igreja em si. Primeiro, o nível superior:

Ante vocês está uma sala apertada de pedra. Um peitoril estreito feito de grades de ferro se estende pelo perímetro da câmara, cercando um poço negro no meio do chão. Dois sinos gigantes pendem aqui, suspensos de um velho suporte enferrujado, e três correntes se estendem abaixo para a escuridão. As outras três paredes têm portas em cada uma, semelhantes àquela pela qual vocês entraram. Todas as portas estão fechadas.

Descrição: Há um vão nas grades que formam o peitoril, expondo o topo de uma velha escada enferrujada. Os degraus são montados diretamente na velha construção de pedra do campanário. O tempo enfraqueceu o metal, e qualquer personagem que pese mais de 125 quilos tem 1 chance em 12 de quebrar qualquer degrau que suporte seu peso total. A escada tem 12 metros de altura, e há um degrau a cada 30 centímetros.

Truques & Armadilhas: Atrás das outras três portas não há nada além de terra, e já que as portas se abrem para fora, serão difíceis de serem movidas. Se os PJs conseguirem remover uma porta (por exemplo, destruindo a madeira), há 50% de chance que uma pequena avalanche de terra molhada desabe na sala. Qualquer PJ pego no deslizamento de terra precisará ser bem-sucedido em um teste de resistência de Reflexos contra CD 20. Aqueles que falharem

serão derrubados e carregados para o poço abaixo dos sinos. A queda causará 4d6 de dano.

Quando os PJs alcançarem o nível inferior, leia o seguinte a eles:

Um sino gigantesco repousa aqui, rachado e cheio de "dentes" devido à sua longa queda. O chão está coberto de elos de corrente enferrujados e outros detritos. Uma velha porta de madeira e ferro está entreaberta atrás do sino arruinado.

Descrição: PJs que procurem na crosta de sujeira que vai até os tornozelos sobre o chão de pedra irão facilmente identificar pedaços de tecidos velhos e fragmentos de ossos. Contudo, não há nada de valor no meio da imundície.

Truques & Armadilhas: Qualquer um que tente escalar a corrente se arrisca a fazer os sinos e seus velhos suportes de madeira desabarem. Há 1% de chance de que isto aconteça para cada quilo além de 100 que seja suspenso nas correntes (em outras palavras, um PJ que pese 125 quilos tem 25% de chance de arrancar o velho suporte do sino do teto acima). Os sinos despencando pesam um total de 200 quilos e causarão 5d6 de dano a qualquer um que atingirem (LRB II 89).

2. O SANTUÁRIO

Esta grande câmara já foi claramente um lugar de culto. As paredes e o chão estão cobertos de farrapos de tecido que no passado devem ter sido tapetes e tapeçarias. Bancos apodrecidos de madeira estão espalhados por todo lado, e janelas ornamentadas de vitral se espalham acima. Embora já devam ter sido magníficas à luz do sol, as janelas estão agora rachadas e distorcidas pela terra úmida que força a entrada na igreja afundada.

Na parte da frente da sala está um altar de mármore. Estendido sobre ele está um corpo, agora pouco mais que ossos e farrapos de pele e roupas. Sangue brilhante está empoçado no altar, e

O Símbolo Sagrado Amaldiçoado

A Maldição do Prelado irá se abater sobre qualquer um que usar este símbolo sagrado. O dono irá se tornar muito apegado ao item, e sempre quererá usá-lo. O efeito é ameno nos primeiros dias, mas uma semana após a exposição o desejo de ter o símbolo por perto irá se tornar avassalador.

Se o símbolo sagrado for levado para longe, o dono irá ficar ansioso e finalmente violento em seu desejo de recuperá-lo (sinta-se livre para tirar inspiração de outros preciosos itens amaldiçoados da literatura). Ao longo da semana seguinte, a vítima começará a ficar menos inibida em todos os aspectos. Ela irá se tornar incapaz de controlar a própria língua, ou de demonstrar misericórdia em combate. Seus instintos mais básicos irão dominá-la, até que ela se torne um maníaco, controlado pela raiva, inveja e luxúria, como uma marionete presa a suas cordas. Após duas semanas usando o símbolo, os valores de Carisma e Sabedoria do dono começarão a cair em um ponto a cada dois dias, até um mínimo de 5 cada.

Há uma vantagem em usar o símbolo sagrado amaldiçoado. O dono irá ganhar uma percepção sobrenatural sobre as motivações das pessoas, especialmente aqueles que estejam tentando esconder algo. Independente de seu valor de Sabedoria, a vítima terá Sentir Motivação com um modificador de perícia efetivo de +20 enquanto usar o símbolo. O Mestre deve estender esta habilidade até a detecção de qualquer falsidade, mentira ou omissão deliberada mencionadas na presença da vítima.

**pequenos riachos de sangue
escorreram até o chão.**

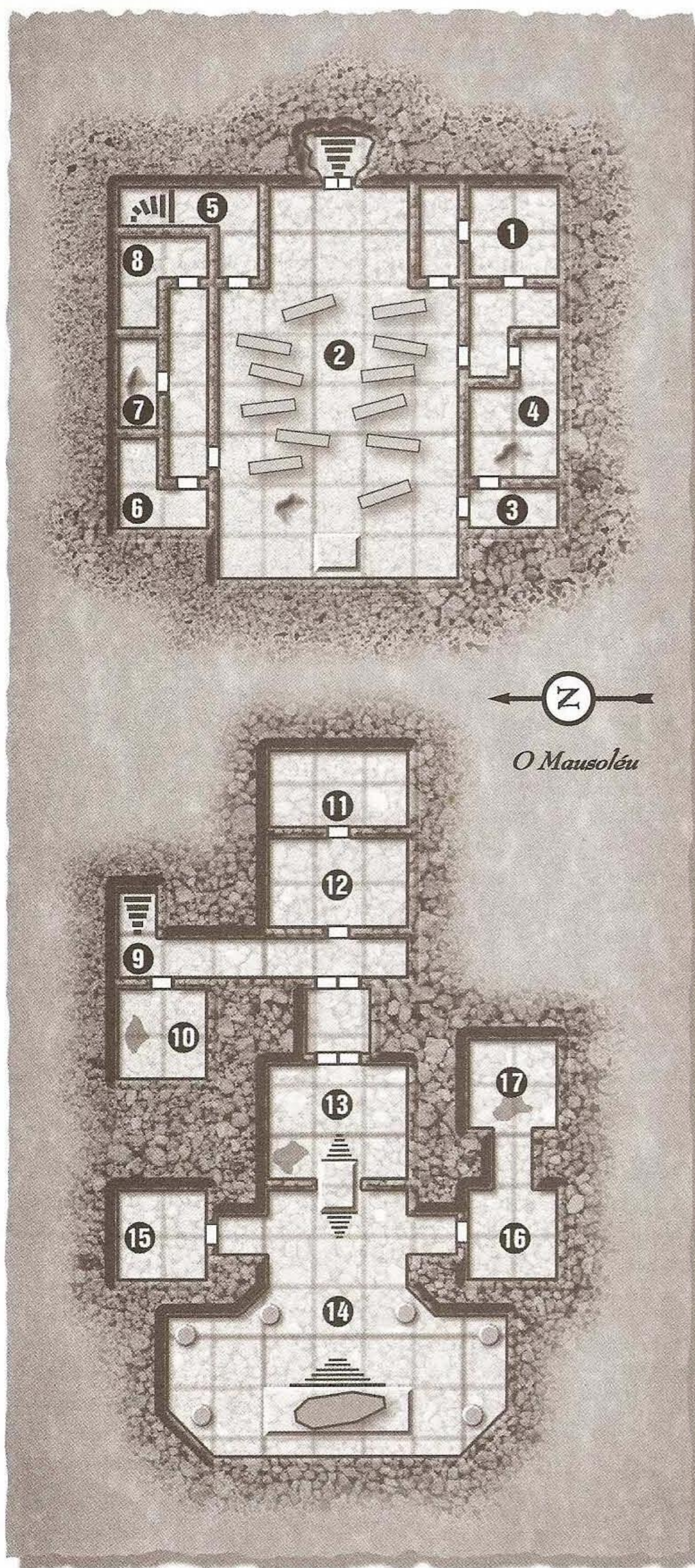
Descrição: Há várias coisas dignas de nota nesta sala. Primeiro, há o corpo — o cadáver do Prelado Tomassen. O Prelado se matou enfiando uma adaga na sua própria garganta. Quando ele caiu para frente, perdendo a consciência, agarrou seu cetro de ofício, que ainda está preso em suas mãos esqueléticas. A adaga (que não tem nada de especial) jaz aos seus pés no altar. O Prelado ainda usa seu símbolo sagrado, mas o ouro brilhante se tornou negro como a noite. Qualquer PJ que seja bem-sucedido em um teste de Conhecimento (religião) contra CD 10 saberá que o material tradicional para um símbolo sagrado de Morrow é o ouro, e, sabendo disto, o símbolo sagrado negro parecerá estranho. Anões e aqueles que possuam perícias de trabalhos com metal também saberão que o ouro não fica enegrecido com o tempo.

O segundo item interessante no santuário é o sangue do Prelado. Ele ainda é brilhante e fresco apesar dos séculos, e tem uma tênue aura maligna. O sangue não tem nenhuma outra propriedade especial.

A terceira coisa notável aqui é a grande imagem em baixo relevo de Morrow e seus arcontes atrás do altar. O movimento da terra rachou a pedra neste lado do santuário, e a obra de arte também foi danificada. Ela está cheia de rachaduras de um lado a outro, e das rachaduras ao redor dos olhos de Morrow flui água; para muitos pode parecer que ele está chorando (a igreja afundada é cercada por muitos cursos d'água subterrâneos de variados tamanhos, que é de onde as lágrimas de Morrow e a água no nível inferior se originam. Se os PJs começarem a lançar magias que movam a terra além das paredes, podem facilmente causar um desabamento ou uma inundação).

Inimigos: Sugerimos que o Mestre introduza Renfrow enquanto os PJs investigam esta sala, mas ele pode ser encontrado em qualquer lugar no nível superior.

Note que o espírito de Cappus não pode entrar no santuário. Mesmo que a igreja esteja totalmente profanada, este é o único lugar em que o espírito maligno não pode



esperar estar — sob o olhar da imagem de Morrow. Em consequência, Cappus tentará atacar os PJs tão longe daqui quanto possível. Se Renfrow emboscar os PJs aqui, ele tentará imediatamente fugir desta sala, para que Cappus possa vir em seu auxílio.

Truques & Armadilhas: Há um poço escondido nesta sala, coberto por algumas tábuas podres e farrapos de tecido (Procurar contra CD 20). O buraco tem mais ou menos 1,5 metro de diâmetro e 4,5 metros de profundidade. O buraco se estende através do piso do santuário até o mausoléu inundado abaixo. A queda é de aproximadamente 4,5 metros, e a água é fria como gelo. Qualquer um que caia na água encontrará o enxame de ossos dentro de minutos. Se Renfrow achar que pode escapar impune fazendo isso, ele tentará fazer com que os PJs andem sobre a armadilha do poço. Qualquer um que caia na água aterrissará na área 12, a câmara de cerimônias.

Tesouro: O símbolo sagrado do Prelado pode parecer tentador, mas na verdade está amaldiçoado. Ele é feito de ouro, mas o metal está totalmente enegrecido. Qualquer um que use o símbolo será afetado pela maldição, sem nenhum teste de resistência. Qualquer clérigo que escolha usar o símbolo irá imediatamente perder suas habilidades clericais até que esteja livre da maldição e faça uma expiação apropriada.

O cetro do Prelado é um objeto mundano de ouro e prata. Ele vale 500 PO, embora a Igreja de Morrow possa pagar o triplo para reavê-lo. Mas que tipo de pessoa tentaria extorquir dinheiro de uma igreja?

3. ESCRITÓRIO

Esta sala parece ter sido um dia o escritório da Igreja. Uma grande escrivaninha repousa sob

uma janela estilhaçada; do lado de fora não há nada além de terra úmida. Prateleiras e estantes recobrem as paredes, mas os livros e papéis estão todos apodrecidos. Um grande tomo repousa em um pódio ante a escrivaninha.

Descrição: Este era de fato o escritório do Prelado séculos atrás. Os livros e papéis estão todos podres e inúteis, embora o bilhete final do Prelado esteja, por pouco, preservado o suficiente para ser legível. É um pedaço de papel sobre a escrivaninha com tampo de ardósia. Qualquer um que olhe de perto poderá ver a escrita apagada em cygnarano antigo. O bilhete diz simplesmente "Liandra, me perdoe... eu sempre irei te amar." O papel virará pó se alguém tentar mexer nele.

O livro no pódio é o Enkheiridion, o texto sagrado tanto de Morrow quanto de Thamar. Esta cópia, feita com materiais excepcionais, suportou bem a passagem do tempo. Contudo, por dentro as palavras de Morrow se desvaneceram, deixando apenas as passagens de Thamar.

Tesouro: A escrivaninha já foi sólida, mas o tempo apodreceu a madeira e ela irá se desintegrar caso seja vasculhada — a mesma coisa vale para as estantes e prateleiras. Em uma das gavetas os PJs encontrarão dois "pergaminhos" clericais, gravados em placas finas de ferro de uma forma que não se vê há séculos. As placas-pergaminhos contêm *controlar a água* e *luz cegante*, ambas no 10º nível.

Também na escrivaninha está uma caixa destrancada de ferro. Dentro da caixa está um tomo bem-preservedo e um punhado de saquinhos de lona de cheiro estranho — algum tipo de conservante. No livro estão registrados os nomes de todos os mortos honrados abaixo, o ramo da Igreja a que pertenciam e a data e causa de sua morte. Estes registros foram perdidos quando o prédio foi abandonado, e qualquer

O Enkheiridion

O Enkheiridion original foi compilado pelo próprio Morrow, e contém os extensos diários dos Gêmeos em seu caminho rumo à Ascensão. O livro é único, complexo e difícil de ser entendido mesmo para aqueles que passam todas as suas vidas estudando-o. As cópias de hoje em dia são tomos pesados, normalmente encapados com os materiais mais finos e adornados com esmero. Eles normalmente são gravados com um símbolo especial que mostra um círculo com seis flechas se estendendo para fora, representando as escolhas que um indivíduo faz na vida. Estes livros são caros, copiados apenas quando é necessário para novas igrejas, e guardados como tesouros pelo sacerdote que os possui.

O formato do Enkheiridion é único, seguindo o formato original adotado originalmente por Morrow. Cada página é feita de um pergaminho especialmente tratado, que é

branco na frente e preto atrás. Se alguém abrir o livro pela "frente", a página da direita sempre será o diário de Morrow, em tinta preta sobre páginas brancas, adornadas com iluminuras elaboradas. A página da esquerda é de pergaminho negro e escrita com tinta prateada, de cabeça para baixo. Estas são as páginas de Thamar, que podem ser lidas virando o livro e começando de trás. Assim, as páginas de Thamar ficam na direita, e as de Morrow na esquerda, de cabeça para baixo. O diário de Thamar está intercalado com inúmeras charadas e diagramas complexos, especialmente no final.

O Enkheiridion também é usado por clérigos de Thamar, mas sua versão é um pouco diferente, contendo alguns documentos e condições adicionais. Os seguidores de Thamar acreditam que a versão de Morrow dos diários de Thamar está incompleta e editada, e trataram de corrigir isso.

clérigo de Morrow que devolver este livro às autoridades deve ganhar um substancial prêmio em XP (e fazer alguns bons contatos no processo).

4. QUARTO DO PRELADO

O tempo devastou este cômodo, mas parece que ele era usado como o quarto de dormir de alguém. Vocês vêem os restos apodrecidos de uma cama, uma cômoda, uma mesa e cadeiras. Também há um buraco irregular no meio do chão de pedra.

Descrição: Esta sala é aquilo que aparenta, e não há nada de valor aqui. A cópia resumida do Enkheiridion que ficava ao lado da cama do Prelado está à vista, em cima da cômoda, mas irá se despedaçar caso alguém tente pegá-la. Renfrow evita esta sala porque o covil do enxame de ossos se localiza abaixo dela.

Truques & Armadilhas: O grande buraco no chão é resultado do tempo e da terra que se move danificando o prédio. Como o poço no santuário, esta fossa tem cerca de 3 metros de profundidade com paredes de pedra a ruir, e há água negra abaixo. A câmara no fundo é a área 17, a Câmara de Repouso (e o covil do enxame de ossos).

Tesouro: Na última gaveta da cômoda existe um tesouro que pertencia a Liandra — uma caixa de música mágica de fabricação élfica. Dentro da *caixa de música hipnótica* existe um compartimento para um colar de prata que combina com a própria caixa, e quem quer que o use estará protegido contra sua música encantada. O colar não está lá agora, mas pode ser encontrado no corpo de Liandra na área 15.

Quando é dada corda na caixa, ela toca por dois minutos, embora o operador possa dar corda de novo antes que a música acabe. A música age como uma magia *hipnotismo* conjurada no 8º nível de conjurador (LRB I 217). Os ouvintes têm direito a um teste de resistência de Vontade (CD 20) a cada rodada para evitar os efeitos, embora não percebam que a caixa está alterando seus pensamentos a menos que sejam bem-sucedidos em um teste de resistência subsequente de Vontade contra CD 18.

A caixa e o colar valem 20.000 PO; apenas a caixa vale 16.000 PO. Eles foram um presente de casamento para Liandra de seu irmão, que tinha um lado aventureiro. Liandra conhecia um pouco sobre as habilidades da caixa, mas nunca as usou em seu marido, porque tinha medo que ele descobrisse seus truques. A caixa pode ter ficado sem uso, mas Liandra freqüentemente usava o colar, que ela considerava adorável (o colar é mágico, mas seus encantamentos não valem nada sem a caixa).

Gravado do lado de baixo da caixa está o nome do fabricante: Teslar de Shyrr.

5. ESCADARIA

Degraus de pedra ricamente fabricados levam para baixo num caminho íngreme, e o corredor se curva para a esquerda à medida que a escadaria avança.

Descrição: À medida que esta escadaria se curva e desce, ela passa sob os velhos aposentos do Padre Cappus. Não há nada de especialmente interessante sobre a escadaria, mas depois de cerca de 6 metros percorridos, os PJs encontrarão o nível da água na área 9.

6. COZINHA

Uma massa indistinguível de lixo recobre o chão deste aposento. Outra janela quebrada mostra a terra que cerca vocês.

Descrição: Esta costumava ser a cozinha e sala de jantar que o Prelado, sua mulher e o Padre Cappus dividiam. Qualquer um que procure em meio ao lixo irá encontrar os restos de velhas panelas e louça. Nada disso vale coisa alguma.

7. DEPÓSITO

Mais sujeira velha recobre esta sala de pedra — pedaços de madeira apodrecida, farrapos irreconhecíveis de tecido e os restos de dúzias de livros. No canto de trás da sala, o chão cedeu, dando lugar a um buraco com no mínimo um metro e meio de diâmetro.

Descrição: Este costumava ser o depósito da igreja. Por entre o lixo antigo estão livros de hinos, vestes clericais, velas e ornamentos para o altar, embora nada disso seja utilizável.

Truques & Armadilhas: Como os outros poços, este tem cerca de 3 metros de profundidade (com uma queda adicional de 1,5 metro na água abaixo). A câmara abaixo é a área 10, o Depósito de Preparação.

Tesouro: Renfrow guardou algumas de suas coisas mais valiosas sob uma pedra solta no chão. O esconderijo não é aberto há anos — quer dizer, até alguns minutos atrás, quando Renfrow viu os PJs entrarem na igreja. Ele correu para cá e recuperou a pistola encantada *Lady Sortuda*, um prêmio ganho de uma antiga vítima; ele também botou no dedo seu *anel de proteção +2*. Ele deixou para trás duas *poções de curar ferimentos sérios*, em garrafas arcaicas de vidro marrom. Localizar o esconderijo exigirá um teste bem-sucedido de Procurar contra CD 26.

8. QUARTO DO PADRE CAPPUS

Enquanto o resto da igreja está repleto de restos apodrecidos, esta sala parece recentemente habitada. No canto está um ninho feito de pedaços de tecido. Um baú de pedra e um saco sujo de lona repousam no canto oposto.

Descrição: Este já foi o quarto do Padre Cappus; agora seu lacaio Renfrow vive aqui. PJs astutos notarão que não há fonte de luz nesta sala, sugerindo a natureza de Renfrow. PJs menos astutos ainda assim notarão o cheiro — a sala fede como um matadouro.

Renfrow não deixará os PJs virem aqui sem ele. Se o grupo quiser vasculhar a sala, ele irá protestar, já que as coisas aqui escondidas pertencem a ele. Renfrow tem algumas coisas sórdidas escondidas aqui, e fará o seu melhor para tirar os PJs daqui antes que eles percebam a verdade sobre ele. Ele teme que os PJs encontrem os ossos mastigados escondidos em sua cama, os crânios carnudos no saco ou os órgãos internos ressequidos preservados no baú de pedra. Caso os PJs encontrem estes petiscos horrendos, eles notarão que alguns dos restos são mais frescos do que os outros — isto é o que sobrou do homem que eles viram sendo arrastado para cá no começo do Ato 1. Eles podem até mesmo encontrar sua cabeça no saco...

Consequências: Renfrow irá se tornar violento caso os PJs descubram sua verdadeira natureza. Isto irá forçar Cappus a intervir, e o combate começará.

Tesouro: Há um item mágico nesta sala, jazendo à plena vista no chão. É um baralho que Renfrow tomou de uma vítima. Atualmente, o baralho está sendo usado em um jogo de paciência, que está quase acabando (e quase ganho). O *baralho do trapaceiro* (5.000 PO) assegurará que o dono ganhe quase qualquer jogo em que ele seja usado. Embora isto pareça uma coisa ótima, há dois problemas com o baralho. Em primeiro lugar, é fácil ter sorte demais. Foi assim que o baralho chegou aqui — o trapaceiro foi pego e dado de comer ao Fantasma. Em segundo lugar, o baralho é volúvel, e dado a reverter seu efeito após uma boa série de vitórias, fazendo o seu dono perder feio. As cartas irradiam magia fraca e maldade fraca.

Renfrow vem usando este baralho há anos, e se acha um exímio jogador de paciência. Ele não tem idéia de que o baralho é mágico.

9. A ÁGUA

Após vocês terem descido talvez 9 metros, a escadaria encontra água negra — o nível inferior deve estar inundado.

Descrição: Esta área é só isso mesmo — exceto pelo enxame de ossos, que provavelmente estará aqui dentro de alguns minutos.

Inimigos: O enxame de ossos se erguerá para fora da água e atacará os PJs se eles se demorarem aqui. A criatura é incapaz de alcançá-los no nível superior, mas pode atacar facilmente qualquer um na margem da água. Se uma luta começar, Cappus observará cuidadosamente e considerará atacar os PJs também (o enxame de ossos não é amigável a Cappus nem está sob seu controle, mas aprendeu ao longo dos séculos que atacá-lo é inútil).

10. DEPÓSITO DE PREPARAÇÃO

O chão desta sala está coberto de ferro-velho e pedaços de louça estilhaçada. Nada se projeta da água fria e escura.

Descrição: Quando o mausoléu ainda estava operando, era aqui que os vários produtos necessários para a preparação dos corpos eram mantidos. Um teste bem-sucedido de Procurar contra CD 18 revela um símbolo sagrado de Morrow dourado em meio à cerâmica quebrada (1.000 PO devido à sua idade). Este era o símbolo do Padre Cappus, e ele o largou quando lutava com o Prelado. Mais tarde, o fantasma de Cappus jogou-o aqui, fora de vista; ele não suporta mais olhar para o objeto.

II. CÂMARA DE PREPARAÇÃO

Abaixo da superfície da água há três velhas Amesas de pedra e os restos partidos de alguns caixões de pedra.

Descrição: Os mortuários da igreja preparavam aqui os mortos honrados para seu enterro. Os tampos de mesa gosmentos e escorregadios estão a 1,2 metro de altura do chão, o que permite que todos exceto os mais baixos PJs fiquem de pé sobre elas com suas cabeças acima do nível da água.

Tesouro: Dentro de um dos caixões está um conjunto completo de apetrechos dos mortuários da igreja — facas, agulhas, fio de platina e outros objetos que parecem estranhos ao leigo. As ferramentas são folhadas a ouro e estão em excelente condição. Cada uma traz gravado o nome de seu dono, o Irmão Nathaniel. O conjunto vale 500 PO para um colecionador.

Sobre o Nível Inferior

Todo o nível inferior está inundado com cerca de 2,5 metros de água. Já que as portas e aberturas só têm cerca de 2,1 metros de altura, há água suficiente aqui para preencher completamente todas as passagens. Por sorte, todas as salas têm tetos altos, então há freqüentes bolsões de ar. Todas as salas têm 3,5 metros de altura, exceto o Salão dos Heróis (área 14), que possui um imenso teto abobadado de 10 metros de altura. Há dois lugares em que a terra seca emerge da água: a plataforma com o sarcófago do gigante (área 14) e uma plataforma entre as áreas 13 e 14.

O enxame de ossos ronda incansavelmente o nível do mausoléu. Caso os PJs explorem as salas inundadas (como devem fazer para recuperar o Obediente), encontrarão a criatura mais cedo ou mais tarde. A seção "Inimigos" será omitida das descrições das salas do nível inferior a menos que haja algo além do enxame de ossos para os PJs se preocuparem. Leia mais sobre o monstro e seus hábitos no Apêndice A.

O Enxame de Ossos

A água fria no mausoléu inundado é a menor das preocupações de um eventual nadador. O nível do mausoléu é o lar de uma atrocidade morta-viva — o enxame de ossos. Formado dos restos das vítimas de Cappus e Renfrow, a criatura é uma massa gigantesca de ossos velhos que nada como um tipo de ameba estranha. Seus sentidos sobrenaturais permitem que ele perceba os PJs na igreja acima, e ele nadará abaixo do grupo, esperando que alguém caia na água. O enxame de ossos não produz som algum, mas os PJs podem ouvir o barulho da água, ou o som de velhos ossos raspando nas pedras abaixo. Nos lugares em que o grupo pode ver a água, eles poderão ver pequenos redemoinhos na superfície, como se algo estivesse se movendo abaixo da superfície. Leia mais sobre o enxame de ossos no Apêndice A.

12. CAPELA

As paredes e o teto desta sala estão recobertos de folhas de ouro, mas nada interessante resta abaixo da água.

Descrição: Aqui, as últimas cerimônias uma vez foram proferidas para os mortos honrados quando foram postos para repousar. Hoje nada resta, exceto as elegantes coberturas das paredes, que são finas e delicadas demais para serem removidas.

Tesouro: A fachada de ouro não pode ser removida intacta, pois é frágil demais. Qualquer um que arranque o ouro das paredes (uma hora por 3 metros quadrados) conseguirá recuperar 1.000 PO em ouro como recompensa por seu trabalho.

pedra emergem da água gelada ante vocês, mostrando figuras impressionantes de pessoas que devem ter sido heróis da Igreja.

Do outro lado da sala outro bloco de pedra emerge da água. Um imenso sarcófago repousa sobre ele.

Descrição: Este é o Salão dos Heróis, o lugar de descanso de sete mortos honrados, incluindo Kohlase, Amigo de Corvis e Cavaleiro do Profeta. Seis estátuas de bronze de 4,5 metros de altura estão dentro desta sala (Escalar contra CD 16). Cada uma representa um nobre guerreiro da Igreja, e há uma placa listando seu nome, posto e outras particularidades a seus pés (que, obviamente, estão abaixo da linha da água).

Sobre o sarcófago de Kohlase, está gravado o seguinte, em caspiano antigo:

Aqui jaz o gigante Kohlase, amigo de Corvis, matador de bestas, artesão e verdadeiro servo de Morrow.

A tampa de pedra do sarcófago é muito pesada, exigindo um teste de Força contra CD 22 para ser movida. Dentro, o grupo verá a forma titânica do gigante morto, agora reduzido a um esqueleto esfarrapado. O martelo Obediente jaz ao seu lado, e uma das mãos de Kohlase está no seu cabo.

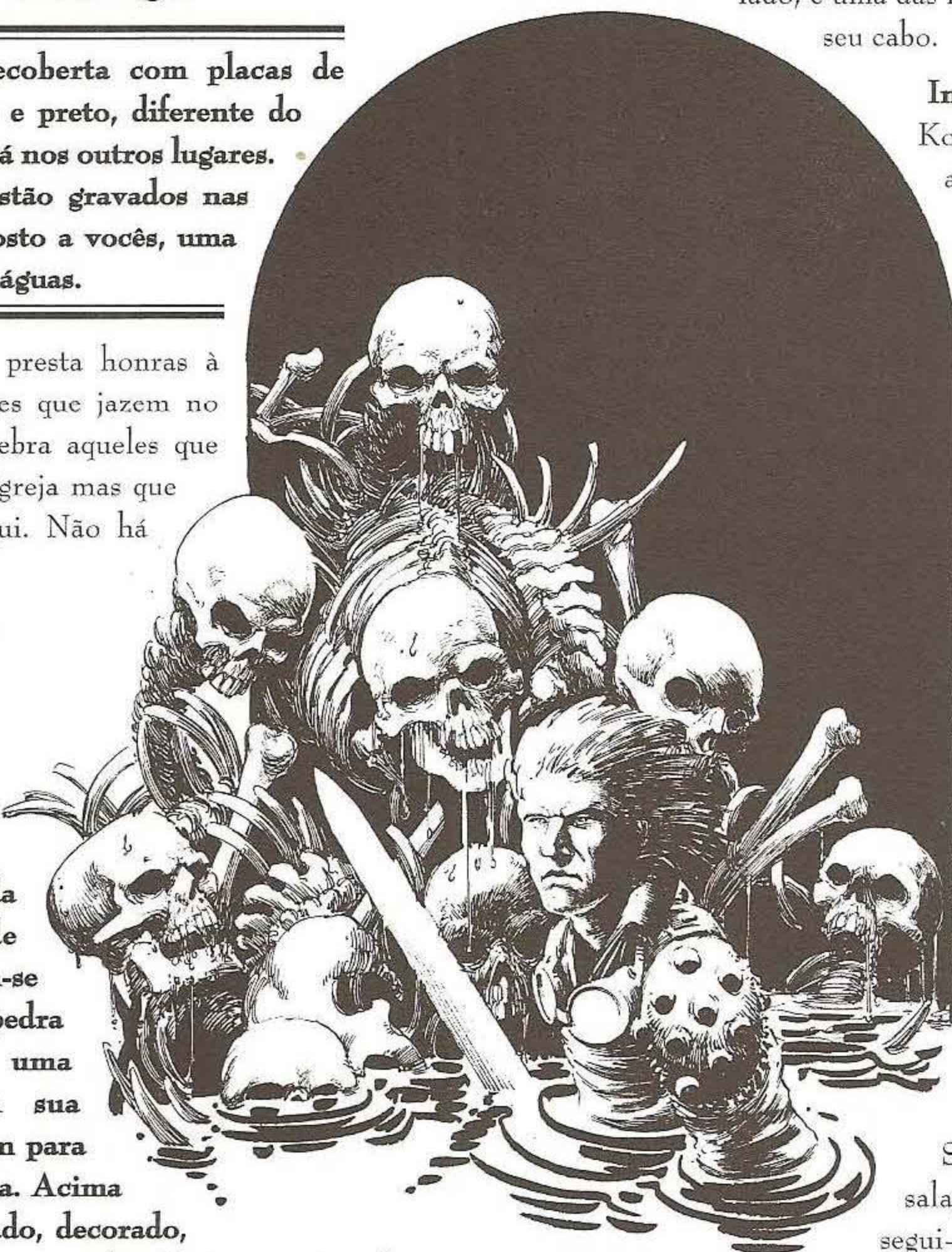
13. SALÃO DAS HONRAS

Esta câmara é recoberta com placas de mármore branco e preto, diferente do simples granito que há nos outros lugares. Incontáveis nomes estão gravados nas paredes. No lado oposto a vocês, uma escadaria emerge das águas.

Descrição: Esta sala presta honras à memória de todos aqueles que jazem no mausoléu, e também celebra aqueles que morreram em serviço à Igreja mas que não estão enterrados aqui. Não há nada nesta sala.

14. SALÃO DOS HERÓIS

Quando vocês alcançam o topo de escadaria que leva para fora da sala recoberta de mármore, encontram-se sobre um bloco de pedra num extremo de uma imensa câmara. À sua frente, escadas descem para um lago de água negra. Acima está um teto abobadado, decorado, com as imagens de luas e estrelas. Muitas estátuas de



Inimigos: O próprio Kohlase agora é uma ameaça ao grupo. Apesar do seu bom espírito e feitos passados, os séculos imerso na maldade do mausoléu fizeram este cadáver inquieto. Quando o seu corpo for perturbado, ele tentará esmagar aqueles que o despertaram. O pobre gigante não tem, na verdade, noção do que está acontecendo, já que sua alma foi entregue a Morrow e protegida por cerimônias ancestrais — mas a maldade deste lugar fez os seus velhos ossos dançarem.

Se os PJs fugirem desta sala, Kohlase não poderá segui-los, mas eles terão de

lutar com ele mais cedo ou mais tarde para conseguir o martelo Obediente.

Embora Kohlasa tenha apenas pouco mais de 6 metros de altura, ele tem as mesmas estatísticas de combate de um esqueleto Imenso (não de um esqueleto Enorme). Ao invés de atacar com suas garras, ele usa o Obediente (um *martelo de guerra Imenso demolidor +3*) com as duas mãos, com um bônus de ataque de +10 e causando 2d10+9 pontos de dano (+6 Força, +3 magia). Veja o LRB III 95 para o resto das estatísticas de um esqueleto Imenso.

Consequências: Por causa de seu tamanho, Kohlasa não é tão prejudicado pela água quanto os PJs. Se o grupo tentar escapar dele ou lutar enquanto estiverem na água, eles estarão encrencados, já que a água está acima de suas cabeças, mas apenas bate na cintura do gigante.

Tesouro: O martelo que Kohlasa brande é a magnífica arma conhecida como o Obediente, o prêmio que os PJs vieram aqui recuperar. Contudo, tirá-lo do mausoléu pode ser uma aventura por si só, já que ele pesa 200 quilos e tem 3,5 metros de comprimento.

15. CÂMARA DE REPOUSO

Aqui a água esconde as formas de quatro caixões de pedra colocados sobre pedestais. As paredes também estão repletas de inúmeras placas quadradas de mármore – criptas abrigando mais dos mortos honrados.

Descrição: Se alguma das criptas for aberta, os PJs encontrarão os restos de um corpo. Os corpos abaixo da linha da água foram reduzidos a poeira, enquanto aqueles enterrados acima da água estão bem preservados. Apenas cerca de três quartos das criptas estão ocupados, e nenhum dos corpos tem nada de valor.

O caixão à extrema esquerda da entrada abriga os corpos de Liandra e do Padre Cappus. O corpo de Liandra está em um estado terrível, nada mais que ossos frágeis, como o resto dos corpos debaixo d'água. PJs que sejam bem-sucedidos em um teste de Observar contra CD 20 verão o que parece ser uma aliança de casamento em seu dedo esquelético.

O corpo do Padre Cappus está em um notável estado de conservação. Ele está inchado, pálido e encharcado, mas intacto, e não muito decomposto. Não há nada de valor com ele.

Inimigos: O Padre Cappus irá atacar os PJs imediatamente se eles mexerem com seu corpo. Sua intuição de fantasma diz que ele está em terrível perigo se o corpo for destruído – e ele está certo, já que isto iria bani-lo permanentemente para o mundo inferior. Contudo, ele ainda possui inteligência, e é possível que deixe os PJs destruírem o corpo e darem um fim ao seu cativo neste lugar, se eles argumentarem bem. Isto não deve ser fácil para o grupo! Se

eles conseguirem através de uma excelente interpretação, ainda não estão garantidos. Cappus irá involuntariamente entrar em fúria se seu corpo for danificado ou removido do prédio. Ele não pode evitar isso – mas os PJs podem ao menos conseguir levar seu corpo para o andar de cima, onde está seco. Note também que Renfrow irá se opor violentamente a qualquer esquema para destruir o corpo de Cappus, embora fingirá concordar a princípio.

Consequências: Se os PJs abrirem qualquer um dos receptáculos, o enxame de ossos pode se fortificar com as partes dentro deles. Cada cripta debaixo d'água tem ossos suficientes para 10 PV de cura, e cada cripta seca tem 20 PV de ossos.

Tesouro: O anel de Liandra é antiquíssimo e está em boas condições. Devido à sua idade, ele vale 1.500 PO. Ela também usa um colar de prata que acompanha sua caixa de música (veja a área 4).

16. CÂMARA DE REPOUSO

Quatro caixões de pedra estão dispostos nesta sala, embora estejam agora cobertos pela onipresente água. As paredes abrigam criptas para mais corpos, e dúzias de placas de mármore que selavam os receptáculos agora estão desaparecidas.

Descrição: Esta sala é bastante parecida com a área 15, embora aqui não haja surpresas especiais em nenhum dos caixões ou criptas.

17. CÂMARA DE REPOUSO

Oteto desta sala exhibe um buraco irregular na pedra espessa, e as paredes estão recobertas de criptas. Quatro caixões de pedra estão jogados no chão, suas tampas derrubadas.

Descrição: Esta sala se parece com as outras câmaras das criptas, as áreas 15 e 16. Contudo, este é o covil do enxame de ossos. Quando ferida, a criatura foge para cá para se curar com todos os ossos extras que escondeu. O buraco acima leva à área 4, o quarto do Prelado.

Inimigos: Se o enxame de ossos foi ferido em um combate anterior, ele pode estar aqui se curando. Se ele ainda não foi encontrado, isso acontecerá logo...

Finalizando

Uma vez que os PJs lidem com as atrocidades do mausoléu, eles ainda têm de levar aquele martelo grande e pesado através da água, até o nível da igreja, e então campanário acima, por 12 metros. O Mestre deve lembrar que as correntes que pendem do teto não são confiáveis, e que os degraus da escada também podem ser fracos (veja a área 1).

O Martelo Obediente

O martelo do gigante é um *martelo de guerra Imenso demolidor +3* enorme (dano 2d10+3). A habilidade "demolidor" concede +5 de bônus em jogadas de ataque e dano contra qualquer elemental da terra ou outra criatura feita de pedra, e todos os ataques causam dano duplo automático contra tais inimigos. O mesmo encantamento permite que ele ataque pedra não-viva com +5 de bônus também, e cause dano quádruplo a tais objetos.

O martelo não era usado somente para defender a cidade, mas também para trabalhos em pedra; com ele o gigante podia fazer o trabalho de vinte homens em uma pedreira. São os encantamentos para trabalho em pedra que fazem do martelo uma escolha tão boa para quebrar o selo mágico de pedra no Ato 2. O único problema é o tamanho da arma; o martelo tem 3,5 metros de comprimento, e pesa 200 quilos. A cabeça do martelo é um pedaço encantado de ferro e prata com um metro de comprimento. Uma face é chata, e o lado oposto é pontudo, como uma picareta. A haste é de madeira densa, protegida com ferro que nunca enferruja e decorado com pregos de platina.

Os PJs podem ter feito inúmeros arranjos antes de descerem à masmorra. Eles podem ter pagado algumas pessoas para guardarem a entrada do campanário, por exemplo. Sugerimos que o Mestre não faça a fuga deles fácil demais. Ajudantes contratados na Cidade Subterrânea podem ter trancado os PJs lá dentro e fugido, por exemplo — as possibilidades são infinitas. Apenas grupos que tenham se esforçado ao máximo (e com sucesso) para agirem com a aprovação total dos Grifos devem ser recompensados com uma saída fácil.

Mesmo que os PJs consigam se esgueirar para dentro e para fora da velha igreja sem que ninguém saiba, eles terão o desafio adicional à sua frente de levar o Obediente para cima. O enorme objeto atrairá muita atenção até a porta da frente, mesmo que esteja embrulhado. O Mestre deve fazer esta parte da viagem tão fácil ou difícil quanto quiser. Muito irá depender de

como os PJs se

comportaram na Cidade Subterrânea anteriormente.

Se os líderes dos Grifos descobrirem sobre a excursão dos PJs para o outro lado da porta após o fato estar consumado, eles estarão furiosos mas também

impressionados com a resistência do grupo. Um encontro forçado com Selar é bem provável, e ela exigirá ouvir a história completa. Se os PJs forem honestos com ela, a meio-elfa irá recompensá-los com sua cooperação — permitirá que eles deixem a Cidade Subterrânea e continuem com sua missão. A razão para isso é simples; a influência de Raelthorne é ruim para os negócios, e se algumas pessoas estão dispostas a tentar expulsar suas forças da cidade, bem, Selar não tem vontade de detê-las. Ela irá dar aos PJs salvo-conduto para passar pelo Cruzamento dos Larápios, mas nenhuma ajuda adicional.

Caso os PJs tenham usado o túnel dos Gertens ou a "porta de trás" para entrar na Cidade Subterrânea, eles podem conseguir se esgueirar até sua saída sem encontrar muitas pessoas. Se eles incapacitarem aqueles que os virem, pode se passar um bom tempo até que o alarme seja soado. Isto não constrói uma boa relação com os Grifos, mas é definitivamente uma opção (os PJs verão que o martelo cabe nas passagens alternativas de saída, embora por pouco).

Uma vez que eles tenham escapado da Cidade Subterrânea, os PJs podem ficar no Cruzamento dos Larápios indefinidamente, se tiverem o cuidado de não atrair atenção para si mesmos. Há muitos prédios abandonados que servem como esconderijo, e, como já foi mencionado, a lei quase nunca vem a esta parte da cidade. Eles precisarão ter cuidado para não atrair a atenção dos Grifos, embora, se tiverem um acordo com Selar, isto não será um problema — desde que eles não ponham tudo a perder. "Se vocês trouxerem 'os homens' para o Cruzamento", diz Selar, "eu vou arrancar seus olhos e colocar numa bandeja. O meu pessoal vai deixar vocês em paz por enquanto, mas nós vamos vigiá-los".

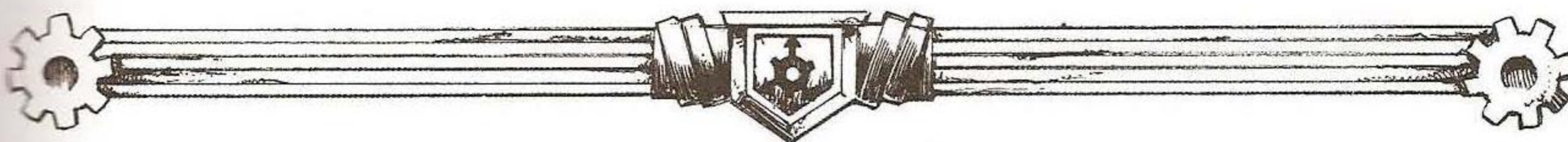
Os PJs podem já ter descoberto a localização da Tumba da Legião das Almas Perdidas com o Padre Dumas. Se não, eles precisarão voltar à loja do Capitão Kurgan e falar com o Padre. Uma vez que saibam aonde ir, precisarão armar um esquema para tirar o Obediente da cidade. Os guardas do portão fazem uma busca desleixada de cada vagão que entra ou sai, e um martelo de prata gigante certamente atrairá atenção. Pensando bem, as armas e o equipamento dos PJs também atrairão. Lembre-se, as espadas ainda estão sendo confiscadas!





Ato II

Onde os bravos aventureiros empreendem uma jornada cheia de perigos até a sombria Tumba da Legião das Almas Perdidas para libertar Corvis da ameaça dos skorne.



Agora que os PJs retiraram a gigantesca arma conhecida como o Obediente da catacumba abaixo da cidade, eles devem resolver como, exatamente, chegar à Tumba da Legião das Almas Perdidas, com o martelo em seu poder. Obviamente, esta não será uma tarefa simples. O martelo é imenso, e eles com certeza tiveram de se esforçar para levá-lo à superfície. Atualmente o grupo precisa arrastá-lo pela paisagem extremamente hostil de Cygnar a oeste do Rio Negro e a sul do Língua do Dragão; de acordo com seu informante no Ato 1 – provavelmente o bom Padre Dumas, que subsiste escondido no sótão de uma loja de miudezas no cais, embora possa ter sido Alexia ou outra pessoa, caso Dumas não mais esteja disponível – as Almas Perdidas estão ocultas em algum lugar naquela direção. O boato indica que a tumba está escondida nas profundezas de uma cordilheira que os cygnaranos chamam de Picos da Espinha do Dragão, um lugar infame por suas condições inóspitas e regiões selvagens. O lugar também possui um nome mais antigo – Fangmor Darúk – que remonta aos dias do antigo Império Orgoth, e que pode ser traduzido livremente como o "Lugar de Muitas Mortes". O Mestre deve enfatizar que este lugar não é exatamente uma colônia de férias. A Tumba da Legião das Almas Perdidas e a paisagem ao redor com certeza testarão os limites da versatilidade e determinação do grupo.

Resumo do Ato: Claramente a melhor abordagem é que os PJs escondam o martelo até que possam descobrir como tirá-lo da cidade sem atrair a atenção de inquisidores curiosos. O Obediente mede aproximadamente 3,5 metros, afinal, e será difícil escondê-lo enquanto os PJs trafegam por Corvis. É claro, eles são livres para pensar em alternativas para transportar a imensa arma.

Provavelmente os PJs retornarão ao Padre Dumas para saber do resto dos resultados de sua pesquisa, que inclui um mapa com indicações sobre como seguir até a Tumba das Almas Perdidas, e o equipamento necessário, em especial

algum tipo de meio de transporte para o martelo. Na entrada do porto de Corvis, um gigante a vapor literalmente cairá em seus colos e, se a cena ocorrer da melhor forma possível, eles terão adquirido um usuário para o martelo gigante.

O grupo seguirá então para a inóspita cordilheira chamada de Picos da Espinha do Dragão, à procura da Tumba das Almas Perdidas. Haverá acontecimentos perigosos nesta busca, entre os quais bandoleiros gananciosos e oportunistas, habitantes da paisagem inóspita e uma tribo de homens-javali salteadores chamada de "filhos do porco". Os PJs encontrarão um ambiente estranho cercando a tumba, e também conhecerão um eremita que poderá lhes esclarecer algumas coisas.

Dentro da tumba, os PJs serão apresentados a uma série de armadilhas obscuras e, mais para dentro, guardiães da tumba e invasores indesejáveis que têm infestado a tumba nos últimos anos. Esta será uma expedição exigente às profundezas de um grande mistério que existe como pouco mais que mitologia nos últimos séculos. O que significa que não será uma tarefa fácil, mas com algumas deduções astutas e um pouco de sorte nos dados, significa também que os PJs estarão à sua altura (ou então Corvis pode estar condenada!).

Uma vez que eles tenham penetrado no coração da tumba mística, Alexia deve chegar bem a tempo – talvez oferecer alguma ajuda se algum Mestre particularmente malvado (como o dono da Jambô Editora, por exemplo) sobrecarregar os PJs a esta altura – e ela usará o poder da Fogo das Bruxas para trazer à "vida" o que resta dos guerreiros da Legião das Almas Perdidas. A partir deste feito impressionante, a companhia de soldados horrendos e esqueléticos irá reunir suas armas e estandartes e olhar em direção aos PJs para que os liderem em batalha. A partir daí, rumo ao ato final d'A Trilogia do Fogo das Bruxas. "Em frente! Marchem!"

Mais uma Vez aos Muros

Isto é um martelo gigante ou você está só feliz em me ver?

Onde os PJs vão achar alguma coisa grande e forte o bastante para usar o Obediente? Ele é, afinal, um martelo de 3,5 metros de comprimento que pesa 200 quilos! De fato, como vão transportar a coisa? Isto é algo que os jogadores obviamente irão discutir.

Quem ou o quê pode usar o martelo?

- Um gorax? Talvez. Isto é, se você puder encontrar um treinador talentoso que tenha adestrado um deles. Ainda assim, você terá de argumentar bastante — a fera provavelmente estaria mais interessada em devorar um PJ do

que em ouvi-lo tagarelar — e é possível que os PJs tenham de usar uma ou duas magias de *aumentar*! Veja AMLN 56 para as estatísticas de um gorax. O Mestre pode querer evoluir a criatura, fazendo-a mais forte e resistente segundo as regras de "Progressão", no LRB III 12.

- Obviamente, um gigante a vapor é um candidato viável. Na próxima cena, há uma oportunidade de conseguir um deles, mas, caso os PJs não tirem vantagem deste acontecimento, há outras opções viáveis. Eles podem tentar alugar ou comprar um gigante a vapor. Isto pode ser difícil, já que os gigantes a vapor não saem barato. Eles podem tentar roubar um, mas é melhor que tenham um artesão habilidoso no grupo, para retrainar o córtex da máquina para obedecer aos comandos do novo controlador (Ofícios [controlar gigante a vapor] contra CD 15).

- Uma solução fácil é "dar um reforço" ao maior e mais forte membro do grupo. As magias *aumentar* e *força do touro* conjuradas em um guerreiro fortão podem resolver, mas todas as magias têm uma duração limitada, e, por fim, o PJ "encantado" pode ficar sem energia mágica antes de completar as tarefas necessárias.

O quê pode carregar o martelo?

Mesmo que os PJs consigam um usuário para o Obediente, transportar um item ou besta desse tipo — ou ao menos uma criatura grande — junto com o martelo

exige um vagão industrial e pelo menos quatro animais de tração.

Afinal, apenas um gigante a vapor pesa mais de 2 toneladas! Isto pode virar uma aventura por si só! O restante deste cenário partirá do pressuposto que os PJs tirem vantagem da "Rusga nas Docas" para adquirir um gigante a vapor.

Encontro: A Zona Portuária

Momento: Este cenário deve ser o primeiro encontro depois que o grupo adquirir o martelo, e deve preceder o encontro com o Padre Dumas.

Propósito: Este encontro serve para deixar os PJs conscientes de que as pessoas da cidade não ignoram nem um pouco o perigo iminente. Muitas delas sabem muito bem o que o reaparecimento de Vinter Raelthorne significa, e estão fugindo enquanto é tempo. Os PJs terão a chance de notar um rosto conhecido de AMLN no meio da multidão.

Durante o dia, toda a região das docas ao longo do cais do rio está fervilhando. Ondas constantes de pessoas estão no processo de fugir da cidade na esperança de escapar do perigo chamado Vinter Raelthorne. Mesmo nas horas seguintes ao pôr do sol, a zona portuária — em geral

um lugar sórdido para se estar a esta hora — tem um movimento incomum. A chegada do Velho aparentemente suplantou o medo da população comum de se arriscar entre os criminosos do cais à noite. Nos últimos dias, as pessoas têm atacado o porto em hordas, discutindo com marinheiros, carregando bens valiosos e outros produtos em navios e tentando, às lágrimas, convencer entes queridos ainda devotados ao seu lar a segui-las em sua fuga.



A Guarda de Corvis

Aqui vão algumas coisas que os PJs podem ouvir em meio ao barburinho na zona portuária, ou talvez que possam arrancar de alguém por lá:

- "É só questão de tempo até que o Velho feche o porto e domine a cidade inteira. Venha, querida, vamos embora daqui!"
- "Ouvi dizê que ele tem um exército chegado perto da cidade, né? Acha que vai é tã guerra." (Este sujeito é um pantaneiro, e, se o grupo tentar obter mais informações dele, podem começar a não entender o que ele diz. Ele ficará cheio disso logo e dispensará os PJs com um aceno da mão, para ir a bordo de um pequeno barco.)
- "Eu vi uns inquisidores correndo da catedral antes dela queimar, vi sim! Eu juro pela tumba do meu papaizinho afogado!"
- "O meu primo é da Guarda, e ele me disse que viu umas coisas demoníacas com o Velho lá na cidadela, mas ninguém tem coragem de dizer nada, ou desaparece. É por isso que eu quero sumir, antes que sumam comigo, e tal."

Em algum ponto, o Mestre deve fazer com que os PJs façam testes de Observar (CD 15). Um sucesso revela a figura de Gunner Wadock (Apêndice B), seu antigo empregador cuja caravana eles protegiam quando vieram a Corvis. Esta pessoa não significará nada para um grupo que não tenha jogado AMLN, ou que não tenha usado Gunner como parte da introdução, mas o Mestre deve se sentir livre para usar a seguinte cena como parte da algazarra da multidão:

Olhando ao longo das docas, vocês vêem um rosto conhecido, o mal-humorado e enrugado Gunner Wadock. Aparentemente, ele está envolvido em uma discussão com um homem que está de pé sobre um imenso vagão de aço reforçado. O homem parece uma versão mais larga e pesada do próprio Gunner. Parece que eles estão brigando por causa de uma roda quebrada que imobilizou o vagão. O veículo está nas docas, próximo ao cais do rio. Ele tem quatro fortes cavalos de tração de Ord atrelados; as mercadorias que carrega estão em pilhas altas e cobertas de lona pesada, seguras por várias correntes.

Caso os PJs tenham se separado de Gunner Wadock em bons termos, ele irá cumprimentá-los com um sorriso e apresentar seu robusto irmão mais velho Rorgun (Apêndice B), que preferirá ficar no vagão e espiar quieto os PJs. Caso seja questionado sobre a ausência do seu braço direito, Viggo, Gunner dirá que ele, espera-se, está a caminho de Cinco Dedos agora (veja "As Últimas dos Wadock"). Dentro de instantes, Gunner removerá seu chapéu e irá usá-lo para secar gotas de suor da sua testa, e então pedirá desculpas por ter tão pouco tempo para ser simpático. Ele apertará as mãos

dos PJs e voltará a mexer no vagão. Ele irá recusar qualquer ajuda dos PJs, mas dirá: "Se algum dia vocês estiverem em Cinco Dedos — que Morrow queira que vocês saiam desta maldita cidade vivos — me procurem no bairro da Esmeralda. Eu sempre posso usar lâminas valentes como as suas! Juízo, rapazes! Eu tenho que botar este vagão em movimento antes que o navio parta."

Encontro: Dumas

Momento: Depois que os PJs adquirirem o martelo e vivenciarem a confusão nas docas, esta cena irá lhes colocar dentro da Loja de Produtos e Conveniências do Capitão Kurgan.

Propósito: Os PJs — pelo menos alguns no grupo — devem voltar à loja do Capitão Kurgan e visitar o Padre Dumas (ou qualquer outro contato que tenha tomado o seu lugar caso o Padre não esteja mais disponível) para reportar que o martelo chamado Obediente está com eles, e, mais importante, para ouvir o resto dos resultados da investigação do Padre sobre a Tumba. Dumas agora poderá fornecer um rascunho de mapa e um aviso críptico sobre as possíveis armadilhas na Tumba. Ele também fornecerá alguma pequena ajuda, assim como armas advindas do Capitão Helstrom.

Ao que vocês entram no sótão da loja, o Padre Dumas senta atrás de sua mesa próxima da janela e abre um grande, embora triste, sorriso. Cabelos brancos esfiapados sobre seu rosto e círculos negros embaixo dos olhos marcam a fadiga em suas feições. Ainda assim, o bom padre consegue ficar de pé e cumprimenta-os com sua cortesia habitual.

"Ah, meus bons amigos, que boa fortuna é vê-los mais uma vez, intactos de sua expedição pelo martelo de Kohlase. Apenas a sua presença aqui já me enche de confiança de que vocês adquiriram o artefato, não?"

O Padre Dumas esperará a resposta dos PJs. Ele pode também questionar sobre a igreja afundada do Ato 1, pedindo que relatem a história completa da aventura, e achando os detalhes fascinantes. Caso os PJs revelem algum

As Últimas dos Wadock

As "mercadorias" no vagão — e são "só mercadorias", caso os PJs perguntem — são dois gigantes a vapor (veja as estatísticas para Gigantes a Vapor Básicos, Apêndice A). Eles pertencem ao irmão de Gunner, Rorgun Wadock, um próspero mercador que tem tido muito mais sucesso financeiro do que Gunner e seu pequeno negócio de caravanas. Os dois se reconciliaram recentemente, após anos sem trocar uma palavra, e planejam deixar a cidade e montar um negócio juntos em Cinco Dedos. Ficar presos em Cygnar — que parece estar indo rumo à guerra — não é bom para nenhum dos seus negócios. Na verdade, eles temem ter seus gigantes a vapor confiscados. É que Rorgun "adquiriu" estes gigantes a vapor através de um jogo de altas apostas na Cidade Subterrânea, e não possui papéis ou licenças da guilda que provem sua posse. Ambas as máquinas são treinadas para obedecer aos seus comandos, e agora aos de Gunner, e os dois irmãos estão ansiosos para dar o fora de Corvis e ir para oeste, descendo o Língua do Dragão. Cygnar virou "uma cama quente demais para se deitar" segundo eles, embora ambos gostariam muito de ver a cabeça de Vinter Raelthorne na ponta de uma lança.

dos tesouros religiosos que adquiriram, ele também pedirá para inspecioná-los. O símbolo sagrado amaldiçoado do prelado capturará seu interesse, e ele irá querer ficar com o objeto para estudá-lo se os PJs permitirem, mas o que mais lhe chama a atenção é o incomum Enkheiridion. Se esse item lhe for mostrado, o Padre irá quase insistir em ficar com ele, desejando estudar o tomo a fundo, especialmente as páginas negras de Thamar. O Mestre pode considerar um prêmio em XP se os PJs decidirem entregar estas coisas nas mãos do bom Padre permanentemente.

Após representar esta parte, Dumas irá lhes oferecer um pouco de água ou vinho, e então dirá:

Esta cidade tem uma dívida de tamanha enormidade para com vocês... Eu temo que nunca possamos recompensá-los honestamente por seus serviços. E, ainda assim, há tanto à frente...."

O Padre Dumas estende a mão para seus livros e papéis sobre a mesa e retira um pergaminho amarelado cuidadosamente removido de um de seus tomos. "Eu encontrei isto. É um mapa; o único que pude achar. Em tese, ele indica a localização geral da Tumba da Legião. Se vocês seguirem-no, devem encontrar o tal lugar mítico no qual depositamos tanta esperança. Contudo, encontrei pouco mais que isso, exceto por um aviso críptico para que 'prestem atenção aos Cinco Desafios de Morrow'. Não há informação que eu tenha podido encontrar nestes livros sobre tais provações, mas imagino que sejam algum tipo de defesa – armadilhas? Eu não sei. Se tivesse tido mais tempo para investigar... mas vocês sabem tão bem quanto eu que há pouco tempo de sobra. Os exércitos do Velho estarão logo sobre nós."

O Padre Dumas fará então uma pausa, e os PJs terão uma chance de interpretar um pouco se quiserem. Ele lhes pode oferecer bebidas e, se alguém parecer estar mal das pernas, ele também aplicará algumas magias de cura. De fato, dependendo das condições e números do grupo, o Mestre pode querer lhes equipar com algumas outras magias de cura, cortesia do bom Padre. Dumas possui (pelo menos) 1d4+1 poções de curar ferimentos graves, que oferecerá de bom grado caso haja necessidade.

Pode surgir o tópico sobre se o Padre Dumas tem ou não alguma idéia sobre como o grupo pode utilizar o martelo de Kohlase para acessar a tumba. Caso os PJs perguntem, ele responderá o seguinte:

Este é de fato um dilema, eu sei. Eu concluí que em algum lugar dentro da tumba – depois dos Cinco Desafios, talvez? – vocês encontrarão algum tipo de barreira. Eu acredito que o Obediente possui o poder necessário para quebrar qualquer barreira

que se interponha em seu caminho. Com certeza, é preciso um usuário de força incrível, contudo, e, mesmo com toda a força que alguns de vocês aparentam, infelizmente eu não tenho uma resposta clara para isto. Mas vocês são um bando de fibra, e, pela graça de Morrow, eu coloquei minha fé em vocês. Nós todos estamos em suas mãos."

Pressão nenhuma, não é? Para concluir a cena, o Mestre deve ler o seguinte em voz alta:

Minha sobrinha desapareceu para cuidar de seus próprios assuntos, mas ela afirma que irá retornar para reunir as informações que eu colhi sobre a localização da tumba. Quando ela voltar, irei mandá-la no seu rastro para que ela possa...", o Padre pausa por um momento, e então continua, com evidente desgosto, "... para que ela possa usar aquela maldita espada para fazer o que deve ser feito. Eu ainda não concordei completamente com essa parte do nosso plano. Ela fede a sacrilégio. Eu esperava encontrar algum outro meio de cumprir a vaga profecia, mas, ai de mim, não achei nenhum outro meio de realizar este... ato."

Se, por alguma razão, os PJs estiverem com pouco equipamento, leia-lhes o seguinte:

Depois de outra breve pausa, o Padre se anima um pouco e diz, "Oh, sim, enquanto vocês estiveram fora, Phineas e eu recebemos uma visita de um amigo: o bom Capitão Helstrom. Ele deseja a vocês imensa sorte nesta missão. Percebendo o perigo, ele deixou algumas armas e munição. Ele está bem ciente do quão difícil é conseguir estas coisas hoje em dia. Phineas tem tudo guardado no andar de baixo."

E então um breve adeus:

O Padre Dumas então abençoa cada um de vocês e lhes deseja que caminhem com Morrow. "Até breve, meus amigos. Eu espero ansiosamente o seu retorno."

O que quer que Phineas Kurgan tenha para os PJs é deixado a cargo do Mestre – munição, armas de fogo, até mesmo barris explosivos ou itens mágicos.

Encontro: Rusga nas Docas

Momento: Realize este encontro imediatamente após os PJs terem adquirido o mapa e partido do esconderijo do Padre Dumas nas docas.

Propósito: Este encontro apresenta ao grupo alguns aliados em potencial, mas, naturalmente, eles não virão livres de problemas. Uma luta nas docas acontece, inevitavelmente, e envolve um inquisidor e diversos guardas, e o grupo deve correr para fora de Corvis em uma barca a vapor (junto com Wadock, Rorgun e o gigante a vapor remanescente) quando chegam os reforços.

Quando o grupo deixa a loja do Capitão Kurgan, os PJs notarão que Gunner Wadock está tendo mais dificuldades agora do que uma simples roda quebrada. Quase que diretamente do outro lado da doca, sobre um dos trapiches, um grupo se reuniu. É imediatamente aparente que vários guardas liderados por um inquisidor estão no meio do bando, assim como os Irmãos Wadock. Parece haver bastante gesticulação frenética, e um olhar de ansiedade nos rostos de ambos os irmãos.

Aps suas despedidas de Phineas, vocês descem aos degraus da Loja de Produtos e Conveniências do Capitão Kurgan para ver que o vagão de Wadock não se moveu, embora os próprios Wadock não estejam mais lá. De fato, o próprio vagão está vazio, e uma grande parte de suas mercadorias cobertas, assim como os quatro fortes cavalos, está sobre o convés de um largo barco a vapor próximo a um trapiche. O resto das mercadorias, ainda recoberto por lona, cordas e correntes, está suspenso de um guindaste de ferro do lado do píer. As mercadorias pendem na metade do caminho entre a doca e o navio, embora algo mais importante atraia a sua atenção; um punhado de guardas e um inquisidor de robes negros estão encarando Gunner Wadock, e seu irmão Rorgun olha de um lugar próximo, retorcendo seu chapéu com suas mãos nervosas.

Há pouca chance de sair desta sem luta. O inquisidor está decidido a ver o que os Wadock estão tentando tirar de Corvis, e os irmãos estão resolutos contra mostrar a ele. Se os gigantes a vapor forem descobertos, serão confiscados em nome do Velho, e os planos dos Wadock para o futuro em Cinco Dedos estarão acabados. O único guarda importante é uma mulher chamada Megan Wadock – sobrinha de Gunner e Rorgun – e ela tem plena consciência do que eles estão escondendo. Na verdade, na noite anterior ela se despediu de forma rude dos seus tios e lhes repreendeu pelo que estavam tentando fazer, dizendo que era "perigoso e idiota!". Ela não esperava que, no dia seguinte, faria parte da patrulha liderada por um inquisidor nas docas, que iria se deparar com seus parentes briguentos, que discutiam sobre os controles do guindaste. Um teste bem-sucedido de Observar (CD 25) revelará que esta bela guarda está mordendo seu lábio inferior, e parecendo quase tão tensa quanto Gunner e Rorgun.

Assim, a situação é a seguinte: Gunner e Rorgun Wadock são confrontados por seis guardas (3 Gue1, 3 Gue3), que incluem Megan Wadock (Gue3, Apêndice B), liderados por um inquisidor (Mag4), que instruiu dois dos guardas para que subissem ao barco e removessem a lona. Um homem alto, magro e forte está atrás de um dos guardas, gesticulando freneticamente sobre seu ombro. Ele parece estar fazendo algum tipo de acusação contra Rorgun. Este homem, Jarvis Galman (Esp4), é o infeliz que perdeu seu par de gigantes a vapor para Rorgun em um jogo de azar. Sabendo da falta de credenciais de Rorgun para os gigantes, Jarvis agora envolveu os oficiais da cidade de Corvis em sua busca por "satisfações".

Os guardas devem estar subindo ao barco quando os PJs se aproximarem (presumindo que se aproximem). As correntes que foram usadas para segurar as "mercadorias" cobertas ao vagão agora estão segurando a grande massa suspensa do guindaste, tornando bastante fácil para os guardas remover a lona das outras "mercadorias" no barco.

Uma luta está prestes a começar, e os PJs devem decidir rápido se querem se envolver ou não. Para adicionar mais um elemento, qualquer PJ que seja bem-sucedido em um teste de Observar (CD 20) neste ponto notará algo estranho sobre a massa suspensa de lona sobre as docas: algo emerge de um rasgo na lona, e parece ser o braço de um gigante a vapor!

Quer os PJs se envolvam diretamente ou não, as seguintes coisas transcorrerão nas rodadas seguintes:

- ▶ Enquanto os guardas no barco começam a puxar a lona para revelar um gigante a vapor inativo e manchado de fuligem, Gunner Wadock, nervoso demais, dirá uma praga e irá se atirar sobre um dos guardas, desferindo-lhe um soco na cara, e mandará seu irmão "subir na droga do barco!".
- ▶ Ao contrário do que mandou seu irmão, Rorgun imediatamente correrá para os controles do guindaste. De jeito nenhum ele pretende deixar seu segundo gigante a vapor pendurado sobre o rio.
- ▶ Megan Wadock repetirá o palavrão do seu tio e irá se voltar contra seus colegas. Aparentemente, na visão dela, o sangue é mais forte que o senso de dever. Quando um dos guardas se vira para seguir Rorgun, Megan jogará seu ombro contra o homem, que então irá cambalear no trapiche e cairá no rio. Um a menos para se preocupar!

A Terceira Wadock do Rio

Megan entrou para a Guarda há cerca de três anos. Seguindo os passos de seu pai, ela rapidamente ganhou o respeito de seus pares e a adoração dos cidadãos honestos de Corvis. Ela ama seu trabalho e, por dentro, tem rezado para que Vinter Raelthorne e sua Inquisição deixem a cidade e as coisas voltem ao normal. Megan está ciente de que existe uma facção dentro da Guarda que tem uma lealdade clandestina a Leto o Jovem. Ela está secretamente interessada em saber mais sobre este grupo, mas tem medo de perder sua carreira, e por isso nunca falou nada. É claro, os PJs conhecem o líder dessa facção (o bom Capitão Helstrom), mas, se irão admitir isso à Senhorita Wadock é outra história. De qualquer modo, a "Rusga nas Docas" força Megan a tomar uma decisão – juntar-se aos PJs e ajudar a mudar as coisas, ou ficar quieta e esperar que tudo desabe.

...Por Terra ou Por Mar

Se existe uma coisa a ser enfatizada, é que o Mestre deve ter bem claro que é suicídio tentar uma rota por terra até os Picos da Espinha do Dragão. Por léguas a sudeste de Corvis, não há nada além de pântanos encharcados e cobertos de mato, habitados por selvagens, bandidos e coisa muito pior. Ainda por cima não há estradas que saiam de Corvis naquela direção, mas, caso os PJs insistam em não viajar de barco pelo Rio Língua do Dragão, seu progresso será determinado pela tabela de Movimento Difícil (LRB I 143) sob Obstrução — Pesada. Outros obstáculos são areia movediça, carnívoros (animais e vegetais!), bandoleiros (Com3), selvagens (a cargo do Mestre), andarilhos do pântano (ASDE 56), gobbers do pântano (ASDE 56), homens-crocodilo (ASDE 57), lulas do pântano (ASDE 58), sanguessugas da cana (ASDE 59) e qualquer outra coisa malvada e pantanosa que o Mestre conseguir pensar!

► Um dos guardas começará a assoprar um apito, alertando os outros nas proximidades do que está acontecendo. O inquisidor evitará todo o combate, mandará os guardas restantes atacarem, e fugirá. Quase que imediatamente — em duas rodadas — um reforço de quatro a seis guardas estará à vista e começará a correr em direção à luta. Se os PJs insistirem em ficar nas docas chacinando guardas, por fim reforços mais poderosos chegarão. O Lorde Lorimer Kex (Mag10), um colaborador dentro da Ordem Fraternal de Magia, chegará, furioso por ter sido tirado de seus estudos, e pronto para torrar alguns meliantes!

► Antes que Rorgun possa mover o gigante a vapor suspenso, um dos guardas — ou talvez um novo, antes fora da visão — ataca-o enquanto ele está nos controles do guindaste. O Mestre pode jogar algum dado insignificante, mas o resultado que sugerimos para este embate é

dinâmico. Rorgun é derrubado sobre as alavancas, e parte de seu corpo ativa o comando que solta a lança do guindaste. Isso aí, salta um gigante a vapor molhadinho, arrr! De fato, o braço do guindaste solta as "mercadorias" e Rorgun uiva um "Nãããã!" enquanto seu gigante a vapor despenca no Rio Negro, fazendo um barulho enorme.

► Imediatamente em seguida ao mergulho do gigante a vapor, Gunner e Megan sobem a bordo do navio e ligam o motor. Se os PJs se envolveram na confusão, Gunner lhes roga enfaticamente para subir a bordo! O barco começa a se afastar da doca, talvez forçando o rotundo Rorgun a um salto acrobático, e não há promessa (com sua habilidade de saltar) que ele não possa se molhar um pouco.

Esta cena acaba com os PJs a bordo do barco a vapor de Gunner e Rorgun, junto com a silenciosa e irritada (com seus tios) Megan Wadock, um gigante a vapor adormecido e quatro corcéis de Ord muito nervosos (veja o cavalo pesado, LRB III 195). Embora possa parecer que o barco está um pouco lotado, ele tem um bom tamanho, e há espaço

suficiente para se mover. Há até mesmo um porão semi-confortável com seis camas embutidas.

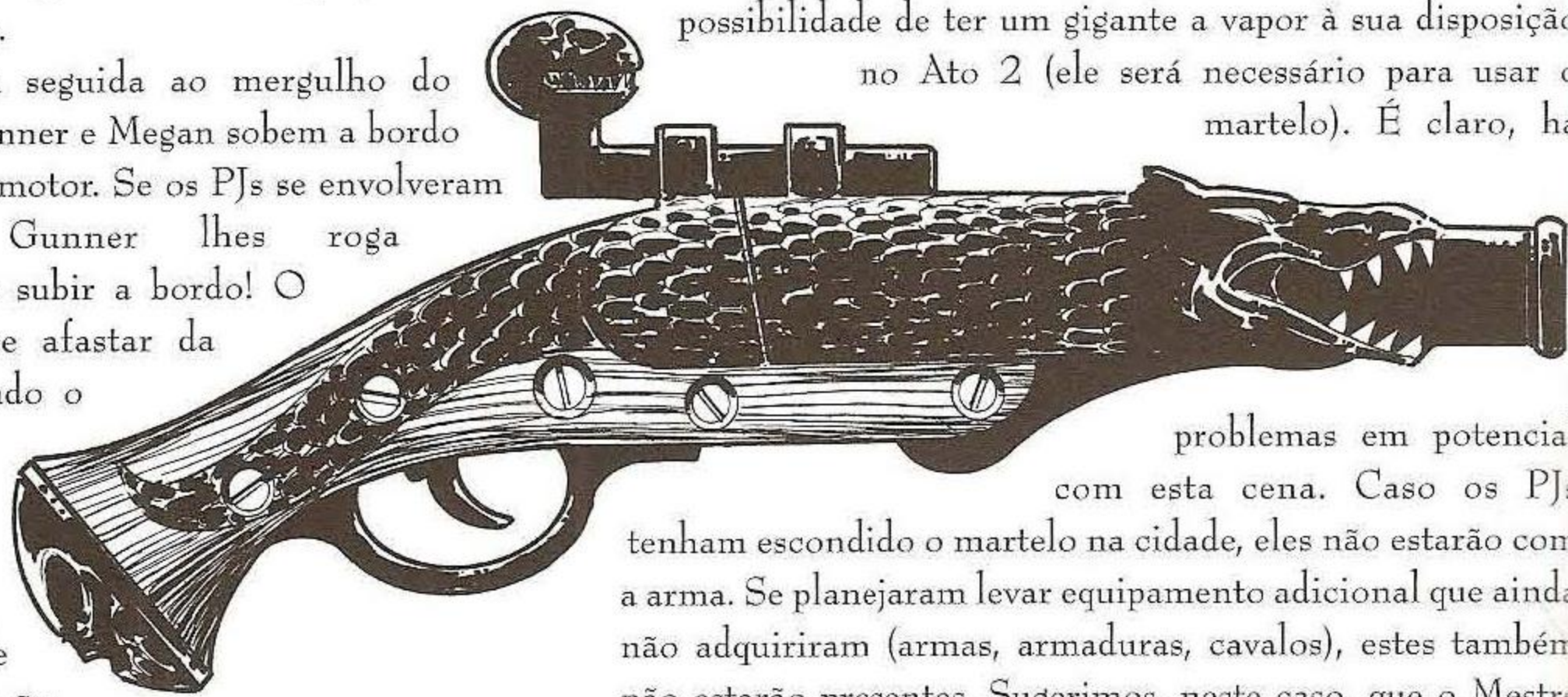
Enquanto o barco vai se afastando do píer, os guardas andam de um lado para o outro, atarantados. Se a cena ocorrer durante o dia, há até mesmo uma chance de que a rusga desencadeie muitas outras brigas, e a Guarda pode estar com as mãos cheias de fugitivos arruaceiros e marujos impetuosos procurando extravasar algumas frustrações. Estas opções, ou quaisquer outras alternativas inventadas por um Mestre criativo, devem impedir a Guarda de subir a bordo (imediatamente) de um navio e perseguirem o barco dos Wadock. Uma vez que haja um pouco de distância entre o barco e o píer, Rorgun aproveitará para se lamentar sobre seu gigante a vapor perdido, e Megan irá perder a paciência com ele, dizendo que acaba de perder sua carreira. Enquanto isso, Gunner manterá sua boca fechada e virará o barco para oeste, em direção ao Língua do Dragão.

O Mestre pode incluir uma emocionante perseguição de barco na aventura, fazendo com que a Inquisição vá atrás dos PJs. Os inquisidores possuem em seu controle muitos barcos mais rápidos que poderiam facilmente alcançar uma barca de fundo chato. Eles farão isto apenas se as ações dos PJs justificarem; por exemplo, se houver quaisquer guardas ou inquisidores mortos.

Alguns Problemas Possíveis

"Nós não planejávamos dar no pé tão rápido!"

A cena da "Rusga nas Docas" foi criada para dar aos PJs várias oportunidades de tomar decisões vitais. Primeiramente, a cena oferece ao grupo um meio conveniente e rápido de deixar Corvis e oferece a possibilidade de ter um gigante a vapor à sua disposição no Ato 2 (ele será necessário para usar o martelo). É claro, há



problemas em potencial com esta cena. Caso os PJs tenham escondido o martelo na cidade, eles não estarão com a arma. Se planejaram levar equipamento adicional que ainda não adquiriram (armas, armaduras, cavalos), estes também não estarão presentes. Sugerimos, neste caso, que o Mestre pense em algo criativo, como Gunner conhecer um lugar secreto para ancorar em uma parte semi-afundada de Corvis (um depósito parcialmente submerso ou outro prédio aberto no qual o barco possa entrar, que pode ser próximo ao bairro do Cruzamento dos Larápios, talvez). Convencer os Wadock a ficar vadeando dentro dos limites da cidade, contudo, pode ser mais difícil.



Pela Água e Avante



Encontro: Emboscada no Rio

Momento: Encontros nos pântanos do sul devem ocorrer mais ou menos um dia após a saída de Corvis, mas antes da entrada na Passagem da Presa de Javali indicado no mapa.

Propósito: Neste encontro, bandoleiros abrem fogo (eles têm rifles e bestas) da margem norte do rio com a possível intenção de obter o gigante a vapor. Da cobertura da folhagem densa e das grandes pedras da margem, balas e setas voam. O irmão de Gunner terá apontado que Raelthorne o Velho está pagando muito bem pelo tipo de equipamento que está a bordo, provavelmente antes disso, e agora seus medos se realizaram.

Após cuidar de assuntos dentro de Corvis – como parar para recuperar o martelo gigante ou quaisquer outros equipamentos – o grupo deve estar navegando ao longo do Língua do Dragão, apressadamente continuando para sul em direção às montanhas, de acordo com as indicações no velho mapa que lhes foi dado pelo Padre Dumas. Leia em voz alta o seguinte:

O Língua do Dragão – um rio largo e vigoroso que flui do Rio Negro e corre para oeste – aumenta a velocidade do seu barco. Viajando a um bom passo, vocês se consideram sortudos por não estarem até a cintura no lodo dos brejos nojentos e sinistros à sua direita e a sul de Corvis. De fato, à medida que a cidade se desvanece atrás de vocês, a vegetação do pântano fica mais densa.

Os PJs podem interagir com os Wadock caso ainda não o tenham feito a esta altura. Gunner também irá lhes agradecer por sua intervenção, embora a desgraça de Megan tenha calado as lamentações de Rorgun sobre a perda de um dos gigantes a vapor. Em algum ponto, Megan Wadock

perguntará aos PJs qual é o seu propósito, e esta é a oportunidade perfeita para que eles falem sobre a missão. Se escolherem fazê-lo, os Wadock serão todos ouvidos, já que desprezam o Velho e a Inquisição. Caso os PJs mencionem o Padre Dumas, isso impressionará ainda mais os Wadock. Gunner irá admitir, "Parece um plano maluco, mas mesmo um fantasma de uma chance – desculpem o trocadilho – é melhor que chance nenhuma, hein, rapazes?". Ele pedirá para "dar uma olhada no mapa" e se oferecerá para ir aonde parece que a Passagem do Dente de Javali pode se localizar. Rorgun não apoiará em 100% esse gesto e começará a objetar, mas olhares de Gunner e Megan reduzem-no a muxoxos e resmungos sob a respiração.

Uma vez que uma boa parte dessa interação esteja fora do caminho, é hora de mais ação. Leia o seguinte:

Há várias horas vocês deixaram Corvis, e a paisagem ao seu redor ficou maior em muitos aspectos. À sua direita, o pântano adota como seu mais novo elemento um bosque que se torna cada vez mais denso, cheio de árvores altas e de folhas negras. E à esquerda, o pântano deu lugar a colinas lamacentas e grandes pedras cobertas de musgo e folhagem. A paisagem aqui parece estar em uma inclinação perpétua, e, a uma curta distância, as gigantescas montanhas dos Picos da Espinha do Dragão podem ser vistas. Elas impressionam pela altura e pela área que cobrem, e parecem trazer mau agouro, já que nuvens espessas obscurecem seus topos. Em algum lugar no interior destas montanhas, jaz o seu destino, oculto, esperando.

De pé, vigilante na proa já há uma hora, Megan de repente quebra o silêncio, ou o que passa por silêncio por baixo do barulho alto do motor do navio. Ela corre ao longo do barco e pega seu escudo e seu elmo. "Preparem-se", ela diz. "Nós temos companhia! A estibordo!"

Ambos os irmãos viram seus pescoços em direção às árvores à direita. "Porcaria!", berra Gunner, "Ladrões desgraçados, três vezes malditos! Cubram-se, rapazes!"

Inimigos: A cerca de uma légua atrás, um batedor avançado de um bando de salteadores ambiciosos viu o barco e correu para juntar seus camaradas. Agora, da cobertura da margem cheia de árvores à direita, dez cafajestes (Com3) têm cinco bestas, três rifles e duas "balestras de abordagem" apontados para o barco. Os usuários de rifle estão mirando

O Que Eles Querem?

Vinter Raelthorne está pagando muito bem por gigantes a vapor. Os salteadores estão tentando controlar o barco dos Wadock e levar seu gigante a vapor de volta a Corvis. Caso os PJs tenham feito questão de esconder o gigante a vapor de alguma maneira, os salteadores simplesmente farão seu melhor para capturar o barco para o propósito básico de pilhar. Talvez eles imaginem que as pessoas fugindo de Corvis tenham algo mais a salvar do que apenas suas vidas.

Mudando os Operadores de um Gigante a Vapor

Embora os gigantes de guerra dos grandes exércitos tenham uma segurança mais sofisticada, não é difícil para um operador hábil transferir o controle de um gigante a vapor básico de uma voz para outra. Isso é feito o tempo todo com os trabalhadores das docas, ao longo do seu trabalho rotineiro.

Primeiro, é necessário acesso a um pequeno painel de controle do córtex com uma elaborada tranca (Abrir Fechaduras CD 36). Este painel abriga diversas alavancas, que devem ser primeiro acionadas para que o gigante a vapor "esqueça" a voz do controlador antigo, e então receba a voz do novo (Ofícios [Operador de Gigante a Vapor] CD 15). Neste ponto, o novo controlador tem que pronunciar uma "frase-gatilho" para que o gigante a vapor reconheça-o como o novo operador.

Esta frase em geral é algo bastante simples e padronizado, como "Obedeça-me agora". Há outras frases comumente usadas, dependendo do fabricante do gigante a vapor, tais como: "Eu sou seu mestre", "Eu sou seu controlador", "Siga meus comandos" e "Eu o ordeno agora". Se a frase-gatilho não for conhecida, é necessário experimentar para se assegurar da frase correta, e às vezes um dono de gigante a vapor pagará uma taxa adicional para ter uma frase-gatilho especial adaptada. Depois que a frase-gatilho correta for reconhecida, através de ordens-testes simples (como "levante seus braços", "dê um passo à frente", etc.), os interruptores são colocados de novo em uma posição neutra, e o painel é fechado e trancado, e neste ponto o gigante a vapor obedecerá os comandos do seu novo operador.

no motor (CD 12), que tem dureza 10 e 60 PV. Trinta pontos de dano são suficientes para parar o motor, que então precisará de consertos. Os besteiros, é claro, estão mirando na tripulação (incluindo os PJs).

As "balestras de abordagem" são aparelhos interessantes. Com a forma de bestas de metal gigantescas, elas disparam pequenas âncoras presas a uma corrente que os salteadores prenderam a algumas pedras grandes. Eles dispararão alto, na tentativa de enterrar as âncoras em algum lugar do topo do barco, como uma cabine, para evitar perfurar o casco. A intenção é prender o navio enquanto eles se alinham em seu pequeno (e até agora oculto) barco e abordam. Eles podem atirar uma vez com cada balestra. Assumindo-se que o barco esteja no meio do rio (que tem 90 metros de largura neste ponto), os operadores das balestras sofrem -2 de penalidade para acertar o barco (CA 14) sem modificações (LRB II 151). A dificuldade não é tanto atingir o barco, mas a chance de que a âncora realmente se prenda em algo fixo. Leve em consideração que sempre há uma chance de que alguém da tripulação seja atingido! Se uma balestra conseguir aderir ao barco, tentativas de soltá-la consistirão provavelmente de quebrar a corrente (dureza 10, 5 PV). O barco estará fora do alcance dos bandoleiros dentro de 5 rodadas.

Encontro: Nem o Inferno Conhece a Fúria de um Grupo de Skorne

Momento: Este encontro deve ocorrer no início do segundo dia.

Propósito: Há algumas opções para o Mestre sobre como proceder com este encontro. Ele pode ou não envolver combate, o que depende, em grande parte, do grupo estar a pé ou a bordo do barco a vapor (que pode estar danificado a esta altura).

Perto do fim do primeiro dia ou no início do segundo dia longe de Corvis, os PJs verão uma patrulha skorne ao norte do Língua do Dragão, e serão vistos por ela também.

A medida que o barco faz uma curva, vocês avistam um grupo de criaturas na margem do rio. Elas parecem tê-los visto, e ficam imóveis enquanto observam vocês se aproximarem. Vocês contam pelo menos meia dúzia de skorne, trajados em armaduras negras. Eles não fazem movimento algum, simplesmente observam-nos com olhos impassíveis enquanto vocês passam.

Inimigos: Esta patrulha skorne não fará menção de atacar os PJs, já que isto não teria utilidade alguma. Logo todos estarão sob domínio skorne. Caso os PJs iniciem o combate, os skorne ainda assim não verão sentido na batalha e simplesmente desaparecerão nas matas densas.

Encontros: A Bruta e Árida Passagem da Presa de Javali

Dia Um

De acordo com o mapa, Gunner irá jogar a âncora e estender uma larga prancha de madeira até a margem próxima de onde se acredita que esteja a esquecida Passagem da Presa de Javali. Gunner e Megan falarão com Rorgun e irão convencê-lo de que emprestar o gigante a vapor ao grupo é a coisa "certa" a se fazer; além disso, se eles estiverem envolvidos na libertação de Corvis do déspota, isso pode ser bom para suas reputações e negócios. Há uma carroça na barcaça feita especificamente para o transporte de gigantes a vapor. O gigante a vapor pode ser acomodado na carroça, que então pode ser atrelada aos quatro corcéis de Ord. Enquanto a carroça estiver sendo montada na margem, Rorgun — que cedeu, mas não está feliz — irá acionar o gigante a vapor e retreiná-lo para obedecer os comandos do líder eleito entre os PJs. Rorgun chamará quem quer que os PJs decidam ser o operador principal, ou um membro do grupo com a perícia Ofícios (Operador de Gigante a Vapor), e guiá-lo grosseiramente pelo processo de treino (veja a caixa "Mudando os Operadores de um Gigante a Vapor").

Uma vez que o gigante a vapor esteja acionado, ele irá se mover sozinho até a prancha, para a carroça, e então desligará de novo. É melhor que os PJs conservem a energia da máquina tanto quanto possível, pois há um suprimento limitado de carvão e água — cerca de 20 quilos de carvão e dois barris de 55 litros de água — na carroça; o que é suficiente para que o gigante a vapor funcione por pouco mais de cinco horas.

A Trilogia do Fogo das Bruxas

As últimas palavras de Rorgun para o grupo são: "Tragam-no de volta inteiro!" As palavras de Gunner, no entanto, são um pouco mais gentis...

A pesar do que a razão me diz," fala Gunner Wadock, enquanto ele e Megan retiram a prancha, "eu acho que vamos nos ver de novo em Corvis! Boa sorte a vocês, camaradas!"

Megan Wadock acrescenta, "Que Morrow sorria para vocês!" Ela abana enquanto eles levantam âncora e, dentro em pouco, o barco a vapor flutua para longe da vista.

Enquanto os PJs se afastam da margem, o barulho do motor do barco já desaparecendo no vento, leia o seguinte:

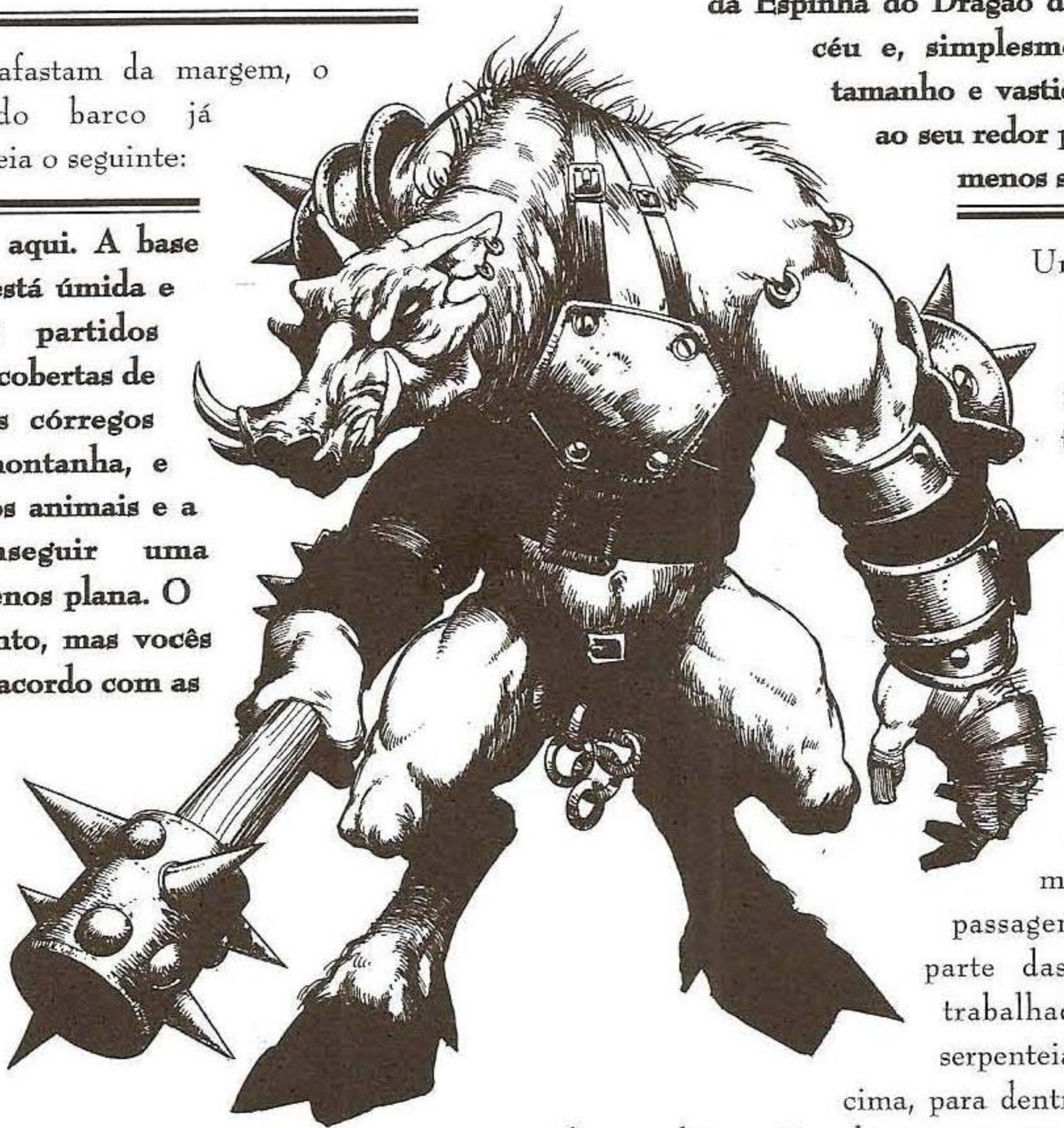
O terreno é difícil aqui. A base das montanhas está úmida e coberta de galhos partidos entrelaçados e pedras cobertas de limo espesso. Vários córregos descem a face da montanha, e vocês têm de forçar os animais e a carroça para conseguir uma superfície mais ou menos plana. O progresso é muito lento, mas vocês checam o mapa, e, de acordo com as indicações, parece que estão indo na direção correta.

O grupo não poderá se mover muito rapidamente até que cheguem à passagem. O Mestre pode consultar o LRB I 142 a 144 para regras de Movimento.

Após um pouco de dificuldades, os PJs devem fazer testes de Conhecimento (geografia) ou Sobrevivência (CD 15). Um sucesso descobre uma velha trilha que, por fim, leva a uma ponte de pedra coberta de mato. A ponte é muito antiga, e cobre um largo riacho que se origina de uma cachoeira alta e barulhenta. A ponte é resistente, e agüentará o peso dos PJs com facilidade (incluindo a carroça e os cavalos). Do outro lado existe um grande sinal de pedra coberto de gavinhas e hera, que pode ser limpo para revelar símbolos gravados. É um dialeto ancestral. Um teste de Decifrar Escrita (CD 25) revela um antigo dialeto de comércio de Caspia, muito usado por viajantes centenas de anos atrás. Aparentemente, Corvis fica "naquela direção" (leste) e "A Passagem da Presa fica naquela direção" (sul). A algumas centenas de metros através

da folhagem, a passagem literalmente se abre diante do grupo, e o movimento se torna um pouco mais seco e fácil.

As ruínas de duas torres de guarda de forma quase quadrada vigiam a abertura da Passagem da Presa de Javali. Essas torres, outrora orgulhosas e altas, são agora carcaças de pedra arruinada sufocadas por gavinhas cheias de espinhos. A passagem em si ascende através de uma fissura na montanha de rocha. Ela parece ter sido dividida pela lâmina de um machado, talvez brandido por um deus antigo. Além da abertura da passagem, os Picos da Espinha do Dragão desaparecem no céu e, simplesmente pelo seu tamanho e vastidão, tudo mais ao seu redor parece menor e menos significativo.



Uma inspeção das torres não revelará nada de interessante. Elas têm estado vazias e sem cuidado há muito. A passagem em si está coberta de mato como tudo mais deste lado da Espinha, mas o movimento é, em geral, mais fácil, já que a passagem através desta parte das montanhas foi trabalhada. A trilha serpenteia e se inclina para cima, para dentro das montanhas,

por diversas léguas. Em algum ponto, já vários quilômetros dentro da passagem, ela fica consideravelmente mais estreita. Paredes de cavernas se aproximam do grupo e a folhagem, que já fora densa, desaparece de repente, assim como a umidade. A passagem se torna rochosa, árida e cada vez mais desolada, e muito menos trabalhada.

No primeiro acampamento noturno não haverá nenhum encontro, mas o Mestre deve considerar fazer com que os PJs façam um teste de Ouvir fácil (CD 10), algumas horas depois que a noite houver caído. Um sucesso revelará o som de uma pedra caindo. Uma investigação não revelará nada, mas os PJs não conseguirão se livrar da sensação de que "estão sendo observados por alguma coisa". No dia seguinte, um teste bem-sucedido de Observar (CD 15) revelará o que parecem ser rastros frescos no solo rochoso, a alguns metros do acampamento. As pegadas lembram cascos partidos.

Dia Dois

Encontros Aleatórios no Dia Dois

Agora que os PJs estão nos ermos dos Picos da Espinha do Dragão, o Mestre deve jogar 1d8 e verificar a seguinte tabela duas ou três vezes, para determinar os encontros.

- 1 Um par de saqu (Apêndice A) vagando pelas cavernas estreitas em busca de comida avista o grupo de um peitoril escondido acima. Depois de anunciarem sua descoberta com chamados reverberantes, eles saltam sobre o jantar.
- 2 a 5 Alguns humanóides devem ser avistados seguindo o grupo. Várias rodadas depois, um bando de filhos do porco (Apêndice A) embosca os PJs, pulando das rachaduras nas paredes de pedra ou saindo de esconderijos no solo poeirento.
- 6 Uma súbita tempestade de areia (LRB II 88) se forma.
- 7 Por causa da terra seca e rachada, uma parte da passagem está dilacerada por sulcos enormes. Em consequência, não importa o quão cuidadosos os PJs sejam, uma das rodas da carroça irá se quebrar, partindo as correias e deixando o gigante a vapor desabar ao chão. Por sorte, há uma roda de reserva na carroça.
- 8 Uma súbita avalanche de pedras torna a caminhada na passagem abaixo muito mais interessante. Cubram-se ou levem dano (LRB II 85)!



A Espinha do Dragão



Mais Uma Vez aos Muros,
Perseguidos pelos Filhos do
Porco

Dia Três

Dentro da passagem serpenteante, a tribo dos filhos do porco continua a seguir o grupo. Eles vêm perseguindo os PJs



desde a noite do primeiro dia. Se os filhos do porco não tiverem sido vistos no dia dois, eles certamente irão se revelar no terceiro dia, arriscando um ataque ou dois. Os PJs podem rechaçá-los lutando, mas as persistentes feras se recusam a abandonar esta nova presa.

Os filhos do porco estão ficando mais nervosos à medida que avançam mais fundo nas montanhas. Seus números parecem estar crescendo, primeiro de um punhado de seis ou sete no começo da passagem até uma tribo inteira, com cinquenta ou mais no total, no terceiro dia. O primeiro ataque no terceiro dia virá na forma de 10 a 12 dos filhos do porco mais durões e malvados, tentando uma emboscada. Se os PJs conseguirem matá-los ou forçá-los a se retirarem, os filhos do porco começarão uma série de emboscadas à distância, jogando pedras e arremessando lanças de peitoris altos de pedra, 24 a 30 metros à frente. Alguns deles surgirão correndo atrás dos PJs e atirarão uma saraivada de flechas, e então voltarão aos buracos onde se escondem.

No geral, as táticas de emboscada dos filhos do porco são persistentes e extremamente irritantes. De fato, à medida que o dia avança, assumindo que o grupo continue seguindo a passagem, os ataques dos filhos do porco irão se tornar mais insolentes e constantes, como se eles estivessem ficando desesperados para deter o grupo antes que eles entrem na temida "Desolação".

A Tumba das Almas Perdidas — Cruzando o Limiar ou "A Terra Desolada & o Fóssil Arrogante de um Fóssil"

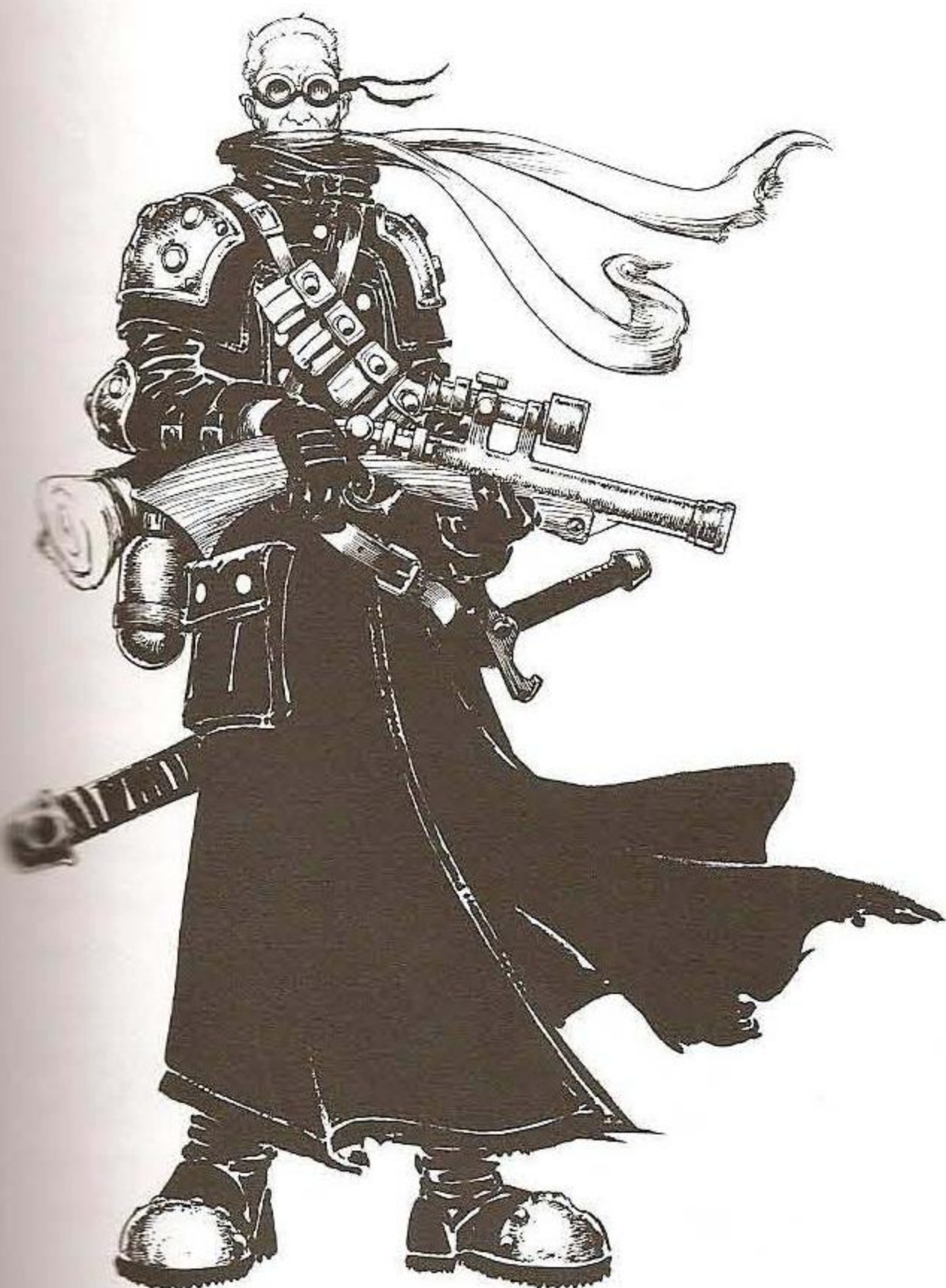
O "abrigo" da Desolação chega bem a tempo, já que os filhos do porco reuniram números suficientes — cerca de 80 deles — para garantir morte certa. Perseguidos por esta horda sedenta do seu sangue, o grupo encontrará por acaso uma

passagem desolada em algum ponto do terceiro dia; esta é uma área onde os filhos do porco se recusam a entrar.

Troncos retorcidos e terra chamuscada formam uma paisagem perturbadora. Uma inspeção mais cuidadosa das árvores revela que elas foram petrificadas – literalmente transformadas em pedra. O cenário inteiro está devastado, e as criaturas que perseguiram vocês até este ponto não estão mais à vista, como se não ousassem entrar nesta região antinatural e fantasmagórica. Tudo está parado aqui, com exceção de uma brisa suave através das passagens estreitas e pelos topos das cavernas, zumbindo como um espírito inquieto e lamentoso. Este deve ser o lugar indicado no seu mapa como "A Desolação".

Seguindo em frente, o grupo acaba encontrando a entrada da Tumba, escavada em um penhasco dentro de um desfiladeiro. O grupo está no fundo do desfiladeiro. Do lado de fora há uma grande carcaça de algum tipo de velho construto mekânico, que lembra vagamente um estranho canhão ou telescópio, e, não muito longe disto, jaz um corpo petrificado e um baú danificado por uma explosão (e vazio).

Finalmente, vocês avistam a lendária Tumba da Legião das Almas Perdidas. A face da Tumba está escavada na parede de um alto penhasco,



esculpida meticulosamente em granito. Colunas gigantescas lembram guerreiros gêmeos, as manoplas repousando sobre os cabos de espadas viradas para baixo. Vários símbolos de natureza desconhecida decoram a fachada de um lado a outro, e, esculpida no meio e acima, há uma enorme e antiga imagem do cisne de Cygnar. Acima disso está o símbolo celestial de Morrow. Uma abertura escura no centro da face da tumba desfigura esta obra magnífica.

Mas, além da tumba, mesmo que ela represente tudo o que vocês estão procurando, claramente alguma outra coisa chama a sua atenção. Um imenso maquinário está espalhado em frente à face da tumba. Num primeiro momento, ele parece algum tipo de grande fornalha de vapor, feita de ferro e rebites, e enegrecida pelo fogo. Mas então vocês notam a absoluta estranheza da máquina, percebendo que está em estado de ruína, e perguntam-se sobre o seu verdadeiro propósito.

É então que vocês notam outra coisa estranha não muito longe da máquina... um corpo ressecado e mumificado.

O buraco na face da tumba parece ter sido criado quando o aparelho mekânico do mago foi ativado e derreteu um pedaço da pedra. O buraco é cercado por magma endurecido. Um teste de Ofícios (Trabalhos em Pedra) contra CD 15 ou outra perícia relacionada revela que também parece haver sinais de golpes de martelo e formão pela circunferência do buraco. Também vale notar que toda a área ao redor da tumba está recoberta de uma poeira estranha. Ela é muito fina, e porções dela reluzem quando a luz bate em certos ângulos.

O corpo pertenceu a um mago arrogante e inovador, responsável pela máquina, e também por criar os filhos do porco da Espinha. Há mais ou menos duzentos anos, este aventureiro procurava a Tumba da Legião das Almas Perdidas, com a intenção de adquirir seus segredos e saquear suas riquezas. Obviamente, ele falhou. Os PJs notarão, caso examinem o corpo, um baú virado. Ele está aberto, mas o seu conteúdo há muito se desvaneceu.

O Diário de um Mago

Há alguns tópicos legíveis no velho diário, que os PJs podem conseguir ler mediante um teste bem-sucedido de Decifrar Escrita contra CD 30.

- ▶ "O Perigoso Salão dos Cinco Desafios... há boatos de que sejam testes de natureza divina, mas eu encontrei provas em contrário. Eles são, na verdade, armadilhas mekânicas escondidas atrás de uma fachada de divindade. A solução... não está na pureza da alma nem em nenhuma devoção verdadeira a Morrow..."
- ▶ "O Sopro de Morrow... um teste de vigor? Seu sopro é um vapor letal expelido de..."
- ▶ "Ah, sim... o Olhar de Morrow... uma tortura aparentemente inevitável... envolve eletrocussão nas mãos de..."
- ▶ "...enquanto a passagem indicava que as Mãos de Morrow pareciam ligar, por meio de uma ponte, um tipo de desfiladeiro, se a tradução estivesse mesmo certa..."
- ▶ "Outra provação e porventura a última, é nada além de uma barreira 'indestrutível'... Uma vez que o limiar da tumba tenha sido penetrado e que a miríade de armadilhas tenha sido vencida, vem o último paradoxo do Portal das Almas... aparentemente, apenas uma força imensa pode..."

Portas Mekânicas

Todas as portas com armadilhas dentro da tumba estão ligadas mekanicamente. Os exploradores devem fechar a porta com armadilha anterior atrás de si (ou permitir que elas se fechem, elas são capazes de fazê-lo) antes de continuar rumo à próxima. O resultado de não fazer isso é que o(s) personagem(s) não terão acesso de forma alguma à próxima câmara. Todas as imensas portas de pedra nas antecâmaras têm Dureza 8, 60 PV, CD para derrubar de 28 (de acordo com o LRB II 108), e suas trancas mekânicas têm CD 36 para serem arrombadas. Derrubar essas portas concede acesso à próxima sala, mas faz com que as armadilhas se acionem. Todas as armadilhas não-danificadas se reativam uma semana depois de acionadas.

Traduzindo o Caspiano

Depois da primeira tradução bem-sucedida das inscrições na tumba, o Mestre pode deixar que o tradutor "pegue" o que está sendo dito. Nesse caso, uma sugestão possível é baixar a CD em 1 para cada teste de Decifrar Escrita bem-sucedido.

A máquina arruinada foi um dia um engenhoso aparelho destinado a focalizar a energia solar, basicamente uma primitiva arma de energia. Ela utilizava um cristal amplificador, agora estranhamente ausente — veja a menção do solo na entrada seguinte — para capturar, armazenar e então liberar os raios do sol. O mago havia criado servos híbridos, combinando através de magia javalis e homens (o que gerou os filhos do porco) para transportar seu aparelho através da ancestral Passagem da Presa. Contudo, quando chegou o momento em que ele devia empregar o aparelho para acessar a tumba, pode-se ver a destruição e especular o que deve ter acontecido. A paisagem desolada atesta que deve ter sido algo terrível.

Um Ermitão Inesperado

Enquanto os PJs estão investigando a área, em algum momento um vento seco formará um pequeno ciclone através do desfiladeiro, levantando a poeira (tanto natural quanto cristalina) e criando um efeito semelhante à magia *poeira ofuscante* (LRB I 247).

Em seguida à tempestade de poeira, uma figura surge e caminha em direção ao grupo. Levando uma carabina personalizada sob um braço, um homem abaixa seus óculos e estreita os olhos na direção deles: "Malditos tolos, o que estão fazendo aqui sem óculos de proteção?"

Apresentando-se como Seth, o homem é um humano, um ermitão aqui nos ermos dos Picos, trajado em pedaços desconstruídos de couro, equipamento encontrado, óculos de proteção, colares de presas de filhos do porco, amuletos e peles, uma barba branca e desgrenhada e cabelos brancos esparsos. Ele parece bastante amigável, e, se os PJs tratarem-no bem, ele lhes oferecerá um pouco de carne seca (tem gosto de bacon!) e explicará ser o único sobrevivente de uma caravana que foi há muito atacada pelos "porquinhos". Ele tem vivido aqui desde então, "fazendo-os pagar pela morte da minha querida esposa Ilya e da nossa filha", e não viu nenhum humano no tempo em que esteve aqui — o que os PJs podem arriscar ser um longo, longo tempo... quase 20 anos, na verdade. Depois das apresentações, Seth pedirá um gole d'água. Se os PJs forem generosos, ele beberá bastante. Não é

bem verdade que ele não vê um humano há muito tempo, só que não vê nenhum "vivo". Seth uma vez se aventurou dentro da tumba e irá admitir isto. Leia o seguinte:

Os olhos de Seth medem cada um de vocês. O homem grisalho parece tomar uma decisão, assente com a cabeça para si mesmo e retira um livro esfarrapado encapado em couro de uma de suas bolsas. "Eu encontrei isto em um dos corpos lá dentro...", ele diz, indicando a abertura na tumba. "Acho que pode ter vindo com a caixa da múmia ali", ele fala, apontando o polegar para o baú virado perto da múmia petrificada.

"É, eu fui lá dentro um tempo atrás. Não cheguei muito longe. Cadáveres espalhados — alguns em pedaços — aventureiros que nem vocês. Vi que era areia demais para a minha carroça, então só procurei pelos bolsos de alguns dos mortos. Achei uns badulaques... e esse livro. Talvez vocês achem ele útil. Talvez não. De qualquer jeito, boa sorte. Tomara que vocês consigam o que 'tão procurando'."

O diário está escrito em uma versão coloquial do órdico antigo. Seth diz não entender nada ou quase nada, e ele acha que o diário pertencia à "múmia". Um teste bem-sucedido de Decifrar Escrita (CD 30) revelará anotações sobre os planos do mago, pistas sobre a origem dos filhos do porco,



observações a respeito das armadilhas e dos tesouros do lado de dentro e mais da história da própria tumba (veja a caixa cinza). Também há algumas notas obscuras sobre o uso de instrumentos mekânicos com cristais e energia solar.

Caso os PJs sejam beligerantes com Seth, provavelmente perderão estas informações importantes — a menos, é claro, que apenas o matem e tomem suas posses. Ele não é nenhum fracote, contudo, e com sorte vai levar alguns dos desgraçados consigo!

Tarefa: Explorar a Tumba das Almas Perdidas

O Perigoso Salão dos Cinco Desafios

Dentro da Tumba das Almas Perdidas, os PJs encontrarão diversas câmaras preliminares. Este é o Perigoso Salão dos Cinco Desafios. Não haverá nada vivo ou se movendo nessas primeiras passagens, apenas armadilhas, inscrições crípticas, poeira e cadáveres embolorados.

Há evidências de dano à Tumba, rachaduras nas paredes e no chão que parecem ficar mais largas à medida que os PJs avançam. Quando o aparelho do mago disparou na Tumba, embora a fachada tenha resistido, a descarga de energia criou tremores que causaram dano severo. Quanto mais o grupo avança, mais evidentes são os danos. Foi assim que as aranhas da cripta ganharam acesso à Tumba.

I. CÂMARA DE ENTRADA - A VOZ DE MORROW

Iluminando o interior do enorme buraco na fachada da tumba, a primeira coisa que vocês vêem é um cadáver, há muito morto, prostrado de cara no chão coberto de poeira e areia. Olhando ao redor, vocês observam as paredes da sala, adornadas no estilo da antiga Cygnar. Murais recobrem todo o perímetro das paredes da câmara; eles mostram uma grande batalha, mas agora estão desfigurados por longas e serpenteantes rachaduras. Na parede oposta está um par de grandes portas; sobre elas está um alto-relevo de um velho homem lendo em voz alta alguns livros, um dos quais ele segura em ambas as mãos.

Descrição: Esta sala e todas as outras que se seguem estão repletas de rachaduras longas e largas, resultado do desastre mágico. Uma investigação mais cuidadosa das paredes e da porta revelará uma inscrição em caspiano antigo (Decifrar Escrita contra CD 28): "Construída pela graça de Morrow no ano 295 DR em honra à companhia caída dos Eternos, também chamada A Companhia que Faz Reis. Nós, os Cavaleiros Reais de Cygnar, louvamos o Primarca Brofar, o

santo Arconte que guiou nossas mãos nessa tarefa." Também inscrito na base da porta: "Quando a Voz de Morrow Chama, o Homem deve Obedecer". E acima da porta: "Vós que Sois Fiéis a Morrow, Adentrai o Salão Perigoso e Não Temei."

O cadáver é um velho e empoeirado esqueleto em robes esfarrapados. O esqueleto tem uma bolsa de pano em volta do ombro, mas ela está vazia. Se, por alguma razão, Seth estiver com os aventureiros, ele indicará que a bolsa do esqueleto era o que guardava o diário que ele deu ao grupo. Pode-se especular que este era um estudioso ou mago que havia tirado o diário do baú vazio lá fora, mas obviamente não chegou muito longe com ele. E, de fato, essa é a verdade. O corpo era um estudioso chamado Clayven Melhuse. Ele era um homem doente quando entrou na tumba e, quando a armadilha foi acionada, foi mais do que o seu já acelerado coração podia suportar. Ele simplesmente agarrou seu peito e caiu morto. O resto de seu grupo covarde — criados, em sua maioria — fugiu.

Um teste bem-sucedido de Procurar (CD 12) por entre a grossa camada de poeira e areia no chão revelará um velho martelo para trabalhos em pedra e 1 a 3 formões de ferro.

Truques & Armadilhas: A armadilha na porta com o alto-relevo é a "Voz de Morrow", uma armadilha sônica. A porta está trancada, é claro, e a complexa fechadura, que envolve uma série de partes mekânicas escondidas por entre a pedra, tem CD 38 para quaisquer testes de Abrir Fechaduras. Mexer na tranca sem antes desarmar a armadilha (Operar Mecanismo contra CD 28) aciona uma armadilha mekânica que consiste em um grande gongo escondido nas portas de pedra. O clangor metálico emerge da boca da figura em alto-relevo e reverbera com altura ensurdecedora pela câmara de pedra sólida. Isso produz o efeito de uma magia *grito*, conjurada no 11º nível (LRB I 217). O Mestre pode considerar que o ruído faz com que uma chuva de pedras, caindo do teto já danificado, despenca sobre o grupo. Os PJs devem ser bem-sucedidos em testes de resistência de Reflexos (CD 18) para evitar serem atingidos por pedras de tamanhos variados (LRB II 89).



La bem a calhar p'ra esmagar aquelas porcarias de ratos demoníacos que infestavam os nossos orgulhosos salões!

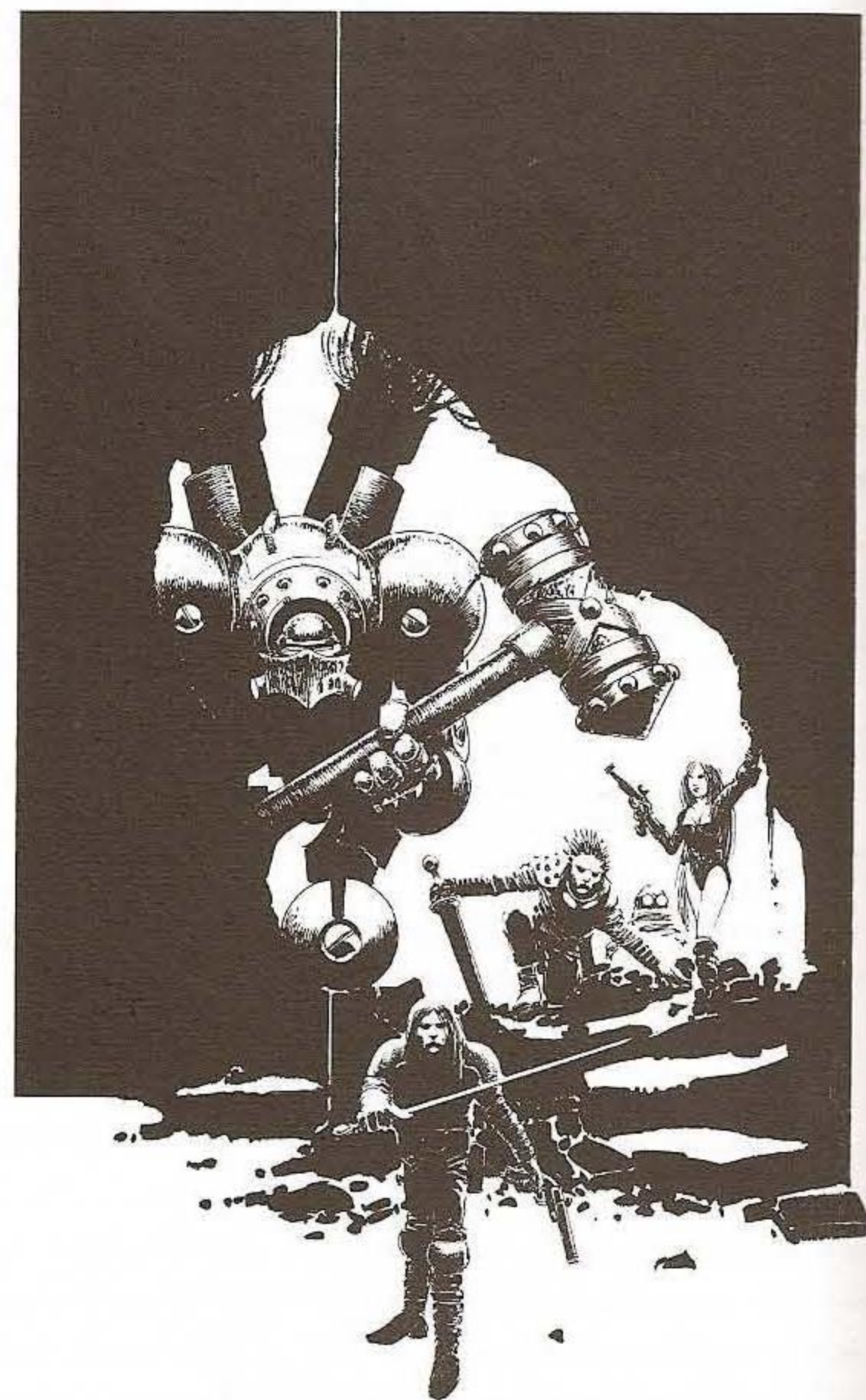
—Onar Delver, sobre seu martelo, Mata-Rato

2. PRIMEIRA ANTECÂMARA - A MÃO DE MORROW

Vocês estão sobre uma pequena plataforma, recoberta da mesma poeira que a câmara anterior. Está muito escuro aqui. Ante vocês, descendo cerca de uma dúzia de degraus, está um enorme par de mãos feito de pedra, nas sombras. As imensas mãos têm os pulsos encostados, com as palmas viradas para cima, e formam uma espécie de ponte que se estende sobre o que parece ser um grande vazio. As pontas dos dedos da mão mais distante estão ocultas na escuridão, e todo o lado oposto desta câmara cavernosa não pode ser visto.

Descrição: Esta é uma grande câmara circular com uma "sala de poço" embaixo. As paredes são nuas, mas o chão em frente à ponte traz uma inscrição em caspiano (CD 28): "O Homem se Eleva nas Mãos de Morrow". As mãos são exatamente o que parecem: uma ponte que liga os dois lados de um abismo, e elas também têm uma armadilha. A ponte acaba em um outro conjunto de portas duplas, que abriga outra fechadura mekânica complexa (Abrir Fechaduras contra CD 36).

Tesouros: Na plataforma na beirada da ponte está outro esqueleto empoeirado sentado e escorado na porta. Há uma



Os Ascendidos de Morrow

Caso os PJs parem para escrutinar as imagens nas paredes, cada uma delas tem o nome do ascendido inscrito abaixo de si, e as próprias imagens são afrescos pintados de forma vibrante, que irradiam magias menores.

Katrena: Uma imponente e musculosa mulher com longos cabelos louros, de pé, vestindo armadura brilhante, um olhar de determinação séria em seus olhos e uma espada desembainhada na mão. Pode-se ver sangue escorrendo de um ferimento e manchando a armadura em seu lado esquerdo. Ela bloqueia um portal, impedindo a passagem de alguma ameaça que não pode ser vista.

Ellena: Uma bela jovem com cabelos curtos e castanhos e pele bronzeada; uma aventureira, pela aparência. Ela está em uma estrada poeirenta com um cajado ornamentado com o símbolo de Morrow na mão, e amarrado às suas costas está um arco e uma sacola de viagem estufada.

Doleth: Um velho rude de expressão séria está ao leme de um pequeno barco, que está sendo jogado pelas ondas de uma tempestade turbulenta. O barco está cercado por uma aura de luz.

Solovin: Este homem de ombros largos veste a armadura de um soldado, e tem uma espada na cintura.

Mãos brilhantes de poder, ele está ajoelhado sobre um homem com uma flecha em seu peito, e ao redor de seu pescoço está um símbolo sagrado de Morrow.

Angellia: Uma mulher pequena com cabelos negros e pele pálida, sentada em uma mesa repleta de livros e pergaminhos, a luz do sol batendo sobre ela, vinda de uma janela próxima.

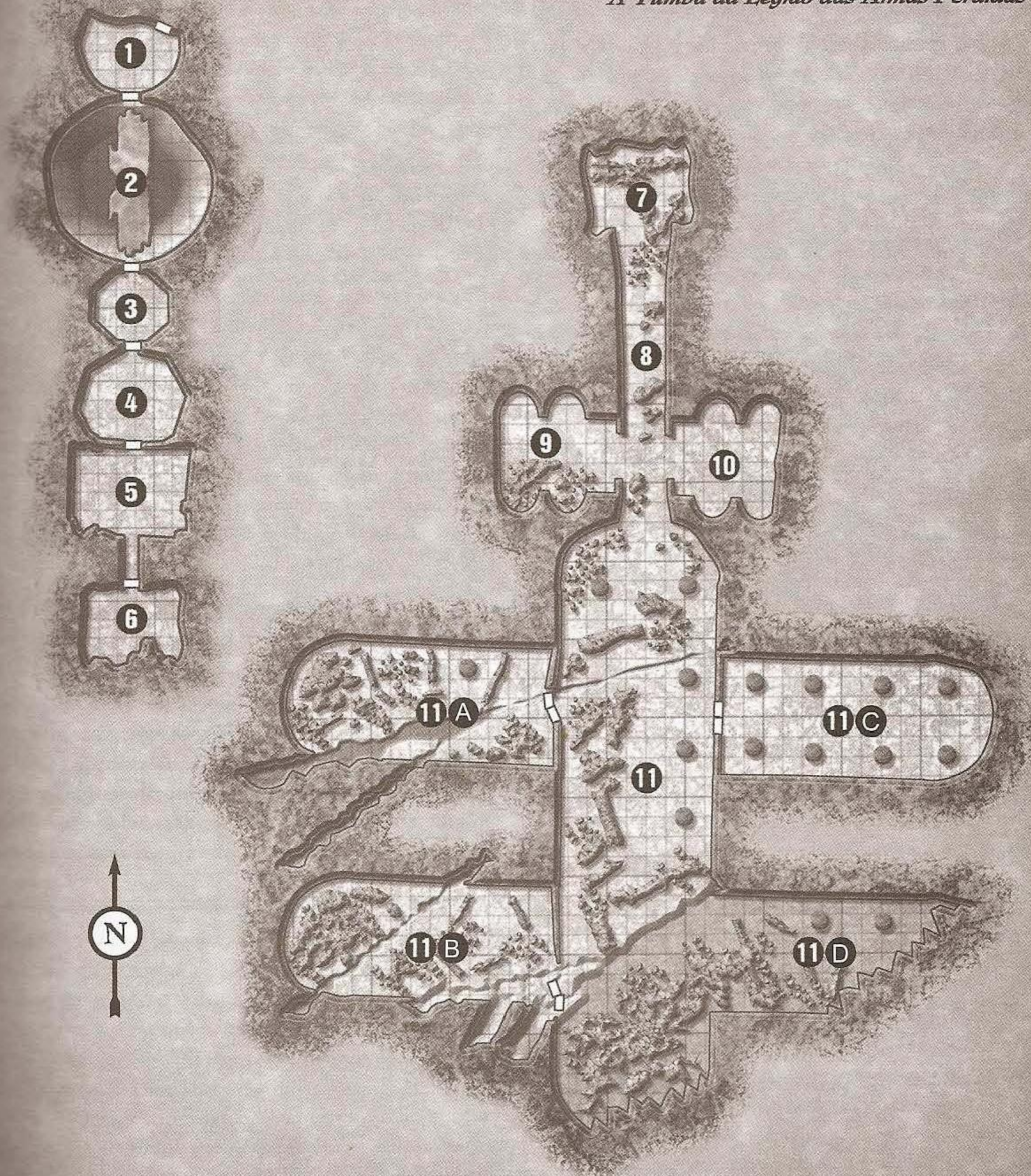
Gordenn: Aqui está um homem pesado de pele escura, de pé em um campo de trigo alto, segurando uma criança nos braços e apontando para algo à distância.

Sambert: Aqui está a figura poderosa e musculosa de um homem martelando um pedaço de metal em uma bigorna, que traz inscrito o símbolo de Morrow. A pele do homem é quase negra de fuligem, mas uma aura dourada cerca a sua cabeça.

Rowan: Uma matrona de bochechas rosadas, esta mulher de meia idade é mostrada sorrindo na direção de um menino de rua imundo, uma mão descansando afetuosamente em seu ombro.

Corben: Um senhor distinto com uma barba bem-cuidada, que veste os robes da magia está abaixando a cabeça, os olhos fechados. Em uma mão está um pergaminho dourado e na outra, o Enkheiridion. Atrás dele, uma grande porta fechada.

A Tumba da Legião das Almas Perdidas



lanterna de aparência ancestral por perto, e uma mochila aberta. A mochila contém alguns itens pessoais e uma bolsa com 13 pequenos rubis (25 PO cada) e 80 PO em moedas de ouro. Aqui há também algumas latas vazias de ração, e um conjunto empoeirado de ferramentas de ladrão espalhadas. Evidentemente, este sujeito ficou preso aqui, não achou um jeito de sair e morreu de fome. Este era Rellin Malvagor, um habitante de Corvis 85 anos atrás, e um ladrão... mas não um dos bons. Sua armadura de couro batido apodreceu e irá desmanchar caso seja mexida. Ele também tem uma

espada curta obra prima em seu colo. O pomelo da espada foi retirado através de uma rosca, e o cabo é oco. Provavelmente era aqui que Rellin guardava suas ferramentas de ladrão.

Personagens que caíam no poço ou que iluminem a escuridão abaixo podem encontrar os restos (Observar contra CD 15) de outro bravo aventureiro que encontrou a morte nestes salões meras décadas depois que o aparelho do mago abriu um buraco na fachada da tumba. O nome do homem era Brandon Cathmore de Ord, e o único item

possível de ser salvo do seu equipamento é uma magnífica espada longa, Corte Negro. Corte Negro é uma *espada longa afiada anti-mortos-vivos +4*.

Truques & Armadilhas: A armadilha nesta sala foi danificada no desastre mágico, e assim as partes mecânicas desta sala não funcionam como deveriam. Originalmente, ativar a armadilha faria com que as mãos "batessem palmas", talvez esmagando tudo o que estivesse sobre elas, e certamente jogando qualquer coisa no poço abaixo. A menos que a armadilha seja neutralizada antes que se mexa na fechadura, um alto barulho de metal contra metal será



ouvido, seguido de um estremecimento enorme pela ponte, enquanto o mecanismo tenta em vão cumprir seu propósito. Os PJs devem ser bem-sucedidos em um teste de Equilíbrio (CD 10) para evitar despencar no poço. O poço tem 12 metros de profundidade, e é recoberto de espetos de metal. Personagens que caíam sofrem 4d6 de dano, e aqueles que falharem em um teste de resistência de Reflexos (CD 20) podem ser empalados em 1d4 espetos. Os espetos "atacam" com +10 em corpo a corpo e causam 1d4+4 pontos de dano por acerto.

3. SEGUNDA ANTECÂMARA - O SOPRO DE MORROW

Esta câmara escura repousa no fundo de uma dúzia de degraus e parece não ter nada de especial, exceto uma grande bacia de pedra em seu centro. Vocês subitamente percebem o som de gotas. Segurando a sua fonte de luz no alto, vocês notam um líquido claro gotejando esporadicamente de algum lugar no teto oculto em sombras. As gotas caem em uma grande poça no centro da bacia.

Descrição: A bacia é grande o suficiente para acomodar um homem, talvez com 1,8 metro de circunferência. Gravadas nas bordas da bacia estão algumas palavras em caspiano antigo (Decifrar Escrita contra CD 28) que dizem: "O Sopro de Morrow Purifica o Homem". A água gotejando nesta bacia vem de uma fonte subterrânea que corre pelas montanhas acima. Por sorte, a fonte seca periodicamente e,

nesses momentos, exploradores podem passar por esta sala sem serem incomodados. Para o azar dos PJs, este não é um desses momentos. As portas do lado oposto ao que eles entraram têm CD 36 para serem abertas. O arrombador notará que o chão na frente das portas parece levemente úmido, assim como as portas em si.

Uma investigação mais detalhada também revela uma grande rachadura que corre por todo o chão, e personagens que inspecionarem o teto com uma fonte de luz verão um painel de metal na pedra acima. Água reluz nas bordas deste painel, periodicamente pingando na bacia abaixo.

Truques & Armadilhas: Se a tranca nas portas for perturbada antes que a armadilha seja desarmada (CD 30), o painel no teto se abre e uma bandeja precariamente equilibrada contendo dois projéteis alquímicos é virada despejando os projéteis na bacia d'água. Estes projéteis quando misturados com água, produzem um efeito semelhante ao de uma magia *névoa mortal* (LRB I 239). A nuvem letal persistirá por duas rodadas antes que a pressão do ar faça com que ela saia pela rachadura no chão, para a sorte de quaisquer PJs feridos.

4. TERCEIRA ANTECÂMARA - O CÁLICE DE MORROW

Abrindo as grandes portas para entrar na próxima câmara, vocês são recebidos por uma grande torrente de água. Incontáveis litros se despejam da sala, ameaçando derrubar todos vocês. Cavalgando sobre a crista da onda estão dois cadáveres, estendendo os braços na direção de vocês com garras esqueléticas.

Descrição: Afora alguns murais esculpidos que mostram várias figuras importantes da Legião, esta sala molhada não tem nada de especial. Ela cheira bastante a podridão, contudo, já que dois corpos decompuseram-se nesta câmara selada. Uma inscrição na parede (CD 28) diz: "Bebei do Cálice de Morrow e Tende Vossa Sede Saciada para Todo Sempre". O Mestre pode fazer com que quaisquer personagens na frente do grupo ou próximos à porta façam testes de Força (CD 15) para permanecer de pé depois da enxurrada.

Uma inspeção desta sala revela buracos de drenagem nos cantos que levam a antigas bombas mecânicas que uma vez levaram a água até a bacia acima. A porta de saída desta câmara tem uma armadilha, mas esta não mais funciona. O dano considerável à tumba não permitiu que esta sala fosse drenada, e a água estagnada pelos últimos 125 anos fez com que as partes mecânicas da porta enferrujassem. Será difícil prosseguir, já que a ferrugem também trancou a fechadura. A porta tem dureza 8 e 120 PV.

Os cadáveres que vêm com o dilúvio são apenas isso, cadáveres. Eles não representam perigo para o grupo. Um parece ser humano, e o outro é um anão de um braço só. Eles eram Ambrosz Lesjk de Khador e Onar Delver de Rhul, companheiros de aventura há mais de 125 anos, em busca de tesouros perdidos. PJs que explorem a sala irão encontrar o braço perdido de Onar e, junto com ele, seu martelo mágico, *Mata-Rato*, um *martelo de guerra do trovão anti-vermes +3*. Embora o encantamento de *Mata-Rato* não ajudasse na verdade em matar ratos, ele servia bem o bastante a Onar. O personagem felizando que usar esta arma contra as aranhas da cripta conhecerá seu verdadeiro propósito.

Vale notar que não há mais corpos de aventureiros na tumba, já que ninguém chegou mais longe do que os pobres Ambrosz e Onar.

Truques & Armadilhas: A armadilha nesta sala foi arruinada como resultado do desastre mágico. Há uma imensa bacia de pedra virada de cabeça para baixo, agora vazia, no teto desta câmara. A bacia guardava água suficiente para preencher por completo a sala, afogando todos no interior.

5. QUARTA ANTECÂMARA - O OLHAR DE MORROW

O que mais chama a atenção nesta pequena sala é um olho esculpido na parede oposta a vocês. O olho é adornado com uma grande safira. Ele fica no centro de um grande par de portas duplas. O chão desta sala é coberto por cerca de meia polegada de água estagnada, provavelmente vinda da câmara anterior.

Descrição: A parede traseira desta sala é um baixo-relevo gigantesco do rosto de um velho. Ele é tão grande que os PJs precisam se afastar e estudá-lo por alguns momentos para conseguir olhar o todo. A feição mais óbvia é o olho mencionado acima. Além disso, dentro da pálpebra da figura está uma inscrição em caspiano antigo (CD 28): "Olhai no Olho de Morrow e Sede Julgado".

As paredes ao redor mostram todos os Ascendidos de Morrow conhecidos (veja a caixa "Os Ascendidos de Morrow") que existiam na época da criação desta tumba. Estes são mais do que meras gravações, já que contêm alguma magia divina e foram feitos com cores e detalhes incríveis. Inspeccionando-os, eles parecem tridimensionais e quase vivos!

Truques & Armadilhas: Toda a conversa de "olhar" é meramente um truque para fazer com que os intrusos fiquem parados por duas rodadas — basicamente, de 10 a 12 segundos — na placa de pressão no chão à frente das portas, enquanto a armadilha mecânica carrega. A armadilha será acionada no final de duas rodadas, a menos que seja

detectada e desarmada (Procurar e Operar Mecanismo contra CD 31). A armadilha gera uma imensa carga elétrica que se projeta através da gema até o ser vivo mais próximo. Ela tem os efeitos de uma magia *corrente de relâmpagos*, nível do conjurador 11 (LRB I 196). Depois que o relâmpago se dissipa, as portas (cuja fechadura não pode ser arrombada, mas que podem ser derrubadas) se abrem com um rangido alto.

6. O PORTAL DAS ALMAS

O salão acaba aqui, em uma porta colossal. Ela é trabalhada com uma imensidão de símbolos ancestrais, muitos dos quais são desconhecidos para vocês, embora o símbolo de Morrow seja proeminente. Também há uma cena abaixo do símbolo de Morrow que mostra soldados de armadura carregando seus companheiros caídos através de um arco, seguidos por clérigos de Morrow, erguendo as mãos em veneração.

Descrição: O Portal das Almas é uma imensa porta no final do Salão Perigoso. Ela é esculpida com o símbolo de Morrow sobre outro símbolo, que parece ser o da Legião. Na porta, escrito em caspiano antigo (CD 28): "Além do Portal das Almas Jaz a Companhia Eterna".

Esta é uma porta mística. A única maneira de atravessá-la é por meio do gigante a vapor e o imenso martelo de trabalhos em pedra, o Obediente. Sem estes itens ou seus equivalentes, o grupo terá um problema. A porta tem 40 centímetros de espessura, e é feita de pedra sólida. Ela é selada por virtude de sua construção, inúmeros longos dentes de ferro estão cravados na pedra grossa da porta e na largura inteira do perímetro da passagem. A porta tem dureza 8 e 240 PV. Além disso, por ser mágica, ela tem a habilidade de se regenerar completamente após sofrer qualquer dano, a menos que uma certa quantidade de dano seja infligida; a porta deve sofrer 50 PV de dano por contusão em um golpe, efetivamente destruindo o encantamento. Se os PJs estiverem usando o Obediente empunhado pelas mãos

Donzelas & Aranhas

As donzelas da tumba repousavam durante a maior parte do tempo na tumba, até que o aparelho do mago fez tudo estremecer, permitindo que as aranhas da cripta entrassem. A tumba era uma fonte de alimento abundante para as aranhas, mas seus movimentos por fim puseram a programação defensiva das donzelas em efeito. Agora, sempre que seus caminhos se cruzam, as donzelas atacam as aranhas. Os PJs depararam-se com um desses combates ocasionais.

Além desta donzela da tumba em particular, há uma chance em cada área numerada que uma ou mais donzelas da tumba sejam encontradas. Jogue 1d6 duas vezes separadas para cada área numerada. O primeiro dado determina a presença de uma donzela da tumba num resultado de 1 a 3. O segundo dado determina o que é encontrado:

- | | |
|-------|--|
| 1 a 2 | Uma donzela da tumba. |
| 3 a 4 | Duas donzelas da tumba. |
| 5 | Uma donzela da tumba combatendo 2d4 aranhas da cripta. |
| 6 | Duas donzelas da tumba combatendo 2d4 aranhas da cripta. |

metálicas de um gigante a vapor, não deve ser difícil reduzir a porta a destroços.

7. O SALÃO DE VIGILÂNCIA

Atravessando os destroços da porta, vocês se vêem no meio de ainda mais destroços. Ao final de uma dúzia de degraus, uma coluna partida está no seu caminho. Depois dela, o chão inesperadamente acaba; uma fissura se abre para a escuridão abaixo. Parece que o aparelho do mago lá fora causou mais do que apenas algumas rachaduras nas paredes e no chão de pedra. Parece que o resto da tumba desabou!

Descrição: Uma vez que os PJs passem pelo Portal das Almas, eles encontrarão danos extensos à Tumba, causados pela tentativa do mago de entrar. O dano que a Tumba sofreu criou uma enorme fenda ante o Salão de Vigilância, a localização original das donzelas da tumba, e os PJs agora se vêem frente a uma descida de 15 metros. Eles devem descer até este andar caído para continuar.

Na parte de cima, contudo, há uma alavanca com 1 metro de comprimento fixada ao chão. As engrenagens mekânicas estão enferrujadas, e é difícil puxar a alavanca (Força contra CD 20 para ativá-la). Dois PJs podem trabalhar juntos para puxar a alavanca. Uma vez que esta tenha sido ativada, ela abrirá todas as portas na Parte Superior da Tumba. Após sete dias, os dispositivos mekânicos irão se reajustar e as portas serão fechadas automaticamente.

Uma vez que os PJs estejam no chão (Parte Inferior da Tumba, área 7) e tenham tempo de investigar a área, eles descobrirão aranhas mortas e decompostas no chão do Salão. Elas obviamente foram mortas por alguém que não os PJs, mas quem... ou o que? Uma investigação mais profunda sob uma coluna caída revela um tipo de grande construto mekânico que parece vagamente humanóide mas que é, em sua maior parte, irreconhecível.

Inimigos: Quando o grupo desce — provavelmente por meio de cordas — eles notarão uma grande quantidade de teias logo antes que vários aracnídeos grandes e vagamente brilhantes pulem sobre eles! 2d6 aranhas da cripta fizeram seu lar aqui, suspendendo suas teias da borda da fissura que devastou o aposento.

8. O SALÃO DA VERDADE

Algo está se movendo na escuridão do salão à frente. Vocês percebem um ruído que parece ferro raspando contra pedra.

Descrição: Além do Salão de Vigilância, há um vasto salão repleto de teias. O chão tem uma inclinação um pouco íngreme. Enquanto os PJs estão descendo à próxima câmara,

perceberão de repente os sons abaixo: uma donzela da tumba que estava em patrulha está agora em combate com 2d6 aranhas da cripta. Cabe ao grupo decidir o que fazer nesta situação. De qualquer forma, o vencedor do combate irá voltar contra eles.

Inimigos: O grupo pode conseguir se esquivar desta cena, mas provavelmente a donzela da tumba irá dar cabo das aranhas da cripta e o grupo irá enfrentá-la depois.

9. A ANTECÂMARA DO GIGANTE DE GUERRA

Um conjunto de gigantes a vapor antiquados vigia em silêncio na escuridão desta câmara. Repousando em algum tipo de formação centenária, estas antigas máquinas de guerra estão ornamentadas com estandartes empoeirados, medalhas soldadas no metal e, em adornos ao longo de seus troncos imensos, está o cisne de Cygnar. Seis dos gigantes a vapor no canto direito estão caídos. Eles parecem ter despencado em um efeito dominó, descansando apoiados na parede e um no outro.

Descrição: Há muitos gigantes a vapor aqui. Eles foram construídos séculos atrás para o propósito expresso da guerra, e daí vem o nome "gigantes de guerra". Uma inspeção cuidadosa revelará que eles são um pouco mais rústicos do que aqueles que existem hoje em dia. Eles também são maiores, e são equipados com grandes anexos de "martelo & machado". PJs que entendam do assunto podem saber até mesmo que eles lembram os gigantes a vapor "mamutes" originais dos antigos tempos da Rebelião.

Além deste salão há câmaras protegidas por barricadas, que contêm veículos e combustível (9A). Não há portas para essas câmaras, simplesmente arcos de passagem. As salas estão cheias de uma miríade de suprimentos, desde barris de pedra selados com cera contendo água para combustível e carrinhos de ferro cheios de carvão, até dúzias de grandes pás, bobinas de correntes industriais, veículos com rodas para transportar os gigantes de guerra e outras ferramentas de manutenção.

Inimigos: Consulte a caixa intitulada "Donzelas & Aranhas" para quaisquer possíveis encontros.

10. O TESOURO DA LEGIÃO

Esta câmara está repleta de fileiras de carroças, algumas delas inclinadas e quebradas. Na parte da frente da câmara há uma vasta mesa escavada da própria superfície de pedra da sala, o símbolo da Legião esculpido em seu topo. Atrás da última fileira de carroças à sua direita alguma coisa metálica reflete a sua fonte de luz.

Descrição: Esta câmara contém o tesouro acumulado da Legião caída, proveniente de suas batalhas muitos séculos atrás. Quando a Legião foi sepultada aqui, os soldados sobreviventes depositaram este tesouro dentro da Tumba. Eles contaram o pagamento apropriado e colocaram-no dentro de bolsas de couro, e então guardaram as bolsas em baús e colocaram-nos em carroças. Sendo uma companhia de aluguel, o exército observou a tradição mercenária de sepultar seus companheiros caídos com o pagamento designado. Isso vem de uma velha superstição que dizia que, se um mercenário caído não fosse pago, o espírito inquieto iria assombrar os empregadores e trazer-lhes má sorte. Com toda certeza, esta idéia foi inventada pelos líderes mercenários da antiguidade, que queriam contar suas moedas antes da batalha e não depois.

Quando o aparelho do mago sacudi a Tumba, algumas das rodas das carroças se partiram sob seu peso e derramaram seu conteúdo no chão. Vários baús quebrados cobrem o chão no canto traseiro direito, assim como montes de moedas de ouro ancestrais e gemas brilhantes.

Inimigos: Consulte a caixa intitulada "Donzelas & Aranhas" para quaisquer possíveis encontros.

Tesouro: Os baús no Cofre da Legião contêm bolsas de couro, e cada bolsa contém 100 PO em moedas e gemas. Há 47.000 PO no total. Esta é uma quantidade considerável de dinheiro, que exigirá três carroças pesadas para ser retirada.

Consequências: Se os PJs decidirem estufar os bolsos de pilhagem – eles provavelmente não conseguirão retirar carroças cheias de moedas deste lugar – e desistir da missão, eles devem ficar à vontade para fazê-lo. Eles encontrarão Alexia Ciannor entrando na Tumba quando estiverem saindo. Caso ainda pretendam ir embora a despeito da presença dela, Alexia irá repreendê-los, mas irá deixá-los ir. Para ela, o grupo fez a maior parte do trabalho. Ela seguirá em frente, erguendo a Legião e liderando-a de volta a Corvis. O Mestre deve decidir quanto envolver os vis PJs no Ato 3 (se é que eles vão voltar a Corvis!).

II. O SALÃO FUNERÁRIO

A carcaça mekânica do lado de fora causou dano massivo a este salão colossal. Este deve ter sido o ponto central da onda de choque da máquina. O salão está coberto dos restos de mais de uma fileira de colunas, mas poucas destas estão ainda intactas. A área está atapetada com pilares caídos e uma enormidade de pedras estilhaçadas que some na escuridão, e todo o salão se inclina perigosamente para baixo. Além disso, boa parte das pedras e do teto está coberta por uma massa de teias de aranha grudadas.

Descrição: O Salão Funerário é uma câmara cilíndrica, e duas fendas cortam o salão de um lado a outro, literalmente

partindo-o em dois. Depois da primeira fenda, o salão despenca 1,5 metro para baixo, e a fenda em si tem 35 centímetros de largura (e sabe-se lá quanto de profundidade; qualquer coisa jogada na fenda está perdida para sempre).

Inimigos: Consulte a caixa intitulada "Donzelas & Aranhas" para quaisquer possíveis encontros.

Enquanto o grupo desce ao Salão Funerário, leia o seguinte:

Enquanto vocês descem cuidadosamente para o enorme salão, caminhando por entre os destroços e iluminando aqui e ali, vocês notam que todas as paredes desta câmara estão cobertas por um enorme afresco que mostra a queda da Legião, a marcha rumo à Tumba e o enterro subsequente.

A superfície recoberta de pedregulhos se inclina para baixo, contudo, e vocês notam a razão disso: fissuras se estendem por toda a largura do salão. A primeira fenda é possível de ser atravessada, fazendo a câmara despençar pouco mais que 1,5 metro. Uma segunda fenda, a 21 metros de vocês, faz a maior parte da parte de trás do salão despençar para a escuridão absoluta.

Descrição: A segunda fenda no Salão Funerário é uma queda de 6 metros, e o salão do outro lado está em um tal ângulo que os PJs que se aventurarem por lá devem ser bem-sucedidos em testes de Destreza (CD 20) ou escorregar e cair até o canto oposto, arriscando sofrer dano por queda ou ataques surpresa de quaisquer aranhas da cripta nas teias por aqui, dependendo da vontade do Mestre.

Inimigos: Há 2d4+2 aranhas da cripta na área traseira afundada do Salão Funerário principal.

IIA, B & D. CRIPTAS I, II & IV

Leia a seguinte descrição para qualquer uma das áreas 11A, 11B ou 11D, dependendo de qual delas os PJs decidirem entrar primeiro.

Vocês não podem evitar o sentimento de decepção. Com toda Corvis dependendo de vocês, isto certamente não era o que vocês esperavam encontrar. A grande catacumba contém, sem dúvida, mil esquifes de granito, mas os soldados sobre eles estão destroçados – carcaças estilhaçadas e secas, alguns deles caíram de seus leitos de pedra, muitos envolvidos total ou parcialmente por uma mortalha de teias. Parece que a Legião das Almas Perdidas está arruinada além de qualquer salvação.

Descrição: Dentro de cada uma dessas câmaras destruídas, 1.200 carcaças ressequidas estão espalhadas em

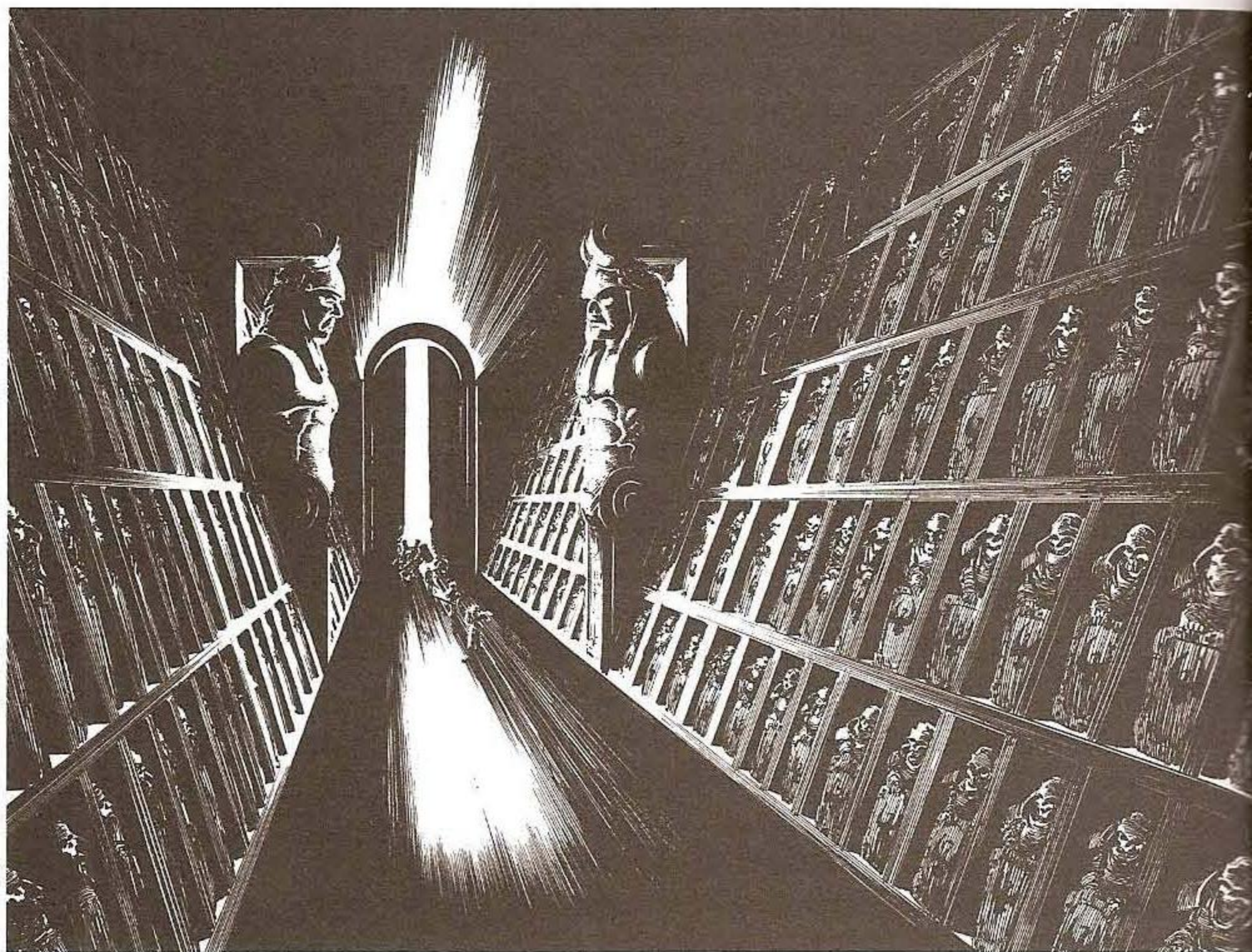
posições desleigantes no chão ou penduradas de esquifes inclinados ou virados. O equipamento dos soldados mortos pode ainda ser recuperado, mas nada parece digno de nota. Nenhum dos soldados jamais andará de novo, e muitos deles estão em pedaços. O Mestre pode considerar conceder um bônus em XP para qualquer clérigo de Morrow que se sinta tocado o suficiente para fazer algum tipo de ritual de re-consagração para os soldados profanados.

A única coisa digna de nota é uma vasta placa de pedra na Cripta I (11A) que caiu de cima da porta e jaz na poeira do chão. A placa traz a seguinte inscrição em caspiano antigo (CD 28): COMPANHIA DA FÊNIX, DIVISÃO IV. Ao pé de cada esquife há uma placa de pedra inscrita (veja 11C para mais detalhes).

Inimigos: Teias de aranhas da cripta estão por toda parte nestas salas. De fato, o teto está oculto por uma extensão de teias e escuridão, e esta sala contém 2d8+2 aranhas da cripta. Algumas espereitam por entre os esquifes e nas teias acima, mas outras estão no lado de trás da câmara, agachadas sobre os cadáveres, sugando o que resta da preciosa medula de seus ossos quebrados. Caso os PJs penetrem alguns metros nas câmaras, eles poderão até mesmo ouvir o som das aranhas refestelando-se, e dos ossos quebrando.

IIC. CRIPTA III

Depois que vocês conseguem abrir a pesada porta de pedra, encontram uma visão bem-vinda. Esta catacumba não foi tocada pelas desprezíveis aranhas, está livre de sua presença e de suas malditas teias. A catacumba está repleta de esquifes ornamentados, e a maioria está ocupada por um soldado que repousa. O dano que a Tumba sofreu fez com que mais de uma centena deles caísse ao chão, mas, em sua maior parte, os membros da Legião que se encontram aqui estão intactos.



Descrição: A porta para esta sala permanece em seu lugar nas dobradiças. Do lado de dentro, doze centenas de corpos ancestrais jazem em esquifes de pedra. Todos eles trajam armaduras de qualidade e agarram suas variadas armas sobre os peitos. A placa acima da porta diz, em caspiano antigo (CD 28): COMPANHIA DO LOBO DE FERRO, DIVISÃO XIV. Cada um dos esquifes que abriga um soldado tem uma placa de pedra ao seu pé, inscrita com o nome e posto do soldado e, em alguns casos, comentários adicionais.

Tarl Gundek, Sargento – "O Melhor dos Homens"; Magden "Arroto da Lâmina" Fellimir, Soldado; Valice Sundrake, Soldado; Ganeth Vreeson, Capitão – "Como um Pai para Nós"; Harridian Balincourt, Cirurgião – "Sem Ele Estaríamos Todos Aqui".

Despertando os Mortos

Momento: Em algum ponto depois que o grupo tenha entrado no Salão Funerário, Alexia Ciannor aparecerá. Ela pode ou não estar com a Fogo das Bruxas, dependendo do que os PJs optaram por fazer com a arma.

Propósito: Alexia virá ao Salão Funerário e usará a Fogo das Bruxas para despertar a Legião das Almas Perdidas.

Enquanto vocês estão parados aqui, refletindo sobre a expedição até este ponto, notam uma presença súbita. Virando-se, vocês vêem Alexia Ciannor caminhando para fora da escuridão, rumo a vocês. Ela afeta um sorriso e diz, "Eu não acredito

que vocês realmente chegaram até aqui. Vocês realmente vivem me impressionando."

Descrição: Como prometera, Alexia chegou para pôr em prática o plano concebido por ela e seu tio. Caso ela não tenha a Fogo das Bruxas e a lâmina esteja com um dos PJs, Alexia mais uma vez explicará que apenas ela pode usá-la para erguer os soldados caídos. Se os PJs concordarem e entregarem a Fogo das Bruxas, Alexia pedirá então aos PJs para que a levem até a catacumba intacta, onde os soldados não foram perturbados pelas aranhas da cripta. Ela mostrará remorso pelos soldados perdidos, explicando que seus corpos estão além de qualquer coisa que ela possa fazer por eles. No momento certo, leia o seguinte:

Agarrando o cabo da espada, Alexia saca a lâmina negra e deixa a bainha cair ao chão. Com ambas as mãos, a jovem bruxa ergue a Fogo das Bruxas acima de sua cabeça e fecha os olhos. Imediatamente, a espada começa a chiar com força necromântica, e fios de relâmpagos pálidos e amarelos crepitam por toda a sua extensão. Os lábios de Alexia se movem em uma conjuração silenciosa. De súbito, ela joga a cabeça para trás e seus cabelos negros dançam com cascatas de energia. De fato, vocês sentem seus próprios cabelos ficarem em pé; olhando para seus braços, ou para as cabeças de seus companheiros, vêem o mesmo efeito. O próprio ar parece se eriçar ao seu redor. Em um instante, os relâmpagos desaparecem... e então... a Legião se move. Primeiro, uma perna estremece... então o braço de outro soldado se estica, uma mão esquelética agarrando o ar... e dentro de momentos, alguns estão sentados, e outros de pé.

Alexia baixa a Fogo das Bruxas, os relâmpagos que dançavam pela lâmina agora uma mera faísca.

Ante vocês, a Legião das Almas Perdidas – as órbitas agora iluminadas como chamas verdes gêmeas – está em posição de sentido.

Descrição: Depois de se erguerem, os 1.200 legionários mortos-vivos (Apêndice A) ficam em posição de sentido, esperando por suas ordens. Eles estão conectados à Fogo das Bruxas, e Alexia precisará usar o poder da lâmina para guiá-los. O primeiro desejo deles é receber seu salário do depósito do tesouro, coletando ganhos anteriores antes de marchar para fora da Tumba. Os PJs devem levá-los ao cofre para isso, e devem entregar o pagamento. O Mestre pode fazer com que Alexia sugira isto se os PJs não se derem conta.

Depois de coletar seu pagamento, os soldados que comandam os gigantes a vapor – chamados de oficiais do vapor – começam a abastecer e acionar os antigos gigantes de guerra, e conseguem fazer com que uma dúzia deles funcione. Outros soldados começam a fixar correntes aos gigantes de

guerra operacionais para retirá-los do Salão de Vigilância (7) caído. Os oficiais parecem dar ordens silenciosas, e a evacuação da Tumba, embora demorada (especialmente por causa da retirada dos gigantes de guerra e seus equipamentos), será ordenada e precisa. Na verdade, uma vez que comecem, os legionários cumprem seus deveres sem questionar e a passo acelerado, como é o costume dos soldados. Logo, os PJs devem estar saindo da Tumba acompanhados pela Legião das Almas Perdidas.

Finalizando: A Marcha de Volta a Corvis

Momento: Uma vez que a Legião tenha sido erguida, irá seguir os PJs de volta a Corvis.

Propósito: Salvar o Reino... o de sempre.

Depois que o exército tiver dado conta dos assuntos na tumba, irá entrar em formação no desfiladeiro do lado de fora. Os oficiais do vapor recrutarão um contingente de "puxadores" para carregar os gigantes de guerra e seus transportes de ferro, uma dúzia de legionários incansáveis em cada vagão, carregando dois gigantes de guerra e uma dúzia de barris de combustível cada. Há seis vagões com gigantes de guerra, assim como uma dúzia de carroças cheias de carvão. O resto da Legião irá se organizar em divisões de cem soldados, cada uma com um oficial e um porta-estandarte à frente. A companhia assim organizada aguarda ordens dos PJs e de Alexia, que reconhecem como seus generais.

Durante a marcha para sair da Desolação e através da Passagem da Presa de Javali, os filhos do porco não estarão à vista. Eles podem ser algo estúpidos, mas não são estúpidos o bastante para mexer com uma companhia de guerra em marcha. Se o Mestre quiser, Seth pode também surgir em algum ponto e acompanhá-los. Esta pode ser a única oportunidade que ele vai ter de dar o fora das montanhas! Os soldados utilizarão a velha estrada esquecida na base da passagem. Ela está coberta de mato, mas os soldados usarão suas lâminas onde for preciso para abrir caminho por entre a folhagem. A marcha de volta a Corvis dura quatro dias.



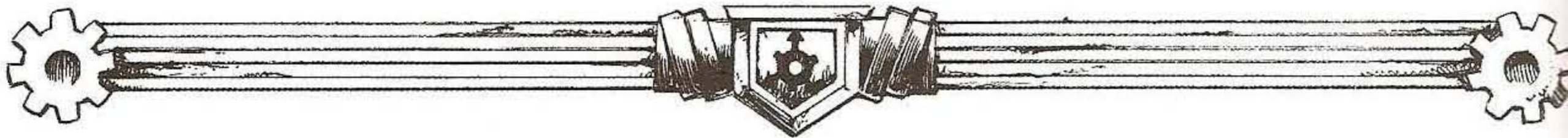
Todos nós fomos malignos neste mundo, mas a Sua misericórdia permanece. Isto é mais complexo do que você imagina, mas ninguém está além da redenção aos olhos do Nobre Gêmeo.

—General Kentigern Bannock, Cavaleiros Reais de Cygnar



Ato III

Onde o destino do Reino é decidido.



A esta altura, os PJs devem estar se sentindo bastante bem. Alexia parece estar do lado deles, e eles têm um grande exército com o qual podem combater o controle de Raelthorne sobre Corvis. Mas ainda há muito trabalho a ser feito!

Resumo do Ato: Este Ato manterá o grupo sob tensão. Os 10.000 skorne estão prestes a entrar em Corvis e selar a cidade, em preparação para a chegada de uma força de invasão a Cygnar. Os 1.200 soldados da Legião das Almas Perdidas estarão chegando mais ou menos ao mesmo tempo, e os dois exércitos irão colidir, com o grupo no meio.

Antes que a Legião entre em Corvis, os PJs devem capturar o Portão Norte, para que os canhões controlados pelo inimigo sejam neutralizados. Depois disso, eles devem também tomar alguns postos de vigilância dentro da cidade, para ocultar mais os movimentos da Legião. A seguir, os PJs terão de desabilitar alguns poderosos canhões de defesa do rio que o inimigo pode virar contra a Legião. A esta altura, os skorne estarão se movendo para enfrentar a Legião das Almas Perdidas, e o grupo será envolvido na peleja — combatendo uma gigantesca besta de guerra skorne, e Vinter Raelthorne em pessoa. Quando a batalha contra os inimigos esfriar, Alexia e Vahn Oberen irão se enfrentar, e os PJs terão de tomar algumas decisões críticas que afetarão os destinos de milhares de pessoas. E, como se tudo isso não fosse suficiente, os PJs ainda precisarão lidar com o Prefeito Borloch também...

Todas essas tarefas são importantes, mas, dependendo de como a aventura estiver correndo, o Mestre pode fazer alguns desses episódios mais movimentados que outros, ou até mesmo trocar os momentos e locais de alguns eventos. As tarefas mais cruciais são: levar a Legião a Corvis antes que os skorne se estabeleçam na cidade, e então lutar contra os skorne. O resto dos eventos do Ato 3 pode ser modificado para atender as necessidades do Mestre.

Encontro: O Capitão Helstrom

Momento: Este deve ser o primeiro encontro determinado pelo enredo do Ato 3, embora um grupo esperto possa querer discutir o assunto da defesa da cidade antes de partirem no Ato 2. Nesse caso, o Mestre deve omitir este encontro e arranjar uma conversa com Helstrom mais cedo na aventura.

Propósito: Antes que os PJs possam liderar a Legião à batalha, deverão levá-la até a cidade em segurança. Sua primeira tarefa deve ser capturar o Portão Norte e desabilitar suas defesas. O Capitão Helstrom avisará os PJs disso enquanto eles se aproximam de Corvis.

Algumas horas antes que os PJs cheguem a Corvis, o Capitão Helstrom irá encontrá-los e aconselhá-los sobre sua próxima tarefa. De preferência, a operação para tomar o Portão Norte deve ocorrer à noite, e Helstrom aconselhará os PJs a atrasarem o seu avanço, caso isso seja necessário.

Se os PJs forem muito atentos, já podem ter considerado as defesas da cidade e como passar por elas. Caso tentem falar com o Capitão Helstrom sobre o assunto mais cedo na aventura, ele irá oferecer qualquer ajuda que puder. É até mesmo possível que os PJs arranjem uma passagem em segurança pelo portão antes de partir para apanhar a Legião — talvez eles combinem para que os legalistas de Helstrom ataquem em um momento pré-determinado. Eles podem até mesmo conseguir encantar figuras-chave nas defesas do portão antes de chegar. Dependendo do que os PJs fizerem, o encontro seguinte poderá ter de ser modificado.

A medida que vocês marcham em frente, vocês anotam uma pequena quantidade de poeira se erguendo na estrada à frente. Após um momento, vocês podem ver um cavaleiro solitário, galopando na sua direção à toda velocidade.

A Trilogia do Fogo das Bruxas

Assumindo que os PJs permitam que o cavaleiro se aproxime, ele logo revelará ser o Capitão Helstrom. Se os PJs tentarem espantar o cavaleiro ou atacá-lo, o Capitão tentará se identificar como puder. Uma vez que Helstrom tiver se juntado ao grupo, ele irá avisá-los sobre o perigo que lhes espera em Corvis.

O Capitão Helstrom olha em volta, atordoado com a visão da Legião. "Pelos deuses," ele exclama, "eu espero que vocês tenham feito a coisa certa." Ele se volta para vocês e continua. "Estas... tropas não serão de utilidade alguma se forem derrubadas antes que possam enfrentar as forças de Raelthorne. Os portões da cidade estão agora bem guardados, e o canhão nas muralhas poderia destruir um exército antes que ele pudesse entrar na cidade. Nós precisaremos mandar um grupo avançado para tomar o Portão Norte.

Aqui há uma seção de perguntas e respostas para ajudar a administrar a conversa dos PJs com Helstrom. Este é um evento importante, já que dá o tom das tarefas dos PJs no Ato 3. Durante esta cena, seria útil ter o mapa de Corvis de AMLN 9 à mão (se você não tiver AMLN, pode baixar um mapa em www.jamborpg.com.br).

P: Como são as defesas dos portões?

R: Cada portão tem pelo menos seis armas pesadas que vigiam a estrada.

P: Quantos homens podemos esperar no Portão Norte?

R: Acredito que o contingente seja de apenas cerca de uma dúzia a qualquer hora.

P: Por que tão poucos homens?

R: Raelthorne é confiante demais. Ele sabe que nenhuma força de Cygnar poderá chegar até ele por semanas ainda, e está plantando mentiras para atrasar e confundir os defensores de Cygnar. Seus homens estão começando a praticar com o canhão, mas, por sorte, a cidade ainda não está bem defendida.

P: Como podemos tomar o portão?

R: Logo no interior das muralhas do Portão Norte há uma guarita. Se vocês puderem entrar nela, poderão então penetrar nos espaços dentro da muralha e depois no parapeito.

P: Que tipo de defesas têm os guardas do portão?

R: Cada homem está bem armado e protegido, embora eles não sejam de elite. A maioria é de canhoneiros, não soldados de linha de frente. A coisa mais perigosa é o seu morteiro-sinalizador. Se houver problemas no portão, os guardas são instruídos a correr para o telhado e lançar um sinalizador vermelho. Não deixem que eles lancem o sinal sob circunstância alguma! Se o fizerem, os homens de Raelthorne irão reforçar o portão rapidamente e nós estaremos seriamente encrencados.

P: Você tem algum homem leal no Portão Norte?

R: Tenho um homem lá dentro. Ele é um tenente da Guarda chamado Mudd. Ele estará em um bar chamado "O Porco Bailarino" até que pegue seu turno à meia-noite. (Helstrom dará aos PJs um anel de prata a esta altura). Eu disse a ele para que ajudasse qualquer um que viesse a ele com isto. Talvez ele possa lhes colocar dentro da guarita.



Capitão Helstrom

Grupos de Batedores

O Capitão Helstrom tem sido um excelente agente infiltrado até agora, mas ele não conhece todos os planos de Raelthorne. Na verdade há um punhado de batedores percorrendo as terras ao redor de Corvis, e é possível que os PJs encontrem alguns. A qualquer momento durante a marcha de volta a Corvis, os PJs podem ter um encontro com um grupo humano ou skorne, segundo a escolha do Mestre. Qualquer encontro desse gênero deve ser construído para gerar tensão; não se pode permitir que os batedores escapem e reportem a presença da Legião.

É até mesmo possível que batedores humanos estejam disfarçados, fingindo-se de plebeus ou outros viajantes. Os PJs devem ter a sensação de que não podem confiar em ninguém; mencione que, apesar da confiança de Helstrom, qualquer um pode ser um espião. Os PJs terão então de tomar algumas decisões difíceis sobre como lidar com as pessoas que encontrarem.

Qualquer civil que veja o exército está provavelmente fugindo de Corvis, e é improvável que volte à cidade para dizer que a assombrosa Legião morta-viva está marchando. Mesmo assim, há várias oportunidades para o Mestre deixar as coisas mais difíceis para o grupo, se quiser.

P: O Portão Norte estará aberto?

R: Até agora, os portões têm estado abertos o tempo inteiro. Raelthorne provavelmente começará a fechá-los ao pôr do sol logo, mas a cidade está inquieta, e fechar os portões certamente causaria mais agitação... e ele acha que ainda tem semanas antes que qualquer inimigo possa se aproximar. O Forte Falk é o posto avançado cygnarano mais próximo, e eles devem estar começando a marchar em nossa direção apenas agora.

P: Quanto tempo nós temos?

R: Apenas algumas horas. Eu acredito que os skorne já estejam em marcha para Corvis. É imperativo que a sua Legião entre na cidade antes que os skorne possam tomá-la.

P: Quando nós entrarmos na cidade, o que fazemos?

R: Vão rumo ao Portão Leste, pois é por lá que os skorne estarão entrando na cidade. Contudo, não tomem o caminho mais direto através do bairro industrial – a Ponte Norte é estreita demais lá, e apenas dois ou três de vocês poderiam andar lado a lado. Se houver qualquer inimigo por perto, poderia pegá-los facilmente. Não, quando vocês entrarem na cidade, rumem para sul, através do bairro dos ferreiros, e cruzem a Ponte Oeste perto do tribunal... então vão para leste e cruzem a Ponte Sul. O Portão Leste estará bem à frente de vocês.

P: Devemos ficar preocupados com a Ponte Norte? Ela pode ser usada para nos flanquear?

R: A Ponte Norte é antiga e muito estreita. O inimigo não poderá mover seu exército inteiro com eficiência por ela, assim como vocês também não – mas se ela não for defendida, alguns skorne certamente vão passar por ela para incomodá-los.

P: Isso parece um grande "SIM". O que podemos fazer?

R: Achem um modo de guardar a ponte... ou destruí-la. Se vocês puderem forçar o inimigo a usar a Ponte Sul, eles serão muito mais fáceis de serem contidos.

P: E o que você estará fazendo, Capitão?

R: Eu estarei fazendo o máximo para enganar o inimigo e fazê-los pensar que nada está acontecendo, e coletando inteligência de um punhado de homens que eu ainda tenho em posições de poder. Eu ouvi que Borloch está armando alguma coisa, mas preciso descobrir mais.

Uma vez que os PJs estejam a par de tudo, Helstrom irá partir com um último aviso.

Raelthorne o Velho não tem mandado grupos de batedores pelo que eu saiba, mas tenham cuidado. Se qualquer um dos homens dele vir a sua Legião antes que vocês possam chegar à cidade, será duro para vocês." Com isto, o Capitão galopa de volta para a estrada rumo a Corvis.

Quando Helstrom tiver ido embora, os PJs precisarão planejar seu ataque ao Portão Norte. PJs que tenham trabalhado como guardas terão uma idéia básica da sua planta, mas o grupo provavelmente terá mais sucesso localizando o homem do Capitão Helstrom, o Tenente Mudd.

O grupo também precisará coordenar a chegada da Legião com Alexia. Se os PJs forem incapazes de chegar a uma decisão, ela irá sugerir que eles tenham simplesmente uma vantagem de duas horas. Lembre-se, Alexia não irá junto com os PJs. Ela precisa ficar com a Fogo das Bruxas para manter a Legião de pé.

Cena: Kaboom!

Momento: Esta cena deve ser descrita enquanto os PJs se aproximam das muralhas da cidade.

Propósito: Essa é só por diversão, e para prenunciar os tiros de canhão que os PJs testemunharão depois.

Enquanto os PJs se aproximam de Corvis, verão os defensores do Portão Norte praticando um pouco de tiro ao alvo. Isto é apenas para criar "clima" e prenunciar os eventos do futuro – os PJs não estão em perigo a menos que tratem isto como um ataque e façam alguma coisa idiota.

Com as muralhas da cidade de Corvis agora visíveis a pouco menos de meio quilômetro de distância, vocês são surpreendidos por um som como um trovão atravessando a terra. Uma golfada de fumaça flutua da muralha sobre o Portão Norte, e então vocês vêem uma explosão a mais ou menos 200 metros da sua posição. Um clarão de fogo ilumina a ruína de uma casa de fazenda, agora destrocada por uma bala de canhão.

Um instante depois outro canhão grita. Invisível para vocês, uma bala ruge, e a casa se desvanece em uma nuvem ainda maior de fumaça e destroços. Ainda que o impacto tenha sido longe de vocês, isto é aterrorizante, e o estrondo penetra em seus ossos.

Alguns momentos de paz se seguem, mas os canhões de Corvis disparam novamente. Desta vez, os canhoneiros escolheram outro tipo de bala. Há um clarão cegante no ar. Um som crepitante, e, de repente, os campos úmidos à frente da casa de

Vahn Oberen



fazenda são engolfados em chamas. Os canhoneiros logo recarregam e ajustam sua mira, e o próximo tiro detona em cheio nas fundações fumegantes da casa. Uma chuva de fogo logo consome os restos da construção, e então se apaga.

Os tiros distantes, que continuam por mais alguns minutos, podem assustar as montarias dos PJs. Um teste de Adestrar Animais contra CD 12 será necessário para manter o controle de qualquer cavalo não acostumado com combate.

Os defensores do portão estão, na verdade, mostrando o funcionamento do canhão para alguns skorne que vieram à cidade planejar a ocupação iminente. Os skorne são curiosos sobre a tecnologia humana, embora tenham suas próprias armas semelhantes, que utilizam a energia de suas próprias magias negras. Quando os PJs tentarem tomar a posição defensiva do Portão Norte, encontrarão em combate alguns dos observadores skorne.

Tarefa: Capturar o Portão Norte

Momento: Os PJs devem cumprir esta tarefa antes que a Legião esteja à vista das muralhas da cidade.

Propósito: Se o Portão Norte não estiver seguro, os canhoneiros farão chover fogo sobre a Legião enquanto ela se aproxima, e não haverá legionários restantes suficientes para derrotar os skorne.

Uma vez que os PJs tenham voltado a Corvis, precisarão passar pelos guardas do portão novamente. Como sempre, os guardas estão entediados e não atentos por completo, logo, PJs espertos poderão transportar seu equipamento de volta à cidade de maneira furtiva e descomplicada. Dependendo dos eventos anteriores, é possível que alguns dos PJs sejam conhecidos pelas autoridades por reputação e descrição. Isso

tornará a passagem pelos portões muito mais difícil. Se os PJs estiverem sob suspeita, serão levados a uma área reservada para interrogatório; esta é uma oportunidade para um breve combate pela liberdade. Se uma briga começar bem nos portões, a situação será muito mais séria, e novos guardas e inquisidores aparecerão dentro de minutos. Cada portão da cidade é guardado também por um gigante a vapor básico (Apêndice A), forçado ao serviço militar. Estes gigantes a vapor estão acionados somente cerca de 25% do tempo — carvão não é de graça, sabia?

Se os PJs quiserem encontrar Mudd, o homem de Helstrom, o Porco Bailarino fica a apenas alguns minutos do Portão Norte. Os PJs podem ter de perguntar a alguns habitantes locais para encontrar a taverna, mas qualquer um que seja bem-sucedido em um teste de Conhecimento (local) contra CD 14 poderá encontrá-la em cinco minutos. O interior do Porco Bailarino é uma cena típica — pessoas de todos os tipos festejam sentadas em mesas redondas ou no balcão, trocando histórias e bebendo cerveja. Mudd está aqui, sentado sozinho em uma mesa, vestindo seu uniforme. Helstrom descreveu os PJs a Mudd (mais ou menos), então ele estará à procura de um grupo semelhante. O anel de prata de Helstrom irá assegurá-lo de que os PJs estão sendo honestos.

Os outros fregueses se mantêm longe de Mudd, já que os guardas são temidos e odiados hoje em dia. Os PJs também receberão olhares feios por estarem falando com um guarda.

Se os PJs e o Tenente Mudd se juntarem, poderão planejar um ataque aos defensores do Portão Norte. Mudd sabe tudo sobre a planta e a guarnição da área dos portões, e desenhara mapas caso isso seja pedido. Ele também está disposto a ajudar os PJs a entrar; por exemplo, ele pode levá-los como "prisioneiros". Ele também poderia chamar os guardas que estão do lado de fora da guarita, permitindo que os PJs entrem sem serem perturbados. O Tenente Mudd sugerirá

tudo isso apenas como último recurso, se os PJs estiverem "travados" ou se tecerem planos verdadeiramente suicidas.

Enquanto os PJs e o Tenente Mudd conspiram, o Mestre pode animar as coisas fazendo com que uma dupla de inquisidores entre na taverna. Estes homens conhecerão Mudd, já que trabalham na mesma parte da cidade. Caso os PJs estejam se sentindo confortáveis demais em Corvis, esta seria uma ótima maneira de deixá-los tensos...

O Ataque ao Portão Norte

A guarita do Portão Norte é ligada à muralha interna da cidade, a cerca de 50 metros do Portão Norte. Ela possui apenas alguns aposentos, mas está conectada às passagens e câmaras dentro da própria muralha. É aqui que pode ser encontrada a maioria dos defensores.

Uma vez que o portão esteja capturado e a Legião tenha entrado na cidade, Alexia irá liderá-los rumo ao Portão Leste, pois essa é a direção do exército skorne. Ela planeja levar a Legião diretamente de encontro ao inimigo e procurar Oberen. Na verdade, o embate não vai acontecer do lado de fora do Portão Leste, mas no coração da cidade; os skorne já estão se movendo, e os dois exércitos irão se chocar sobre a gigantesca Ponte Sul do Rio Negro.

A Guarita

Dois guardas estão sempre postados do lado de fora da porta da guarita. Passar por eles será a primeira tarefa dos PJs. Normalmente há de 1 a 4 pessoas nas ruas aqui, mas, à noite, haverá 1 minuto em cada 10 em que não haverá transeuntes à vista. Os PJs podem usar este tempo para subjugar os guardas, ou podem tecer um plano com o Tenente Mudd, se o tiverem procurado.

Este posto é usado quase que exclusivamente para a defesa do Portão Norte, e não é comum que oficiais tragam prisioneiros para cá. É algo que acontece às vezes, quando um guarda precisa de um local reservado para pressionar um suspeito, mas os homens têm ordens de usar outros postos sempre que possível. Assuma que uma média de um guarda por hora visitará este lugar por várias razões (e o Tenente Mudd saberá disso). Se os PJs limparem o lugar todo, precisarão lidar com estes visitantes, que soarão o alarme se virem rastros de sangue ou outros sinais óbvios de problemas.

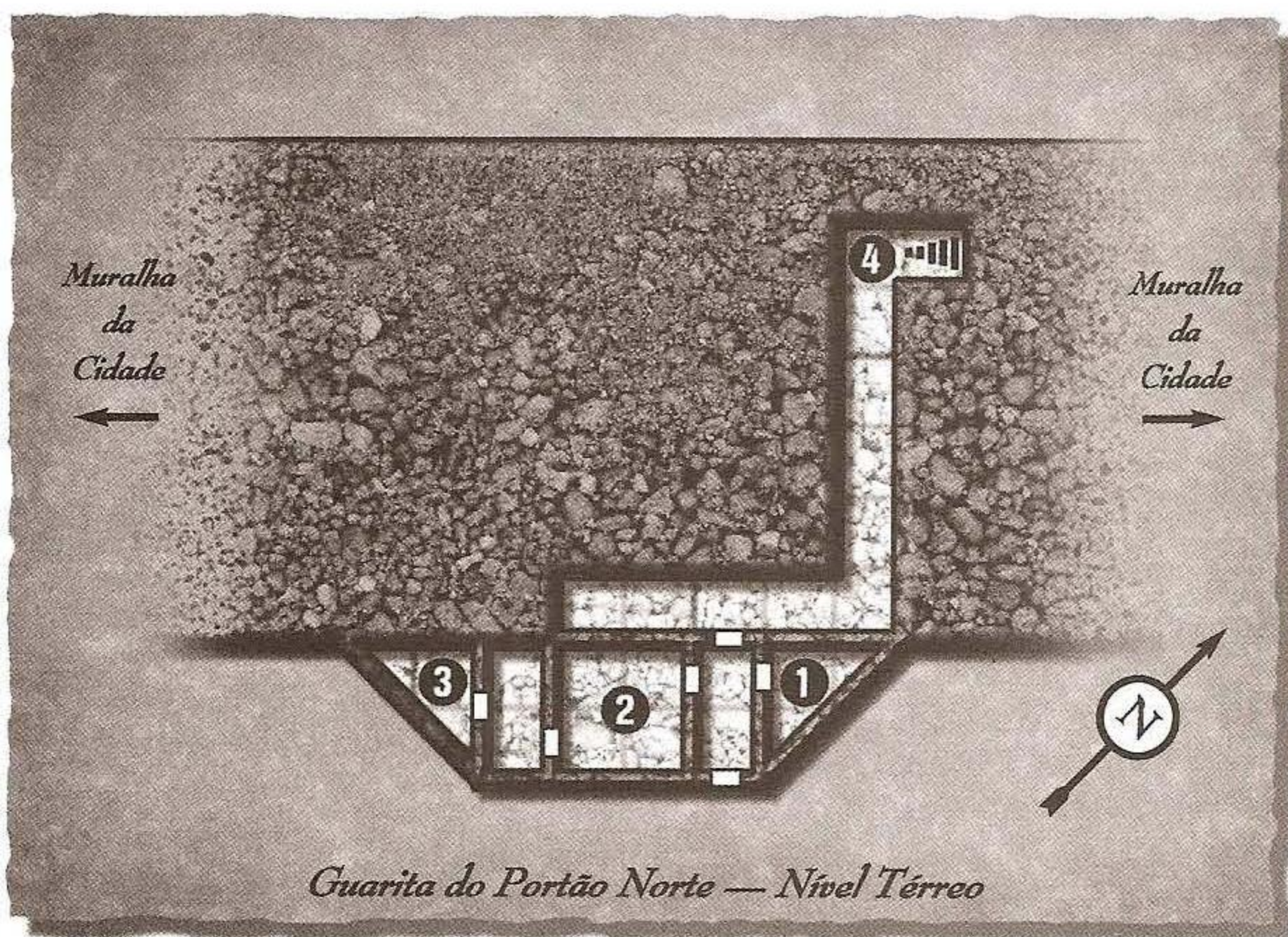
I. O ESCRITÓRIO DO INQUISIDOR

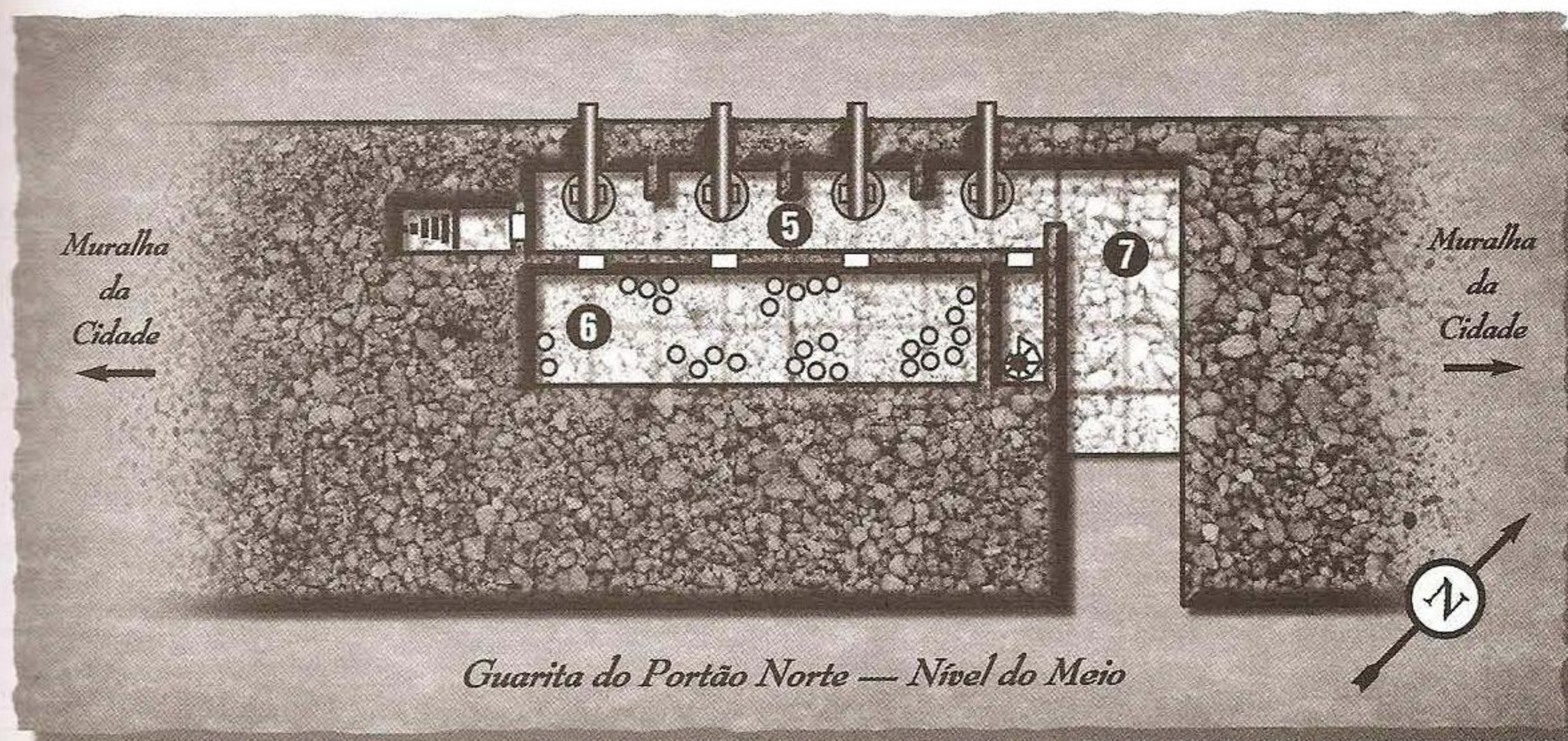
Uma enorme escrivaninha preenche o canto mais afastado deste escritório claustrofóbico. Um homem robusto vestindo armadura pesada senta à mesa, pena na mão e uma pilha de papéis à sua frente. "Eu disse que não deveria ser... incomodado", ele diz, erguendo o olhar até vocês.

Descrição: Este escritório de canto é onde o comandante deste posto preenche papéis e resolve burocracias. Atualmente, é ocupado por um dos inquisidores de Raelthorne, que deveria estar supervisionando a segurança do Portão Norte. Dependendo de quanto barulho os PJs fizerem ao entrar na guarita, o inquisidor estará preenchendo papéis quando os PJs entrarem no escritório, ou irá ouvi-los lutando com os guardas e virá ver o que está acontecendo. Ele pode até mesmo ser atraído para fora de seu escritório pelo Tenente Mudd; os PJs podem fazer inúmeras coisas nesta situação, então o Mestre pode precisar alterar as descrições escritas nesta parte da aventura.

Inimigos: O Supervisor Hrothar, Gue5, é o comandante do posto. Quando ele perceber que os PJs estão aqui para causar problemas, começará a gritar para que mais guardas venham ajudá-lo. Ele também gritará alguma coisa sobre "lançar o sinalizador".

Consequências: Se os PJs não puderem silenciar Hrothar, os guardas na sala de trabalho (área 2) irão ouvi-lo e virão correndo. Um deles correrá em direção às escadas. Caso consiga chegar ao segundo andar, ele irá alertar os canhoneiros e continuará correndo até o morteiro-sinalizador no terceiro andar. Se ele lançar um sinalizador vermelho, dúzias de inimigos começarão a chegar. Veja o sinalizador na área 8 para mais detalhes.





Tesouro: Há duas coisas úteis nesta sala. No meio dos papéis na escrivaninha, há um documento listando as localizações de duas torres de vigilância dos inquisidores em Corvis Norte. O papel inclui um mapa rústico e as seguintes palavras: "Pittman" e "Capitania dos Portos nº 6". Para maior segurança, os pontos de vigilância devem provavelmente ser silenciados. Caso contrário, as consequências são imprevisíveis.

No bolso do Supervisor Hrothar está outro pedaço de papel. Nele, estão escritas quatro linhas crípticas: "Alarme: 1 vermelhos. Ataque: 2 vermelhos. Tudo limpo: 2 verdes. Chamar o comandante: 2 amarelos." Estes são os códigos para o sinalizador no teto, na área 8.

2. SALA DE TRABALHO

Vários homens trajando uniformes da Guarda estão sentados nesta sala, jogando cartas e conversando à luz de uma lanterna.

Descrição: Estes homens estão matando tempo, do mesmo modo que muitos seguranças por todo o multiverso. Se a televisão já tivesse sido inventada, eles estariam assistindo.

Inimigos: Há quatro guardas. Cada um é um Com3. Dois são extremamente leais ao novo regime, e dois não o são, e estão fingindo para evitar que eles ou suas famílias sejam mortos. O comportamento exato dos dois legalistas fica a cargo do Mestre: se eles tiverem uma chance de apunhalar os guardas traidores pelas costas, poderão fazer uso dela. Por outro lado, eles atacarão os PJs se parecer necessário para manter sua fachada.

Consequências: Se um guarda conseguir escapar, correrá para o terraço como descrito na área 1.

Tesouro: Cada guarda possui uma chave que abre a cela na área 3.

3. CELA

Uma porta feita de barras de ferro indica que esta sala sem janelas deve ser uma cela. Dentro da câmara não há nada a não ser um monte de palha úmida e um penico.

Descrição: A cela está vazia. Não há nada interessante aqui.

Mantendo o Desafio

Boa parte d'A Trilogia do Fogo das Bruxas se passa na cidade de Corvis, e os PJs continuam encontrando guardas corruptos e os inquisidores de Raelthorne. Já que os PJs continuam ganhando experiência (e poder de fogo) ao longo do jogo, o Mestre precisa tomar algumas medidas para manter as coisas desafiadoras e interessantes dentro da cidade. Por exemplo, o número médio de oponentes que os PJs encontram pode aumentar. Isso na verdade faz todo o sentido; agora, no último Ato do último Livro, os PJs estão atacando algumas posições importantes, e não há razão por que estes lugares não estariam cheios de caras durões.

Além disso, o Mestre pode aumentar o número de conjuradores pertencentes à Inquisição encontrados pelos PJs. Estes seriam magos com um ocasional clérigo de Thamar no meio — nada de feiticeiros, lembra? (Clérigos de Thamar estarão disfarçados, mas sem muito esforço, e tentarão atrair a mínima atenção possível.) A justificativa para encontrar mais conjuradores é a mesma que acima. À medida que as coisas chegam mais perto do momento crucial, os melhores homens do inimigo serão postos nas posições mais importantes. "Observadores" skorne e seus cães de guerra podem aparecer a qualquer momento também.

Por último, os guardas e inquisidores podem ser mais diligentes em suas funções de procurar por encrenqueiros em Corvis. Se os PJs forem conhecidos do inimigo, poderia haver pessoas procurando-os por toda a cidade. Passar pelos portões pode também ficar mais difícil à medida que o tempo passa. Não deixe os PJs ficarem à vontade se os invasores conhecerem os seus rostos! Mantenha-os sob tensão.

4. ESCADAS

Uma larga escadaria de pedra sobe, em um ângulo íngreme. Os degraus estão gastos por séculos de uso.

Descrição: Os canhões do portão estão a 15 metros acima, e há três lances de escadas para serem escalados até que se possa chegar a eles.

5. ALA DE CANHÕES INFERIOR

Diante de vocês está uma grande sala com teto alto, como se fosse um bolsão escavado na muralha massiva que cerca Corvis. À esquerda não há nada além de espaço vazio, e vocês podem ver além das muralhas da cidade. Uma estrada serpenteia para longe, e vocês podem ver até mesmo os restos incandescentes da casa de fazenda que foi atacada mais cedo.

Três paredes baixas à sua frente marcam quatro alas de canhões, e as gigantescas armas estão de prontidão. Um grupo de homens está de pé na ala do meio, conversando e cuspidando na estrada abaixo. Parece que vocês estão diretamente em cima do Portão Norte, entre os canhões que viram sendo disparados mais cedo.

Descrição: A ala de canhões inferior é uma sala ampla. As duas paredes que separam os canhões têm apenas 1,2 metro de altura. Um pequeno parapeito de 30 centímetros de altura circunda todo o perímetro da ala (com a parte superior arredondada para evitar ganchos de escalada vindos de baixo).

A estrada do Portão Norte está 15 metros abaixo da ala de canhões inferior. Note que os canhões não podem ser apontados diretamente para baixo. Suas bocas podem apenas ser abaixadas o suficiente para atirar em algo a 45 metros de distância da muralha.

Inimigos: Há dois guardas humanos (Com2, 9 e 11 PV; LRB II 39) e dois guerreiros skorne (22 e 23 PV; Apêndice A) nesta sala — a ala de canhões está com menos homens do que o normal; cada canhão necessita de quatro operadores. Estes homens são novos recrutas, leais ao novo regime, e foram treinados recentemente no ofício de canhoneiro. Cada humano tem uma pistola militar carregada (pistola militar: 2d6 perfuração, recarga 1P/CD8, dec 19-20/x3, incremento de distância 24 metros, 2,5 kg). Como antes, um humano tentará fugir para o sinalizador no terraço. Um dos skorne tem um cão de guerra skorne (30 PV, Apêndice A), que soltará contra o grupo.

Consequências: Mais uma vez, se o sinalizador for disparado, reforços chegarão dentro de minutos. Veja a área 8.

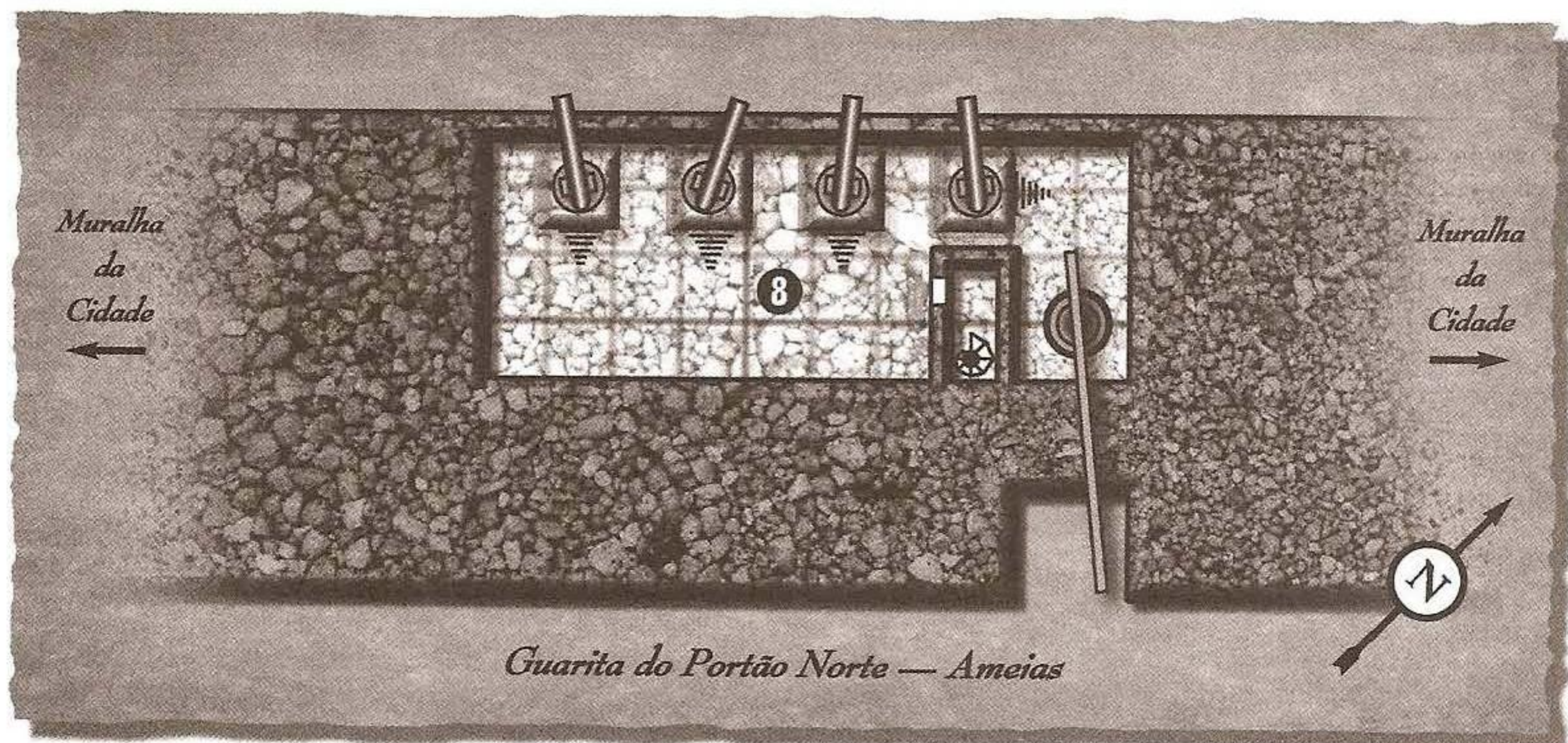
Tesouro: As pistolas militares têm um valor de mercado de cerca de 600 PO cada. Cada homem que carrega uma pistola tem quatro cargas extras (que valem cerca de 10 PO cada). Os canhoneiros também carregam uma chave que abre as portas do armazém de pólvora (área 6) e dos reservatórios de munição no andar de cima (área 8).

6. ARMAZÉM DE PÓLVORA

Quando vocês abrem a pesada porta de ferro, um forte cheiro de pimenta lhes assalta. Seu significado está claro para qualquer um com experiência de combate — pólvora, muita pólvora. A escuridão dentro da sala é quebrada de súbito, quando alguém acende uma tocha.

Na luz amarela, vocês vêem um homem velho, vestido em um uniforme da Guarda. Pilhas de sacos de pólvora de canhão estão ao redor dele. "Parados aí", ele diz, "ou eu mando todos nós direto para a soleira da porta de Morrow".

Descrição: A sala da pólvora tem três portas. As portas estão fechadas com trancas normais (Abrir Fechaduras



A Trilogia do Fogo das Bruxas

contra CD 24, ou tomar a chave de um canhoneiro). Lá dentro há pilhas de munição. A pólvora está costurada em sacos cilíndricos de lona, e balas de canhão de diferentes tipos estão empilhadas em pirâmides sobre bandejas de latão.

Inimigos: O homem é o Mestre Canhoneiro Sargento Hlar (Apêndice B). Ele não morre de amores pelo novo regime, e ficou bem satisfeito em deixar os vira-casacas da ala de canhões serem chacinados pelos PJs. Hlar é um bom homem, mas foi forçado a treinar o inimigo em sua arte, o que fez com relutância. Sua vida só foi poupada por causa de sua habilidade tremenda.

Hlar não fica triste em ver alguém contestar os homens de Raelthorne o Velho, mas ele não conhece as motivações dos PJs. Conseqüentemente, está fazendo uma jogada desesperada – acendendo uma tocha no armazém de pólvora e ameaçando jogá-la no estoque. Se os PJs puderem convencê-lo de seus motivos, o Sargento Hlar irá se juntar a eles (caso o Tenente Mudd esteja com os PJs, Hlar ouvirá o que ele tem a dizer. Um sabe que o outro é um homem bom).

Conseqüências: Se o estoque de pólvora for pelos ares, a explosão será ouvida por toda a cidade. A ala de canhões será completamente destruída, e destroços choverão sobre a abertura sob o Portão Norte, enquanto o chão cede (8d6, teste de resistência de Reflexos para meio dano, destroços diminuirão o movimento em 50%, mas o caminho não estará bloqueado, e o portão em si não poderá ser fechado). Qualquer um na área 6 será morto instantaneamente, sem nenhum teste de resistência. Qualquer um na área 5 sofrerá dano de – ah, quem estamos enganando? Todo mundo na área 5 morre também.

A explosão da pólvora também destruirá a escadaria em espiral que leva até o terraço, área 6. Os homens em cima dispararão imediatamente dois sinalizadores vermelhos, e ficarão atentos para problemas. Isolados da parte de baixo, eles não poderão fazer muita coisa além disso, embora possam usar os guindastes para escapar ou suspender reforços e suprimentos.

Tesouro: O estoque de munição vale muitos milhares de PO, mas a pilhagem é incômoda e desajeitada. As

balas de canhão (há 250 aqui) pesam cerca de 6 quilos cada. Um cilindro de lona cheio de pólvora de canhão tem 25 centímetros de diâmetro, 20 centímetros de comprimento e pesa 2,5 quilos. Há 300 cargas no armazém. Uma carga que seja incendiada explodirá em 1d10+5 segundos, causando 8d6 de dano por fogo a qualquer coisa com que entre em contato; o dano é reduzido em 2d6 para cada 1,5 metro de distância, teste de resistência de Reflexos contra CD 16 para meio dano. Uma carga de pólvora de canhão também tem 5% de chance de explodir para cada 1 PV de dano físico que sofrer (lembre-se: a pólvora dos Reinos de Ferro é na verdade uma combinação de dois produtos alquímicos que explodem em contato. Cada composto também é inflamável, mas a maior explosão vem de misturá-los).

Uma parte da munição em si consiste de 75 simples balas de canhão feitas de ferro. Também há 170 cargas "de fragmentação" (uma lata fina que abriga incontáveis pequenas balas redondas; a lata se esfaleta quando disparada, transformando o canhão em uma carabina gigante). Estas não serão muito emocionantes para os PJs, mas há 25 balas de canhão explosivas aqui. Elas possuem



um dispositivo de tempo mecânico, que pode ser regulado para explodir dentro de 5 a 15 segundos (3d10 pontos de dano para todos dentro de 6 metros, teste de resistência de Reflexos contra CD 16 para meio dano). Contudo, estas balas de canhão ainda não estão cheias de pólvora, e preparar uma delas para explodir exige dois minutos e um teste de Ofícios (canhoneiro) contra CD 12. Também há cinco balas de canhão incendiárias aqui. Estas têm um dispositivo de tempo mekânico como as balas explosivas, mas estão cheias e prontas para serem disparadas. Quando explodem, cobrem um círculo de 6 metros de diâmetro com uma gosma flamejante que equivale a fogo grego (LRB I 114).

É bem provável que os PJs escapem com uma boa parte da pilhagem explosiva. Não há nenhum problema com isso; deixe que eles se divirtam, afinal, este é o *grand finale*. Apenas certifique-se de que eles sejam responsabilizados por qualquer mau uso do equipamento. Seria muito fácil ferir ou matar civis inocentes caso as armas fossem usadas de forma errada.

7. PLATAFORMA DE CARGA

Um vasto conjunto de portas duplas está aberto. Além dele está uma grande câmara, um lado a céu aberto. Vocês podem ver os telhados abaixo, e agora estão à altura de algumas das espiras da cidade. Acima está a silhueta de um guindaste, e uma plataforma de pedra se projeta do chão a cerca de 3 metros acima das ruas.

Descrição: Para mover os canhões do chão até a ala de canhões inferior, o guindaste acima os suspende até a

plataforma. Eles então são transportados a mão até suas posições (um processo trabalhoso que nenhum guarda aprecia). Não há nada interessante nesta sala.

8. ALA DE CANHÕES SUPERIOR

A escada em espiral os leva por outro lance até o topo da muralha da cidade. Quando vocês saem da escadaria coberta, vêem imediatamente outros três canhões olhando por sobre as muralhas da cidade. Também há um imenso guindaste, seu braço estendido sobre a cidade. No lado oposto desta ameaça, está um aparato estranho que parece um tubo de metal, apontando diretamente para cima.

Mais alguns guardas estão aqui, sentados ao redor de um dos canhões, fofocando.

Descrição: A ala de canhões superior é construída no topo da muralha da cidade. Aqui há quatro canhões, cada um montado sobre uma plataforma de pedra de 1,5 metro de altura. Uma rampa curta leva do nível do piso a cada canhão. À direita da plataforma está uma porta de ferro com 1 metro de altura (Abrir Fechaduras CD 24, ou tomar uma chave de qualquer canhoneiro).

No terraço também há um guindaste, usado para mover canhões e munição – estes materiais não são transportados por escadas. O guindaste é uma maçaroca confusa de correntes, cordas e alavancas, e é movido a simples força física (ninguém gosta de trabalhar num dia em que o guindaste será usado). O guindaste atualmente está pronto para ser usado,

Os Canhões

Não há espaço aqui para um tratado completo sobre regras para canhões, mas aqui vão algumas coisas básicas.

Canhão de seis quilos: Canhão de tamanho médio, carregado pela parte traseira, útil em muitas funções em combate. Três metros de comprimento, peso do cano 1.250 kg, peso com carreta 1.500 kg. 15.000 PO, recarga 10C/CD 12 (quatro operadores); sim, demora um minuto inteiro para recarregar um canhão destes. A maioria dos canhões têm margem de sucesso decisivo de 19-20/x3. Outras estatísticas dependem do tipo de munição utilizada.

- ▶ **Tiro Sólido:** Usado para derrubar paredes e atacar formações compactas de inimigos. Incremento de distância de 135 metros, dano 4d12 perfurante. A bala pode atravessar quatro linhas de homens, causando 1d12 de dano a menos para cada oponente que atingir.
- ▶ **Bala Explosiva:** Dispositivo de tempo mekânico determina onde a bala explode. Incremento de distância de 90 metros, dano 3d10 perfurante (raio dos estilhaços 6 metros, dec 20/x2), teste de resistência de Reflexos contra CD 16 para meio dano.

- ▶ **Bala Incendiária:** Usa um dispositivo de tempo mekânico como acima. Incremento de distância 90 metros, dano como fogo grego (LRB I 114), raio de dano 6 metros.
- ▶ **Fragmentação:** Munição anti-pessoal de curto alcance. Inútil a mais de 540 metros. Mortal a curta distância. Incremento de distância 54 metros, dano 4d12, raio de efeito do tiro começa em 90 centímetros e se expande à razão de 90 centímetros para cada incremento de alcance; dano diminui com os incrementos de alcance como a seguir: 4d12, 3d12, 2d12, 1d12 e 1d8 para o resto dos incrementos de distância.

Caso não fique evidente pelas estatísticas, canhões não são brincadeira. Eles são feitos para destruir exércitos e fortificações. Não devem ser carregados pelas mulas de carga dos PJs e usados em tudo que eles vêem – canhões são armas de guerra, e qualquer um que seja visto usando-os será tratado de acordo. (Historiadores notarão que estes canhões são maiores que os seus equivalentes históricos de mesmo peso. Ei, é como o Rio Grande do Sul – tudo explode mais!)



Mestre Canhoneiro Sargento Hlar

mas entendê-lo exigirá um teste bem-sucedido de Usar Cordas ou Operar Mecanismo contra CD 16.

São necessários 10 homens e 60 minutos para suspender um canhão até a área 7, e duas vezes este tempo para levá-lo até o terraço. Um mínimo de 5 homens podem suspender um canhão de 6 quilos com o guindaste, mas o tempo de trabalho aumenta de maneira linear. Um quarto desse tempo é necessário para levar o canhão para baixo.

O estranho tubo de metal será familiar para qualquer um no grupo que já trabalhou na Guarda ou usou um canhão — é um morteiro-sinalizador. Do lado do sinalizador está um caixote de madeira cheio de palha. No meio da palha há uma dúzia de cilindros de cerâmica do tamanho de um punho, cada um marcado de tinta vermelha, verde ou amarela. Uma ponta de cada cilindro tem uma marca em "X". Estes são sinalizadores auto-propelidos. Operar o morteiro é simples: joga-se um sinalizador no tubo, com o lado com o "X" para baixo. Quando ele atinge o fundo, a base de cerâmica se quebra e rasga dois sacos de pólvora do lado de dentro. Assim como em uma arma de fogo dos Reinos de Ferro, as duas pólvoras explodem em contato uma com a outra, e o próprio sinalizador é então lançado a 60 metros de altura. Se um sinalizador for jogado de cabeça para baixo no tubo, ele não disparará, mas a cerâmica irá se quebrar e o tubo deverá ser desmontado e limpo (dois minutos, Operar Mecanismo contra CD 18 ou Ofícios [canhoneiro] contra CD 10). O morteiro precisa ser limpo a cada quatro tiros de qualquer forma, para retirar fuligem e fragmentos de cerâmica.

Se dois sinalizadores forem jogados de uma vez, o morteiro irá explodir, causando 1d6 de dano a qualquer um dentro de 1,5 metro (teste de resistência de Reflexos contra CD 16 para meio dano). Se um sinalizador for jogado no chão, há 50% de chance de que exploda, causando dano da mesma forma (juntamente com um clarão de chamas coloridas).

Inimigos: Há apenas três homens no terraço (2 Com1, 1 Com2, 5, 6 e 10 PV; LRB II 39). Também há um guerreiro skorne aqui (22 PV, Apêndice A).

Consequências: Se alguém lançar um único sinalizador vermelho, 10 inquisidores e guardas de Corvis Norte chegarão dentro dos próximos 2d6 minutos. Se dois sinalizadores vermelhos forem disparados, o dobro de inimigos aparecerá. De qualquer forma, os homens em outras posições oficiais pela cidade estarão em alerta pelo resto da noite, e o Portão Norte será altamente reforçado, uma vez que as evidências do ataque dos PJs sejam vistas. Se o sinalizador verde de "tudo limpo" for disparado, ele cancelará um alarme ou sinal de ataque. Se o sinal amarelo de "chamar oficial" for disparado, um inquisidor Gue5 chamado Garwood chegará em 10 minutos, junto com 2 guardas corruptos e puxa-sacos, Gue1.

Tesouro: Atrás das portas baixas construídas nas plataformas dos canhões, os PJs encontrarão 10

Balas de Canhão & Macacos de Latão

A bandeja de latão onde as balas de canhão são empilhadas é chamada de "macaco", por alguma razão bizarra que só os canhoneiros conhecem. Quando o tempo fica muito frio, o latão se contrai um pouco — o suficiente para impedir que a pirâmide fique empilhada direitinho. É daí que vem a expressão "frio de cair as bolas de um macaco". Nós não inventaríamos isso. (E nós, da Jambô, não nos responsabilizamos por esse fato histórico no mínimo, digamos, estranho. Eu só traduzo, gente, não posso fazer nada). Nos Reinos de Ferro, essa expressão é de origem anã, já que a terra de Rhul é bem fria. Ainda não se sabe como os anões descobriram o que é um macaco...

cargas de pólvora e 10 balas de canhão variadas (veja a área 6 para mais detalhes).

Finalizando

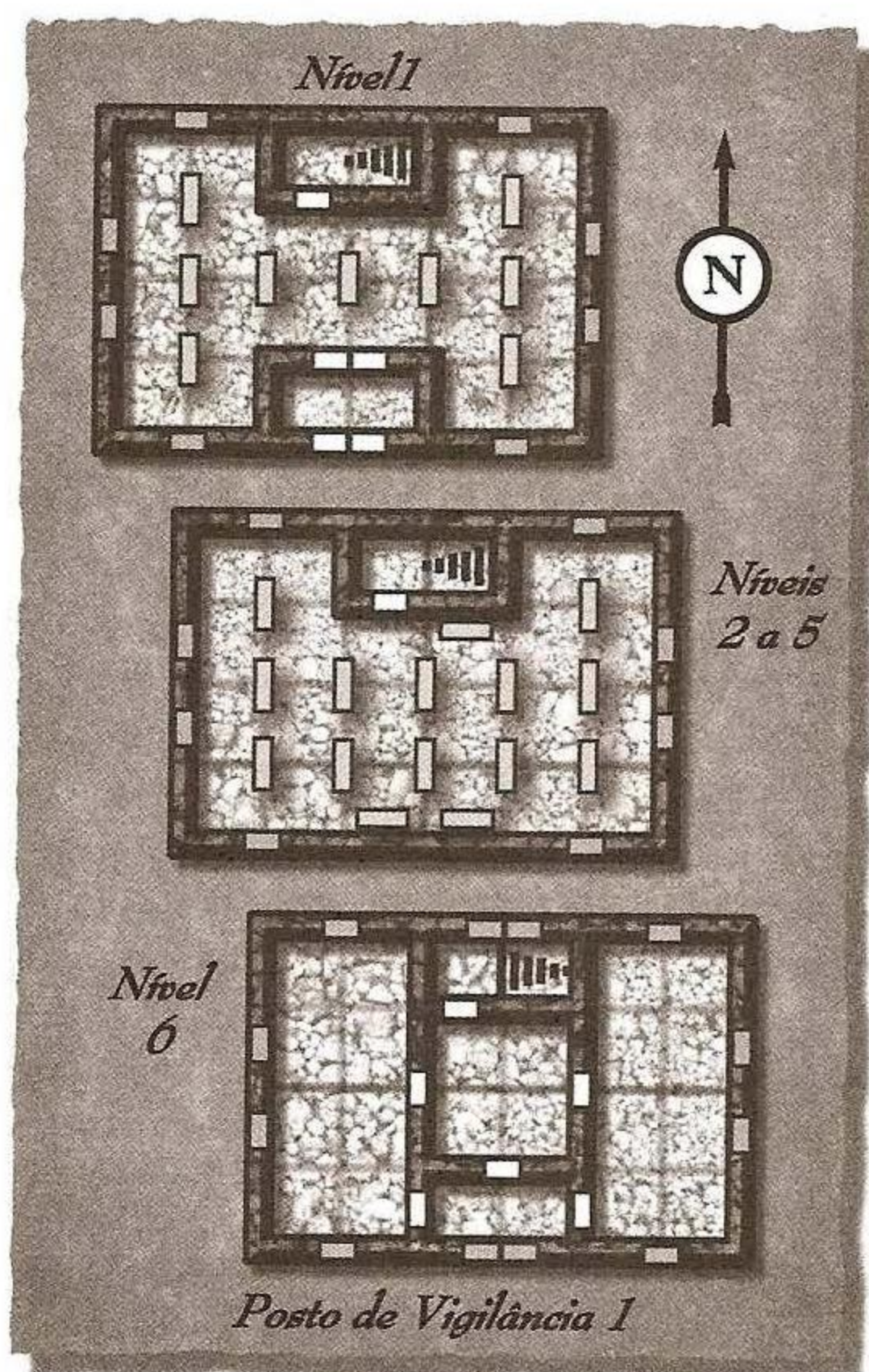
Se os PJs conseguirem limpar o portão e o inimigo nem tomou conhecimento, a Legião poderá entrar alegremente na cidade. Se o inimigo tiver sido alertado mas o grupo tiver conseguido desabilitar todos os canhões, a Legião poderá passar pelo portão de qualquer jeito, mas uma luta contra guardas e inquisidores certamente ocorrerá para atrasá-la.

Também é possível que os PJs chacinem os defensores e tenham que se entrincheirar no espaço defensável dentro das muralhas, rechaçando os reforços que querem retomar os canhões. Esta é uma situação perigosa, e é melhor que os PJs tentem destruir os canhões para que não possam ser usados caso eles sejam vencidos.

Se os PJs não desabilitarem os canhões e o inimigo tomar o portão, a Legião será esfaqueada por tiros de fragmentação e balas explosivas enquanto estiverem se aproximando. Nesse caso, os PJs deverão bater em retirada e fazer outros planos... mas se eles demorarem muito, os skorne irão capturar a cidade.

Tarefa: Silenciar os Vigias

Momento: Caso os PJs se dêem conta da necessidade dessa tarefa, podem realizá-la antes que a Legião adentre as ruas da cidade.



Propósito: Remover os vigias irá impedir que os defensores descubram sobre a presença da Legião por um tempo. Isso tornará a batalha na ponte sobre o Rio Negro mais fácil para os atacantes, já que os canhões de defesa do rio não estarão virados para lá, esperando que a Legião chegue.

Se os PJs acharem o mapa do inquisidor na guarita do Portão Norte, verão que a rota que a Legião usará para entrar na cidade passa por dois postos de vigilância da Inquisição. Se houver homens nesses postos e os inquisidores virem a Legião, poderão lançar sinalizadores ou causar outros tipos de problemas. Isso não seria o ideal, e os PJs podem querer seguir em frente e eliminar os postos de vigilância em cima dos prédios (os inquisidores na rua quase certamente verão a Legião também, uma vez que ela entre pelo Portão Norte, mas não conseguirão passar mensagens com tanta efetividade quanto seus colegas nos postos de vigilância).

Se o grupo não tiver encontrado o mapa, ou se escolherem não investigar os locais marcados, as coisas serão mais difíceis quando a Legião chegar à ponte sobre o Rio Negro. Os inquisidores por lá estarão em alerta, e os canhões antinavio estarão voltados para a cidade, para enfrentar a Legião (veja "Os Canhões do Rio Negro", abaixo).

Posto de Vigilância 1

O mapa do inquisidor leva os PJs a um prédio alto perto da Arena de Corvis; os vigias devem estar em um dos andares superiores.

Vocês chegam em um prédio alto e elegante de mármore negro e granito rosado. Uma grande placa de latão nas portas duplas diz, "Biblioteca Privada de Pittman". Sinais menores indicam que este prédio abriga também o escritório de "Bursh & Bursh, Advogados", e as "Importações e Exportações Grande Cygnar".

Um olho foi pintado na porta da frente com tinta preta — uma indicação de que o novo regime tomou este prédio. Os donos por direito provavelmente já não podem entrar há dias.

Este prédio mede 12 metros por 18 metros e tem seis andares de altura. Os primeiros quatro andares estão repletos de livros, todos pertencentes à Biblioteca Privada Pittman, um serviço para traças de livro abastadas. Muitas das estantes estão caídas, e alguns livros foram até mesmo queimados em uma pilha no chão de mármore. O sexto andar é compartilhado pelo escritório de direito de Bursh & Bursh, e a companhia de importações e exportações (ambos foram revistados às pressas). Aqui há dois inquisidores (uma maga 3 e um ladino 3), vigiando a cidade por lunetas (aumento de 3x, 3 quilos, 600 PO). Eles também possuem rifles militares (estatísticas em www.jamborpg.com.br) e um morteiro-sinalizador portátil (um tubo curto de metal com três pernas). Seis sinalizadores estão aqui, dois amarelos, dois

verdes e dois vermelhos. Não há nada de valor no prédio; a Inquisição já levou tudo.

Posto de Vigilância 2

O próximo posto se localiza na parte sul da Ponte Oeste (perto da marca 8, AMLN 9, ou visite o nosso site para fazer download do mapa). É uma plataforma pequena de ferro trabalhado sobre uma guarita na ponte. Em tempos melhores, a Capitania dos Portos de Corvis tinha vigias aqui, mantendo-se atentos para criadores de problemas na água. Agora estes postos de vigilância são usados pelos homens de Raelthorne para manter a cidade sob suas vistas.

Aqui no lado sul da ponte, uma escadaria em espiral sobe a parede de pedra da guarita. Muito acima vocês podem ver um tipo de plataforma, sobre o teto da guarita. Uma corrente foi colocada na entrada para a escadaria, como se dissesse "proibida a entrada". Gravadas em uma placa de pedra ao pé das escadas estão as palavras "POSTO DE VIGILÂNCIA DA CAPITANIA DOS PORTOS DE CORVIS Nº 6".

No topo da escadaria de ferro, 24 metros acima, está uma plataforma medindo 3x6 metros, com muradas de 1,2 metro (não há mapa — improvise!). Nela estão dois inquisidores, ambos homens (Gue2 e Lad2). Ambos têm lunetas e rifles, além das armas e armaduras típicas. Um morteiro-sinalizador portátil e seis sinalizadores também estão aqui.

Finalizando

Se os PJs silenciarem com sucesso estes postos de vigilância, nenhum sinalizador será lançado quando a Legião marchar por Corvis Oeste. Isso significa que os canhões na Ponte Sul (ou Ponte do Rio Negro) terão defesas mínimas.

Caso os PJs fracassem nessa tarefa (ou se nem tentarem), os canhões do Rio Negro estarão voltados para a Legião em marcha quando ela se aproximar da ponte. Os PJs terão de se esforçar muito mais para derrotar os defensores e proteger o exército do devastador fogo dos canhões.

Tarefa: Os Reféns de Borloch

Momento: Dependendo de quanto tempo os PJs houverem gasto nos eventos anteriores, esta cena pode acontecer em qualquer um de três diferentes momentos.

- ▶ Se os PJs estiverem adiantados e houver tempo de sobra antes da chegada da Legião em Corvis, podem ser alertados desta tarefa antes dos vigias terem sido silenciados.
- ▶ Se a Legião chegar a Corvis logo depois que o Portão Norte for capturado, os PJs terão de lidar com os vigias e os canhões do Rio Negro imediatamente. Uma vez que isso esteja feito, eles podem ficar sabendo desta situação e lidar com ela. O Mestre pode assegurar facilmente que

o grupo retorne a tempo do desfecho com Alexia e Oberen — a batalha pode se estender por tanto tempo quanto o Mestre necessite.

- ▶ Caso não seja possível que os PJs deixem a batalha da ponte, podem enfrentar Borloch como sua última tarefa da aventura. Notícias sobre a situação com os reféns chegarão a eles depois que tiverem resolvido a situação com Alexia e Oberen.

Propósito: Esta tarefa prepara o confronto final dos PJs com o covarde e maligno Prefeito Borloch.

Ao longo da última semana, Oberen e Raelthorne têm mantido prisioneiros alguns nobres cygnaranos. Esses prisioneiros possuem algum conhecimento valioso, e Raelthorne o Velho tem a intenção de

extrair este conhecimento por quaisquer meios necessários. Uma mulher, Lady Eleanor Hattentop (aristocrata 8) é amiga e confidente do Rei Leto Raelthorne. O Almirante Fhreel (Com6/Esp9) é um oficial da marinha de Cygnar, conhecedor das defesas marítimas de Caspia. Por último, há um importante civil, Tarl Schenk (especialista 9) — o projetista de alguns dos códigos militares de Cygnar. Todos os três estavam em celas separadas abaixo do tribunal de Corvis, num nível próximo àquele onde o Padre Dumas estava sendo mantido.

Quando Oberen e Raelthorne viram que Corvis estava sendo invadida pela Legião, instruíram Borloch a tirar os valiosos prisioneiros de suas celas sob o tribunal no Portão Leste, para que pudessem ser mantidos em segurança com o exército skorne. Borloch levou alguns homens e foi pegar os prisioneiros, mas já era tarde demais. Quando ele chegou ao tribunal, a Legião das Almas Perdidas já estava quase na Ponte Leste. Com os inimigos livres por Corvis Sul, Borloch decidiu que o melhor curso de ação era se entrincheirar no tribunal e ficar quieto. Ele permanece no posto de observação do tribunal, segurando os prisioneiros e assistindo à batalha.

Quando os homens leais a Helstrom descobriram o que o prefeito corrupto estava fazendo, mandaram uma mensagem ao Capitão e aos PJs — claramente os prisioneiros precisam ser resgatados e Borloch precisa ser neutralizado. Os PJs não precisam fazer esta missão se não quiserem, mas esperamos que façam! Eles também podem adiá-la um pouco quando descobrirem sobre ela. Os homens de Helstrom manterão Borloch e seus gorilas presos no edifício, então o Mestre tem alguma flexibilidade quanto ao momento dessa tarefa.

Chamando Sr. Hathcock, Sr. Carlos Hathcock...

Os PJs podem ter a brilhante idéia de encontrar seu próprio ponto seguro e derrubar os vigias com tiros de rifle. Não é uma má idéia, então deixe-os fazer isso se quiserem. Testes de Conhecimento (local) e Escalar podem ser feitos para encontrar uma boa posição da qual disparar (uma magia *silêncio* viria bem a calhar para os franco-atiradores!). Caso alguém queira derrubar o morteiro-sinalizador portátil, ele tem CA 12, e um tiro de rifle irá destruí-lo — assumindo-se que os PJs tenham um ponto alto o bastante para vê-lo. Se não encontrarem um bom lugar do qual atirar, provavelmente só verão os vigias da cintura para cima (veja o LRB I 133 para regras de camuflagem).

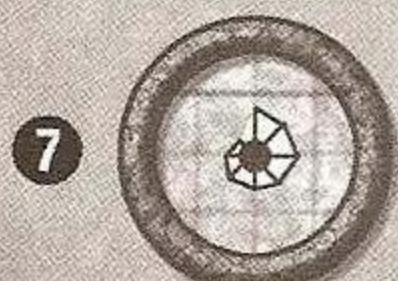
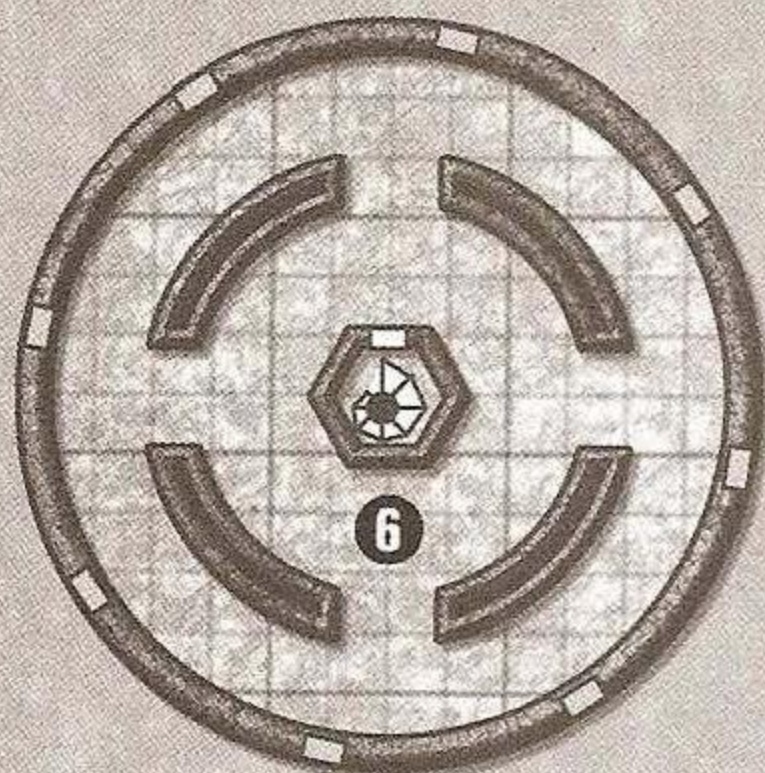
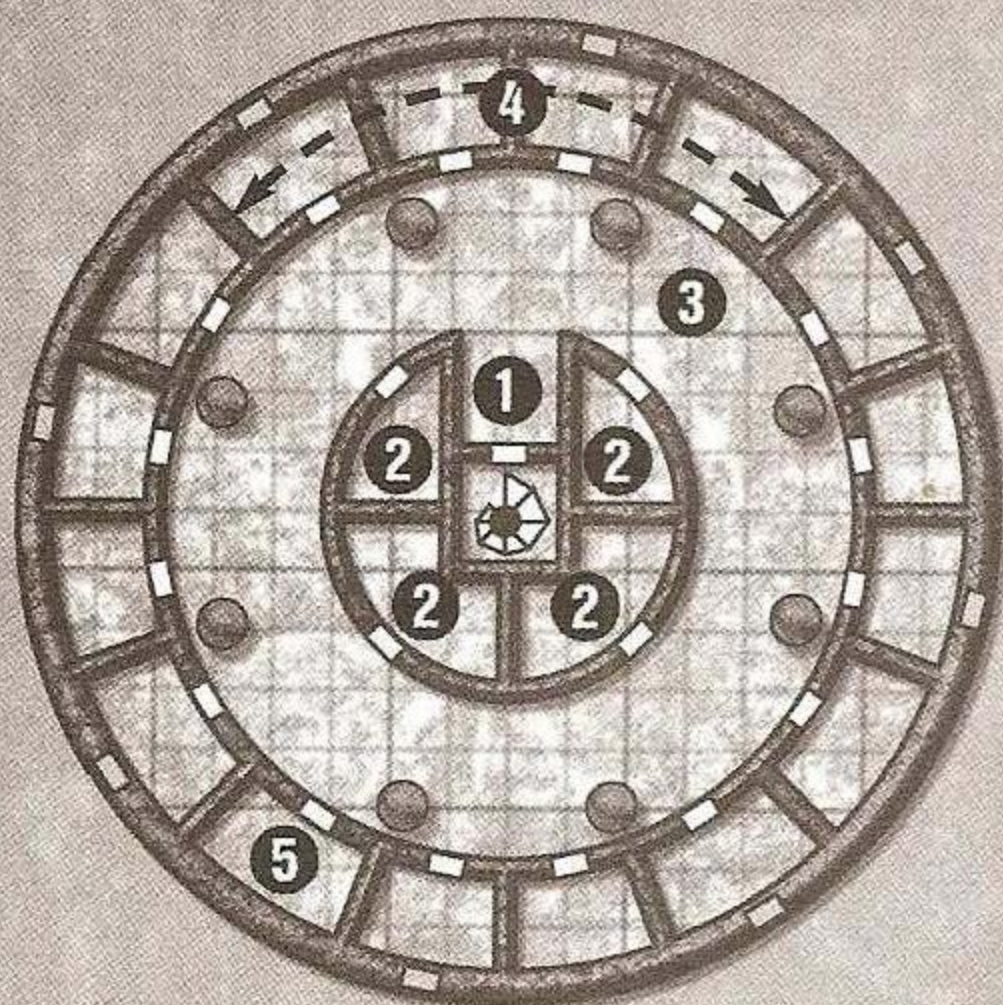
Carlos Hathcock foi o mais famoso atirador da história dos EUA, e criou o programa de atiradores de elite dos fuzileiros navais americanos.

Esta tarefa é um encontro de combate bastante direto, que ocorre em algumas salas do prédio abobadado do tribunal. Se for melhor que ele ocorra em outro lugar devido ao modo como os PJs têm feito as coisas, então que seja. A missão pode se transformar em um resgate ou em uma perseguição de carruagens, ou Borloch e o resto podem estar entrincheirados em um pavilhão de celas como aquele do Ato 3 de ASDE – qualquer coisa que o Mestre queira preparar está ótima, desde que leve a um confronto dramático e definitivo com o prefeito maligno.

O Tribunal

Quando os PJs chegarem ao tribunal, encontrarão alguns guardas nos degraus de mármore. O oficial mais graduado irá se aproximar e falar com eles.

Cinco guardas estão de pé sobre os degraus de mármore do tribunal, carregando um



Tribunal de Corvis—Níveis Superiores

sortimento de alabardas, espadas e armas de fogo. Muitos deles parecem ter estado em combate recentemente; seus uniformes estão rasgados e sujos, e alguns deles estão feridos.

Quando vocês se aproximam, um homem com uma pistola na cintura toma a frente e dispara uma saudação tensa. "Senhores, é um prazer vê-los. O Prefeito Borloch está preso neste buraco, como um rato, mas tem reféns e está ameaçando matá-los caso suas exigências não sejam atendidas."

O oficial é o Tenente Jonas (Gue3). Ele tem algumas notícias interessantes para relatar, caso os PJs conversem com ele.

- P: Como você nos reconheceu?
- R: A sua reputação lhes precede... O Capitão Helstrom nos contou tudo sobre vocês e o que fizeram por Corvis.
- P: O que Borloch quer?
- R: Liberdade. Imunidade. Passagem livre para fora de Corvis.
- P: Ele já feriu algum dos reféns?
- R: Nós achamos que não.
- P: Quem mais está ali?
- R: Sabemos que ele tem diversos vira-casacas e inquisidores consigo, mas não são tantos assim. Há pelo menos um mago por lá, disso temos certeza.
- P: Vocês estavam lutando?
- R: Sim. Quando vimos que alguém estava contestando seriamente o poder de Raelthorne na cidade, muitos guardas deixaram de cooperar com a ocupação e começaram a lutar contra os inquisidores. Graças a Morrow este dia enfim chegou!
- P: Como tem sido a luta?
- R: Difícil. Os inquisidores são durões, e muitos de nós caíram... Também há muitos traidores e novos recrutas... escória das partes ruins da cidade. Mesmo assim, eu acho que a mesa virou. Eu acho que Corvis estará livre ao amanhecer.
- P: Há algum dos seus homens no prédio?
- R: Sim, eu tenho alguns homens vigiando as escadas. Tenho mais alguns do lado de fora do prédio, para o caso do Senhor Prefeito tentar sair por uma janela.
- P: Onde está Borloch?
- R: Nós não temos certeza, mas, da última vez que qualquer um de nós o viu, ele estava no quinto andar, na biblioteca de direito.
- P: Algum de vocês quer vir conosco?
- R: Eu posso liberar talvez dois homens, incluindo eu mesmo. Preciso do resto para continuar a guardar o prédio e as escadas, caso alguém passe por vocês.

Caso os PJs queiram reforços, o Tenente Jonas pedirá um voluntário dentre seus homens do lado de fora. "Quem quer vir comigo e sangrar aquele porco? Eu preciso de um voluntário", ele diz. Todos os seus homens se voluntariam, mas ele escolherá o Oficial Bokar (Gue2), que também está armado com uma espada longa e uma pistola militar. Bokar sofreu arranhões e pancadas, mas nenhum ferimento sério.

O tribunal é um prédio em formato de domo com duas alas. Borloch, pelo que se sabe, está no topo do domo, onde há três andares de escritórios, uma biblioteca de pé-direito alto e um mirante. Uma escada em espiral dá acesso a estes andares, e a sua entrada está atualmente guardada por uma dupla de guardas (Gue2) armados com pistolas. Todas as outras pessoas fugiram do prédio.

O primeiro andar abriga escritórios e a luxuosa câmara do Conselho da Cidade. Caso os PJs estejam determinados a explorar, o Mestre terá de improvisar – mas o Tenente Jonas tem certeza de que os vilões estão mais acima. O segundo e o terceiro andares têm a mesma planta que o quarto andar, caso os PJs queiram explorá-los. Não haverá muito para ser visto nesses dois andares além de escritórios vazios e papelada. Tente manter os PJs em movimento... alguns gritos dos reféns acima devem ajudar a acelerar as coisas. O fato de que o prédio já foi saqueado deve ajudar a manter o ritmo, já que os ladinos do grupo não estarão vasculhando cada mesa em busca de tesouros. O quarto andar é onde a diversão começa, e a diversão atinge seu ponto máximo no sexto andar.

I. POÇO DA ESCADARIA

Vocês subiram a estreita escadaria de ferro até o quarto andar. Nessa passagem apertada, as fundações sujas do tribunal estão expostas – não se desperdiçou mármore nesta câmara utilitária.

Descrição: Isto é exatamente o que parece, uma sala com uma escada em espiral. Não se pode ver um andar quando se está no outro.

Inimigos: Não há inimigos nesta sala, mas há inimigos escondidos nos escritórios do 4º andar. Veja a área 3.

2. ESCRITÓRIOS GRANDES

Este escritório espaçoso abriga uma mesa elegante, cadeiras que combinam com ela e várias obras de arte baratas com temas institucionais.

Descrição: Estes são os escritórios dos magistrados e de outros oficiais da cidade, embora agora estejam abandonados devido à situação política de Corvis. A Inquisição saqueou estes escritórios, e não há nada de valor aqui. Os objetos de arte certamente não são valiosos, mas apenas reproduções

baratas de esculturas feias. As pinturas são ainda piores (é aqui que vão os seus impostos!).

Inimigos: Embora haja quatro inimigos escondidos neste andar, eles não estarão nestes cômodos. Veja a área 3.

3. CORREDOR

Um largo corredor com chão de mármore circunda este andar. A parede exterior tem várias portas. Uma ocasional estátua de bronze adorna o corredor, mostrando grandes líderes do passado de Corvis.

Descrição: O corredor é espaçoso, e um ótimo lugar para um combate. Se o chão de mármore ficar escorregadio de sangue, veja os testes de Destreza para pisos de laje no LRB II 107. Uma das estátuas no corredor é o Prefeito Borloch. Ele não perdeu tempo em mandar fazê-la, não é mesmo?

Inimigos: Aqui há cinco homens (4 Lad2, 1 Mag3) escondidos nos escritórios saqueados no anel exterior do quarto andar. Os inquisidores preferirão espreitar de dentro de escritórios que permitam ver a entrada do poço da escadaria. Se os PJs vierem da escadaria, eles irão atacar, tentando forçar o grupo a recuar. Se os PJs não saírem do poço da escadaria, os inquisidores tentarão se esgueirar subindo as escadas atrás deles, contribuindo na luta na biblioteca ou surgindo como reforços na área 7.

4. ESCRITÓRIOS PEQUENOS

Esta sala é com certeza algum outro tipo de escritório, embora os móveis e papéis estejam todos em desordem.

Descrição: Todos os cômodos do anel exterior são escritórios menores, usados por magistrados e outros funcionários da cidade. Eles são iguais, sem nada de valor – exceto pela área 5, o escritório do Magistrado Bencher.

Inimigos: Caso os PJs adentrem um escritório que esteja ocupado por alguém esperando para fazer uma emboscada, o resultado será uma luta. Todos os inimigos neste andar irão correr para a batalha caso um deles realize uma emboscada.

5. ESCRITÓRIO DO MAGISTRADO BENCHER

Descrição: Caso os PJs tenham falado com Mox no Ato 1 e quiserem usar a chave tirada do covil do terror dos túneis em ASDE, este é o lugar. Esta sala parece basicamente idêntica a todos os outros escritórios no anel exterior do quarto andar. Qualquer um que procure especificamente pelo nome do Magistrado do lado de fora do escritório encontrará com facilidade uma placa onde se lê "Magistrado Bencher" (Procurar contra CD 12).

Os gorilas da Inquisição não encontraram o cofre do andar, que os PJs podem localizar sob uma lajota com o cisne de Cygnar gravado (Procurar CD 22). O cofre tem uma *tranca arcana*, assim como uma esplêndida fechadura convencional (Abrir Fechaduras contra CD 38). A chave de ASDE cuidará da tranca, mas não da magia.

Tesouro: Dentro do cofre estão três rubis no valor de 1.000 PO cada, 20 moedas élficas de platina, grandes e elegantes (50 PO cada), e a posse mais valiosa do falecido magistrado, um *anel das mentiras*. Três vezes por dia, o usuário do anel pode invocar a magia *discernir mentiras* como um clérigo de 7º nível. Uma vez por dia, o usuário pode mentir livremente por uma rodada, e essas mentiras não podem ser detectadas por meios mágicos. O *anel das mentiras* vale 22.000 PO.

6. BIBLIOTECA DE DIREITO

Esta é uma sala com teto em forma de domo, repleta de altas estantes de livros. A luz do sol entra por grandes janelas na parede externa, e o cheiro de papel embolorado preenche o ar. Um aviso alegre em uma estante próxima diz "Silêncio por favor!". Uma coluna hexagonal de mármore se ergue até o topo do domo, sem dúvida escondendo a escadaria dos usuários da biblioteca.

Descrição: Os PJs terão de lidar com mais alguns inimigos aqui na Biblioteca, que compõe todo o quinto andar. As inúmeras estantes de livros proporcionarão uma luta interessante, já que há bastante cobertura. As paredes

e o piso desta sala são de pedra de qualidade, mas as estantes são de madeira.

Inimigos: Há quatro inimigos na sala: 2 Gue2, 1 Lad3 e 1 Mag2. Eles farão o máximo para matar os PJs ou expulsá-los de volta para as escadas.

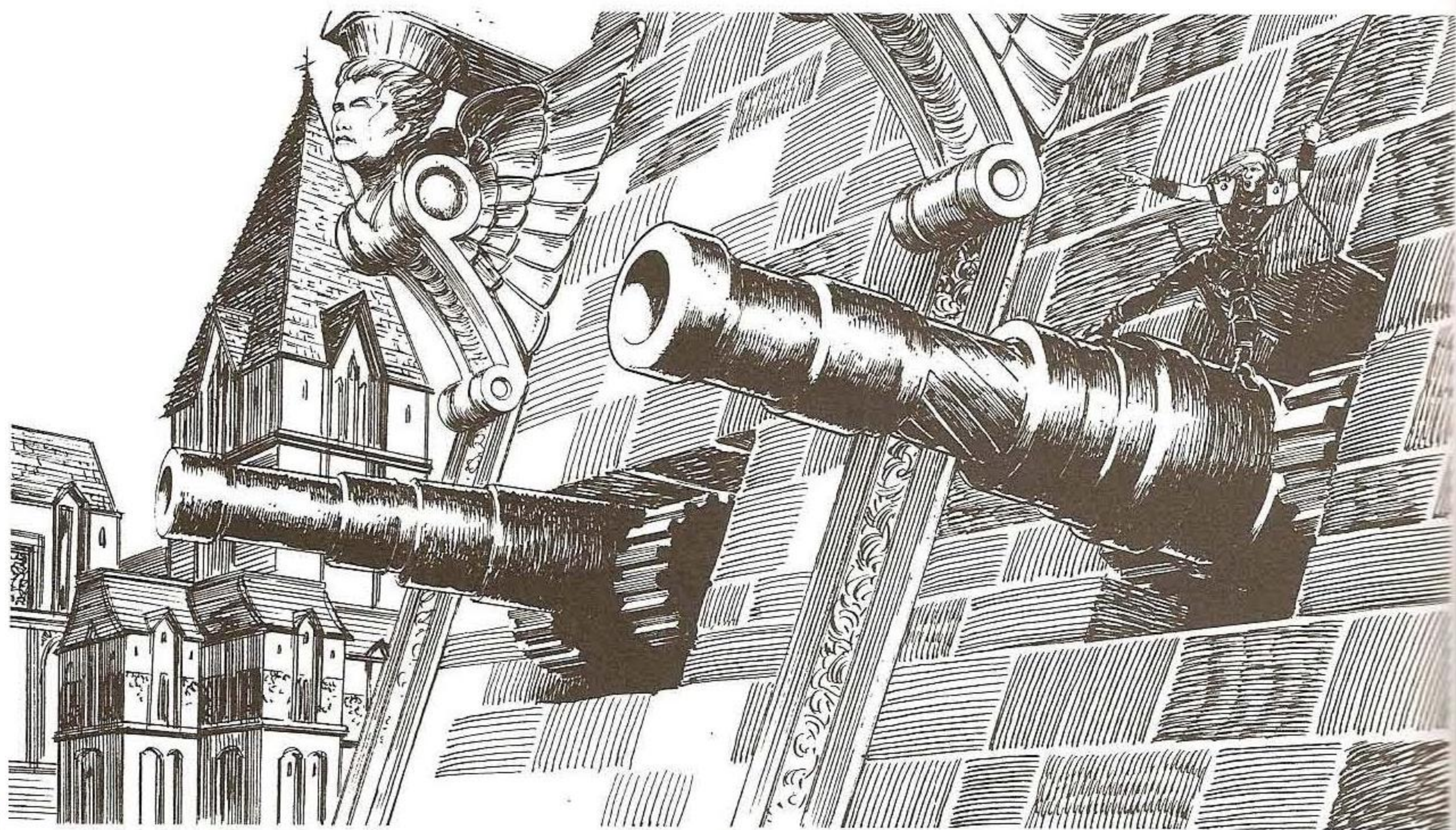
Truques & Armadilhas: Uma estante pode ser empurrada com um teste de Força contra CD 26. Como as estantes são largas, três personagens podem participar no esforço. Qualquer um que seja pego sob uma estante caída sofrerá 2d6 pontos de dano e estará preso. Um teste de resistência de Reflexos contra CD 18 diminuirá o dano pela metade e evitará que a vítima fique presa. As estantes não são próximas o suficiente umas das outras para que caiam como dominós.

Consequências: Quando os PJs tiverem matado dois dos quatro inimigos, os dois restantes irão bater em retirada até área 7. Caso os PJs evitem este andar por inteiro, todos os inimigos irão segui-los até a área 7, proporcionando um impasse interessante.

Tesouro: Você quer roubar uma biblioteca? Isso é sujeira. Mas um PJ que entenda de livros raros encontrará um tomo de direito no valor de 100 PO para cada teste bem-sucedido de Procurar contra CD 24, até um máximo de 10 livros.

7. MIRANTE

A escadaria de ferro agora já familiar termina em uma pequena câmara em forma de domo, no alto do tribunal. Um simples corrimão cerca as bordas da plataforma, e vocês podem ver a cidade de



Corvis ao seu redor. A fumaça ainda sobe da carnificina na ponte.

O prefeito Borloch e seus capangas sobreviventes estão aqui, segurando os prisioneiros à sua frente como escudos humanos. "Parem aí", diz o Prefeito, "e larguem as armas... a menos que queiram sangue inocente em suas mãos." Ele enterra a boca de sua pistola na têmpora da mulher que segura à sua frente.

Descrição: Borloch e seus últimos gorilas estarão entrincheirados aqui quando os PJs chegarem. Se houver um total de três homens aqui, cada um estará segurando um dos prisioneiros amarrados à sua frente como um escudo humano, e cada um apontará uma pistola (uma pistola militar pequena) para a cabeça do prisioneiro. Quaisquer inimigos além dos três cobrirão os PJs, mas não atacarão quando eles entrarem. Este é um momento para negociação. Quer dizer, por um tempo! Uma vez que os PJs entrem na cena, Borloch começará a ameaçar ferir os reféns e barganhará por sua vida.

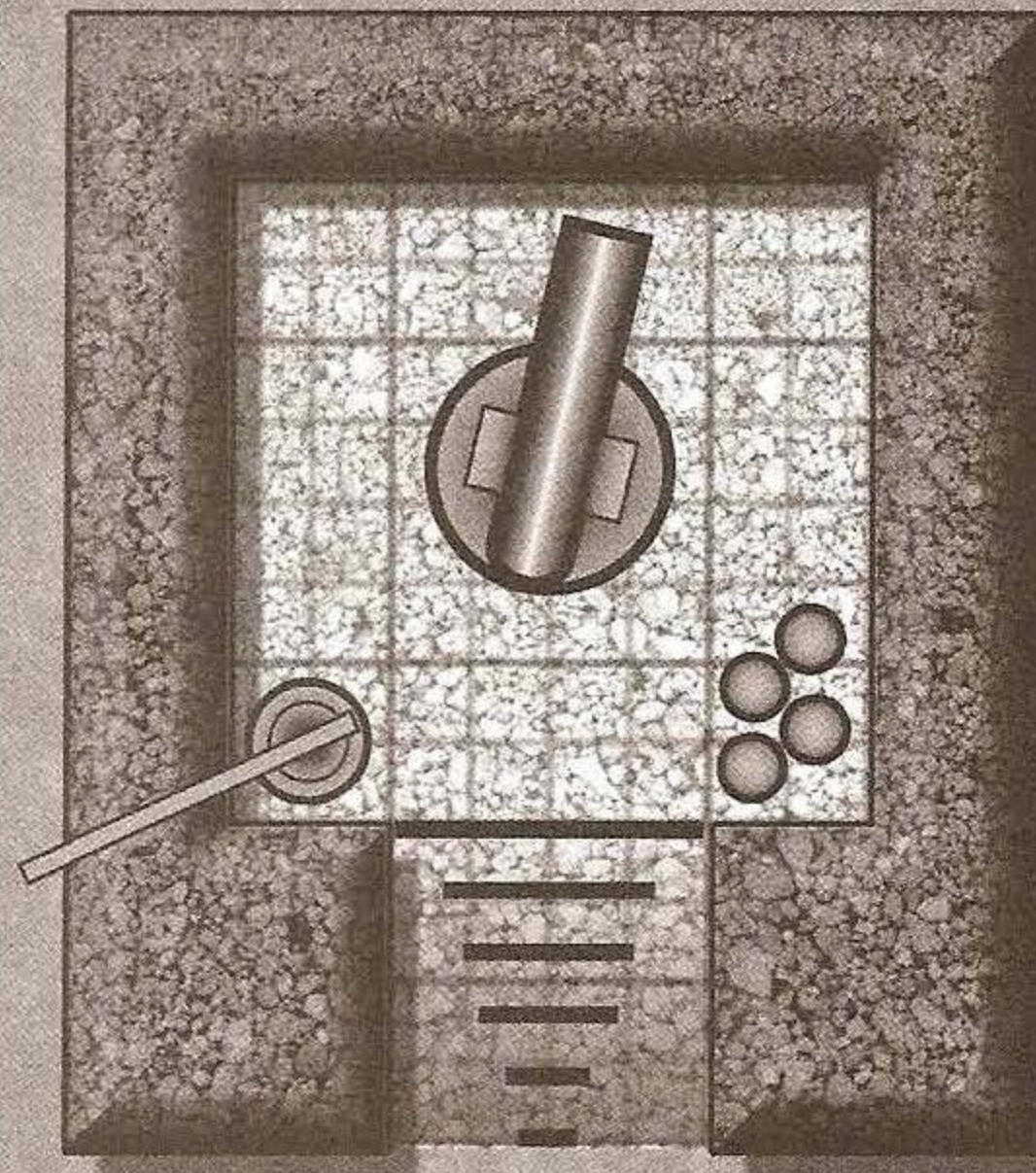
O maligno prefeito não é tão tagarela quanto a maioria dos vilões costuma ser, mas os PJs podem conseguir que ele fale sobre eventos passados. Borloch realmente sabe muito pouco sobre o que vem acontecendo na verdade. Ele não tem idéia de quais sejam os planos exatos de Raelthorne, mas pode confirmar que Oberen mencionou as Bruxas de Corvis e sugeriu que incriminá-las seria uma boa idéia. Borloch pode ser prefeito agora, mas tem sido um peão o tempo todo.

Inimigos: Borloch tem um par de homens consigo o tempo todo (Gue3 e Mag3). Dependendo de como as lutas nos dois andares abaixo tiverem ido, ele pode ter mais quando os PJs finalmente chegarem aqui. Também é possível que os inquisidores dos andares abaixo venham se esgueirando pela escadaria para cercar o grupo.

Conseqüências: Borloch é implacável e completamente mau. Ele exigirá que os PJs o libertem e lhe concedam passagem livre para fora da cidade, e irá se recusar a libertar um único refém a menos que avanços reais sejam feitos rumo a esse objetivo. Se os PJs não o levarem a sério o suficiente para o gosto dele, Borloch ordenará que um de seus homens mate um refém — o Almirante (Borloch não fará isso ele mesmo... não porque não tem coragem, mas porque não quer perder seu escudo humano, Lady Hattentop!). Uma vez que o Almirante esteja morto, Borloch indicará que Lady Hattentop é a próxima, a menos que ele comece a ficar satisfeito.

Caso alguém faça um movimento ameaçador ou comece a conjurar uma magia, Borloch e Cia. abrirão fogo contra o grupo e um combate ocorrerá. Os vilões usarão seus prisioneiros (cujas mãos estão amarradas) como escudos humanos tanto quanto possível (veja as regras para cobertura no LRB I 132). Borloch tentará fugir se perceber qualquer

Plataforma de Canhão



Há duas plataformas em cada ponta da Ponte do Rio Negro. (75 centímetros por quadrado)

abertura para fazê-lo, o que pode levar a um desfecho nos degraus de mármore do tribunal.

Finalizando

Borloch agora está morto ou preso junto com seus capangas, e os PJs, esperamos, resgataram todos os reféns vivos. Não há nada mais a ser feito aqui; os guardas tomarão o prédio e cuidarão de quaisquer prisioneiros que os PJs tenham feito.

Tarefa: Canhões do Rio Negro

Momento: Isso precisa ser resolvido antes que a Legião chegue à Ponte do Rio Negro (ou Ponte Sul).

Propósito: Os PJs devem desabilitar os canhões de defesa do rio para que o inimigo não possa virá-los e dispará-los contra a Legião.

Quatro canhões estão dispostos na Ponte do Rio Negro. Estas imensas armas têm a função de disparar em navios hostis que possam ameaçar Corvis. Eles nunca foram disparados por simples fúria, mas isto está prestes a mudar!

Se os PJs se saírem bem com os postos de vigilância da Inquisição, as notícias sobre o avanço da Legião serão retardadas, e estes canhões não estarão bem defendidos pela Guarda. Eles também não estarão apontados para a direção da qual a Legião virá. Se os PJs falharem ou ignoraram os postos de vigilância, todos os canhões terão guarda pesada, e as armas no lado oeste do rio já estarão viradas, esperando pela chegada da Legião. Caso os PJs sejam lentos ao capturar os canhões, eles irão disparar na Legião, causando danos

terríveis. Causarão danos terríveis à cidade também, mas o inimigo não está preocupado com isso a esta altura.

Uma vez que os PJs tenham capturado os canhões na margem oeste do Rio Negro, podem cruzar a ponte para os canhões da margem leste. Ou podem utilizar eles mesmos os canhões da margem oeste, de preferência com a ajuda do Mestre Canhoneiro Sargento Hlar. Se um posto for tomado, a experiência de Hlar permitirá que o grupo dispare tiros devastadores contra os outros dois canhões que estão à vista (o terceiro está oculto pelas construções na ponte). Se os PJs conseguirem fazer isso, devem sentir que tiveram uma vitória importante, um ponto alto da batalha. O Mestre não deve poupar esforços em descrever as explosões ensurdecedoras, os destroços voando, a pedra estilhaçada e as bolas de fogo brilhantes que resultam quando os depósitos de munição dos canhões pegam fogo.

As Plataformas dos Canhões

Há quatro canhões na Ponte Sul, dois de cada lado. Cada plataforma é idêntica: um caixote de pedra de 12 por 6 metros, com um canhão e um guindaste no topo. Uma escadaria íngreme está escavada em um dos lados da plataforma, para que os soldados possam subir e descer. Caso os PJs tenham acabado com os postos de vigilância (ou caso tenham ido desabilitar os canhões antes que a Legião chegasse a Corvis), as plataformas terão defesas leves – apenas dois canhoneiros entediados (Com2), e uma chance em 4 de um inquisidor (Gue, Lad ou Mag 3) que esteja inspecionando. Caso a cidade esteja em alerta máximo, os canhões estarão apontados para trás, na direção da cidade, esperando pela Legião, e cada plataforma estará defendida

por oito soldados: dois no pé das escadas, dois no topo, e uma equipe de quatro canhoneiros.

Munição e pólvora estão empilhadas em placas de madeira que foram trazidas à plataforma por meio do guindaste. Cada canhão tem munição suficiente para uma dúzia de tiros depois do que mais munição deverá ser trazida pelo guindaste (um processo que demora cinco minutos). A munição consiste de balas de ferro sólido e balas explosivas. Não há balas de fragmentação aqui, já que estas armas foram feitas para serem disparadas em navios, não em um exército que esteja invadindo a cidade.

Estes canhões têm 4,5 metros de comprimento – são muito maiores que aqueles no Portão Norte. dobre todos os incrementos de alcance e adicione dois dados aos valores de dano listados na página 70. Aumente o raio de dano da bala explosiva para 9 metros também. O tempo de recarga aumentará em um minuto e meio se nenhum dos PJs tiver a perícia Ofícios (canhoneiro), porque o Sargento Hlar terá de fazer a maior parte do trabalho sozinho.

Alvo: A Ponte Norte

A plataforma de canhão noroeste na Ponte do Rio Negro (ou Ponte Sul) fica a mais ou menos 2,5 quilômetros da estreita Ponte Norte – aquela sobre a qual o Capitão Helstrom avisou os PJs. O grupo já pode ter decidido destruir a Ponte Norte para impedir que os skorne flanqueiem a Legião. É possível usar um dos gigantescos canhões de defesa do rio para fazê-lo, mas será necessário um canhoneiro experiente para acertar esse tiro. O Sargento Hlar pode tomar conta disso caso os PJs peçam. Dê uma olhada no mapa – tiros errados acertarão o Rio Negro e não a cidade, tornando



este plano possível. Ainda há a possibilidade de dano colateral, mas esta é uma decisão que os PJs terão de tomar.

O alcance é de cerca de 2.400 metros. Com um tiro sólido (dano de 6d12, incremento de distância de 270 metros para este enorme canhão), isto significa uma penalidade de -14 para acertar. O Sargento Hlar tem um bônus de ataque à distância de +14, e a ponte tem CA 10. A velha ponte de pedra tem dureza 6 (não 8, já que a pedra não é sólida, mas construída com argamassa velha que já está se desmanchando), e serão precisos apenas 100 pontos de dano para que parte da ponte desabe. Na média, isto significa cerca de três tiros.

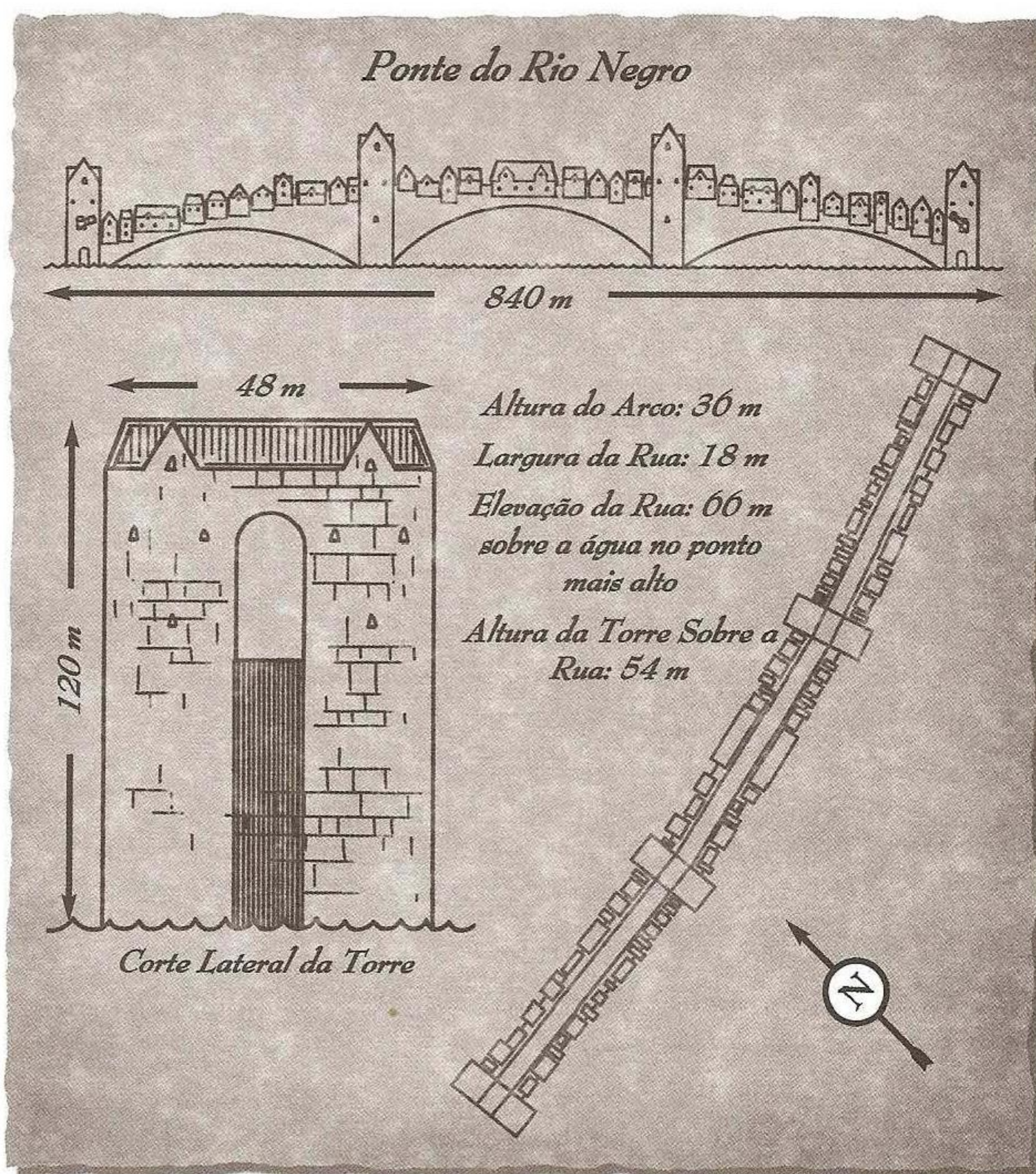
Caso os PJs fiquem sem munição, ou se o seu canhão for destruído de alguma maneira, eles precisarão encontrar algum outro jeito de lidar com a Ponte Norte. Outra opção é usar o Obediente para destruí-la, se eles ainda tiverem o martelo. Isto significaria uma emocionante viagem secundária para alguns PJs. Eles também poderiam tentar cercar a ponte com alguns guardas leais, ou até mesmo civis que estejam dispostos a lutar.

Se os PJs abrirem fogo contra a Ponte Norte, poderão imaginar se não serão atacados pelos próprios canhões daquela ponte. O Sargento Hlar irá tranquilizá-los. "Aqueles são só uns canhões de 6 quilos, como lá na muralha. Não podem nos tocar. Chegam só na metade do caminho, e olhe lá, só com um velho bastardo que nem eu no comando."

Cena: Os Exércitos se Chocam

Momento: Assim que os PJs tiverem tomado conta dos canhões e da Ponte Norte, a Legião das Almas Perdidas estará marchando pela Ponte Sul. Ao mesmo tempo, o exército skorne estará pisando no lado leste da ponte; assim que eles descobrirem que havia invasores na cidade, decidiram atacar. A ponte tem cerca de 18 metros de largura, e cerca de 800 metros de comprimento. Os dois exércitos estarão se chocando dentro de minutos, bem no coração de Corvis.

Propósito: Isso tinha que acontecer mais cedo ou mais tarde!



Através da fumaça e da poeira vocês podem distinguir a forma indefectível da Legião das Almas Perdidas, marchando pela rua. Alexia, em seu corcel morto-vivo, está no meio do exército. Ela segura a Fogo das Bruxas alto, comandando a Legião para seguir em frente.

Assim que os primeiros legionários pisam na ponte, vocês podem ver uma maré negra se aproximando do leste — os skorne, sem dúvida. Os dois exércitos vão se chocar na Ponte do Rio Negro!

Os PJs podem ainda ter alguns inimigos ao seu redor para varrer, mas a Legião das Almas Perdidas vai começar a limpeza logo. E não se esqueça de que, graças à Fogo das Bruxas, qualquer coisa que morra na cidade irá se erguer sob o controle de Alexia — é por isso que 1.200 legionários mortos-vivos podem dar conta de um exército com quase 10 vezes o seu tamanho. Os skorne caídos irão rapidamente se erguer sob o comando de Alexia, e o exército dos PJs começará a crescer. A combinação da Fogo das Bruxas, os próprios poderes de Alexia e as almas feiticeiras que ela

Onde Estão as Estatísticas de Vinter Raelthorne?

Nós não fornecemos as estatísticas de Raelthorne. Isso é intencional. Francamente, ele tem um poder absurdo, e os PJs não devem enfrentá-lo a sério em combate. O Mestre pode simular suas estatísticas com aquelas de um guerreiro 20 no LRB II 52. A lâmina do Exilado, a "Matadora de Reis", é uma arma especial, mas para os propósitos deste encontro pode ser tratada como uma *espada larga +5*.

Quando a poeira baixar, Raelthorne terá desaparecido e estará aparentemente morto. Talvez ele tenha sumido após uma saraivada precisa de tiros de canhão, ou talvez tenha caído da ponte após receber uma bala dos PJs. É claro, um indivíduo tão maligno, motivado e hábil quanto ele não seria derrotado tão facilmente. Raelthorne voltará para ameaçar Cygnar de novo... *A Trilogia do Fogo das Bruxas* é só o começo. Os Reinos de Ferro vão à guerra.

carrega dentro de si é incrivelmente poderosa, amplificando as habilidades necromânticas da espada de maneiras que mesmo aqueles que a construíram não poderiam ter imaginado.

O exército skorne consiste primariamente de guerreiros skorne, com alguns cães de guerra, clérigos de batalha de baixo nível e magos. Os PJs não precisam na verdade enfrentar o exército — o seu trabalho era fazer com que a Legião das Almas Perdidas entrasse no jogo. Caso os PJs queiram enfrentar os skorne, deixe que eles se divirtam, embora percebam que não estão afetando diretamente o rumo dos eventos para 10.000 inimigos. O Mestre deve "simular" soldados e conjuradores skorne; caso se torne chato manter controle de listas de magias e pontos de vida para multidões de inimigos, isto é um sinal de que os PJs estão envolvidos muito diretamente na batalha em massa. Introduza Raelthorne (veja abaixo) e então proceda para a Besta de Guerra.

Raelthorne em Pessoa

Em algum ponto do combate, os PJs devem ver o próprio Vinter Raelthorne. O ex-regente, que brande sua própria espada negra, chamada Matadora de Reis, está comandando suas tropas e combatendo nas linhas de frente. Raelthorne está acompanhado por seu braço direito, Vahn Oberen.

Os PJs provavelmente irão querer enfrentar Oberen e Raelthorne caso possam chegar até eles. Não impeça que eles tentem, mas Raelthorne o Velho (Gue20... no mínimo) é o homem mais perigoso da cidade... os PJs não vão conseguir vencê-lo, especialmente com Oberen apoiando-o. Raelthorne é um homem de força prodigiosa, velocidade tremenda e constituição inacreditável. Deixe que os PJs cruzem espadas com ele e Oberen por um tempo caso queiram, já que este tipo de contato pessoal aumenta muito a relação de inimizade que move a história. Raelthorne irá chamá-los de "pirralhos insolentes" e de outros insultos de super-vilão enquanto distribui golpes com a Matadora de Reis. Use os soldados da Legião como bucha de canhão para evitar que Raelthorne e Oberen se concentrem no grupo e os chacinem, mas o resultado final da luta não pode ficar em dúvida; os PJs serão obliterados caso tentem lutar até a morte com o Exilado. Com sorte, eles serão espertos o suficiente para bater em retirada uma vez que fiquem com o nariz sangrando.

Caso os PJs precisem ser salvos de si mesmos, podem ser levados para longe de Raelthorne e Oberen pela maré da

batalha, ou separados por uma bala de canhão perdida. Este encontro tem o propósito de simplesmente aumentar a tensão entre o grupo e Raelthorne o Velho; o destino dos PJs irá se cruzar com o do Exilado, mas não hoje.

Presumindo que o exército skorne seja derrotado, Raelthorne irá se perder na confusão. Talvez ele pareça morto na derrocada flamejante da besta de guerra abaixo, ou talvez ele pareça ser vítima de um canhão desvanecendo-se em uma nuvem de fumaça e poeira. Sim, os PJs podem desferir este golpe "final". De fato, isto seria o ideal. Independentemente de como as coisas aconteçam, o corpo de Raelthorne não será encontrado. Isso é roubar? Um pouco. Mas quando você se torna um guerreiro 20 e o rei do seu próprio reino, você tem algumas liberdades também. Contudo, o Mestre não deve ficar chateado por causa de Raelthorne. Há bastante vingança para ser distribuída logo, em outro lugar. Alexia estará enfrentando Oberen, e os PJs podem aproveitar um pouco disso; também há o Prefeito Borloch, caso os PJs já não tenham dado conta dele.

Tarefa: A Besta de Guerra Skorne

Momento: Um combate é uma situação fluida, e não há modo de predizer ou ditar exatamente o que os PJs farão durante uma batalha climática. O Mestre deve mandar a besta de guerra skorne para o combate assim que os PJs começarem a se sentir bem com o rumo que as coisas estão tomando.

Propósito: Esta é a arma secreta dos skorne, e este deve ser o ponto alto da Batalha de Corvis (como ficará conhecida).

A luta entre a Legião e os skorne demorará um bom tempo — horas, certamente — mas, enquanto Alexia tiver a espada, não há muita dúvida quanto ao resultado. Os PJs devem conseguir se mover como quiserem, indo até a linha de frente se desejarem, e recuando caso precisem. Eles podem querer tomar posições de franco-atiradores, ou mesmo mandar balas explosivas nas fileiras skorne. Eles podem ser atormentados com fogo de franco-atiradores inimigos, e a Inquisição pode até mesmo enviar equipes de PdMs de alto nível para enfrentar o grupo e Alexia. O Mestre terá de improvisar um pouco, mas, quando parecer haver um ponto lento, os PJs devem ver a aproximação da besta de guerra skorne.

Enorme, junto aos soldados skorne, está algum tipo de criatura. O imenso lagarto se move pesadamente sobre duas pernas titânicas, e os soldados inimigos abrem caminho à sua frente. Sobre a fera há um tipo de cúpula armada, e ainda mais metal está sobre a cabeça com chifres. É difícil estimar seu tamanho a essa distância, mas ela deve ter pelo menos 15 metros de altura. A besta alcança

A Trilogia do Fogo das Bruxas

as linhas de frente, e começa a pisotear os soldados mortos-vivos da Legião.

Enquanto vocês observam incrédulos, vêem uma nuvem de fumaça vindo das costas encouraçadas da besta. Um segundo depois há o inconfundível som de uma bala de canhão assobiando acima, e então o estrondo e rugido de pedra ruindo atrás de vocês, quando um prédio é atingido. À medida que a fera se aproxima lentamente, vocês vêem as silhuetas de muitos canos de canhões se projetando da carapaça de metal. O canhão continua a disparar, as balas abrindo sulcos na Legião, na ponte e nos prédios de Corvis Sul.

Os tamboreiros da Legião começam a soar uma retirada, e o exército morto-vivo começa a recuar da Ponte do Rio Negro. Encorajados, os skorne rugem e avançam ao lado da besta.

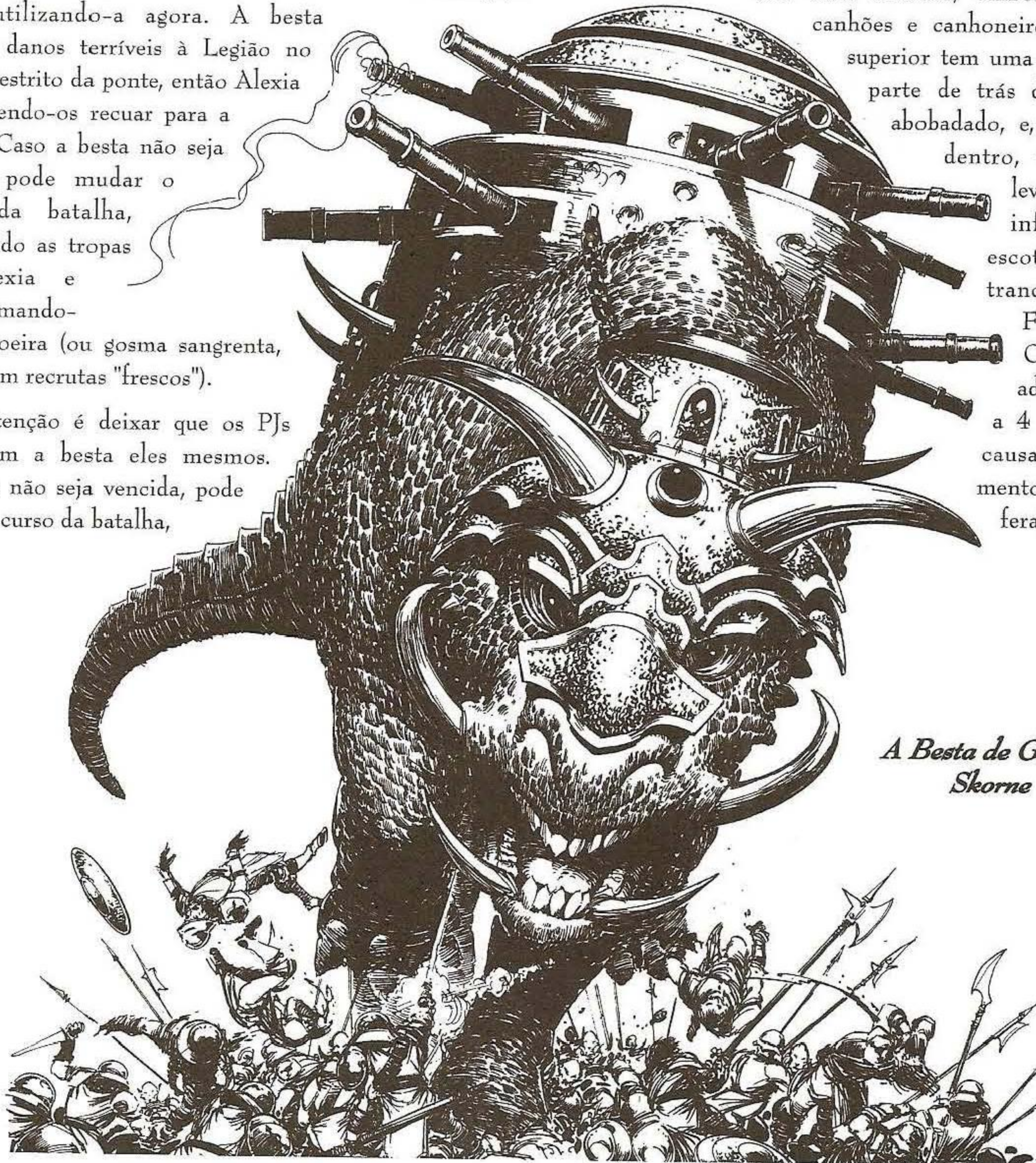
e o grupo deve sempre estar envolvido em tais eventos cruciais.

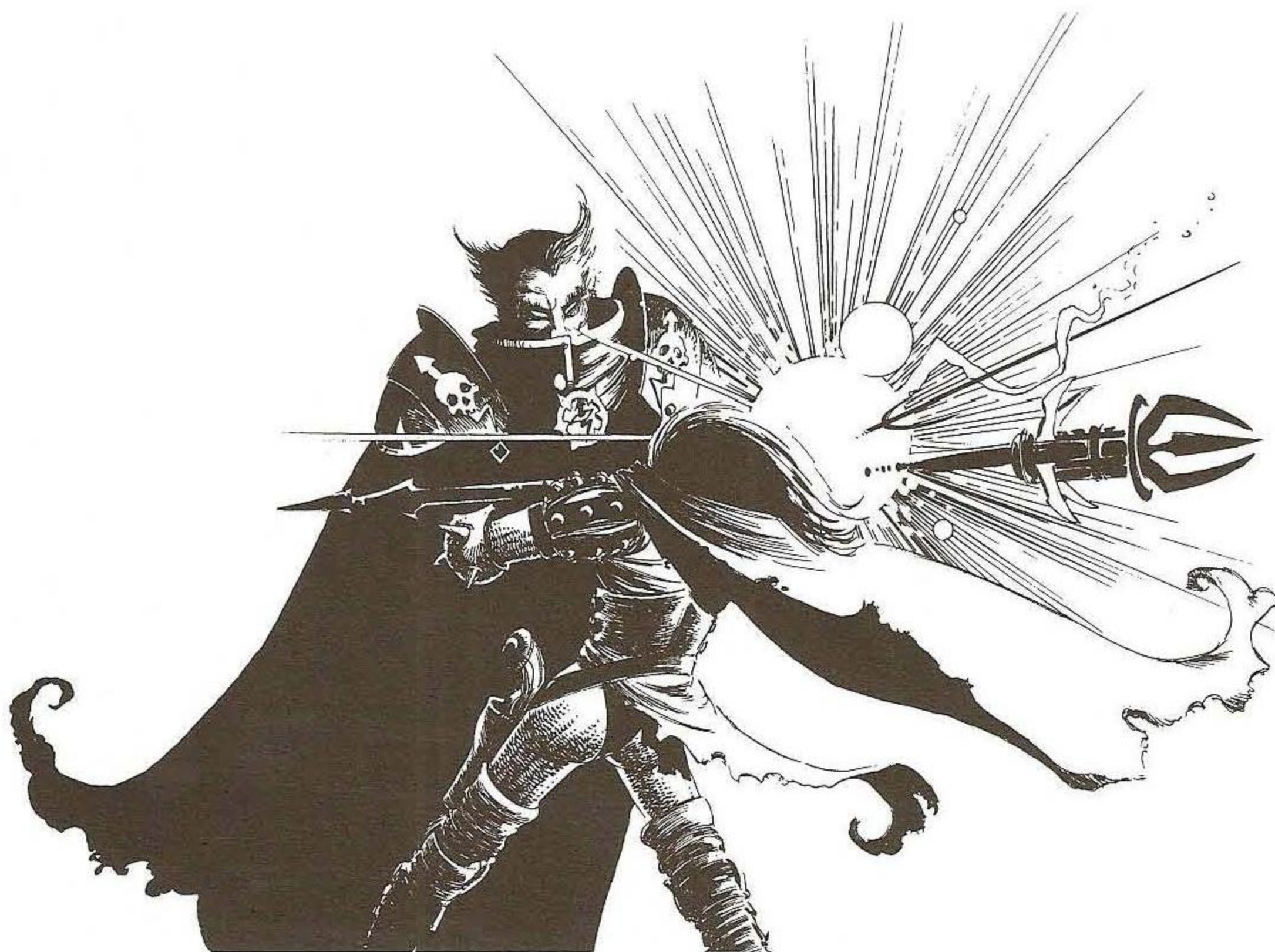
Se os PJs tiverem controle de um canhão com munição, podem atacar a besta, o que irá colocá-los em duelo com os canhoneiros a bordo – um duelo que eles provavelmente perderão, já que a fera pode fazer disparar três canhões a qualquer momento. Os PJs podem inventar outros modos de atacar a criatura, que o Mestre deverá julgar na hora. De preferência, eles tentarão subir a bordo da fera e tomar controle dela; há um piloto na torre encouraçada na cabeça da criatura. Também há um depósito de pólvora skorne na cúpula dos canhões, e, se a pólvora explodir, metade de Corvis vai estar coberta com os pedaços da besta.

Os flancos da besta estão cobertos de correntes (dureza 10, 75 PV) que prendem a cúpula encouraçada às suas costas. Isso torna relativamente fácil prender um gancho de escalada (Usar Cordas CD 14), e os PJs podem conseguir escalar o corpo da criatura. A casamata nas costas da besta

tem dois andares, ambos cheios de canhões e canhoneiros. O andar superior tem uma escotilha na parte de trás do seu topo abobadado, e, do lado de dentro, uma escada leva até o andar inferior. A escotilha está trancada (Abrir Fechaduras CD 16, mas adicione de 2 a 4 na CD por causa do movimento brusco da fera).

*A Besta de Guerra
Skorne*





A cabeça tem a torre do piloto também presa com correntes (dureza 10, 75 PV). Duas correntes adicionais correm pelo pescoço da criatura, conectando as duas torres. PJs corajosos podem conseguir rastejar de uma até a outra, mas testes de Força e de Equilíbrio contra CD 10 a 20 poderiam ser necessários se a criatura não estiver se movendo suavemente. Aqueles que escalarem podem também sofrer fogo de pistolas do único canhoneiro skorne com uma boa vista do pescoço da criatura (use as estatísticas da pistola militar cygnarana para a arma do canhoneiro). A escotilha na parte traseira da torre do piloto não está trancada — porque, vamos e venhamos, quem seria louco o suficiente para escalar até lá?

A CD para Escalar todas as superfícies da torre é 20, mas a CD aumenta de 2 a 4, como acima. A torre é de metal, mas há fendas e correntes e casamatas de canhões suficientes para servirem de apoio para os pés e as mãos.

I. TORRE, NÍVEL SUPERIOR

A escotilha se abre, revelando uma sala redonda de metal, mal-iluminada e cheia de fumaça sufocante. Seis canhoneiros skorne, muito surpresos, olham na sua direção através de seus óculos de proteção.

Descrição: Este é o andar superior da torre de canhões da besta. Há seis canhões recarregados por trás do lado de dentro, cada um deles o equivalente a um canhão de 6 quilos cygnarano. Cada canhão tem um canhoneiro. Um dos

canhoneiros possui uma pistola skorne, que causa o mesmo dano que uma pistola militar cygnarana.

No centro da sala de 6 metros de diâmetro, há uma escada que leva para baixo. A escada é cercada por seis caixotes de madeira, pregados no chão. Cada grande caixote contém pólvora e munição suficientes para 20 tiros.

Inimigos: Aqui há seis canhoneiros skorne. Cada um tem as mesmas estatísticas de um guerreiro skorne, exceto por possuírem apenas 1 dado de vida, nenhuma armadura, e uma adaga (11 PV cada, CA 11, ataque 1 adaga +5, dano 1d4+4, TR Fort +2, Ref +5, Von +1).

Truques & Armadilhas: Há muita pólvora explosiva nesta sala. Caso um dos caixotes pegue fogo... bem, se for um fogo pequeno, todos os skorne irão apagá-lo e ele irá se extinguir em uma rodada. Caso o fogo não seja pequeno (digamos, um frasco de óleo ou algo maior) a pólvora explodirá em 1d4+2 rodadas. Qualquer um que atire na pólvora tem uma chance de provocar uma explosão: assim como cargas de canhões humanos, há 5% de chance para cada ponto de dano causado. Isso quase certamente matará o canhoneiro.

Consequências: Caso a pólvora exploda, a besta de guerra morrerá, assim como qualquer um nas áreas 1 e 2. Qualquer um fora da torre sofrerá 4d6 de dano (teste de resistência de Reflexo contra CD 16 para meio dano) e será arremessado para longe da fera (sem teste de resistência). O dano de queda desta altura é de 4d6.

Tesouro: Qualquer um que consiga sair desta sala com o tesouro deve nos mandar um e-mail. Nós adorariamos ouvir a história! Mas, caso você queira saber, a pistola skorne vale 1.200 PO por sua raridade. A pólvora não é compatível com armas humanas e só terá valor para pesquisa.

2. TORRE, NÍVEL INFERIOR

Cercando a escada no meio desta câmara
Apertada estão mais seis skorne, concentrados
em suas armas e olhando pelas fendas na carapaça.

Descrição: No improvável caso de que algum PJ entre saltitando nesta sala, ela é muito parecida com o nível superior. É muito mais provável que os PJs estejam escalando o exterior da torre, jogando coisas flamejantes dentro de casamatas de canhões, tentando explodir a pólvora skorne.

Inimigos, etc: Veja a área 1.

3. CÚPULA DO PILOTO

Depois da porta engraxada de metal está sentado
um skorne solitário, preso com correias a uma
bizarra cadeira de metal. Inúmeras alavancas e
correntes com cabos estão dispostas dentro do
alcance do piloto, e ele está movendo os pés e
puxando as correntes e alavancas freneticamente.
Sob os pés de vocês está o marrom avermelhado
rude da pele escamosa da fera; vocês podem ver que
algumas das correntes e bastões de controle estão
sujos de sangue, e que eles penetram na carne da
besta. É impossível saber, contudo, a profundidade
até a qual eles chegam dentro da criatura. O fedor
ferroso de sangue preenche a sala.

Descrição: A besta é controlada a partir desta sala de 3 metros de diâmetro. É necessária muita habilidade para pilotar a criatura, e os PJs não conseguirão nada além de movê-la erratically caso tentem operar os controles. Caso os controles não sejam tocados, a besta não irá se mover, embora fique mexendo as patas e pisoteando inimigos aos seus pés.

Inimigos: O piloto tem as mesmas estatísticas de um canhoneiro skorne (área 1). Ele está armado com uma pistola, assim como uma adaga. Caso ele veja um PJ, tentará fazer com que a fera balance a cabeça. PJs que não sejam bem-sucedidos em um teste de resistência de Reflexos contra CD 20 cairão. Qualquer um do lado de fora da cabeça da fera ou no pescoço cairá se não for bem-sucedido no teste de resistência (dano por queda 4d6), enquanto que qualquer um na cabine de comando simplesmente cairá no chão. Neste ponto, o piloto começará a atacar, e a fera ficará imóvel.

Finalizando

Com sorte, os PJs acharão um jeito de matar, desabilitar ou rechaçar a besta de guerra skorne. De preferência, o Mestre

poderá usar o final explosivo da besta como um meio de tirar Raelthorne de cena também, mas, caso as coisas não ocorram dessa maneira, outra saída pode ser criada. Quando os PJs tiverem resolvido a situação com a besta, o Mestre deve achar um jeito de introduzir o desfecho com Alexia e Vahn Oberen.

Desfecho: Alexia e Oberen

Momento: Este é provavelmente o último evento do Ato 3, embora seja possível que o encontro com o Prefeito Borloch seja o último em algumas campanhas. O Mestre deve armar a confrontação de Alexia em algum momento depois que a besta de guerra skorne estiver liquidada.

Propósito: É isso aí, este é o *grand finale*! Alexia e Oberen estão prestes a se enfrentar. Os PJs são livres para se envolver o quanto quiserem.

Embora este seja o desfecho, não é necessária nenhuma preparação elaborada. Prepare a cena da seguinte forma:

- ▶ Raelthorne parece ter sido derrotado; ele está fora de cena por enquanto. Os PJs devem estar se sentindo muito bem por isso!
- ▶ A besta de guerra skorne também já foi neutralizada, de preferência de uma forma dramática.
- ▶ A Legião das Almas Perdidas está vencendo, e os últimos skorne sobreviventes estão batendo em retirada e fugindo pelo Portão Leste. A batalha provavelmente se moveu para o extremo da ponte agora.
- ▶ Vahn Oberen ainda está próximo às linhas de frente. Alexia avança, tentando alcançá-lo, e as marés da batalha carregam ambos. Talvez Oberen tenha sido abandonado por sua gangue de guerreiros skorne, que fugiram ao ver Alexia, os legionários e seus próprios camaradas mortos-vivos.
- ▶ Alexia e Oberen começam a lutar na ponte, cercados por um círculo de legionários. Qualquer skorne que fique por lá é rapidamente liquidado pelas tropas mortas-vivas.

O resultado não está realmente em questão a menos que os PJs tentem impedir Alexia de matar Oberen; caso isso aconteça, bem, o Mestre deve prosseguir normalmente. Alexia esteve "se guardando" para isso, mas Oberen já parece estar um pouco abatido. Ele ainda é formidável, mas, em um dado momento, Alexia levará a melhor sobre ele, talvez com a ajuda de legionários que segurem Oberen para o golpe de misericórdia dela. (Oberen: 25 PV restantes, CA 14, Inic. +2, ataque +9/+4 (*adaga +3*), dano 1d4+3, magias restantes a cargo do Mestre, mas *velocidade*, *bola de fogo*, *invisibilidade aprimorada* e *muralla de energia* são boas sugestões. Veja o Apêndice B para todas as suas estatísticas).

Caso os PJs se envolvam, deixe as coisas seguirem seu curso natural (cada grupo tem um "bonzinho" que quer ver o vilão na cadeia ao invés de morto, certo?).

Dumas & Alexia

O que quer que os PJs façam a Alexia nas cenas finais da aventura chegará aos ouvidos do Padre Dumas. Caso eles realmente tenham sido forçados a matá-la, ele estará inconsolável, mas não culpará os PJs. Por outro lado, caso os PJs a tenham executado quando havia outras opções, Dumas ficará sabendo disso, e sua opinião do grupo mudará drasticamente.

Se e quando Alexia derrotar Oberen, a cena será algo do tipo:

Erguendo a Fogo das Bruxas sobre sua cabeça, Alexia coloca ambas as mãos no cabo de ébano e golpeia para baixo, trespassando Oberen. O mago grita, e o sangue escorre de suas mãos, onde ele agarra sem força a lâmina enterrada em seu peito. Alexia continua a empurrar a Fogo das Bruxas para baixo,

enfiando-a cada vez mais em seu inimigo, deslizando mais para perto dele em uma paródia selvagem de um abraço de amantes. Oberen parece se encolher e murchar à medida que a Fogo das Bruxas consome sua alma. Um olhar de júbilo profano dança no rosto manchado de sangue de Alexia... sua missão, enfim, está cumprida.

Oberen cai ao chão como um saco vazio, seu cajado de mago batendo nas pedras do calçamento. Alexia pousa uma bota sobre seu peito e arranca a Fogo das Bruxas, afastando-se da poça cada vez maior de sangue.

Então acabou... certo? Não mesmo. Alexia começará agora um curto ritual designado para destruir a Fogo das Bruxas. Ela irá fazê-lo bem em frente aos PJs, contando com a confiança ou ignorância do grupo para permitir que ela continue. Também há os legionários para protegê-la, pelo menos no princípio. Ela esteve trabalhando no ritual desde que recuperou a Fogo das Bruxas, sabendo que, algum dia, este momento iria chegar. Felizmente para ela, a Fogo das Bruxas foi projetada para que fosse relativamente fácil para um usuário "conectado" a ela destruí-la — aqueles que a construíram aparentemente viram seu potencial destrutivo como uma horrível arma de último recurso. Alexia simplesmente teve de se conectar à lâmina e deduzir a sequência mágica correta para revelar seus encantamentos — o que não foi uma tarefa simples, mas que ela conseguiu desempenhar nas últimas semanas.

O ritual leva dois minutos. O primeiro minuto nem mesmo parece muito suspeito, embora um teste bem-sucedido de Identificar Magia contra CD 26 permita que um observador perceba que Alexia está conjurando algum tipo de encantamento de enfraquecimento ou destruição. É no segundo minuto que as coisas começam a parecer meio suspeitas, deixando aos PJs pouco tempo para agir.

Alexia observa calmamente o corpo de Oberen por um momento. Os olhos da feiticeira estão vazios, deixando transparecer nada. Ela limpa um pouco do sangue de seu rosto, distraída, e diz:

"Deixem-me em paz enquanto eu resolvo uma última coisa... Eu lhes rogo, encontrem meu tio, certifiquem-se de que ele sobreviveu a este dia. Eu irei me juntar a vocês em breve." Escolhendo um ponto relativamente livre a alguns metros de distância, ela se ajoelha e segura a Fogo das Bruxas à sua frente, com ambas as mãos. O sangue de Oberen corre pela lâmina e até seus dedos enquanto ela fecha os olhos e começa a entoar um cântico.

Após cerca de 30 segundos, a Fogo das Bruxas começará a emitir um som baixo e lamentoso. Os poucos pássaros restantes nesta parte da cidade erguerão vôo em uníssono para longe — até mesmo as centenas de corvos que estavam se banqueteando nos combatentes caídos. Alexia continuará o seu cântico por mais 30 segundos, sua voz se misturando ao zumbido peculiar que vem da lâmina. Um observador cuidadoso (Observar CD 20) verá que a Fogo das Bruxas parece estar vibrando como um diapasão. Na marca de um minuto, a cena avança:

Alexia reverte a empunhadura da espada e golpeia para baixo com toda a sua força. Incrivelmente, a lâmina penetra nas pedras do calçamento e se enterra até cerca de um terço do seu comprimento. Alexia fica de pé e continua o seu cântico, suas mãos descansando no cabo da espada. Um fiapo de vapor escapa de suas mãos, e uma onda branca de frio começa a descer pela lâmina. Dentro de segundos, a Fogo das Bruxas está coberta por uma fina camada de gelo. O zumbido continua, mais alto, e sob ele vocês podem ouvir fracos tilintares, sibulares e estalos.

Alexia desatou a maior parte dos encantamentos que prendiam as feitiçarias à lâmina. As antigas magias de contenção estão agora prestes a falhar de forma explosiva, e um teste de Identificar Magia contra CD 22 informará um observador de que algo muito dramático está prestes a ocorrer. Caso os PJs tenham esperado até este ponto, eles agora têm 30 segundos até que a Fogo das Bruxas se quebre em estilhaços de aço negro e sua vingança final seja despejada sobre o mundo.

Caso os PJs tentem deter Alexia, ela estará surpresa (LRB I 120), já que estava concentrada no ritual. Mesmo assim, lutará contra o grupo com quaisquer recursos que ainda tenha (cerca de 75% de seus PV e magias, a menos que o Mestre tenha mantido um controle de suas estatísticas). Caso o ritual tenha chegado à sua segunda fase (quando a lâmina se congela), a Fogo das Bruxas terá perdido muito do seu poder, e a Legião das Almas Perdidas estará imóvel, à beira de perecer. Alexia não conseguirá usar os legionários para se proteger, e terá de lutar. Isso atrasará o ritual e a destruição da Fogo das Bruxas.

Certamente é possível que Alexia seja morta pelos PJs, mas, de preferência, ela e o grupo já terão uma relação suficiente para que eles tentem subjugar-la ao invés de matá-la. Se ficar claro para Alexia que os PJs estão levando a melhor, ela irá desistir, desabando em prantos, ao invés de lutar até a morte. Ela é teimosa, egoísta e um pouco maluca, mas não é burra.

O Big Bang

Se Alexia tiver sucesso em destruir a Fogo das Bruxas, uma onda de escuridão explodirá dos restos da espada, se expandindo a até 30 quilômetros em todas as direções. Uma magia permanente de *conspurar* com 90 metros de raio marcará o ponto onde a Fogo das Bruxas foi destruída, assim como um efeito de *escuridão* com duração de 7 dias na mesma área; qualquer um nessa área (incluindo Alexia) sofrerá 2d6 pontos de dano por energia negativa, sem teste de resistência. Qualquer morto-vivo já nessa área não sofrerá o dano por energia negativa, e continuará animado, como abaixo.

Dentro da zona de 30 quilômetros assolada pelas energias da espada, todos os cadáveres irão se zumbis e esqueletos (dependendo de seu estado de conservação) por sete dias. A Legião e seus inimigos skorne erguidos também permanecerão animados durante esse período de tempo. Cada criatura erguida também receberá +2 de resistência à expulsão (LRB III 10). Os erguidos vagarão sem rumo, atacando os vivos onde puderem encontrá-los, mas não são inteligentes e não formarão planos nem exércitos.

Os estilhaços da Fogo das Bruxas, no total de 5 a 7 pedaços, podem ser transformados em poderosas armas necromânticas caso sejam recolhidos, embora, naturalmente, não possuam nada próximo ao potencial da espada. Cada estilhaço deve valer cerca de 10.000 PO para o comprador certo.

Caso Alexia seja impedida de completar a magia de destruição, a Fogo das Bruxas logo perderá sua cobertura de gelo e irá se recuperar. As magias que concedem poder à lâmina voltarão a funcionar normalmente dentro de um minuto. A lâmina pode ser removida da pedra na qual está

enterrada com um teste bem-sucedido de Força contra CD 22, no qual mais de um personagem pode colaborar. Tenha em mente, contudo, os poderes da lâmina, já que será perigoso para os PJs manipulá-la sem proteção!

Um Assunto a Ser Debatido

Contanto que a Fogo das Bruxas não seja destruída, jogando a terra em escuridão e desespero, há um último

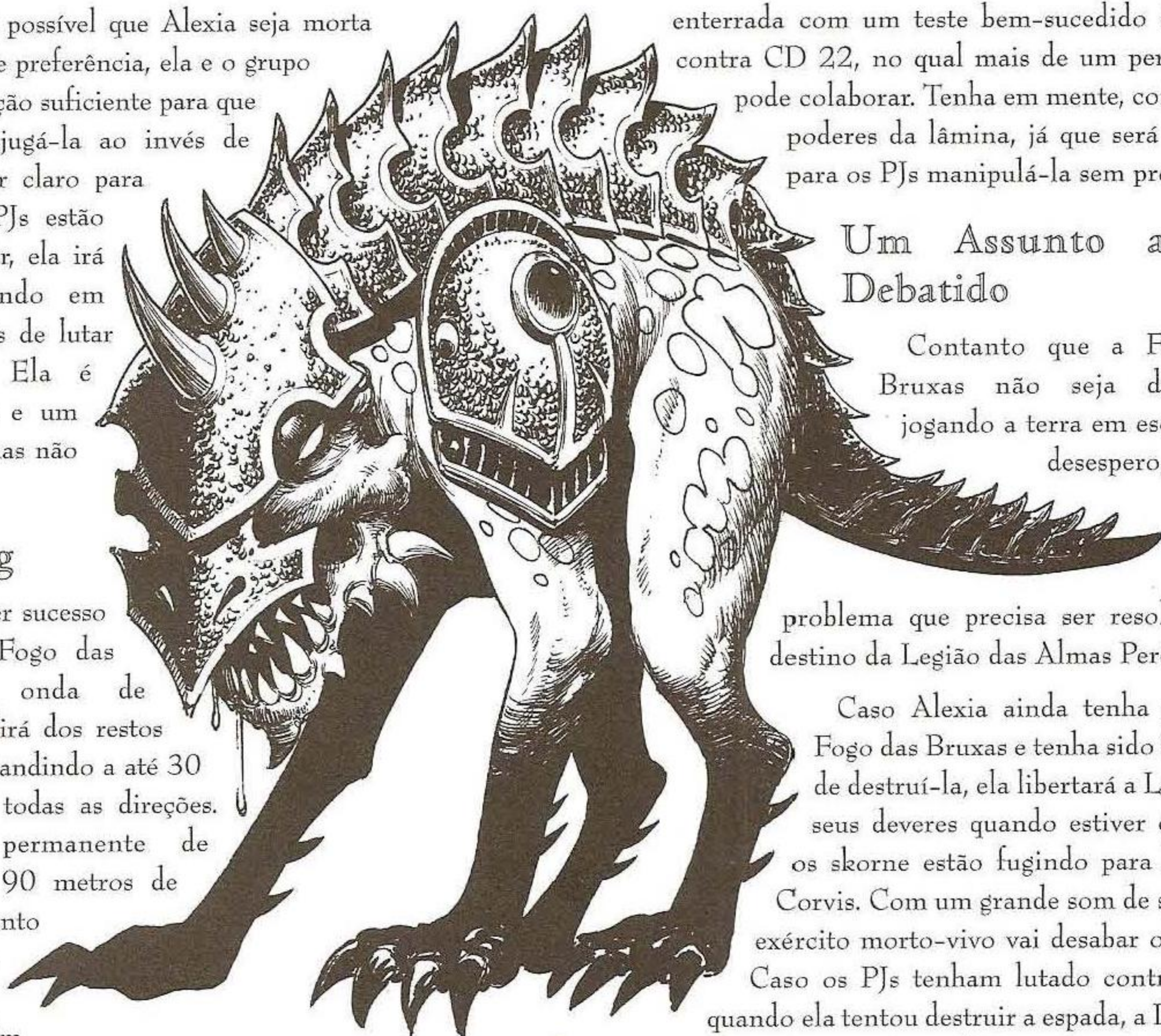
problema que precisa ser resolvido... o destino da Legião das Almas Perdidas.

Caso Alexia ainda tenha posse da Fogo das Bruxas e tenha sido impedida de destruí-la, ela libertará a Legião dos seus deveres quando estiver claro que os skorne estão fugindo para longe de Corvis. Com um grande som de suspiro, o exército morto-vivo vai desabar onde está. Caso os PJs tenham lutado contra Alexia quando ela tentou destruir a espada, a Legião irá virar pó assim que a feiticeira perca a Fogo das Bruxas. As formas caídas dos Eternos rapidamente começarão a se desvanecer.

Uma vez que a Legião esteja em repouso, a seguinte cena ocorrerá. O Mestre pode precisar ajustar a hora do dia apresentada... poderia ser o amanhecer, ou ainda pode ser madrugada quando tudo termina. A recomendação oficial é que seja o alvorecer, já que é mais cinematográfico!

Vocês estão cercados pelos mortos – centenas de legionários e milhares de skorne e suas bestas. As pedras aos seus pés estão escorregadias de sangue, e o fedor da morte preenche o ar. A Batalha de Corvis foi vencida, mas o preço foi alto. Os cidadãos sofreram, e muitos foram mortos sob o governo de Raelthorne e na batalha. Prédios ancestrais foram esmigalhados por canhões, e incêndios ainda iluminam a cidade. Corvis nunca mais será a mesma, mas foi feita mais forte pelas provações dos últimos meses... a Cidade dos Fantasmas tornou-se a Cidade da Coragem, a Cidade da Vitória.

Uma mortalha de fumaça jaz, pesada, sobre as ruas que são o mais novo campo de batalha de Cygnar. O Capitão Helstrom emerge da névoa da guerra e se junta a vocês, examinando a carnificina em silêncio. Alguns dos mais bravos residentes da cidade agora surgem de seus esconderijos, muitos



*Dá-se cachorrinho para
lar armoso*

feridos por balas perdidas ou desabamentos. As pessoas começam a formar grupos, em silêncio, juntando-se por instinto. Após alguns momentos de silêncio solene, uma alma entusiasmada começa a gritar em comemoração, e, em segundos, a multidão acompanha sua alegria. Toda Corvis ergue sua voz em júbilo, e ao redor de vocês as pessoas estão abraçando seus vizinhos e até mesmo completos estranhos, lágrimas de alívio visíveis em muitos dos rostos sujos e ensangüentados. Por um momento, vocês vêem o Padre Dumas e seus acólitos na multidão, atendendo os feridos ao mesmo tempo em que celebram com sua congregação.

Acima da massa em júbilo, o sol nascente corta a fumaça e a névoa do rio, iluminando a cena em uma luz quente. Ante essa visão, uma imobilidade súbita se espalha pelo povo. Uma brisa morna flutua pela imensa ponte e desfia a fumaça que cobre o que era a linha de frente da batalha, a cerca de 60 metros de distância. Vocês podem ver uma figura solitária de pé onde antes havia a fumaça — uma figura pálida, quase espectral. O homem trajado em robes se abaixa e recolhe alguma coisa das pedras cobertas de sangue do calçamento. Quando ele se ergue, vocês vêem que ele carrega o estandarte esfarrapado dos Eternos, e que ele o segura alto. Embora rasgado e sujo pelas provações por que passou, o ouro de suas Cem Coroas brilha ao sol da manhã. A fumaça e as névoas espiralam de novo, escondendo o homem solitário.

Qualquer um que vasculhe a área onde a figura foi vista não encontrará nada, nem mesmo pegadas. No entanto, o estandarte dos Eternos se foi. Os mais devotos seguidores de Morrow (incluindo o Padre Dumas) dirão que esta foi uma visita divina, que um arconte foi mandado para recobrar o estandarte de batalha da Legião caída e devolvê-lo à Companhia Sagrada. Outros fazem pouco desta idéia, mas a maior parte das pessoas que estavam na ponte após a batalha pensa que *algo* aconteceu.

Qualquer PJ clérigo ou paladino de Morrow que tenha presenciado os eventos acima e ajudado a reerguer a Legião das Almas Perdidas anteriormente ganhará uma dádiva especial. O símbolo sagrado do personagem receberá dois encantamentos especiais. Em primeiro lugar, todas as tentativas de expulsar mortos-vivos terão bônus de +1. Em segundo, o clérigo poderá usar o símbolo para conjurar *ajuda* uma vez por dia. Estes benefícios não são transferíveis caso o símbolo sagrado seja dado a outra pessoa.

O Cajado de Oberen

O cajado de Vahn Oberen é um item mágico único e poderoso. Alexia não se interessa por ele, e, de fato, ela dirigirá um olhar de desaprovação para quaisquer PJs que mostrem interesse no objeto.

O cajado tem muitas propriedades. Primeiro, devido a suas lâminas articuladas, ele funciona como um *cajado +3* que causa dano por contusão ou corte. Segundo, qualquer um que seja atingido pelo cajado deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude contra CD 18 ou estará zonzo (LRB I 135) por 1d4 rodadas. Terceiro, o cristal no topo produzirá *luz* à vontade. Quarto, o cajado aprimora qualquer *teletransporte*; os níveis de familiaridade são ajustados em +1 quando o usuário conjura *teletransporte*, e todos os fiascos são testados novamente (LRB I 268). Quinto e último, o cajado pode produzir *mísseis mágicos* uma vez por dia como um mago de 9º nível (5 mísseis). As diferentes funções são selecionadas girando a haste do cajado, que se ajusta em várias posições (Observar CD 18). A arma mágica e o efeito que deixa zonzo estão sempre "ligados". O cajado vale 50.000 PO.

Embora seja valioso, alguém teria de ser louco para querê-lo, já que o cajado pertenceu a um dos mais malignos vilões da história recente. Qualquer um que carregue o cajado do Líder da Inquisição atrairá problemas.

Finalizando pela Última Vez

Se tudo correu bem, os PJs salvaram Corvis, assim salvando também Cygnar, ou pelo menos salvando o reino de uma longa e imprevisível batalha contra as forças de Raelthorne. Talvez os PJs tenham impedido Alexia de destruir a Fogo das Bruxas também. Caso tudo tenha dado certo, os PJs serão heróis do povo, e, quando o contingente militar oficial do Forte Falk chegar, o comandante relatará os feitos do grupo para Caspia. O Rei Leto Raelthorne irá escrever pessoalmente uma carta de agradecimento, e oferecerá um título de cavaleiro a qualquer membro do grupo que queira prestar juramento à Coroa. Cobrar esta oferta do Rei exigirá uma viagem até Caspia, mas existe razão melhor para viajar para o sul?

Caso os PJs tenham devolvido a Fogo das Bruxas ao Padre Dumas, ele irá se certificar que ela seja sepultada em solo sagrado nas profundezas sob a catedral que logo será reconstruída. O Capitão Helstrom oferecerá aos personagens empregos na Guarda da cidade, caso eles os queiram.

Alexia ainda quer destruir a Fogo das Bruxas para liquidar Oberen, mas, se ela não conseguiu sair impune da primeira vez, concordará, relutante, que a lâmina negra seja sepultada sob a igreja, aos cuidados de seu tio. Ela permanecerá em Corvis até que esta tarefa esteja cumprida. Ao longo do tempo, a fúria de Alexia diminuirá um pouco, e ela não terá mais certeza sobre seu desejo de quebrar a lâmina.

Caso os PJs insistam em levar a espada para Caspia para que os anciões da Igreja tomem conta dela, Alexia irá acompanhá-los. Caso Alexia tenha a chance de desaparecer com a lâmina, ela provavelmente irá fazê-lo. Caso decida fugir com a Fogo das Bruxas, a espada poderá se tornar a cruz

de Alexia para sempre... muito letal para ser abandonada, muito perigosa para ser destruída. Alexia irá se tornar uma lenda de Cygnar, a feiticeira de cabelos negros com a espada negra, condenada a carregar a lâmina (e a alma de seu arqui-inimigo) consigo para sempre.

É possível que os PJs tenham transformado Alexia em uma inimiga no final da história, caso tenham atirado nela pelas costas ou algo do gênero. Se as coisas estiverem nesse estado, Alexia (caso esteja viva) dará aos PJs uma chance *dessa vez*, para que não tenha de enfrentá-los na frente do seu tio... mas ela irá se lembrar de todos os PJs, e, caso seus caminhos venham a se cruzar de novo, o tempo das cordialidades terá cessado.

De qualquer forma, uma vez que as questões com a Fogo das Bruxas estejam concluídas, Alexia irá partir. Há uma parte dela que se sente mal com o que ela fez, e ela também precisa de algum tempo sozinha para lidar com as almas presas dentro de seu corpo. Ela pode até mesmo dedicar algumas de suas energias para consertar essa situação, enviando as almas de sua mãe e das outras para o seu descanso eterno.

E Vinter Raelthorne? Ele voltou para as Planícies da Pedra Sangrenta. Ele ainda deseja, acima de tudo, atravessar o coração do seu irmão com a Matadora de Reis, mas terá de formular outro plano. Cygnar está em segurança por enquanto, mas o Exilado vai voltar. Está prometido.

E, por fim, aqui vão alguns ganchos de aventuras para os Mestres que queiram continuar suas campanhas nos Reinos de Ferro.

- ▶ A Igreja de Morrow local pode querer visitar o velho mausoléu e desfazer a maldade que o está profanando. O terreno precisa ser consagrado, e muitas cerimônias de purificação precisam ser realizadas. Os PJs seriam guias ideais, já que têm experiência em lidar com a Cidade Subterrânea e o mausoléu.
- ▶ Como a maior parte dos anciões da cidade foram mortos em ASDE, há vagas abertas no conselho da cidade, e uma eleição está por vir. Também há uma vaga de Prefeito de Corvis... talvez algum dos PJs queira trocar as espadas pela política.
- ▶ Se os PJs recuperaram o livro dos nomes do mausoléu no Ato 1, eles podem ser encarregados com o transporte do tomo à Igreja de Morrow em Caspia – o pano de fundo perfeito para uma aventura na estrada! Enquanto estiverem lá, eles podem ter uma audiência com o Rei, que gostaria de conhecer as bravas almas da Batalha de Corvis.
- ▶ O Obediente tem poder devastador quando usado contra pedra, e seria uma temível arma de cerco para qualquer exército que pudesse utilizá-lo. Quando a notícia de que ele foi recuperado se espalhar, as encrências virão ao encontro do martelo, e os PJs podem precisar protegê-lo. Eles podem até mesmo receber um

pedido de levá-lo até Caspia junto com o livro de registros do vigário. Também é possível que o Obediente seja novamente sepultado no mausoléu, caso a Igreja decida expurgar a maldade que infesta o lugar.

- ▶ Caso os PJs ainda possuam muitas cargas explosivas ou balas de canhão ("liberadas" no Ato 3), pode ser uma boa idéia pressionar o grupo para que se livrem delas. Helstrom pode ajudar com isso, ou os PJs poderiam ser roubados por um dos muitos criminosos poderosos de Corvis. Melhor ainda, uma aventura que exija a aplicação de explosivos pode ser planejada – um resgate numa mina, talvez, ou a construção de uma gigantesca armadilha explosiva para um batalhão skorne desgarrado.
- ▶ Caso a Fogo das Bruxas tenha sido destruída e os mortos agora vagarem por Cygnar, os PJs estarão ocupados simplesmente tentando sobreviver. Se eles permanecerem em Corvis, podem trabalhar junto com a Guarda para livrar a cidade dos mortos-vivos. Por toda a duração desse flagelo, os portões da cidade estarão fechados, e os mortos vagarão do lado de fora, tentando entrar.
- ▶ Se a Fogo das Bruxas não tiver sido destruída, os PJs podem tentar levar a lâmina para algum lugar distante, para que possam destruí-la em segurança. O Padre Dumas não gostará desse plano; ele acha que o melhor lugar para a Fogo das Bruxas é trancafiada sob a sua igreja, ou sob os cuidados dos anciões da Igreja em Caspia.

Os Cavaleiros de Cygnar

Ser iniciado nos Cavaleiros de Cygnar é, em grande parte, uma formalidade – é como uma medalha de honra, mas exige que as pessoas chamem você de "milorde" ou "milady". Os Cavaleiros de Cygnar precisam jurar lealdade à Coroa e ao Reino, embora não sejam na verdade membros das forças armadas e não possam ser chamados para serviço ativo. É possível que não-cygnaranos não queiram prestar o juramento. O Rei ficará desapontado, mas entenderá e respeitará a lealdade.

Ser um Cavaleiro de Cygnar tem outra vantagem: todos os Cavaleiros têm direito a abrigo com as forças armadas de Cygnar. PJs que sejam consagrados nunca precisarão procurar uma estalagem fria caso haja um alojamento frio do exército de Cygnar na estrada em que estão! Cavaleiros em viagem precisam apenas apresentar a um comandante de base o sinete, um anel de esmeralda, ou uma carta de ofício carimbada para provar sua identidade. Cavaleiros em visita geralmente recebem a melhor ração e alojamentos que a base tenha a oferecer, e podem até mesmo "pegar carona" em navios militares caso haja espaço.

Apêndice A: Criaturas



Algumas criaturas deste apêndice possuem habilidades descritas no *Livro de Regras Básicas III*. Consulte o LRB III 8 a 10 para a descrição destas habilidades.

Aranha da Cripta

Aranhas da cripta são aracnídeos semi-translúcidos do tamanho de um homem, que se alimentam dos mortos. Mais especificamente, elas possuem grandes mandíbulas e um forte ácido para quebrar ossos e dissolver a medula dentro deles. As aranhas então sugam a sopa que resulta.

Aranha da Cripta: ND 3; Verme Médio; DV 2d8+2; 11 PV; Inic. +3 (+3 Des); Desl.: 12 m, escalar 6 m; CA 14 (+1 natural, +3 Des); Ataques corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d8+2); AE: Jato de ácido; Tend. Sempre N; TR Fort +4, Ref +3, Von +0; For 14, Des 17, Cons 12, Int -, Sab 11, Car 3.

Perícias & Talentos: Escalar +12, Esconder-se +9, Furtividade +4, Observar +12, Saltar +8; Acuidade com Arma (mordida).

Jato de Ácido: Uma vez por dia, uma aranha da cripta pode liberar sua saliva ácida em um jato saído de sua boca. Esse ataque causa 2d10 pontos de dano de ácido em um alvo a até 1,5 metro da aranha. Um sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 18) reduz o dano a metade. Elas só fazem isso se encurraladas.

Besta de Guerra Skorne

Essas enormes criaturas semelhantes a dinossauros são usadas como gigantescas plataformas de armas vivas pelos skorne. Elas são capazes de carregar doze ou mais canhões em suas costas, e sua habilidade de atropelar e engolir inimigos faz delas muito mais perigosas. As bestas são treinadas e cirurgicamente modificadas para que possam ser controladas por um piloto, que se senta em uma cabine encouraçada no topo da cabeça.

Combate

O piloto controla cada movimento da besta de sua cabine encouraçada. Caso o piloto seja morto, a besta irá ficar no mesmo lugar, movendo-se aleatoriamente, embora vá atacar qualquer coisa que chegue perto. Normalmente, as bestas são usadas para atropelar soldados inimigos, e são capazes de mover rapidamente os canhões para que os alvos desejados fiquem em alcance.

Uma vez que a besta tenha perdido 75% de seus pontos de vida, há 10% de chance de que ela entre em fúria a cada vez que sofrer mais dano. Uma besta em fúria ignorará todos os comandos do piloto, e irá atacar o alvo mais próximo até que esteja morto ou até que não haja mais inimigos nas proximidades (algumas vezes uma besta em fúria irá atacar até mesmo um prédio).

Besta de Guerra Skorne: ND 9; Besta Imensa; DV 20d10+100; 210 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m; CA 14 (-4 tamanho, +8 natural); Ataques corpo a corpo: mordida +23 (dano: 6d8+18); Face/Alcance 6 m x 12 m/3 m; AE: Agarrar aprimorado, atropelar, engolir; QE: Couro duro +2, visão na penumbra, visão no escuro 18 m; Tend. N; TR Fort +17, Ref +12, Von +7; For 35, Des 10, Cons 20, Int -, Sab 12, Car 10.

Perícias & Talentos: Observar +16, Ouvir +16.

Atropelar (Ext): Dano 2d12+12; CD 32 para resistir (LRB III 9).

Couro Duro +2 (Ext): O couro da besta é tão resistente que pode ignorar 2 pontos de dano por ataque. Couro duro funciona de forma semelhante à dureza de um objeto inanimado.

Engolir (Ext): Qualquer um engolido pela besta sofrerá 10d6 pontos de dano por rodada. Veja o LRB III 9.

Cão de Guerra Skorne

Estas feras vêm das Planícies da Pedra Sangrenta, e muitas vezes são vistas acompanhando os skorne. Os cães de guerra possuem temperamentos horríveis, mas podem ser treinados efetivamente se o processo começar quando ainda são filhotes. Cães de guerra bem treinados conseguem entender cerca de uma dúzia de comandos, e são ferozmente leais a seus mestres.

Há algo no cheiro de um cão de guerra skorne que enlouquece outros animais – talvez seu cheiro de matadouro. Cães domésticos parecem odiar cães de guerra, e não cessarão de latir caso os vejam ou sintam seu cheiro. Cavalos, pôneis e burros também têm pavor destas feras, e testes de Adestrar Animais podem ser necessários para controlar os animais quando houver cães de guerra por perto.

Combate

Cães de guerra skorne podem entender comandos verbais e sinais de mão de seus mestres, e atacarão qualquer alvo que forem ordenados. Eles têm uma notável tolerância à dor e parecem desconhecer o medo; a menos que recebam ordem de parar, lutarão até a morte.

Até mesmo um cão de guerra bem-treinado será incapaz de resistir a atacar alguém que ataque seu mestre. Eles até mesmo darão as costas a um inimigo contra quem estejam lutando para ir ao auxílio de seu mestre, caso possam perceber que ele está sob ataque. Caso o mestre de um cão de guerra seja atacado por algo que o animal não possa ver, ele pode entrar em fúria e atacar a criatura não-familiar mais próxima.

Na natureza, estas não são feras sociais, e é apenas através de treino que são capazes de funcionar junto a outros de sua própria espécie. Ocasionalmente, um cão de guerra treinado pode perder o controle e atacar um dos seus se puder sentir o cheiro de sangue.

Um cão treinado sem mestre é imprevisível, e pode atacar ou ignorar pessoas estranhas de forma aparentemente aleatória.

Cão de Guerra Skorne: ND 3; Besta Média; DV 3d10+15; 31 PV; Inic. +2 (+2 Des); Desl.: 12 m; CA 16 (+4 natural, +2 Des); Ataques corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d6+4); AE: Agarrar aprimorado; QE: Faro, visão na penumbra, visão no escuro 18 m; Tend. N; TR Fort +8, Ref +5, Von +2; For 16, Des 14, Cons 20, Int 2, Sab 12, Car 10.

Perícias & Talentos: Ouvir +8, Saltar +9.

Donzela da Tumba

Donzelas da tumba lembram mulheres humanas de quase 3 metros de altura feitas de ferro. Elas guardam seus protegidos mortos incansavelmente, e lutam para defendê-los com vigilância absoluta, muitas vezes brandindo imensas alabardas, mas às vezes empregando outras grandes armas. Mekânicamente primitivos, estes construtos estão no mesmo nível intelectual de um gigante a vapor.

Donzela da Tumba: ND 6; Construto Grande; DV 10d10; 55 PV; Inic. +0; Desl.: 6 m (incapaz de correr); CA 26 (-1 tamanho, +17 natural); Ataques corpo a corpo: alabarda Grande +13/+8 (dano: 2d6+10, dec. x3); QE: Construto, redução de dano 10/+1; Tend. Sempre N; TR Fort +3, Ref +3, Von +3; For 25, Des 10, Cons -, Int -, Sab 11, Car 1.

Perícias & Talentos: Nenhum.

Enxame de Ossos

Um enxame de ossos é uma massa animada de pedaços de esqueletos, encontrada em lugares onde muitas pessoas tenham

Apenas as estatísticas sem nomes ou descrições. Vocês conhecem o esquema.

morrido devido a uma grande maldade. A criatura é ágil na água, mas se move desajeitadamente em terra (reduza sua Destreza para 6 se ela estiver completamente fora d'água). O enxame é atraído por sinais de vida, os quais ataca sem piedade. Um enxame de ossos têm a habilidade de sentir toda a vida dentro de 18 metros, independente de qualquer material que se interponha nesse caminho. Em combate, esse sentido funciona como percepção às cegas (LRB III 9).

Combate

Enxames de ossos normalmente ficam na água, mas, caso sejam confrontados por algo que esteja vivo nas proximidades, podem se arrastar para a terra e procurar sua presa depois de algumas horas de frustração. Eles também atacam prontamente qualquer coisa viva perto da margem da água. Enxames de ossos não são inteligentes o bastante para agarrar inimigos e afogá-los, embora haja um risco de que isso aconteça acidentalmente em combate.

A criatura pode usar sua massa de ossos para formar apêndices preênsais ou dentes improvisados, e também pode golpear com todo o seu corpo esquelético. Enxames de ossos sempre têm um covil onde há um reservatório de ossos ainda não usados. Caso a criatura seja ferida, irá retornar ao seu covil e se curar. Um enxame de ossos típico tem ossos de reserva no "valor" de 30 PV, e irá procurá-los uma vez que tenha tomado essa quantidade de dano. Regenerar dessa forma demora dois minutos por PV recuperado.

Se um enxame de ossos conseguir matar alguém ou encontrar um corpo fresco, pode imediatamente usá-lo como parte de sua própria forma. Vítimas pequenas fornecem 10 pontos de vida adicionais, médias fornecem 20, e vítimas grandes fornecem 40 PV. Contudo, os pontos de vida do enxame de ossos nunca podem exceder seu valor original.

Note que, enquanto a maior parte da criatura ficar na água, ela não irá sofrer a penalidade de Destreza listada; apenas quando ela sai inteiramente para a terra seca a penalidade se aplica.

Enxame de Ossos: ND 7; Morto-vivo Grande (Aquático); DV 10d12; 65 PV; Inic. +7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl.: 3 m (incapaz de correr), natação 6 m; CA 16 (-1 tamanho, +4 natural, +3 Des); Ataques corpo a corpo: mordida +9 (dano: 1d8+5) e pancada +4 (dano: 2d4+5); Face/Alcance 1,5 m x 1,5 m/3 m; AE: Agarrar aprimorado; QE: Detectar vida 18 m, imunidades, morto-vivo, regeneração limitada (30 PV), resistência a expulsão +2; Tend. CM; TR Fort +3, Ref +6, Von +7; For 20, Des 16, Cons -, Int -, Sab 10, Car 11.

Perícias & Talentos: Esconder-se +11, Furtividade +10, Natação +20 (+8 de bônus racial); Iniciativa Aprimorada.

Detectar Vida (Sob): A criatura tem a habilidade de sentir todas as coisas vivas no seu plano de existência dentro do alcance listado. Nenhuma barreira física pode bloquear este sentido. Na prática, esta habilidade funciona como percepção às cegas contra alvos vivos, e não pode ser bloqueada por meios mundanos.

Regeneração Limitada (Ext): A criatura pode recuar para seu covil e usar materiais guardados lá para se curar. Curar-se desta maneira demora 2 minutos por PV. Quando os "suprimentos" terminam, a criatura não pode regenerar até conseguir mais ossos.

Tesouro: Padrão, escondido no covil da criatura ou carregado entre seus ossos.

Filho do Porco

Os filhos do porco são híbridos monstruosos. Eles utilizam armamento primitivo, mas não hesitam em usar armas mais sofisticadas que sejam capturadas em uma emboscada bem-sucedida. Chamados às vezes de "homens-javali" ou simplesmente "suínos" pelos ignorantes, os filhos do porco são uma espécie em ascensão. Estas criaturas meio-homem e meio-javali têm a inteligência e raciocínio de um homem e a ferocidade e tenacidade de um javali.

Filho do Porco: ND 1; Humanóide Médio (filho do porco); DV 2d8+6; 15 PV; Inic. +1 (+1 Des); Desl.: 9 m; CA 17 (+6 natural,

+1 Des); Ataques corpo a corpo: presas +2 (dano: 1d8+1) ou clava grande +2 (dano: 1d10+1); ou à distância: arco curto +1 (dano: 1d6, dec. x3); QE: Faro; Tend. Geralmente N; TR Fort +6, Ref +1, Von +0; For 12, Des 12, Cons 16, Int 10, Sab 10, Car 10.

Perícias & Talentos: Esconder-se +3, Furtividade +3, Observar +3, Ouvir +3, Procurar +1; Prontidão.

Gigante a Vapor Arcaico (Gigante de Guerra Arcaico)

Estes construtos mekânicos são ancestrais do gigante a vapor moderno, de um tempo em que os velhos reinos gastavam vastas quantidades de dinheiro para empregar as gigantescas máquinas no campo de batalha. O simples custo de fazer isso fez com que esta fase fosse curta. Muitos reinos despejaram recursos incalculáveis na construção de apenas um punhado de gigantes de guerra, e, por fim, os construtos foram descontinuados. Mesmo sendo eficientes, os reinos ainda assim perderam o esforço de guerra por terem ido à falência na tentativa de produzir as máquinas. Muitos gigantes de guerra acabaram no lado oposto do campo de batalha, ou, como no caso da Legião das Almas Perdidas, foram adotados por exércitos mercenários durante o Movimento das Companhias Livres.

Para mais detalhes sobre os gigantes a vapor, consulte www.jamborpg.com.br.

Gigante a Vapor (Gigante de Guerra Arcaico): ND 9; Construto Grande; DV 16d10; 88 PV; Inic. -1 (-1 Des); Desl.: 4,5 m (incapaz de correr); CA 28 (-1 tamanho, +20 natural, -1 Des); Ataques corpo a corpo: machado grande Grande +18/+13/+8 (dano: 2d8+10, dec. x3); QE: Construto, redução de dano 10/+1, traços de gigante a vapor; Tend. Sempre N; TR Fort +5, Ref +4, Von +5; For 24, Des 9, Cons -, Int -, Sab 11, Car 1.

Gigante a Vapor Básico

Gigantes a vapor são avançados construtos mekânicos. Eles são movidos por um motor a vapor, e recebem consciência por magia sofisticada. O reino humano de Cygnar originalmente desenvolveu a tecnologia para a guerra há mais de dois séculos, mas desde então ela adquiriu usos mais pacíficos. Os titãs de ferro agora podem ser vistos trabalhando em paz, em qualquer lugar onde haja trabalho pesado. As unidades podem segurar enormes ferramentas em suas garras poderosas, ou podem ser adaptadas com picaretas, pás ou trovejantes britadeiras a vapor.

Como as obras-primas no campo da magia e engenharia, os gigantes a vapor são incomuns e extremamente caros. Sua construção não é ordenada levemente, e eles em geral são possuídos e operados apenas por poderosas guildas mercantes ou exércitos reais. Mesmo assim, estão se tornando mais comuns nos Reinos de Ferro, especialmente em centros industriais como a cidade de Corvis.

Gigante a Vapor (Básico): ND 9; Construto Grande; DV 14d10; 77 PV; Inic. -2 (-2 Des); Desl.: 6 m (incapaz de correr); CA 25 (-1 tamanho, +18 natural, -2 Des); Ataques corpo a corpo: pancada +17 (dano: 2d10+8); QE: Construto, redução de dano 10/+1, traços de gigante a vapor; Tend. Sempre N; TR Fort +3, Ref +1, Von +3; For 27, Des 7, Cons -, Int -, Sab 11, Car 1.

Guerreiro Skorne

Os skorne são uma raça misteriosa que vive nas profundezas das Planícies da Pedra Sangrenta. Eles ainda são desconhecidos aos Reinos de Ferro, mas Raelthorne o Velho os tomou como aliados. Um pequeno exército skorne sob seu comando está a poucas léguas a leste de Corvis.

Os skorne são altos e pálidos, com feições angulares. A maioria é calva, e tatuagens que significam posto e status social são comuns. Eles são mais fortes que o humano médio, mas não possuem outras habilidades incomuns (o Mestre deve ajustar as estatísticas abaixo caso um skorne mais durão que o normal seja necessário!).

Guerreiro Skorne: ND 2; Humanóide Médio (skorne); DV 4d8+4; 22 PV; Inic. +1 (+1 Des); Desl.: 9 m; CA 18 (+6 cota de talas, +2 escudo grande de aço); Ataques corpo a corpo: espada longa +7 (dano: 1d8+4, dec. 19-20); QE: Visão no escuro 18 m; Tend. N; TR Fort +2, Ref +5, Von +1; For 19, Des 12, Cons 13, Int 11, Sab 10, Car 8.

Perícias & Talentos: Observar +3, Ouvir +4, Procurar +2; Ataque Poderoso.

Legionário Morto-Vivo

Os legionários mortos-vivos mantêm traços de suas personalidades em vida, suas psiquês ancestrais tendo se entranhado em seus próprios ossos. Há mais de trezentos anos, estes guerreiros incansáveis eram membros da mítica companhia mercenária ironicamente chamada de Eternos. Quando eles morreram, diz a lenda que um arconte de Morrow instruiu os Cavaleiros Reais de Cygnar a sepultá-los nas profundezas dos Picos da Espinha do Dragão. Tendo recentemente sido acordados de seu sono, eles agora cumprem suas ordens com eficiência máxima, possivelmente cumprindo uma profecia antiga.

Legionário Morto-Vivo: ND 1; Morto-vivo Médio; DV 3d12; 19 PV; Inic. +1 (+1 Des); Desl.: 9 m; CA 19 (+2 natural, +1 Des, +4 brunea, +2 escudo grande de aço); Ataques corpo a corpo: espada longa +3 (dano: 1d8+2, dec. 19-20); QE: Imunidades, morto-vivo, resistência a expulsão +2; Tend. Geralmente N; TR Fort +1, Ref +2, Von +4; For 15, Des 12, Cons -, Int 6, Sab 12, Car 13.

Perícias & Talentos: Escalar +6, Esconder-se +5, Furtividade +5, Observar +6, Ouvir +6, Procurar +5, Usar Cordas +5; Lutar às Cegas.

O Fantasma (Padre Cappus)

O ódio intenso que floresceu no Padre Cappus durante seus últimos dias fez com que seu espírito fosse incapaz de repousar. Ele se tornou um fantasma, condenado a assombrar o velho mausoléu pela eternidade. Ele se alimenta das vítimas que Renfrow atrai para baixo, e mantém seu capanga vivo dividindo com ele a energia vital desses infelizes.

Combate

Na verdade, o fantasma do Padre Cappus retira sua energia do dano que causa com seu toque da corrupção. Não é preciso muito para sustentá-lo, mas ele deseja "comer" tanto quanto possível. Ele adoraria prender alguns PJs em seu domínio, mas, caso não consiga, irá se conformar em matá-los o mais rapidamente possível. Ele não quer que nenhum dos PJs escape da velha igreja vivo sob circunstância alguma. Ele não pode entrar no santuário (área 2), mas pode mandar Renfrow ajudá-lo quando for preciso.

O Padre Cappus é diferente de um fantasma comum — ele só pode ser verdadeiramente aniquilado se o seu corpo for encontrado e destruído. Caso os PJs consigam descobrir que a destruição do corpo irá liquidá-lo permanentemente, é possível que o Padre Cappus concorde com isso, já que ele está cheio dos séculos de tormento na terra. Contudo, Renfrow é muito dependente do Padre, e ele pode tentar sabotar qualquer tentativa nesse sentido. As possibilidades aqui são deixadas em aberto para que o Mestre as explore.

Fantasma do Padre Cappus: ND 7; Morto-vivo Médio; DV 5d12; 32 PV; Inic. +5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl.: voo 9 m (perfeito); CA 14 (+3 deflexão, +1 Des); Ataques corpo a corpo: toque incorpóreo +5 (dano: 1d4+3); AE: Gemido aterrador, manifestação, manto da escuridão, telecinésia, toque da corrupção; QE: Imunidades, morto-vivo, resistência a expulsão +4, restauração, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade corporal; Tend. CM; TR Fort +4, Ref +2, Von +9; For 16, Des 12, Cons -, Int 14, Sab 17, Car 14.

Perícias & Talentos: Conhecimento (religião) +10, Esconder-se +7, Intimidar +12, Observar +11, Ouvir +11, Procurar +12; Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Vontade de Ferro.

Manto de Escuridão (SM): O Padre Cappus pode conjurar escuridão 3 vezes por dia.

Vulnerabilidade Corporal (Sob): Apenas se o corpo do Fantasma for completamente destruído (fogo, ácido etc.) a restauração do espírito será impedida.

Saqu

Os saqu são pássaros predadores de 4,5 metros de altura, com capacidades limitadas de voo. Eles comem qualquer coisa menor que eles mesmos que conseguirem pegar. Um saqu muitas vezes irá ficar empoleirado em paredões altos de desfiladeiros ou se esconder entre folhagem densa enquanto procura por comida, e então irá mergulhar em direção à sua presa, prendendo-a no chão e mordendo-a com seu bico poderoso. A dieta dos saqu inclui tanto homens quanto feras.

Saqu: ND 4; Animal Grande; DV 5d8+15; 37 PV; Inic. +1 (+1 Des); Desl.: 9 m, voo 18 m (médio); CA 14 (-1 tamanho, +4 natural, +1 Des); Ataques corpo a corpo: mordida +6 (dano: 2d6+4) e 2 garras +1 (dano: 2d8+2); AE: Devastar; Tend. Sempre N; TR Fort +7, Ref +5, Von +3; For 18, Des 13, Cons 16, Int 2, Sab 14, Car 6.

Perícias & Talentos: Observar +9, Ouvir +9.

Devastar (Ext): Um saqu que acerte um ataque de garra em uma criatura de tamanho Médio ou menor pode iniciar uma manobra Agarrar (modificador +11) como uma ação livre e sem provocar ataques de oportunidade. Se o saqu conseguir prender, ele pode voar com sua presa e fazer um ataque de mordida (que acerta automaticamente) a cada rodada no lugar de seus ataques com garra. Ele também ganha este ataque automático caso prefira permanecer pousado, já que mantém sua presa sob uma de suas poderosas garras.

O saqu pode largar uma criatura agarrada como uma ação livre ou arremessá-la como uma ação padrão. Criaturas arremessadas voam 6 metros e recebem 2d6 pontos de dano. O saqu provavelmente irá pular na pobre criatura, caso ela ainda se mova.

Apêndice B: Personagens



Alexia Giannor

Com dezessete anos, Alexia é a sobrinha do Padre Dumas. Sua mãe, a irmã do Padre, era a líder das Bruxas de Corvis, e foi executada uma década atrás juntamente com suas irmãs. Alexia herdou as habilidades mágicas da mãe e se tornou uma poderosa feiticeira. De fato, ela é um prodígio, tendo habilidades de 10º nível em uma idade tão jovem. Atualmente, ela é a hospedeira das almas de sua mãe e das outras quatro bruxas, e isso aumentou ainda mais suas habilidades mágicas, particularmente em relação à Fogo das Bruxas.

Alexia é motivada por um desejo de vingança — contra Oberen, que incriminou as bruxas. Infelizmente para Alexia, os PJs frustraram seus planos e, no final do *Livro II*, acreditava-se que ela estivesse morta. Ela retorna no *Livro III* como uma improvável aliada dos PJs — mas sua busca por vingança colocará Corvis em risco mais uma vez!

Alexia Giannor: Humana Fet10; ND 10; Humanóide Média (1,67 m de altura); DV 10d4+10; 31 PV; Inic. +0; Desl.: 9 m; CA 10; Ataques corpo a corpo: adaga +4 (dano: 1d4-1, dec. 19-20); ou à distância: pistola pequena +5 (dano: 2d4, dec. 19-20/x3); Tend. N; TR Fort +4, Ref +3, Von +8; For 9, Des 10, Cons 12, Int 14, Sab 12, Car 17.

Idiomas Conhecidos: Caspiano, cygnarano.

A Trilogia do Fogo das Bruxas

Perícias & Talentos: Alquimia +8, Cavalgar +5, Concentração +12, Conhecimento (arcano) +12, Espionar +3, Identificar Magia +12, Obter Informações +5, Natação +4, Sobrevivência +2; Criar Item Maravilhoso, Magias em Combate, Magia Sem Gestos, Magia Silenciosa, Maximizar Magia.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (magias diárias 6/1/1/1/4/3): 0 - consertar, detectar magia, detectar venenos, globos de luz, ler magias, luz, mãos mágicas, raio de gelo, som fantasma; 1° - enfeitiçar pessoas, escudo arcano, leque cromático, misseis mágicos, montaria arcano; 2° - a armadilha de Leomund, arrombar, cegueira/surdez, invisibilidade; 3° - piscar, relâmpago, vôo; 4° - metamorfosear outros, olho arcano; 5° - criar mortos-vivos menor. Alexia também conhece algumas magias necromânticas mais poderosas, algumas de sua criação, outras aprendidas de textos antigos. Ela prefere não matar ninguém a não ser que a pessoa realmente mereça.

Posses: Com exceção da Fogo das Bruxas, algumas anotações de pesquisas mágicas (escondidas em Corvis) e uma pistola furtada, Alexia não tem muitas coisas.

Gunner Wadock

Gunner Wadock é um mestre de caravanas na rota comercial Fellig-Corvis. Ele é um homenzinho durão que muitas vezes tira o chapéu de sua cabeça calva para bater em seus empregados. Gunner era o antigo empregador dos PJs, caso eles tenham jogado a introdução padrão de AMLN.

Gunner Wadock: Humano Gue3; ND 3; Humanóide Médio (1,67 m de altura); DV 3d10+3; 28 PV; Inic. +0; Desl.: 9 m; CA 13 (+1 Des, +2 couro); Ataques corpo a corpo: espada longa +4 (1d8+1, dec. 19-20); TR Fort +4, Ref +2, Von +2; Tend. LN; For 13, Des 12, Cons 13, Int 12, Sab 13, Car 15.

Idiomas Conhecidos: Cygnarano, khadorano.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +4, Avaliação +4, Blefar +4, Cavalgar +4, Conhecimento (local) +4, Natação +2, Obter Informação +3; Especialização, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Tolerância, Vitalidade.

Posses: Espada longa, armadura de couro.

Harcourt Mudd

Este guarda é um dos legalistas de Helstrom. Como Helstrom, ele conseguiu manter sua lealdade real em segredo dos Inquisidores de Raelthorne, e fingiu abraçar o novo regime. O Tenente Mudd trabalha na parte noroeste de Corvis. Nos últimos tempos, ele tem servido no Portão Norte, o que lhe vem bem a calhar, já que ele realmente odiava ter que "banciar o brutamontes" nas ruas para se encaixar com os inquisidores.

O Tenente é um gigante, com cabelos negros como piche e olhos muitas vezes vistos em Llael ou Khador. Ele é conhecido como um lutador de rua de eficácia devastadora, e é hábil com arma e com lâmina. Infelizmente, Mudd não é tão bom carteador quanto lutador, e já acumulou uma dívida de jogo considerável. A vinda da Inquisição à cidade comprou-lhe algum tempo; os seus credores têm medo de insistir no assunto agora que Mudd é amigo do novo regime. Algum dia, contudo, o bom tenente terá de encarar o fato de que ele tem dívidas de jogo no valor de cerca de 2.000 PO. Ele aproveitará qualquer oportunidade que tenha para ganhar um "troco rápido", embora não vá trair a resistência por preço algum.

O Tenente Mudd é um homem corajoso, mas não é tolo. Ele irá se por em risco com prazer se isso for ajudar os planos de Helstrom — isso inclui auxiliar os PJs — mas não jogará sua vida fora. Caso ele sobreviva a essa aventura, ele pode se tornar outro aliado duradouro dos PJs, especialmente caso eles tenham-no ajudado com suas dívidas.

Ten. Harcourt Mudd: Humano Gue6; ND 6; Humanóide Médio (1,88 m de altura); DV 6d10+18; 55 PV; Inic. +1 (+1 Des); Desl.: 9 m; CA 16 (+1 Des, +5 peitoral de aço); Ataques corpo a corpo: espada longa +8/+3 (dano: 1d8+4, dec. 19-20); ou

à distância: pistola militar +7 (dano: 2d8, dec. 19-20/x3); TR Fort +8, Ref +3, Von +3; Tend. LB; For 15, Des 12, Cons 16, Int 12, Sab 13, Car 12.

Idiomas Conhecidos: Cygnarano.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +2, Cavalgar +5, Escalar +11, Natação +9, Ofícios (armas de fogo) +8, Procurar +4, Sobrevivência +2; Ataque Poderoso, Combate Montado, Especialização em Arma (espada longa), Foco em Arma (espada longa), Liderança, Lutar às Cegas, Saque Rápido, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Posses: Armas e armadura e uma planta chamada "Spenser" no peitoril da janela da sua casa. 6 cargas de pistola.

Hlar Feldron

O "Canhão", como o Mestre Canhoneiro Sargento Hlar é conhecido por muitos, é um velho casca-grossa e um dos melhores canhoneiros em Corvis. Ele foi forçado a trabalhar com o novo regime, mas irá se juntar alegremente com os PJs caso eles lhe deem a chance. Ele não é conhecido de Helstrom como um legalista, mas há muitos guardas que odeiam Raelthorne e estão se mantendo quietos, já que as conseqüências de falar o que se pensa são tão drásticas.

Sgt. Hlar: Humano Com3/Esp8; ND 10; Humanóide Médio (1,62 m de altura); DV 3d8+6 + 8d6+16; 86 PV; Inic. +8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl.: 9 m; CA 19 (+4 Des, +5 peitoral de aço); Ataques corpo a corpo: espada curta +12/+7 (dano: 1d6+3, dec. 19-20); ou à distância: pistola militar +13 (dano: 2d8, dec. 19-20/x3); TR Fort +7, Ref +7, Von +7; Tend. LB; For 16, Des 18, Cons 14, Int 14, Sab 11, Car 10.

Idiomas Conhecidos: Cygnarano, rhúlico (somente falado).

Perícias & Talentos: Abrir Fechadura +13, Cavalgar +10, Conhecimento (armas de fogo) +15, Conhecimento (local) +13, Esconder-se +9, Furtividade +9, Natação +14, Ofícios (armas de fogo) +13, Ofícios (canhoneiro) +15, Ouvir +11, Sentir Motivação +11; Foco em Perícia (Conhecimento [armas de fogo]), Foco em Perícia (Ofícios [canhoneiro]), Iniciativa Aprimorada, Usar Arma Exótica (armas de fogo), Usar Arma Exótica (canhão).

Posses: Seu uniforme, sua pistola militar e seus canhões... seus amados canhões!

Julian Helstrom

O Capitão Helstrom é um oficial respeitado na Guarda, e o seu nome é bastante conhecido entre mercadores e criminosos. Ele costumava servir no exército real, mas se aposentou e juntou-se à Guarda de Corvis. O Capitão também é um agente secreto do Rei Raelthorne o Jovem, embora ninguém em Corvis saiba disso ainda.

Capitão Julian Helstrom: Humano Gue9; ND 9; Humanóide Médio (1,68 m de altura); DV 9d10+9; 62 PV; Inic. +2 (+2 Des); Desl.: 9 m; CA 17 (+2 Des, +5 peitoral de aço); Ataques corpo a corpo: espada longa obra-prima +13/+8 (dano: 1d8+4, dec. 17-20); ou à distância: pistola militar +12 (dano: 2d6, dec. 19-20/x3); Tend. LN; TR Fort +7, Ref +5, Von +4; For 16, Des 14, Cons 13, Int 12, Sab 13, Car 15.

Idiomas Falados: Cygnarano, khadorano.

Perícias & Talentos: Abrir Fechaduras +4, Adestrar Animais +9, Concentração +5, Escalar +7, Falsificação +5, Natação +6, Sobrevivência +5; Ataque Poderoso, Desarme Aprimorado, Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Liderança, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Tolerância, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Posses: O Capitão Helstrom possui uma espada longa obra-prima, que ele carregava quando era um oficial do exército. Ele ainda usa sua pistola militar e armadura de Cygnar também. Todo o seu equipamento é mantido em perfeitas condições. O Capitão também tem gemas e moedas no valor de alguns milhares de PO, divididas entre a sua casa e o Banco de Cygnar.

Megan Wadock

Megan Wadock é a filha de Jarl e Inga Wadock, e sobrinha de Gunner e Rorgun. Ela se juntou à Guarda de Corvis, contra a vontade de sua família, na esperança de seguir os passos de seu pai. Ele serviu bravamente por muitos anos, e é a espada dele que Megan usa hoje em dia. A bravura de Jarl, no entanto, não salvou-o de seu fim na ponta de uma espada dos Gertens.

Megan Wadock: Humana Gue3; ND 3; Humanóide Média (1,70 m de altura); DV 3d10+3; 22 PV; Inic. +4 (Iniciativa Aprimorada); Desl.: 9 m; CA 15 (+4 camisa de cota de malha, +1 escudo pequeno de aço); Ataques corpo a corpo: bastão +4 (dano: 1d6+1) ou clava +4 (dano: 1d6+1) ou espada longa obra-prima +5 (dano: 1d8+1, dec. 19-20); TR Fort +4, Ref +1, Von +1; Tend. LN; For 13, Des 11, Cons 13, Int 15, Sab 10, Car 11.

Idiomas Conhecidos: Cygnarano.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +6, Cavalgar +8, Conhecimento (lei) +5, Cura +1, Escalar +7, Intimidar +2, Obter Informação +1; Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate, Saque Rápido, Tolerância.

Posses: Camisão de cota de malha, escudo pequeno de aço, bastão, clava, espada longa obra-prima.

Pandor Dumas

O Padre é o Alto Prelado de Corvis e um pilar da comunidade. A vergonha do Padre Pandor Dumas é que a irmã de sua própria mulher foi executada como bruxa uma década atrás. Com sua mulher agora também morta, o Padre Dumas cuida de sua sobrinha Alexia sozinho. Apesar de ser um homem de quarenta e poucos verões, seu cabelo é completamente grisalho e suas feições são enrugadas. Ele parece mais velho do que seus anos, mas ainda é resistente como aço de Khador. A comunidade ama e respeita o Padre, que tem excelente reputação em Corvis. Normalmente, o Padre Dumas não leva armas ou armadura. Se ele precisar entrar em combate, irá buscar seu *escudo grande +1*, sua *maça pesada +1* e sua *cota de talas +1*, o que lhe concede CA 20.

Padre Pandor Dumas: Humano Cle7; ND 7; Humanóide Médio (1,72 m de altura); DV 7d8+7; 39 PV; Inic. +0; Desl.: 9 m; CA 10 ou 20 com armadura; Ataques corpo a corpo: *maça pesada +1 +7* (dano: 1d8+2); AE: Expulsar mortos-vivos; Tend. LB; TR Fort +6, Ref +2, Von +8; For 12, Des 11, Cons 13, Int 12, Sab 16, Car 16.

Idiomas Conhecidos: Caspiano, cygnarano.

Perícias & Talentos: Concentração +5, Conhecimento (arcano) +4, Conhecimento (local) +4, Cura +8, Diplomacia +6, Espionar +3, Identificar Magia +5; Expulsão Adicional x2, Magias em Combate, Magia Penetrante.

Domínios de Clérigo: Bem, Cura.

Magias de Clérigo Preparadas (6/5+1/4+1/3+1/1+1): 0 - *conservar, detectar magia, guia, ler magias, luz, virtude*; 1° - *compreensão de linguagens, detectar maldade, escudo entrópico, proteção contra o mal, remover medo, santuário*; 2° - *ajuda, cativar, consagrar, imobilizar pessoas, zona da verdade*; 3° - *caminhar na água, curar ferimentos graves, dissipar magia, oração*; 4° - *poder divino, restauração*.

Posses: Os únicos itens dignos de nota do Padre Dumas são seu *escudo grande de aço +1*, sua *maça pesada +1* e sua *cota de talas +1*. Ele tem poucas posses mundanas.

Renfrow

Renfrow é o servo do Padre Cappus. Ele finge bem sanidade, mas é totalmente delirante e subserviente a Cappus, a quem ele adora como um deus. Renfrow tem se mantido vivo compartilhando a energia vital que o Padre Cappus rouba, mas, apesar disso, ele mesmo não é um ser sobrenatural verdadeiro. Ele é astuto, cruel e maligno... e também desenvolveu um apetite anti-natural por carne humana ao longo dos séculos (a glândula pineal é a sua favorita, se você precisa saber).

Renfrow: Humano Lad5; ND 5; Humanóide Médio (1,78 m de altura); DV 5d6+5; 25 PV; Inic. +7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl.: 9 m; CA 15 (+3 Des, +2 couro); Ataques corpo a corpo: adaga +3 (dano 1d4, dec. 19-20); ou à distância: *pistola pequena +1 +7* (dano: 2d4+1, dec. 19-20/x3); AE: Ataque furtivo +3d6; QE: Armadilhas, esquiva sobrenatural, evasão, expulsável, resistência à expulsão +2, sensibilidade à luz, visão no escuro 18 m; TR Fort +2, Ref +7, Von +4; Tend. CM; For 11, Des 17, Cons 13, Int 16, Sab 16, Car 12.

Idiomas Conhecidos: Caspiano, cygnarano.

Perícias & Talentos: Abrir Fechaduras +11, Acrobacias +11, Arte da Fuga +9, Belfar +4, Cavalgar +5, Equilíbrio +11, Escalar +7, Esconder-se +6, Falsificação +11, Furtividade +11, Intimidar +9, Natação +10, Observar +10, Ouvir +9, Punga +9, Saltar +2; Foco em Perícia (Natação), Iniciativa Aprimorada, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Expulsável (Sob): Renfrow, mergulhado no mal e em energias vitais roubadas, tornou-se suscetível à habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos.

Sensibilidade à Luz (Ext): Renfrow sofre -2 de penalidade em jogadas de ataque e em testes de iniciativa quando exposto à luz do sol ou da magia *luz do dia*.

Visão no Escuro (Ext): Ao longo dos séculos Renfrow adaptou-se à escuridão, e não precisa mais de luz para enxergar, meu preciosso.

Posses: Quando os PJs encontram Renfrow, ele terá escondida consigo a pistola mágica "Lady Sortuda" e cinco cargas. A Lady é uma arma infame entre o submundo e círculos de colecionadores. Ela é uma *pistola pequena +1*, que concede +5 de bônus nas jogadas de ataque e dano e +4 em testes de iniciativa quando usada em um duelo. Além disso, testes para recarregar a Lady Sortuda sempre são um sucesso automático. A arma vale 26.000 PO. Como todo o equipamento de Renfrow, ela veio até ele quando alguém foi atirado no mausoléu pelos Grifos.

Embora esteja perdida há décadas, a história e aparência únicas da Lady Sortuda ainda são lembradas por aficcionados em armas de fogo e duelistas. A reputação mortal da pistola atrai pistoleiros ao usuário como mariposas a uma chama, e aquele que a possui seria sábio se a mantivesse escondida por essa razão.

Note que há poucos padrões para a munição nos Reinos de Ferro, e o dono da Lady precisará possuir munição especial feita sob medida para ela — isso faz difícil manter sua reaparição em segredo (visite www.jamborpg.com.br para um download gratuito sobre regras de armas de fogo, ou confira em ASDE 63).

Renfrow também possui sua armadura de couro e 2 adagas envenenadas, ambas tomadas de vítimas (teste de resistência do veneno: Fortitude CD 16, dano inicial 1d6 For/dano secundário 1d6 For). Renfrow tem veneno suficiente para mais 4 aplicações (no valor de 200 PO por dose).

Rorgun Wadock

O irmão mais velho de Gunner, Rorgun é um grande urso na forma de homem. De vasta cintura e vasto espírito, ele é o "irmãozão" de Gunner em todos os sentidos. Ele está nas estradas dos Reinos há muito mais tempo que seu irmãozinho, e não hesita em esfregar-lhe isso na cara a cada oportunidade. Ele sempre tem sua lâmina longa à cintura, e sua fiel pistola enfiada no cinto, e seu machado geralmente também está ao alcance.

Rorgun Wadock: Humano Gue4; ND 4; Humanóide Médio (1,85 m de altura); DV 4d10+8; 36 PV; Inic. +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl.: 9 m; CA 14 (+2 Des, +2 couro); Ataques corpo a corpo: machado de combate +8 (dano: 1d8+3, dec. x3); ou à distância: pistola pequena +7 (dano: 2d4, dec. 19-20/x3); TR Fort +6, Ref +3, Von +1; Tend. CN; For 17, Des 15, Cons 15, Int 11, Sab 10, Car 12.

Idiomas Conhecidos: Cygnarano.

Perícias & Talentos: Cavalgar +6, Conhecimento (local) +2,

A Trilogia do Fogo das Bruxas

Natação +5, Ofícios (armas de fogo) +3, Ofícios (operador de gigante a vapor) +8; Foco em Arma (espada longa), Foco em Arma (pistola pequena), Foco em Arma (machado de combate), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Posses: Espada longa, machado de batalha, pistola pequena, 12 cargas de pistola, armadura de couro.

Selar

Selar é uma poderosa oficial na gangue do Grifo, que controla a parte leste da cidade. Ela é uma meio-elfa, embora odeie sua herança élfica e se recuse a admiti-la. Quando Selar era jovem, as outras crianças zombavam dela terrivelmente. Aos dez anos, Selar cortou as pontas de suas orelhas numa tentativa patética de parecer mais humana. Hoje em dia ela sempre usa uma bandana ou chapéu para esconder esse desfiguramento. Ela realmente parece humana, embora sua herança seja um segredo muito aberto no submundo. Contudo, ninguém fala sobre isso; Selar tem um temperamento horrível e não gosta de discutir seu passado.

Selar é uma planejadora cuidadosa e metódica, e tem rugas com alguns chefes "cabeças-quentes" dos Grifos. Ela acredita que esses tolos podem atrair muita atenção para a gangue. Selar também irá aproveitar qualquer oportunidade de sabotar o governo de Raelthorne na cidade, desde que possa fazê-lo sem risco algum para ela ou para sua organização. "Todos esses palermas da Inquisição são ruins para os negócios".

Selar: Meia-elfa Lad11; ND 11; Humanóide Média (elfa) (1,55 m de altura); DV 11d6+44; 82 PV; Inic. +4 (+4 Des); Desl.: 9 m; CA 19 (+4 Des, +5 couro +3); Ataques corpo a corpo: *sabre* +1 +10/+5 (dano: 1d6+2, dec. 18-20); ou à distância: pistola pequena +12 (dano: 2d4, dec. 19-20/x3); AE: Ataque furtivo +6d6, oportunismo; QE: Armadilhas, esquiva sobrenatural, evasão, traços de meio-elfo; TR Fort +4, Ref +13, Von +5; Tend. CN; For 12, Des 18, Cons 18, Int 14, Sab 14, Car 10.

Idiomas Conhecidos: Cygnarano, shyr (falado apenas).

Perícias & Talentos: Abrir Fechaduras +17, Avaliação +12, Diplomacia +8, Equilíbrio +9, Escalar +15, Esconder-se +14, Furtividade +14, Natação +6, Observar +9, Ofícios (armas de fogo) +10, Ofícios (armeiro) +8, Ouvir +16, Procurar +6, Punga +18, Senso de Direção +3, Usar Cordas +17, Usar Instrumento Mágico +11; Especialização, Esquiva, Reflexos Rápidos, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Posses: Armadura de couro +3, *sabre* +1, pistola pequena e 10 cargas. (A armadura e a espada costumavam pertencer a um nobre cygnarano que acabou sacrificando-as para pagar uma dívida de jogo com Selar. Ela cobriu o cisne de Cygnar com um remendo escarlate, a cor dos Grifos.) Selar possui cerca de 10.000 PO na forma de outros equipamentos escondidos pela cidade. Ela tem até mesmo uma conta bancária com 2.500 PO.

Seth

Seth já foi um dono de caravana na estrada entre Corvis e Forte Falk, mas, num dia fatídico, filhos do porco saqueadores desceram dos Picos da Espinha do Dragão e atacaram o seu comboio. Eles mataram todos, incluindo a mulher e a filha de Seth, mas ele escapou para as montanhas. Ele está sozinho há 20 anos nos ermos da espinha, tendo sobrevivido na Desolação onde os selvagens filhos do porco não se atrevem a ir. Ele embosca os filhos do porco sempre que tem chance, e nunca se preocupou em deixar sua "nova casa". A sanidade de Seth, obviamente, está um pouco comprometida.

Seth: Humano Gue9; ND 9; Humanóide Médio (1,75 m de altura); DV 9d10+9; 56 PV; Inic. +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl.: 9 m; CA 16 (+2 Des, +4 gibão de peles); Ataques corpo a corpo: espada curta +10/+5 (dano: 1d6+1, dec. 19-20) ou adaga +10/+5 (dano: 1d4+1, dec. 19-20); ou à distância: rifle militar +11 (dano: 2d8, dec. 19-20/x3); TR Fort +7, Ref +5, Von +4; Tend. NB; For 13, Des 14, Cons 13, Int 9, Sab 13, Car 8.

Idiomas Conhecidos: Cygnarano.

Perícias & Talentos: Alquimia +1, Cavalgar +13, Observar +2, Ofícios (armas de fogo) +4, Ouvir +2; Arqueirismo Montado, Atropelar, Esquiva, Combate Montado, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Mobilidade, Prontidão, Saque Rápido, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Posses: Rifle militar, 10 cargas de rifle, armadura de partes desconstruídas de couro e peles (funciona como um gibão de peles), espada curta, duas adagas. O rifle de Seth tem uma mira telescópica, que diminui a penalidade de incremento de distância pela metade.

Tully

O velho Tully é uma figura tradicional na parte da Cidade Subterrânea controlada pelos Grifos sob o Cruzamento dos Larápios. Ele é um receptador, um mestre na arte da avaliação e um mercador de armas. Tully está aberto a fazer negócios com qualquer um, mas leva muito a sério sua obrigação para com os Grifos, e não irá traí-los por vontade própria.

Tully: Humano Esp8; ND 7; Humanóide Médio (1,65 m de altura); DV 8d6-8; 26 PV; Inic. +2 (+2 Des); Desl.: 9 m; CA 12 (+2 Des); Ataques corpo a corpo: adaga +4/-1 (dano: 1d4-2, dec. 19-20); ou à distância: pistola pequena +8 (dano: 2d4, dec. 19-20/x3); TR Fort +1, Ref +4, Von +6; Tend. LN; For 7, Des 15, Cons 9, Int 15, Sab 11, Car 12.

Idiomas Conhecidos: Cygnarano, rhúlico (falado apenas).

Perícias & Talentos: Avaliação +15, Blefar +12, Conhecimento (local) +13, Diplomacia +14, Observar +5, Ofícios (armas de fogo) +7, Ofícios (joalheiro) +15, Operar Mecanismo +13, Ouvir +6, Procurar +13, Usar Instrumento Mágico +4; Foco em Perícia (Avaliação), Foco em Perícia (Diplomacia), Foco em Perícia (Ofícios [joalheiro]), Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Posses: A loja de Tully tem provavelmente equipamentos no valor de 10.000 PO em seu interior. Tecnicamente, a maior parte pertence aos Grifos, mas Tully não passa nenhum tipo de necessidade, devido às suas conexões. Tully geralmente está armado com uma pistola pequena, mas na verdade não precisa utilizá-la há anos. Ele também tem uma faca em sua bota, mas usa-a apenas para descascar maçãs e cortar pernas de baratas.

Ulfass Borloch

No começo d'A Trilogia do Fogo das Bruxas, o Magistrado Borloch tinha uma cadeira no Conselho da Cidade e menos poder que apenas o Prefeito. Na metade do *Livro Dois*, ele, Raelthorne e Oberen tomaram Corvis. No *Livro Três*, ele é o prefeito de Corvis, mas na verdade ele é apenas um peão de Oberen.

Borloch é um homem completamente maligno. Ele chantageou as Bruxas de Corvis a fazerem sua vontade maligna, para que seu poder pessoal crescesse pelos atos delas. Quando as Bruxas já não eram mais de utilidade para ele, ele fez com que fossem executadas. Até mesmo isso foi orquestrado por Vahn Oberen – a história completa pode ser encontrada em *A Mais Longa das Noites*.

Magistrado Ulfass Borloch: Humano Lad6; ND 6; Humanóide Médio (1,62 m de altura); DV 6d6+6; 28 PV; Inic. +3 (+3 Des); Desl.: 9 m; CA 16 (+3 Des, +3 couro +1); Ataques corpo a corpo: adaga +4 (dano: 1d4, dec. 19-20); ou à distância: adaga +7 (dano: 1d4, dec. 19-20); AE: Ataque furtivo +3d6; QE: Esquiva sobrenatural, evasão; Tend. NM; TR Fort +2, Ref +8, Von +3; For 10, Des 16, Cons 11, Int 14, Sab 12, Car 8.

Idiomas Conhecidos: Cygnarano.

Perícias & Talentos: Avaliação +10, Blefar +8, Cavalgar +4, Conhecimento (local) +11, Decifrar Escrita +11, Diplomacia +8, Falsificação +11, Furtividade +5, Intimidar +8, Obter Informação +8, Observar +4, Ouvir +4, Profissão (advogado) +10, Sentir Motivação +10; Esquiva, Liderança, Vitalidade x2.

Posses: Armas, facas, gemas, o que você quiser... Borloch possui muita riqueza. Ele também pode providenciar armas e itens mágicos caso estes sejam necessários. É bom ser Prefeito, mesmo se você for um peão sem vontade própria em um esquema maior.

Vahn Oberen

Este poderoso mago é o indivíduo na verdade responsável pela execução das Bruxas de Corvis. Ele previu a ascensão das Bruxas através de profecias ancestrais, e manipulou o Magistrado Borloch para que chantageasse e prendesse as mulheres. No final, o próprio Oberen foi o executor das Bruxas. A sua lâmina mágica, a Fogo das Bruxas, transferiu parte do poder de cada uma delas para ele.

Vahn Oberen: Humano Mag12; ND 12; Humanóide Médio (1,74 m de altura); DV 12d4+24; 49 PV; Inic. +2 (+2 Des); Desl.: 9 m; CA 14 (+2 Des, +2 *anel de proteção* +2); Ataques corpo a corpo: *adaga* +3 +9/+4 (dano: 1d4+3, dec. 19-20); ou à distância: *adaga* +3 +11/+6 (dano: 1d4+3, dec. 19-20); Tend. NM; TR Fort +6, Ref +6, Von +10; For 11, Des 15, Cons 14, Int 18, Sab 14, Car 13.

Idiomas Conhecidos: Caspiano, cygnarano, molgur e orgoth.

Perícias & Talentos: Alquimia +8, Concentração +17, Conhecimento (arcano) +19, Conhecimento (local) +14, Esconder-se +7, Espionar +18, Identificar Magia +19, Obter Informação +11, Ouvir +3; Escrever Pergaminho, Estender Magia, Dominar Magia (*transformação momentânea*), Forjar Anel, Magias em Combate, Magia Penetrante, Magia Sem Gestos, Magia Silenciosa, Maximizar Magia.

Grimório (4/5/5/5/4/3/2): 0 - abrir/fechar, brilho, consertar, detectar magia, detectar venenos, globos de luz, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, pasmar, prestidigitação, raio de gelo, resistência, romper morto-vivo, som fantasma; 1° - animar cordas, enfeitiçar pessoas, escudo arcano, identificação, imagem silenciosa, queda suave, transformação momentânea, toque chocante, toque macabro; 2° - a armadilha de Leomund, arrombar, levitação, reflexos, ver o invisível; 3° - bola de fogo, dissipar magia, lentidão, proteção contra elementos, velocidade, vôo; 4° - enfeitiçar monstros, escudo de fogo, invisibilidade aprimorada, invocar criaturas IV, metamorfosear-se, padrão prismático, porta dimensional; 5° - criar mortos-vivos menor, dominar pessoas, imobilizar monstros, muralha de energia, muralha de ferro, muralha de pedra, névoa mortal, pesadelo; 6° - carne para pedra, corrente de relâmpagos, invocar criaturas VI.

Posses: Oberen carrega seu cajado (página 86) e uma *adaga* +3 de origem misteriosa. A arma emite luz ao seu comando, e pode ter outras habilidades. Ele também possui um *anel de proteção* +2. Caso ele algum dia precise de dinheiro, tem acesso a uma enorme quantidade. Vamos e venhamos, ele é Chefe Inquisidor!

Apêndice C: A Loja de Kurgan



A loja de miudezas de Phineas Kurgan está repleta até o teto de tralhas e produtos de segunda mão. Muitos de seus produtos são simplesmente lixo, mas Kurgan tem muitos itens úteis em estoque. Alguns dos mais interessantes estão listados abaixo juntamente com o preço cobrado, quaisquer descrições úteis, e os comentários de Kurgan acerca do item. O Mestre também pode querer incluir alguns outros itens aleatórios da lista de equipamentos do LRB I, na forma de armaduras e qualquer coisa que não seja uma arma (LRB I 104 e 108), ou qualquer outra coisa semelhante à lista abaixo.

Anel de Serpente (125 PO): Este anel de ouro lembra uma serpente, com sua boca virada para cima e as mandíbulas abertas. A boca contém quatro pequenas ametistas. Pressionar a pedra correta faz com que uma agulha de meio centímetro de comprimento surja do meio das gemas. A ponta da agulha pode ser coberta com qualquer veneno desejado pelo usuário. "Essa coisa é danada. Eu quase tenho vontade de não vendê-la, mas, se o bom Padre descobre que eu tenho coisas desse tipo na loja, ele vai me dar um sermão interminável. Se eu vender pra vocês, é melhor não contar pra ninguém onde vocês conseguiram. Além disso, só eu tenho mesmo."

Bálsamo Cura-Tudo (75 PO): Funciona como *curar ferimentos leves* (nível de conjurador 1), embora cada jarra de unguento contenha 3 aplicações. É pegajoso quando aplicado, alivia a dor imediatamente e se ativa quando seca, o que não é tão rápido quanto uma poção (1d4+1 rodadas). Ele tem 3 dessas jarras em estoque. "O velho Ick me consegue essas aí de tempos em tempos. Eu fico com os restos dele... agora, esperem aí, estas ainda estão boas, só um pouco mais fracas do que os ungüentos de luxo do Ick. Eu já vendi muito dessa coisa, e esses grandões do cais sempre vêm pedindo mais. Na verdade, os lutadores das rinhas adoram."

Brincos de Fogo (50 PO): Os dois produtos químicos misturados criam uma reação flamejante. Criaturas dentro de um raio de 1,5 metro devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Reflexos (CD 15) ou estarão ofuscadas (-1 de penalidade em jogadas de ataque) e surdas por uma rodada. Elas também sofrerão queimaduras de 1d4 pontos de dano. "Eu guardo essas coisas danadas em dois lados opostos da loja! Um brinco de vidro oco contém o que o meu amigo Ichabod chama de "agente", e o outro, um "reagente", o que quer que isso signifique. De qualquer modo, o Velho Ick, sendo alquimista, diz que quando você quebra os dois juntos, dá um bom estouro e um clarão."

Casacão (20 PO): +1 de bônus na CA, pode ser usado por cima de uma armadura leve. "É o último grito da moda, é sim. Muitos dos tipos mal-encarados estão usando, e logo atrás vêm os malditos garotos bagunceiros, querendo dar uma de maus. Bem, é um casaco bonito."

Creme Afiado (40 PO): Este unguento parece conter pequenas farpas de ferro. Quando aplicado a uma arma de corte, isso aumenta o fio da arma, adicionando +1 ao dano por 1d4+1 acertos com a arma ou até que o unguento seja lavado. A jarra contém 3 aplicações. Ele tem duas jarras em estoque. "Bote este creme na sua lâmina e ela meio que fica mais cortante ainda. Essas farpas de ferro imitam um fio de serra, tá vendo? Não dura para sempre, mas, enquanto dura, o que quer que você corte dá aquela sangradinha a mais."

Escada Retrátil com Maleta (7 PO): Escada de 2 metros que se contrai para um bloco de 30x15x15 cm. "Quase o mesmo tamanho de um bom pedaço de queijo, e vem com uma exclusiva maleta de couro. A escada retrátil é indispensável. Pelo menos foi o que disse o sujeito que vendeu pra mim."

Estilete (3 PO): Funciona como uma adaga de soco. "Ouvi dizer que se chama isso de estilete, mas eu chamo de abridor de cartas... pelo menos é pra isso que eu uso."

Faca Retrátil (2 PO): Funciona como uma adaga, facilmente escondida. Contém duas lâminas retráteis. Pode não ser reconhecida como uma arma por aqueles facilmente enganados. "Ouvi dizer que os rapazes lá na Estrela chamam isso de canivete de bolso, mas não tenho certeza. Acho que dá pra manter isso aí no bolso sem cortar os seus documentos, então..."

Lâmina de Mola (3 PO): Funciona como uma adaga, facilmente escondida. Pode não ser reconhecida como uma arma pelos tolos. "A coisa mais danada que eu já vi! Você só aperta esse botãozinho aqui. Lâmina instantânea! Parece que tem uma mola lá dentro que faz a lâmina pular desse jeito. Coisa sinistra."

Lanterna Furta-Fogo Modelo Especial (15 PO): Dobre o alcance de uma lanterna furta-fogo normal quando houver lentes de aumento. "Não se vê muitas dessas hoje em dia. Vê essas lentes? Você

A Trilogia do Fogo das Bruxas

põe na frente do vidro onde a luz se projeta e consegue dobrar a distância que a luz chega."

Lente de Alcance (20 PO): O alcance visual é dobrado quando a lente de alcance é usada. "Basicamente uma luneta telescópica. Pegue esses pedacinhos de metal aqui, bote eles nos fechos do outro lado, estique a coisa toda e presto! Você vai ver aquele trollóide a uma distância segura."

Linimento Isolante (300 PO): Funciona como a magia *proteção contra elementos (eletricidade)*. Ele tem duas latas dessa substância gordurosa de cheiro pungente. "Ichabod, o meu amigo alquimista, conseguiu isso aqui de quebra quando um velho vendedor ambulante no Quadrângulo não conseguiu pagar um carregamento de mercadorias. Ele testou o negócio, e ele diz que isso protege o seu rabo de ser frito por relâmpagos e esse tipo de coisas. Eu já vendi algumas dessas latas pra uns velhos amigos, e essa coisa fede que nem piche quente, mas isso não faz muita diferença para aqueles camaradas."

Luvas de Couro Reforçadas com Ferro (6 PO): Permite que se cause dano normal com um ataque desarmado. Concede +2 de bônus em testes de resistência contra calor e fogo, nas mãos apenas. "Não tão resistentes quanto manoplas, mas essas belezinhas são impregnadas com um tipo de coisa resistente a calor. Argila? Eu lá vou saber..."

Mola Maluca (2 PO): "Parecida com a mola encontrada na lâmina de mola, mas muito maior e nem de perto tão retesada. Bote-a no topo das escadas e olhe enquanto ela vai descendo até o final. Diverte os pequenos por horas; aquele grandalhão burro do seu grupo vai gostar, também."

Óculos de Proteção (3 PO): Protegem o usuário contra os efeitos cegantes da magia *poeira ofuscante*. "Mais uma modinha. Eu vejo montes de garotos na rua usando óculos de solda. Bem, mais vendas pra mim! Eles são inquebráveis, eu juro!"

Pá Retrátil (8 PO): "Que nem a serra, mas essa aqui se retrai e fica pequeninha. O cabo pode ser torcido e então forçado para baixo dentro de si mesmo, como se você empilhasse as taças na Catedral. Er, quer dizer, foi o que eu ouvi."

Pó de Tonteira (75 PO): Vítimas que falhem em um teste de resistência de Fortitude (CD 18) experimentam vertigem severa por 1d4 rodadas. Caso a vítima tente realizar qualquer ação depois de falhar neste teste de resistência, deve ser bem-sucedida em um teste de Destreza (CD 18) para cada ação, ou sofrer -4 de penalidade. Ele tem 6 frascos quebráveis deste pó alquímico em estoque, cada um equivalente a um uso. "Uma cheirada desse pó e já era..."

Porrete Retrátil (9 PO): Funciona como uma clava, facilmente escondido. Pode não ser reconhecido como uma arma por aqueles que não saibam o que é. "Bom pra manter as suas mulas na linha. Funciona que nem o cabo daquela pá, mas mais porrada... funciona também com empregados."

Serra Retrátil (8 PO): "Coisinhas úteis, essas serras. Só abra o fecho e prenda de novo aqui no outro lado e você tem uma serra individual."

Apêndice D: Idiomas



Aqui estão detalhados os idiomas dos Reinos de Ferro. Explicações mais detalhadas, incluindo regras completas para dialetos, irão aparecer no *Guia de Personagens para os Reinos de Ferro*.

Cygnarano [Status: Vivo — Alfabeto: Caspiano]

Falado por: Humanos de Cygnar; idioma de comércio dos Reinos de Ferro.

Dialetos: Pantaneiro (+3): Povo do pântano e do rio. Imerano (+1): Língua oficial do Protetorado de Menoth. Língua de Cinco (+3): Cidade de Cinco Dedos e alguns grupos do submundo. Língua de Scharde (+4): Ilhas Scharde, Cryx.

Khadorano [Status: Vivo — Alfabeto: Khárdico]

Falado por: Humanos de Khador.

Dialetos: Menh-Khador (+2): Tribos bárbaras fiéis a Menoth.

Llaelês [Status: Vivo — Alfabeto: Caspiano]

Falado por: Humanos de Llael.

Dialetos: Nenhum dialeto comum.

Molgur [Status: Vivo — Alfabeto: Molgur]

Falado por: Tribos humanas bárbaras, trolls, ogros, gobbers.

Dialetos: Molgur-Trul (+2): Trollóides. Molgur-Og (+3): Ogros. Gobber (+4): Gobbers.

Órdico [Status: Vivo — Alfabeto: Caspiano]

Falado por: Humanos de Ord.

Dialetos: Nenhum dialeto comum.

Rhúlico [Status: Vivo — Alfabeto: Rhúlico e Rhul-Rúnico]

Falado por: Anões de Rhul.

Dialetos: "Rhúlico das Minas" (+1): Mineradores anões em outros reinos.

Notas: Complexo — Este idioma requer 2 graduações para proficiência oral e escrita.

Shyr [Status: Vivo — Alfabeto: Shyrico]

Falado por: Elfos de Ios.

Dialetos: Nenhum dialeto comum.

Notas: Complexo — Este idioma exige 2 graduações para proficiência oral e 3 para proficiência oral e escrita.

Aérico [Status: Obscuro/Vivo — Alfabeto: Aérico]

Falado por: Tribos de elfos do inverno.

Dialetos: Nenhum dialeto comum.

Caspiano [Status: Morto — Alfabeto: Caspiano]

Falado por: Estudiosos, clérigos e monges de Morrow, magos.

Dialetos: Nenhum dialeto comum.

Notas: Muitos documentos antigos estão escritos em Caspiano, e é necessário para estudiosos ter proficiência com esta língua. Alguns dos termos científicos do reino têm suas raízes nessa língua.

Dol-Rhul [Status: Morto — Alfabeto: Rhúlico e Rhul-Rúnico]

Falado por: Estudiosos anões, juízes.

Notas sobre os Idiomas

Notas sobre Status: Línguas "Vivas" são faladas ativamente e usadas em larga escala. Línguas "Obscuras" são faladas ativamente mas apenas por um pequeno grupo. Línguas "Mortas" não são mais faladas, mas são estudadas por acadêmicos ou clérigos, a fim de permitir o estudo de documentos antigos.

Notas da Dificuldade dos Dialetos: Os dialetos têm um valor de dificuldade que vai de +1 a +4. Esse valor tem dois propósitos. Primeiro, ele indica a penalidade máxima na CD que um ouvinte não-familiarizado com o dialeto pode sofrer em uma tarefa que envolva a compreensão do que está sendo dito. Segundo, ele indica o tempo que leva para alguém se acostumar com o dialeto. Esse período é de uma semana de exposição frequente para cada +1 de valor de dificuldade do dialeto. Durante esse período, a penalidade máxima e CD diminui em um ponto por semana. Quando a penalidade é reduzida a zero, o personagem está acostumado com o dialeto.

Dialetos: Nenhum dialeto comum.

Notas: É a raiz do rhúlico.

Khard [Status: Morto — Alfabeto: Khárdico]

Falado por: Estudiosos khadoranos e clérigos de Menoth.

Dialetos: Nenhum dialeto comum.

Notas: É a raiz do khadorano.

Orgoth [Status: Obscuro/Morto — Alfabeto: Orgoth]

Falado por: Estudiosos de Orgoth.

Dialetos: Nenhum dialeto comum.

Notas: Presume-se que seja uma língua viva na terra de Orgoth — onde quer que ela fique.

Skorne [Status: Obscuro — Alfabeto: Skorne]

Falado por: Skorne das Planícies da Pedra Sangrenta.

Dialetos: Desconhecidos.

Notas: Desconhecido a forasteiros.

Telgesh [Status: Obscuro — Alfabeto: Hieróglifos Telgesh]

Falado por: Clérigos de Tamar.

Dialetos: Nenhum.

Notas: Idioma sagrado fabricado, vocabulário limitado. Usado em documentos sagrados e cerimônias, não na comunicação do dia-a-dia!

Tkra [Status: Obscuro — Alfabeto: Tkra]

Falado por: Lorde Toruk e os servos de alto escalão Cryx.

Dialetos: Nenhum.

Notas: Idioma secreto do rei-dragão.

Apêndice E: A Fogo das Bruxas



A Fogo das Bruxas é um artefato tremendamente poderoso. Ela é uma potente arma anticonjuradores, e é capaz de erguer os mortos. Ela é também perigosa; personagens de baixo nível que a utilizem podem se ferir.

- ▶ A Fogo das Bruxas é uma *espada larga* +2, +5 contra *conjuradores* (tanto arcanos quanto divinos).
- ▶ *Detectar maldade* revelará uma aura maligna extrema na lâmina.
- ▶ Qualquer personagem abaixo do 10º nível que brandir a lâmina sofrerá 4 níveis negativos. Personagens bondosos de qualquer nível sofrerão 2 níveis negativos adicionais. Níveis negativos não são permanentes, mas têm efeito enquanto a lâmina for utilizada. Não se pode passar por cima deste efeito por nenhum meio, incluindo *restauração*.
- ▶ Caso qualquer conjurador de nível menor que 10 toque a lâmina, 20 XP por rodada serão drenados. Caso o PJ seja bem-sucedido em um teste de resistência de Vontade (CD 14), perceberá que algo está errado e sentirá vontade de largar a Fogo das Bruxas. Caso um PJ perca 100 XP, sofre um ponto de dano temporário em Força (sem teste de resistência), e precisa ser

bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 16) para permanecer consciente. Os XP perdidos não podem ser recuperados.

- ▶ Caso a Fogo das Bruxas seja usada para matar um conjurador, a alma da vítima é capturada dentro da lâmina, e nenhum teste de resistência é possível. Almas capturadas podem ser extraídas por técnicas mágicas avançadas. As almas também podem ser destruídas com um ritual de purificação, mas apenas Vahn Oberen conhece este ritual. A lâmina aparentemente pode conter um número ilimitado de almas, embora isso não tenha sido testado em tempos modernos.
- ▶ Caso um conjurador utilize a lâmina para matar outro conjurador, o usuário receberá 2% dos XP da vítima. Sob certas condições, como nas execuções cuidadosamente orquestradas por Oberen uma década atrás, o usuário pode absorver até 50% dos XP da vítima. Ninguém pode ganhar mais do que 35.000 XP por ano da espada.
- ▶ A espada irradia uma forte energia necromântica. A menos que seja protegida por 2,5 centímetros de metal ou 15 centímetros de pedra, ela trará todos os tipos de coisas mortas ao seu redor a uma morte-em-vida cambaleante.
- ▶ Quanto maior o nível do usuário, maior o efeito da energia necromântica — ossos mais velhos serão animados, e o alcance do efeito irá aumentar. Contudo, mesmo se a espada estiver apenas jazendo sem uso, o efeito poderá ser observado com menor intensidade. Use as estatísticas de esqueletos, zumbis ou servos erguidos (AMLN 59).
- ▶ Mortos-vivos que sejam erguidos pela lâmina estarão sob o controle do usuário. Caso ninguém utilize a lâmina, os mortos-vivos irão lentamente convergir para a localização da Fogo das Bruxas, atacando qualquer um que se interponha em seu caminho. O usuário da Fogo das Bruxas também ganha o controle (sem teste de resistência) de todos os mortos-vivos de 4 DV ou menos na área de efeito da espada. Estes mortos-vivos também sentirão a compulsão de viajar até o local onde está a espada.
- ▶ O raio da habilidade da Fogo das Bruxas de erguer os mortos é de 50 metros caso ninguém utilize a lâmina. Caso um conjurador de 10º nível utilize-a, o raio é de 100 metros. No 15º nível, o raio aumenta para 200 metros. No 20º nível, 400 metros. Além do 20º nível, as coisas ficam realmente feias. Nesta aventura, Alexia tem algumas almas extras de conjuradoras dentro de si, logo seu nível efetivo para este propósito é incomensurável. Quando ela carrega a Fogo das Bruxas, tem controle de todos os mortos-vivos por cerca de 1,5 quilômetro ao seu redor.
- ▶ A Fogo das Bruxas concede ao usuário o domínio Morte, como se fosse um clérigo de 20º nível.
- ▶ Se alguém conhecer a técnica correta e for um conjurador arcano de nível 10 ou maior, a Fogo das Bruxas pode ser destruída com um ritual de dois minutos. Os resultados estão detalhados na página 85, sob o tópico "O Big Bang".
- ▶ O usuário da espada se conecta a ela depois de uma semana, e pode sentir sua presença dentro de 800 metros, independente de barreiras de metal ou de pedra.
- ▶ Por último, a Fogo das Bruxas não pode ser detectada por nenhum tipo de magia divinatória.





TM

O inferno chegou à Cidade dos Fantasma.

Enquanto Raelthorne estrangula Corvis com seu exército composto pelos bizarros e desconhecidos skorne, nossos heróis se tornam a última chance de deter o plano maligno do Exilado. A esperança jaz em uma lâmina sinistra, uma lenda ancestral e uma adolescente psicótica que não sabe quando é hora de parar.

Esta é a hora final. Este é o dia dos dias.

Preparar, apontar...

Volte aos REINOS DE FERRO™ no terceiro livro desta série de aventuras para o Sistema d20 aclamadas pela crítica. Viva um mundo de metal e fantasia, onde as brasas de um conflito ancestral acendem o fogo no qual os heróis são forjados.

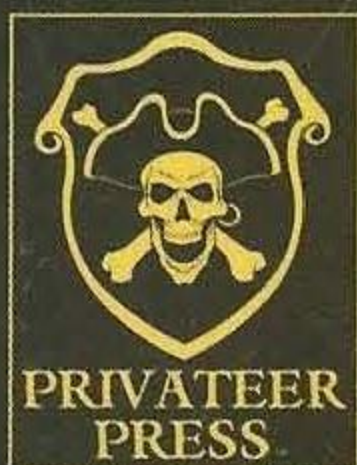
O Livro Três: A Legião das Almas Perdidas conclui A Trilogia do Fogo das Bruxas™ e avança os REINOS DE FERRO™ rumo a um encontro com o destino. Meio aventura, meio suplemento, A Legião das Almas Perdidas irá fornecer semanas de material de campanha, incluindo novos monstros, criações mágicas e personagens intrigantes.

Não jogou o Livro Um ou o Livro Dois da Trilogia? Sem problema. Esta aventura pode ser jogada em qualquer campanha de fantasia no Sistema d20.

Este livro requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons® 3ª Edição, publicado pela Devir Livraria®.

Uma aventura para personagens do 5º ao 7º nível.

Publicado sob autorização de:



www.privateerpress.com



www.jamborpg.com.br

Classificação
Inadequado para
menores de 18 anos
Ministério da Justiça

ISBN 85-89134-10-5



9 788589 134101