

Tagmar II

Aventura Pronta

O Templo e O Casamento



Tagmar II

Aventura Pronta

O Templo e O Casamento



www.tagmar2.com.br

Créditos & Licenciamento

Autores

O Templo de Todos os Deuses: Alan Emmanuel Oliveira dos Santos, Marcelo Rodrigues, Thiago Rodrigues do Nascimento
O Casamento: Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior, Leonardo Nahoum Pache de Faria.

Coordenação

Marcelo Rodrigues, Mauro Draco, Diego Guinâncio, Alex Menezes Ladeiras.

Capa

Vinicius Dinofre Dada (ilustração)

Ilustração Interna

Jorge Dukenko

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar 2 em 4/5/2013 e disponível para download gratuito em www.tagmar2.com.br

Licenciamento

Este livro foi adaptado do livro "Tagmar – RPG de Aventura Medieval" © 1991 de autoria de Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior e Leonardo Nahoum Pache de Faria; e está licenciada de acordo as seguintes condições: **Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 3.0 Brasil.**



Você pode:

- Copiar, distribuir, exibir e executar a obra.
- Criar obras derivadas.

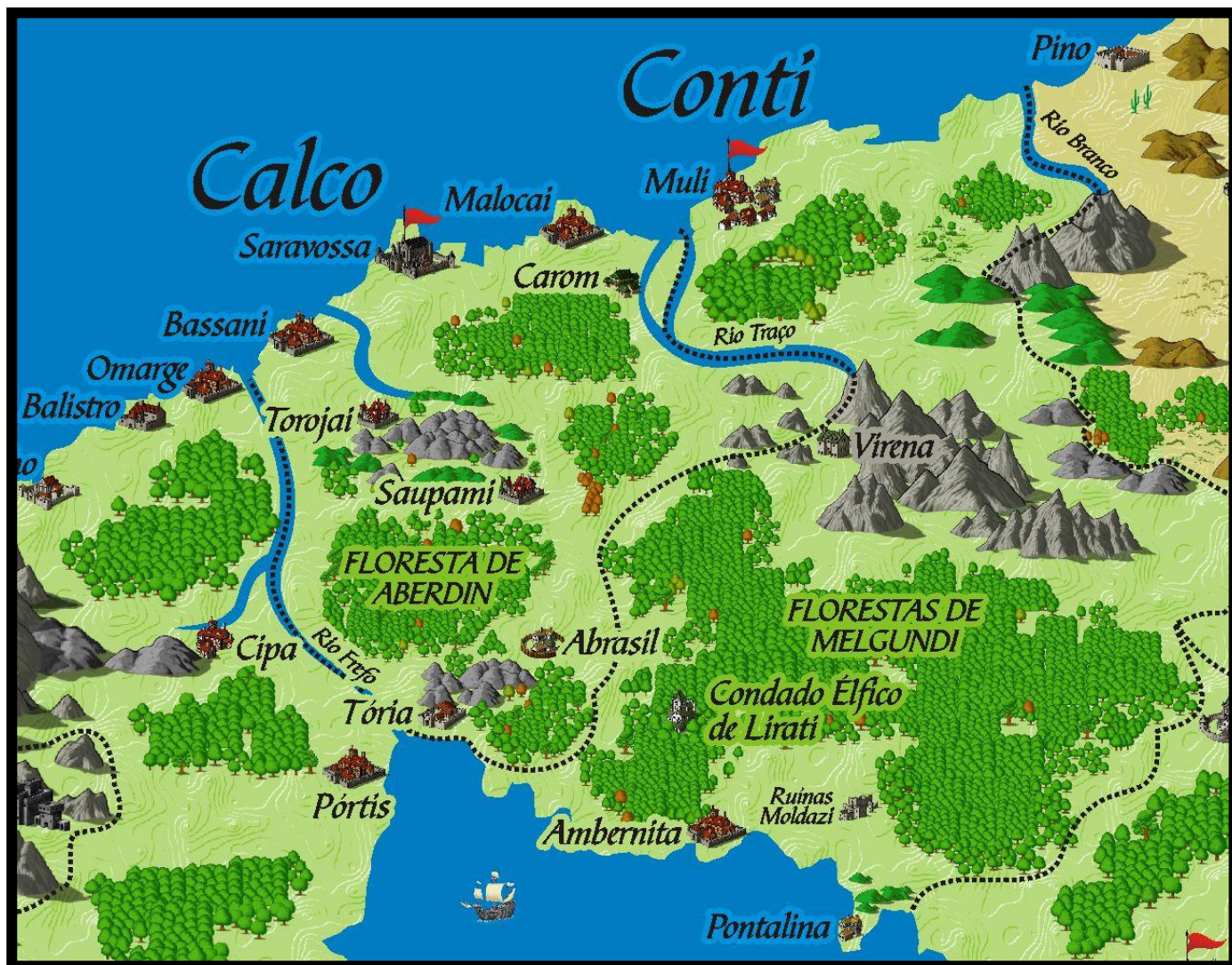
Sob as seguintes condições:

- Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original.
- Uso Não-Comercial. Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.
- Compartilhamento pela mesma Licença. Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta.

Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.

Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor.

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.



1 - Introdução

Parabéns! Você vai iniciar a 1ª aventura oficial do Tagmar 2. Com ela, você poderá viver junto com seus amigos, momento de diversão e entretenimento, tentando resolver questões intrincadas, envolvendo-se em batalhas e utilizando-se de muita astúcia para decifrar o desfecho das situações propostas.

O Templo e o Casamento é composto por duas aventuras introdutórias ao mundo de Tagmar e é muito indicada para jogadores iniciantes, mas também proporcionará bons momentos para grupos experientes. Estas aventuras foram projetadas para serem jogadas em sequência, mas podem ser jogadas de forma independente.

Você, caso seja um Mestre de Jogo iniciante, poderá usar estas aventuras como sua primeira experiência. Sua estrutura é montada para facilitar o seu trabalho, agilizando a sessão de jogo.

Estas aventuras também foram desenvolvidas para servir de portal introdutório ao mundo de Tagmar. Nestas páginas o mestre e os jogadores aprenderão sobre os Ciclos das Eras, sobre os Demônios que devastaram os Reinos Livres, a seita dos Bankdis e outras lendas e mitos que permeiam o vasto Mundo Conhecido.

Recomendamos que tanto o mestre como os Jogadores leiam ANTES o Livro de Introdução à Ambientação, que é uma leitura muito recomendada para os iniciantes. Este livro está disponível para download gratuitamente em www.tagmar2.com.br.

Os personagens usados devem ser de primeiro estágio (como os arquétipos). A quantidade ideal de jogadores é de 4 a 6, formando, de preferência, um grupo bem balanceado entre combatentes (Guerreiros, Rastreadores e Ladrões) e místicos (Bardos, Magos e Sacerdotes).

Atenção: Esse livro é de uso restrito para o Mestre do Jogo. Se você **não** está pensando em atuar como Mestre **PARE AGORA!** Não leia o restante do livro para não estragar sua diversão.

As informações contidas a partir de agora deverão ser lidas apenas pelo Mestre.

A primeira aventura chama-se **O Templo de Todos os Deuses** e é dividida em 4 cenas:

- Na primeira parte o grupo fica sabendo da existência um antigo templo recém-descoberto perto da cidade de Brasil. Um misterioso homem contratará o grupo para investigá-lo e recuperar preciosos livros.
- Na segunda cena o grupo parte em direção as montanhas e deverá decidir qual o melhor caminho. Cada caminho levará a um desafio diferente.
- Na cena seguinte, finalmente o grupo chega ao templo, a exploração deste exigirá muito mais que força e habilidades.
- Na cena final o grupo retornará a Brasil, mas o grande desafio só surgirá no momento menos esperado.

A segunda aventura chama-se **O Casamento** e é dividida em 4 cenas:

- Na primeira fase da aventura, os jogadores se encontram e recebem sua missão: escoltar uma jovem noiva à vila de seu amado para o casamento.
- Porém, ao seguir em direção à vila eles são surpreendidos por mau tempo e ocorrências misteriosas, indo parar em frente a um pequeno fortim, sua única chance na tempestade.
- Dentro da fortaleza é travada uma batalha contra um pequeno e desorganizado grupo de orcos (ainda assim ameaçador). No fim da batalha são libertados os antigos donos do castelo, agora prisioneiros dos orcos. Caso não entrem no castelo, os personagens encontrarão um grupo de caça dos orcos na estrada.
- Em uma cena final, os personagens chegam à vila com a noiva e, dependendo da escolha, os recém-libertados além das notícias sobre os orcos.

Antes de começar a ler a história das aventuras, você deve conhecer algumas dicas de como utilizar melhor este livro:

1) As aventuras só poderão ser lidas pelo Mestre do Jogo, caso o jogador leia perderá toda a emoção do jogo. Este deverá se inteirar do ambiente e das diversas situações ocorridas. Aconselha-se a quem quiser ser Mestre que:

- Seja uma pessoa familiarizada com as regras de Tagmar.
- Leia com atenção, pelo menos duas vezes, a aventura, marcando as partes mais importantes.
- Seja imparcial ao julgar questões cuja solução não esteja prevista no texto.

2) A ordem dos eventos do jogo deverá ser respeitada de acordo com sua numeração.

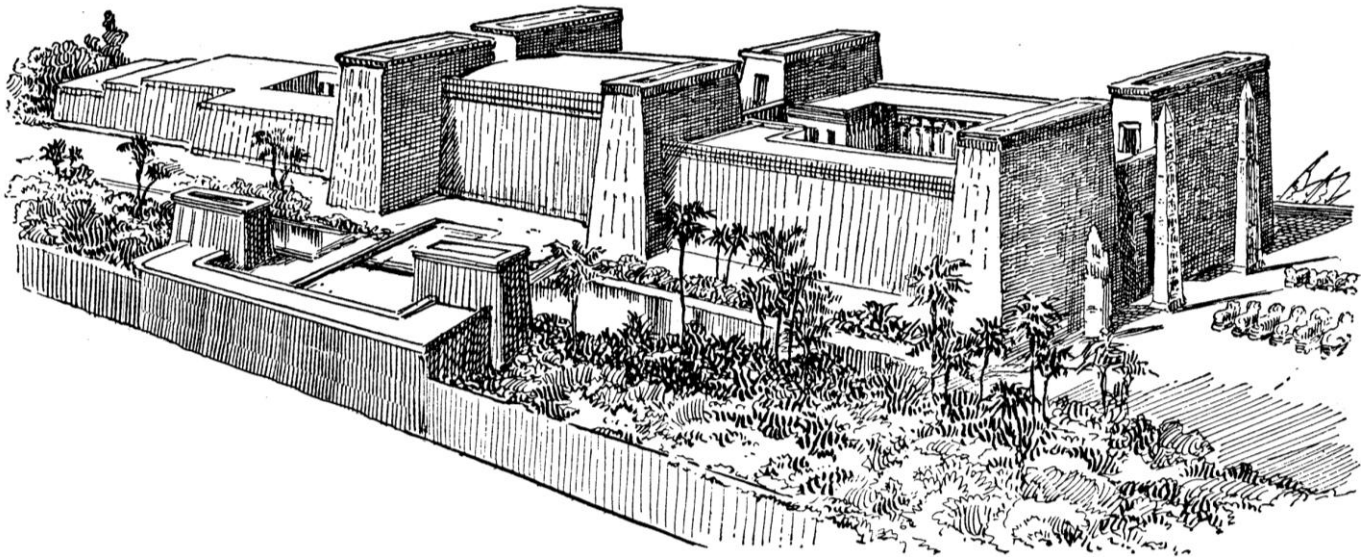
3) Ao ler a aventura, você vai notar que existem informações destacadas por retângulos com fundo cinza. Estas devem ser lidas em voz alta para os jogadores conforme o andamento das situações. As informações que estiverem fora dos retângulos são para conhecimento exclusivo do Mestre do Jogo. Os jogadores não terão acesso direto a elas. As únicas exceções ocorrerão nos casos em que o texto coloque uma condição ou quando os jogadores deduzirem as informações.

4) Os mapas, de maneira geral, podem ser livremente consultados pelos jogadores conforme a autorização expressa na aventura. As plantas de construção só podem ser vistas a princípio pelo Mestre. Os jogadores terão acesso a elas à medida que as forem explorando.

5) Para os jogadores mapearem as áreas por onde passam, recomenda-se o uso de papel quadriculado e lápis, simplesmente desenhando os mapas conforme as descrições do Mestre. No final deste livro há um mapa em escala de 2cm:2m que pode ser impresso e recortado para formar um tabuleiro de encaixe. Este tabuleiro pode ser usado para substituir o papel quadriculado, recomendando para isto que seja colado sobre um papelão ou sobre um papel de imã de geladeira. Outra utilidade do tabuleiro é ser usado com miniaturas.

6) As estatísticas de combate das criaturas estão listadas no final deste livro, mas os detalhes de cada uma podem ser vistos no Livro de Criaturas (disponível para download em www.tagmar2.com.br).

Com estas informações você já está apto a começar o jogo.



2 - O Templo de Todos os Deuses

Neste momento vamos resumir, de forma geral, qual a situação que os personagens terão que enfrentar e o que está se passando nas montanhas próximas a ABrasil, uma pequena cidade localizada no sul de Calco. O texto abaixo traz um pequeno resumo que pode ser lido para os jogadores.

O segundo mês do ano se aproxima e com ele o Festival da Carne será celebrado em ABrasil. Esta cidade é conhecida por todo Mundo Conhecido, famosa por ter sido construída por pequeninos e pelo seu vinho de excelente qualidade. O Festival da Carne é a festividade mais importante para a cidade e reúne muitos visitantes de várias partes do Mundo Conhecido que durante vários dias vão cantar, beber e dançar em homenagem à Deusa Lena.

Porém, este ano o sucesso do festival está ameaçado. Há cerca de dois meses os moradores da pacata cidade de ABrasil tomaram um grande susto: tremores de terra foram sentidos por toda cidade, derrubando objetos e provocando rachaduras nas estruturas mais frágeis da cidade, apesar de nenhum dano sério ter sido causado.

Depois do tremor, surgiu um boato que fala sobre as ruínas de um templo antigo descoberto nos vales montanhosos da região. Além do boato agora apareceram orcos nas estradas que dão acesso à cidade.

A população e principalmente os comerciantes, que lucram com as festividades, estão preocupados, assustados e exigem uma solução do prefeito, que incumbiu Arnolfo Mão Forte, um afamado herói aposentado, dono da Taberna Barril de Cedro, de organizar um grupo e trazer alguma solução o mais breve possível.

Mas os boatos dizem que um grupo já foi enviado às montanhas faz alguns dias, mas nenhum sobrevivente retornou...

A verdade é que nas montanhas próximas os tremores foram muito maiores e alguns mineradores que trabalhavam próximo ao epicentro acabaram morrendo nos sucessivos deslizamentos de terra e desmoronamentos que foram provocados. Dias depois do ocorrido trabalhadores e mineradores da região relataram que uma passagem apareceu e esta leva a um vale atrás das montanhas, e que, em seu interior, era possível avistar as ruínas de uma construção antiga semelhante a um grande templo.

A situação agravou-se muito quando foi constatado que milícias de orcos atravessaram as montanhas e se estabeleceram nas ruínas recém-descobertas. E que desde então estiveram paulatinamente expulsando todos os habitantes da região e estabelecendo um perímetro cada vez maior. Se a situação não se reverter dentro de pouco tempo é muito provável que eles ataquem ABrasil.

Devido à gravidade do caso o prefeito de ABrasil pediu ajuda a Arnolfo. Ele, então, reuniu alguns aventureiros que há duas semanas partiram em direção às montanhas e até agora não regressaram deixando a população ainda mais assustada.

Na mesma semana que os aventureiros partiram chegou à cidade, junto com uma pequena caravana, um homem chamado Jarede Tamuz, interessado nos tremores, na fenda que eles deixaram na montanha e nos boatos sobre a existência das ruínas de um templo antigo. Em reunião com o prefeito e com Arnolfo ele prometeu financiar a ida de um novo grupo às montanhas para descobrir o que está acontecendo de fato.

Reunindo os Personagens

Se os personagens são um grupo novo, ou caso os jogadores sejam novatos, o Mestre pode deixar que eles selecionem alguma ficha do **Livro dos Arquetipos** de Tagmar disponível para download gratuito no site do WWW.tagmar2.com.br/downloads.

A seguir damos algumas dicas de como os personagens podem ser integrados à aventura. Além destas opções o Mestre pode pensar em outras formas que amarrem bem os personagens e suas histórias.

Guerreiro

Com as festividades você se voluntariou a participar da milícia local, Arnolfo o convocou para a missão por vê-lo como um futuro talento bélico, ele lhe promete que o sucesso da missão terá como consequência uma carta recomendação para a Guarda Real.

Mago

Você está vindo de um dos centros de estudos de Saravossa, sendo um aprendiz de Arísia Olhos Claros, foi enviado para investigar os rumores sobre os tremores e a construção no interior da fenda da montanha. Os tomos de Saravossa indicam a existência de um possível templo, antigo, da época da guerra Bankid que foi soterrado durante o ataque de um demônio e seus subordinados.

Você foi orientado a procurar o dono da estalagem O Barril de Cedro e que ele o colocará numa expedição ao templo.

Ladino

Você está em ABrasil para as festividades de Lena e os lucros que ela traz com tantas pessoas bebendo e dançando, as casas ficam vazias e os olhos descuidados. Sendo pego tentando passar a perna num dos frequentadores da taverna Barril de Cedro (propriedade de Arnolfo) você foi intimado acompanhar a comitiva que vai até a montanha ou passar alguns dias, senão meses, nas celas de ABrasil.

Sacerdote

Você foi designado pelo Templo local para se unir a comitiva organizada por Arnolfo Mão Forte oferecendo seus serviços de cura ao grupo que irá à busca de respostas. Na verdade, o líder do templo teve um sonho profético, do qual guarda segredo absoluto, mas diz estar relacionado com a fenda que surgiu na montanha e com uma antiga ameaça que pode vir à tona. Ele lhe recomendou atenção dobrada, pois suspeita que entre os envolvidos haja um traidor que trará grande perigo a todos.

Esta informação é errada e não há nenhum traidor.

Bardo

Você é irmão da maga que fazia parte do primeiro grupo, vindo a ABrasil para descobrir seu paradeiro, ao saber do ocorrido você se apresentou ao Arnolfo Mão Forte como voluntario para formar um segundo grupo, pois sabe que sozinho não terá sucesso em encontrar sua irmã.

Rastreador

Você veio da Floresta de Aberdin, no noroeste de ABrasil em busca das oportunidades que um emprego de guia permite durante as festividades, foi convocado por Arnolfo junto com o primeiro grupo, mas deveria guiá-los apenas até uma parte do caminho, convocado para fazer parte do segundo grupo você deverá acompanhá-los até o final.

Cena 1 – A reunião e o planejamento no Barril de Cedro

Depois de encaixar cada personagem ao cenário o Mestre pode permitir um pouco de interpretação por parte dos jogadores dizendo um pouco do que fizeram durante o dia ou falando sobre suas expectativas com a futura missão. Esse momento pode servir como “quebra gelo” para grupos iniciantes entrarem no clima da aventura e pegarem o jeito. Após todos estarem à vontade diga a eles o seguinte:

Após um dia de atividades corriqueiras vocês se reúnem no salão do Barril de Cedro, uma afamada taberna da região conhecida por sua boa comida e bebida melhor ainda. Ela é de propriedade do herói aposentado Arnolfo Mão Forte.

Todos vocês foram contatados durante o dia por um dos empregados de Arnolfo e foram convidados para comparecer a taverna e ouvir o que Arnolfo tem a dizer sobre sua nova empreitada.

Depois de certificar-se que todos os integrantes do grupo estão preparados para iniciar a missão diga a eles o seguinte:

Vocês estão reunidos no Barril de Cedro, junto de Arnolfo e mais uma pessoa. Arnolfo é um homem grande e robusto na casa dos 50 anos, de braços muito fortes, ostenta uma barriga protuberante causada pela falta de exercícios e excesso de cerveja, hábitos que o acompanham desde que perdeu sua perna. A outra pessoa é um homem mais novo, aparenta ter 30 ou 35 anos no máximo, apesar de alto, tem o corpo magro e esguio, olhos grandes e o cabelo penteado para trás, como se estivesse sempre molhado.

Após conduzir o grupo todo para o salão reservado da taberna, Arnolfo, apoiado em sua muleta e olhando fixamente para o grupo, diz com sua voz de trovão:

- Olá meus amigos! Sejam bem vindos ao Barril de Cedro! Comam e bebam à vontade! Hoje suas despesas são por conta da casa!

- Mas antes das festividades vamos aos negócios! Todos aqui já devem ter ouvido os boatos acerca dos orcos que rodam as montanhas próximas e dos tremores de terra que aconteceram meses atrás. Pois bem! Acontece que todos esses boatos são verdadeiros e agora estamos às voltas com um grande problema. Tudo indica que esses porcos miseráveis encontraram uma espécie de templo antigo que foi revelado depois dos tremores.

- E agora fizeram do lugar uma base militar de onde estão enviando tropas de batedores e construindo uma fronteira segura ao redor do lugar. Se for assim é bem provável que esses malditos tentem tomar a cidade dentro em breve... Precisamos estar preparados!!!

Deixe os jogadores pensarem um pouco, e quando perguntarem o que eles têm de fazer leia:

- Sua missão é chegar até o tal templo e sondar as tropas inimigas. Descobrir o que estão planejando e voltar para reportar a mim e ao prefeito. Dependendo da situação tomaremos medidas de contra-ataque ou talvez até peçamos auxílio à guarda real da Capital.

Nesse momento deixe o grupo interrogar Arnolfo e fazer quaisquer perguntas que achem pertinentes. Arnolfo responderá a todas as questões com solicitude e atenção. Se não perguntarem nada mais a Arnolfo (um claro exemplo de inexperiência e descuido) ele, tampouco, dará mais qualquer informação. Se for inquirido acerca de prêmios ou equipamento ele ajudará com o que puder, o que não é muito, Arnolfo não tem mais armas ou armaduras das quais dispor (ele já as deu ao primeiro grupo), mas pode fornecer mantimentos e água. Quanto a tesouros ou recompensas Arnolfo lembrará a cada um que estão nessa empreitada por suas próprias razões e que seus motivos já são prêmio suficiente para o esforço. Todavia se for pressionado ou existirem personagens que só estão nessa por dinheiro ele vai prometer conseguir alguma recompensa com o prefeito de Brasil.

Se algum jogador perguntar a respeito do grupo desaparecido Arnolfo mostrará um semblante triste e pesaroso. Contará o que sabe sobre o grupo e prometerá um bônus se qualquer integrante do primeiro grupo for trazido de volta com vida, ou pelo menos que se saiba o destino deles. Eis abaixo o que Arnolfo sabe sobre o grupo desaparecido:

- Eram cinco os integrantes do grupo: Archedi, um jovem aspirante a cavaleiro, Lidienne, uma jovem estudante de misticismo, Iriem, o meio elfo, Mariel, uma jovem de mente sagaz, metida a erudita e o pequenino Garbo.

- Conheço Garbo desde que ele nasceu, e os demais desde que eram apenas crianças. Eles insistiram em ir, queriam ser "os novos heróis de Brasil"... Lidienne casaria durante o Festival da Carne com o jovem Glore, mas ele foi assassinado por orcos na estrada... Um dos primeiros e ser vitimado pelos malditos, por isso ela queria vingança. Jovens. Jovens e tolos! Eu devia tê-los impedido! Maldito seja!!! Mas minhas preocupações com problemas pessoais foram maiores que o meu bom senso e acabei concordando e custeando essa empreitada.

O Templo e O Casamento

Caso os jogadores decidam inquirir demais a Arnolfo ou fiquem pedindo informações ou ajuda além do que é pertinente ou sensato diga que Arnolfo vai atender a alguns clientes e que ele deixa o resto das orientações com Jaredo Tamuz.

Após responder todas as perguntas pertinentes Arnolfo deixará a sala então, Jaredo, que estava atrás dele e até agora totalmente calado, ouvindo tudo atenciosamente, dá um passo em frente, olha para todos com um sorriso amistoso e começa a falar:

- Boa noite senhores, chamo-me Jaredo Tamuz, sou pesquisador e colecionador de tesouros, mas não me refiro a tesouros de ouro e brilhantes e sim ao verdadeiro tesouro que uma pessoa pode ter: conhecimento.

- Minha profissão e passatempo é pesquisar livros e tomos antigos, sou um estudioso incansável da história perdida de nosso mundo. Quando tomei conhecimento do ocorrido aqui em Abrasil, decidi vir pessoalmente, pois suspeito que o templo encontrado seja uma das maiores riquezas históricas do Mundo Conhecido.

Tendo dito isto Jaredo vai até a porta e certifica-se de que está trancada e de que ninguém os escuta do lado de fora. Depois em tom mais baixo e discreto, pega com muito cuidado um rolo de pergaminho em suas coisas e avança em direção à mesa, colocando-o ali e desenrolando-o. Quando o papel é aberto ele exhibe um desenho.

- Vejam senhores, esse é um desenho antigo que retrata um dos Templos de Todos os Deuses, um antigo baluarte das forças sagradas contra os demonistas do Terceiro Ciclo.

Nesse momento, permita que os jogadores vejam a ilustração do templo (que está no início desta aventura) e façam algum comentário ou observação entre eles, caso interroguem Jaredo ele dirá apenas que as dúvidas serão sanadas quando conhecerem a história. Depois que os jogadores fizerem suas perguntas, prossiga:

Após sentar-se, ele cruza os braços sobre a mesa, inclinando-se levemente sobre o desenho e começa a falar:

- Bem, creio que nem todos conhecem as histórias do Terceiro Ciclo do nosso mundo, portanto, deixem-me contá-la e deixa-los a par de como nosso mundo foi quase dominado pelos demônios e como, com a ajuda do O Mais Sábio, fomos todos salvos da escravidão eterna.

- O início do Terceiro Ciclo foi marcado pelo Grande Cataclismo, através do qual os deuses devastaram o mundo punindo os infiéis e os descrentes. Levou séculos para os povos reconstruírem seus lares e voltarem a uma rotina há muito perdida.

- Foi naquele tempo que nasceu a Seita Bankid, um culto pagão que reverencia as criaturas infernais, que se insidiavam no mundo e começavam a aparecer sobre a terra. Naqueles dias, os integrantes deste culto defendiam doutrina herege que a Criação de Tagmar seria obra dos Demônios e não dos Deuses.

- A Seita Bankid espalhou-se como uma praga terrível e quanto maior ia se tornando, maior tornou-se a presença infernal no mundo, até que os próprios príncipes do infernais puderam ser invocados para assolar o mundo dos homens com sua maldade e perversão.

- Os demonistas infiltraram-se em cortes, tornando-se senhores da vontade dos governantes. Após séculos de voraz ataque, grandes regiões pertencentes hoje a reinos ricos, chegaram a ser completamente subjugadas pelas legiões de Demônios. E Tagmar chegou muito perto de seu fim.

- Os sobreviventes que não se renderam começaram a se reunir, focos de resistência foram surgindo em vários locais e combates sangrentos foram travados. Os maiores líderes dessa resistência eram os sacerdotes.

- Mas o destino do mundo só foi mudado com a chegada do Mais Sábio. Sabemos muito pouco sobre o homem que traçou os planos que levaram à vitória dos povos livres.

- Embora já tenha se passado 100 anos da derrota dos demonistas e que hoje todos vivam num ambiente de aparente paz e relativa estabilidade, muitos afirmam que o período vivido desde a vitória obtida pelo O Mais Sábio até hoje não passam de uma falsa vitória, de uma calmaria que antecede a tempestade.

- Há quem diga que os Bandik estão se reorganizando...

Nesse ponto permita que os jogadores façam mais perguntas. Se o Mestre sentir-se à vontade com o grupo pode entregar aos jogadores uma cópia do Livro de Introdução à Ambientação de Tagmar (também disponível para download). Os jogadores podem interpretar isso como se seus personagens estivessem folheando os livros e pergaminhos de Jaredo. Se o Mestre tiver conhecimento do conteúdo do livro pode responder às perguntas dos jogadores interpretando Jaredo e o que ele sabe sobre a história antiga de Tagmar.

Após terminar o relato Jaredo descruza os braços da mesa e ergue seu corpo levemente pra trás, como que saindo de um transe, então ele olha nos olhos de cada um de vocês e diz:

- As lendas falam sobre templos que foram erguidos para a adoração a todos os deuses e que serviram de base de operações contra os demonistas bankids no tempo da Guerra.

- A magia infernal levou muitos destes à destruição e o tempo apagou da memória dos mortais a localização da maioria deles. Agora, com os tremores e o surgimento da passagem, acredito que a construção é um destes templos, e que provavelmente no seu interior devem existir tomos e livros intactos ou com poucos danos.

- Estou oferecendo duas peças de ouro para cada um, se conseguirem trazer informações de lá, quero que resgatem toda sorte de livros e manuscritos.

Nesse ponto permita que os personagens façam perguntas, barganhem e tudo mais, perceba que a missão de Arnolfo exige dos personagens apenas que espionem o local e tragam informações sobre as prováveis tropas acampadas na região, se aceitarem a missão de Jared terá que se infiltrar no templo e explorar as ruínas o que aumenta bastante o nível de periculosidade da aventura. Testes bem sucedidos de **Barganha(difícil)** para aumentar o pagamento renderão no máximo mais uma moeda de ouro para cada um dos personagens.

Após as discussões com Jared, Arnolfo volta à sala e diz:

- As ordens do prefeito são de que vocês partam amanhã, assim que estiverem com suas coisas prontas, vocês podem passar a noite aqui e amanhã eu mesmo lhes acordarei antes do sol raiar. O prefeito conseguiu um cavalo emprestado para cada um de vocês e eu vou dispor de uma carroça para que tragam as bugigangas que encontrarem.

Após o relato tanto Arnolfo quanto Jared se recolhem, permita que os personagens bebam, se divirtam e interajam entre si, apenas controle o tempo que isso vai tomar e lembre aos personagens que uma noite mal dormida pode resultar em redutores nos testes de habilidade no dia seguinte. Caso um personagem tenha bebido demais, peça ao jogador que faça um teste de Resistência Física com Força de Ataque 2, caso o resultado seja uma falha, todos os testes do personagem no dia seguinte terão a dificuldade aumentada em um nível (no caso de ataques, reduza em um nível todos os resultados obtidos).

Na taverna existem algumas mesas de jogos onde se pode apostar um pouco, a maioria delas estão jogando cartas, testes de Jogatina bem sucedidos podem garantir algumas moedas de cobre a mais, um grupo de pequeninos faz uma apresentação de músicas regionais num pequeno palco, além de danças, piadas e enigmas, permita que os jogadores explorem essas possibilidades.

Se conversarem com os outros clientes da taberna há chance de que escutem mais detalhes, ou rumores sobre os últimos acontecimentos na cidade, você pode conceder alguma informação extra aos personagens, escolhendo-as da lista abaixo. Algumas dessas informações podem servir de gancho para outras aventuras ou conceder pontos de experiência extras durante a missão.

- Além da culpa pela morte dos primeiros heróis a subirem a montanha, Arnolfo está preocupado, pois sua filha Rosiem está para casar-se em Tória e os orcos parecem ter tomado a estrada que conduz até essa cidade. (essa informação deve ter prioridade sob as demais, pois é um gancho para segunda parte da aventura).
- Uma comitiva vinda de Tória para acertar detalhes do casamento foi capturada e feita de refém pelos orcos.
- Um ladrão foi pego tentando roubar a caravana que acompanha Jared, alguns dizem que o ladrão jura ter visto o próprio demônio numa das carruagens da caravana.
- O primeiro grupo não desapareceu nas montanhas, eles teriam fugido com a recompensa paga antecipadamente pelo prefeito (informação falsa).
- Dizem que um dragão está adormecido sob a montanha.
- Saravossa, capital do reino de Calco e um dos maiores centros de estudo e magia, enviou um dos seus magos.
- Magos de Portis, cidade do reino de Plana tão famosa por seu conhecimento em magia quanto Saravossa, e rival da mesma, secretamente enviou um grupo para estudar os boatos. Há alguns dias eles atravessaram a fronteira e já estariam em Tória.
- Os tremores e a proximidade dos orcos seriam um castigo ao prefeito por um pecado cometido há muitos anos, ninguém sabe do que se trata tal pecado, mas alguém parece querer cobrar a dívida.

Experiência

- 1 ponto para quem fez uma boa interpretação

Cena 2 – Juntando as tralhas e saindo para viajar

Esta cena inicia na manhã do dia seguinte, bem cedo, antes do nascer do sol, com os personagens reunidos próximos a uma das saídas da cidade. Explique aos jogadores que eles foram acordados por Arnolfo, tomaram um breve desjejum, o grupo deve seguir para a entrada sul da cidade que é o ponto de encontro.

Ao chegarem ao local de encontro eles verão Jared, sentado sobre uma carroça do tipo aberta que leva até quatro pessoas e ao lado dele está um jovem. Quando os personagens se aproximarem ele dirá:

- Bom dia meus amigos, estão prontos? A carroça está livre de qualquer carga, se quiserem usá-la para carregar suas coisas estejam à vontade. Este jovem chama-se Príamo e vai conduzir a carroça para vocês, é um jovem corajoso, mas desprovido de qualquer capacidade marcial, portanto, ele vai acompanhá-los apenas até onde lhe for possível.

Caso os personagens relutem em levar Príamo ele insistirá, dizendo que sabe se cuidar e justificando sua ida por ser filho de um dos mineradores mortos por batedores orcos e que, por isso, quer ajudar para sentir-se vingado. Jared também insistirá dizendo que eles precisarão de alguém para conduzir a carroça e que jovem não lhes causará problemas.

Após acertar esses detalhes Jared volta a falar:

- Tomem, é um mapa, um rascunho que fiz durante a noite, talvez os ajude. Agora vão, que tudo corra bem e que os deuses os acompanhem nessa jornada... Pelo bem do Mundo Conhecido.

Diga ao grupo, que eles podem escolher:

Vocês têm duas opções:

- 1 - Seguir pela estrada sul até as proximidades da floresta contornando-a e de lá seguir sentido oeste até as montanhas. Por este caminho há uma grande probabilidade de se defrontarem com as patrulhas dos orcos.
- 2 - Tentar um atalho, seguindo diretamente sentido sudoeste até as montanhas, porém, este caminho não possui uma estrada o que além de dificultar a marcha aumenta o risco de se perderem. Por este caminho é quase certo consigam evitar os batedores orcos que estejam policiando a região.

Caso haja um rastreador no grupo diga-o que ele conhece relativamente a região, pois conduziu o primeiro grupo de heróis, peça que ele faça um teste de Navegação (médio), se o resultado for um sucesso diga a ele que o melhor caminho seria seguir pela estrada, para evitar as dificuldades que o relevo do atalho pode trazer.

Mostre o mapa abaixo.



Talvez os jogadores queiram fazer um inventário do que estão levando. Se ninguém tiver essa ideia o Mestre tem todo o direito de dizer que o grupo esqueceu algo ou que não trouxeram algum item básico, como panelas, tochas ou pederneira para fogueira. Mas se tiverem sido atentos dê a eles uma cópia do material abaixo e deixe que decidam como vão distribuir o equipamento entre si.

Lista de equipamento para a missão (as descrições completas de cada item e do conteúdo dos estojos podem ser vistas no Manual de Regras):

- 3 Barracas de lona (cada uma abriga duas pessoas);
- 1 Material completo para escalada;
- Utensílios de cozinha (inclui panelas, copos e talheres);
- cobertores;
- roupas de inverno (04 conjuntos);
- 1 Lanterna a óleo;
- 4 Mochilas grandes;
- óleo de lanterna;
- odres com água;
- rações para viagem;
- 10 tochas.

Se preferirem não perder tempo com isso assumam que o burro leva todo o equipamento de escalada além da água e dos víveres para o grupo, a carroça leva barracas, mantas, cobertas para chuva ou frio e todo o resto do equipamento, fora isso cada personagem leva seu próprio equipamento (listado em sua ficha de personagem).

Caso os personagens tenham barganhado com Arnolfo por equipamentos e provisões (durante a Cena 1), haverá água e comida suficientes para cinco dias, caso não tenham barganhado só haverá o necessário para três dias (o suficiente para a viagem de ida). E eles terão que se virar com os mantimentos na volta. Se ninguém atentar para isso o Mestre pode:

- 1) Pedir um teste de **Sobrevivência** (médio) a um dos personagens para que ele perceba.
- 2) Deixar para dar a “boa” notícia durante a viagem de volta.

Caso os personagens escolham o atalho

Se os jogadores optarem por seguir pelo “atalho” sentido sudoeste, eles vão caminhar por mais ou menos cinco horas até perceberem que a tremenda dificuldade de conduzir a carroça por uma região sem trilhas e a lentidão dos animais através do ermo, tendo que escolher com cuidado onde pisam e sobrecarregados com todo o peso que levam faz desse “atalho” um tremendo empecilho. Nesse ponto diga o seguinte para os jogadores:

Após cerca de cinco horas de trajeto fica claro para todos que esse “atalho”, pode ter sido uma péssima ideia, a carroça tem extrema dificuldade para passar pelo terreno acidentado e mesmo os cavalos andam a passo muito lento, tendo que escolher com cuidado onde pisam, principalmente por conta do peso que estão transportando.

Com os animais fatigados e com metade do dia de viagem perdido vocês precisam decidir se vão permanecer por este caminho ou vão tentar outra estratégia.

Se decidirem voltar ou procurar a estrada perderão mais cinco horas no processo (e o dia de viagem inteiro, consequentemente), para encontrar a estrada é preciso um teste de **Navegação** (médio), para retornarem pelo caminho que vieram nenhum teste é necessário. Se decidirem fazer um teste de **Sobrevivência** (médio) e forem bem sucedidos diga a eles que o melhor agora é ir até o fim. Se prosseguirem conseguirão terminar o restante do caminho em dois dias.

Após isto eles avistarão o sopé das montanhas. O Mestre deverá realizar um teste secreto de **Observar** (médio). Se alguém for bem sucedido avise que eles avistaram estranhas marcas no chão, caso algum personagem use a Habilidade **Seguir Trilhas** um sucesso vai indicar que alguma coisa grande foi arrastada pela relva recentemente. A magia **Ler Trilhas** pode revelar que se trata de algo grande, quase do tamanho de um cavalo.

Se os personagens resolverem seguir os rastros, ou caso simplesmente continuem a viagem, cerca de trinta minutos de marcha depois peça ao grupo testes de **Observar** (Rotineiro se estiverem seguindo a trilha, Difícil se tiverem continuado a viagem sem se preocupar com os rastros). Aqueles que forem bem sucedidos no teste notarão que num planalto à frente, numa fresta entre duas rochas, está uma aranha enorme, com mais ou menos 2,5m de comprimento, ela estará prestes a saltar sobre os personagens. Se tiverem percebido isso

poderão reagir normalmente ao ataque, caso contrário, sofrerão um ataque surpresa parcial da **Aranha Gigante** (veja os detalhes no Livro de Criaturas).

A aranha vai pular sobre o personagem mais forte (que possuir maior Físico) se aproveitando de seu **Ataque Surpresa** (5). Lembre-se que se os personagens estiverem montados, aqueles que forem atacados devem passar num teste de **Montar Animais** (Médio) pra não cair, e aqueles que tentarem atacar ainda montados deverão ter a **Técnica Combate Montado** ou receberão penalidades em suas jogadas de ataque, descer dos cavalos consome uma rodada.

Normalmente a aranha alimentada não atacaria um grupo tão grande. Mas ela está defendendo sua bolsa de ovos. Se pensarem em vasculhar o covil da aranha (entre as rochas) vão encontrar os restos do veado morto pelo aracnídeo (não serve de alimento) e uma bolsa feita com teias que guarda centenas de ovos. Estes ovos valem muito dinheiro e podem ser vendidos no mercado em Abrasil. Um teste fácil de **Comercio** dará as seguintes informações sobre a bolsa de ovos: da forma que está, inteira e bem conservada, a bolsa é uma raridade tremenda e vale pelo menos 2 M.O.

Siga para o item "Subida até a Montanha"

Caso os personagens escolham seguir pela estrada

Caso os personagens sigam pela estrada, o trajeto levará um pouco mais de cinco horas até o ponto em que precisarão abandonar a estrada e seguir pela floresta. Leia o seguinte para o grupo:

A estrada para Abrasil está muito bem conservada e é bastante larga para permitir que a carroça trafegue com boa velocidade e tranquilidade. Os cavalos também andam com segurança e num ritmo muito bom.

Cerca de duas horas depois de partirem, quase a metade do caminho até a floresta, vocês encontram três corpos no chão: um casal de meio elfos e um jovem pequenino. As marcas de batalha são bastante evidentes e só de olhar para o local dá pra perceber que eles foram atacados. Dois lobos famintos estão a devorar os corpos, suas bocas estão sujas de sangue e entre seus dentes vocês podem notar pedaços que foram arrancados dos corpos.

Existem alguns odres de vinho quebrados e seu conteúdo está totalmente esparramado, algumas roupas e outros objetos sem valor também estão espalhados ao redor.

Os lobos estão famintos e assustados porque desde que os orcos tomaram a região, todo ecossistema tem sido alterado e eles também foram atingidos por essas mudanças. Testes de Lidar com Animais ou apenas usar fogo vão fazer os lobos se assustarem e fugirem, mas se alguém tentar atacar eles se defenderão até que recebam dano na EF, quando fugirão. Não é necessário fazer testes de Moral.

Um teste de **Seguir Trilhas** (rotineiro) pode revelar aos personagens que o grupo assassinado vinha numa carroça e que certamente foram surpreendidos por arqueiros orcos, a julgar pelas flechas encontradas no local e nos corpos. As marcas no chão revelam ainda que os assaltantes eram, no mínimo, em quatro. Um teste habilidade **Medicina** (fácil) vai indicar que os corpos estão aqui há poucas horas. Não há nada de valor nos corpos. Parecem ser um casal de fazendeiros e seu jovem criado, nenhuma indicação nem forma de saber quem são.

Após o ataque os orcos se embrenharam na mata. Se tentarem segui-los usando **Seguir Trilhas** (Fácil) há cerca de cem metros encontrarão a carroça. Os personagens podem querer continuar na trilha dos orcos, embora isso não faça parte da missão, pode ajudá-los a se livrar dos grupos de batedores que estão vigiando a área (veja a seguir).

Ao continuarem a viagem, o grupo irá se deparar com 3 patrulhas de orcos. Se disserem explicitamente que estão atentos aos orcos, ou tomarem ações de precaução, a cada encontro deve ser rolando pela pessoa que vai a frente do grupo um teste de **Observar** (médio). Se eles não se preocuparem com isto o teste será de **Observar** (difícil).

Um sucesso no rolamento permitirá que vejam antecipadamente os orcos. Isto permitirá que se escondam, e neste caso os orcos não notarão o grupo. Se falharem no teste acabarão se deparando diretamente com os orcos.

Caso sejam descobertos pelos orcos, estes atacarão imediatamente. O grupo de batedores orcos é formado por dois Orcos Arqueiros e quatro Orcos Comuns. Os orcos estarão escondidos entre as árvores que margeiam a estrada, dois deles estarão no alto dos galhos (os orcos Arqueiros), os outros dois orcos estarão ocultos entre os arbustos, assim que os arqueiros acertarem alguém os outros dois oponentes vão investir em direção aos personagens que tiverem sido alvejados. Os arqueiros vão continuar atirando nos alvos que não estejam engajados em combate corpo a corpo. Enquanto os orcos tiverem a vantagem numérica manterão essa estratégia, se um deles morrer ou for retirado do combate, os arqueiros vão sacar suas armas (gládios) e descer das árvores para ajudar seus companheiros. Se a situação ficar claramente contra os batedores aqueles do grupo que tiverem em condições de correr vão tentar fugir ou se render, caso não possam correr.

Se algum dos orcos for pego com vida ele poderá (mediante testes de **Persuasão**) revelar informações úteis, como a quantidade de grupos de batedores na montanha (3 grupos ao todo) e suas rotas de vigia. De posse dessa informação o grupo poderá evitar as rotas vigiadas e prosseguir em segurança até a montanha. Essa informação também seria muito útil para Arnolfo e valeria um bônus para os personagens se a entregarem a ele.

Se não conseguirem capturar orco vivo e obter dele as informações necessárias para realizar o trajeto em segurança os personagens ainda estarão à mercê de outros grupos de batedores que estão na região. Neste caso o Mestre deve continuar exigindo testes de **Observar** (pelo menos mais duas vezes), caso contrário serão, surpreendidos por outro grupo de orcos e deverão engajar-se em mais um combate.

Se algum integrante do grupo sugerir que os personagens abandonem a estrada e sigam margeando-a através da mata, avise-os que a carroça e os cavalos impedem tal estratégia, porém algum dos membros do grupo, talvez um Ladino ou Rastreador, pode ir à frente do grupo furtivamente através das árvores para verificar se o caminho está livre. Essa estratégia pode ser muito eficiente, tanto para surpreender os orcos quanto para evitá-los, uma vez que seria difícil para os orcos perceberem um personagem furtivo no meio da mata.

Subida até a Montanha

Após concluírem o trajeto até o sopé da montanha, seja pelo “atalho” ou através da estrada, os personagens atravessarão uma pequena área de floresta não muito densa onde poderão montar acampamento com relativa segurança, tratar dos seus ferimentos, comer e passar a noite. Se algum jogador usar a magia **Abrigo**, garanta que a mata onde se encontram é segura pra passarem alguns dias. Leia o seguinte para o grupo:

Muito bem! Após as agruras da viagem vocês finalmente chegam a um lugar que parece ser ideal para um repouso. Até o sopé da montanha, onde vocês precisarão escalar, existe uma curta faixa de floresta, formada por abetos e coníferas, é possível guiar os cavalos e a carroça com relativa facilidade até uma pequena clareira que pode servir de local de acampamento. Ali vocês podem armar as barracas e acender uma fogueira com relativa segurança. Agora precisam decidir como vão proceder no trajeto que leva até passagem que -conduz ao vale do outro lado onde, provavelmente, estão as ruínas de templo antigo.

Após o trecho de floresta os personagens poderão iniciar a subida da montanha, por enquanto não serão necessários testes de **Escalar Superfícies**, pois nessa parte a montanha não é íngreme, mas o terreno acidentado torna impossível ir a cavalo ou conduzir de carroça. É neste ponto que Príamo (se ainda não tiver morrido) vai dizer que deve ficar e cuidar dos cavalos, do equipamento que não serão necessários na montanha, do burro e da carroça.

Na manhã do dia seguinte deixe os jogadores decidirem o que vão levar montanha acima e como vão distribuir o peso. Lembre-se, caro Mestre, que você não deve dizer aos jogadores que simplesmente façam os testes a seguir e com simples lances de dados escapem de todos os perigos. Deixe que eles mesmos tenham a ideia de usar as habilidades dos seus personagens para superar o desafio da montanha e digam como vão fazer isso. Se nenhum deles tiver alguma ideia de como chegar ao vale do outro lado, deixe que eles sofram as consequências de sua inexperiência. Da mesma forma premie ideias originais e incentive o uso da inteligência e da perspicácia. Para ajudar segue algumas orientações e coisas que podem ocorrer durante o trajeto pela montanha. Para agilizar e não aborrecer os jogadores com muitos testes o Mestre pode fazer os lances secretamente, jogando os dados pelos personagens.

- Um teste de **Sobrevivência** (fácil) vai indicar que a ida e a volta devem consumir pelo menos quatro dias (dois indo e dois voltando), isso em marcha normal através da mata sem trilhas, fora o tempo que vão gastar na exploração do lugar. Marcha forçada pode reduzir esse tempo à metade, mas vai deixar todos exaustos.
- Um teste de **Seguir Trilhas** (difícil) pode fazer com que o grupo encontre a trilha dos mineradores reduzindo o tempo de viagem em um dia (à velocidade normal).
- Um teste de **Sobrevivência** (difícil) ou o uso de uma magia de **Abrigo** vai revelar uma antiga cabana usada por mineradores da região. O local está abandonado faz muito tempo, mas ainda tem condições de uso e pode abrigar o grupo inteiro durante a noite.

Assim que comecem subir a montanha o grupo precisa escolher quem será o guia (evidentemente, é melhor que seja o personagem com maior total em **Navegação**, mas o Mestre não precisa dizer isso ao grupo...).

O guia do grupo vai precisar ser bem sucedido em dois testes de **Navegação** (médio) para guiar o grupo corretamente até a passagem. Uma falha indica que o grupo se perdeu e gastará meio dia de viagem para voltar ao ponto correto. Neste caso faça mais um teste de Navegação, só que difícil dessa vez. Em caso de uma segunda falha, o grupo irá perder o dia inteiro de viagem. Repita isto até que os jogadores tenham um sucesso.

Ao chegar à passagem e iniciarem a descida pelo outro lado leia o texto seguinte para o grupo:

Daqui do alto é possível enxergar claramente toda a destruição provocada pelos intensos tremores na região. Em muitas áreas ocorreram deslizamentos de terra e uma grande área de vegetação foi arrastada montanha abaixo. De onde estão vocês podem ver o vale profundo e escuro e muito lá embaixo no vale e bem no centro dele, ao redor de uma clareira, é fácil avistar as ruínas do templo. A descida terá que ser feita através dos barrancos irregulares formados pelos tremores e certamente não será tão fácil quanto a subida.

A descida exige um teste de **Escalar Superfícies** (médio). Se os personagens tiverem a ideia de descer unidos uns aos outros por uma corda o Mestre pode considerar a escalada como uma **Ação Conjunta** (Veja no Manual de Regras), isso, além de facilitar a descida, vai impedir que personagens sem a habilidade **Escalar Superfícies** acabem caindo. Se estiverem escalando individualmente a queda não será tão grave uma vez que estão em terreno não muito inclinado. Se o personagem for bem sucedido num teste de **Acrobacias** (médio) poderá recuperar o equilíbrio e continuar a descida normalmente, porém qualquer falha crítica fará o personagem despencar ladeira abaixo por 1d10 metros, sofrendo o dano normal pela queda (Veja Manual de Regras).

Quando chegarem ao final da descida leia o seguinte:

Cansados e abatidos vocês chegam ao fim do trajeto pela montanha. Existe muita rocha e terra solta no fundo do vale, além de troncos e uma ou outra carcaça de um animal que foi pego no deslizamento. À frente vocês tem uma estreita faixa de mata fechada que agora é o único obstáculo entre vocês e as ruínas.

Se forem procurar por trilhas ou rastros um teste de **Observar** (médio) levará os personagens até restos de corda e equipamento de escalada. Uma análise rápida indica que as cordas são novas e que foram cortadas por uma faca ou objeto semelhante. Se decidirem procurar ao redor eles encontrarão ainda um elmo fechado completamente danificado com marcas de golpes de algum objeto contundente, além de uma mochila vazia com manchas de sangue e restos de equipamento. Os jogadores poderão deduzir que esses materiais pertenceram aos primeiros aventureiros a tentar encontrar o templo. Podem também querer seguir rastros para tentar descobrir o que aconteceu com o primeiro grupo. Se fizerem isso o Mestre pode exigir testes de **Seguir Trilhas** (médio) e se forem bem sucedidos podem descobrir as seguintes informações:

Observando os rastros vocês descobrem que o grupo foi encurralado ainda durante a descida. Suas cordas foram cortadas e aqui em baixo, pelo número de pegadas, é possível de deduzir que foram surpreendidos por um grande grupo. Houve uma feroz batalha, há sangue por toda parte. Isto foi há vários dias e os corpos não estão à vista, com exceção dos restos de um orco abatido durante o conflito.

Experiência

- 1 ponto para quem combateu normalmente sem fugir
- 1 para quem fez algum ato heroico no combate ou teve uma ideia inteligente durante o combate
- 1 para quem teve alguma ideia inteligente que livrou o grupo dos combates

Cena 3 – O Templo de Todos os Deuses

Após atravessarem as árvores vocês chegam ao ponto mais profundo do vale. No centro de uma enorme clareira encontram-se as ruínas do grande templo

Até aqui vocês não podem ver alma viva em qualquer lugar. Todo o lugar está debaixo de um silêncio calmo e solene. Somente poucas aves e outros bichos podem ser ouvidos enquanto o vento sopra tranquilo e suave através da construção secular.

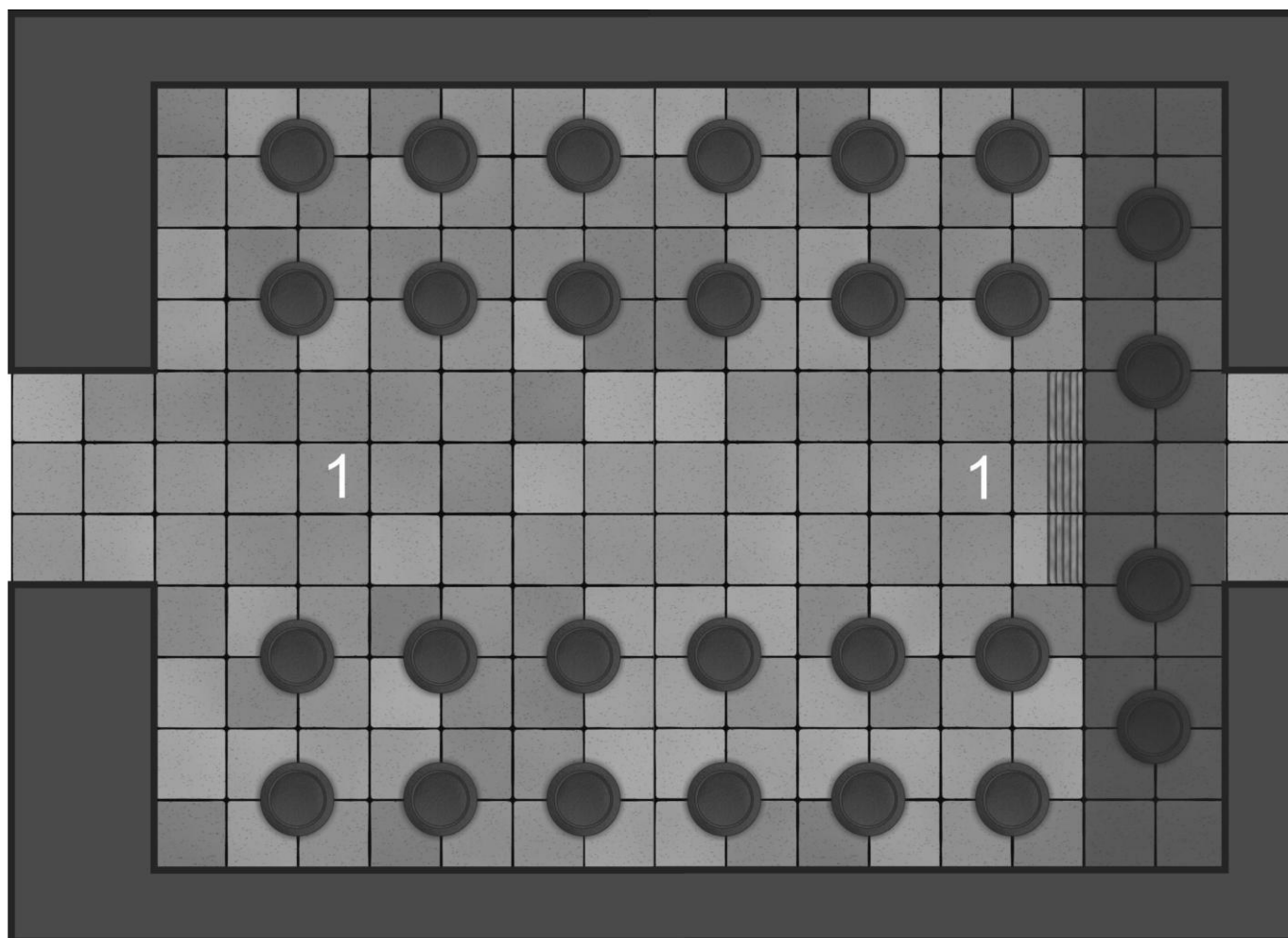
Na parte da frente do templo um grupo de imensas estátuas de leões enfileirados de ambos os lados, esculpidos em mármore e granito, recebe vocês. À frente do templo, assim que terminam as filas de leões e antes da entrada dois imensos obeliscos erguem-se apontando para os céus. Um deles está gravado com mensagens de encorajamento e canções de boas vindas, dirigidas a todos aqueles que amam aos deuses e seguem seus preceitos. O outro está gravado com maldições e miséria para todos os que servem os demônios e adoram os mestres do inferno.

Sobre o arco da entrada uma imensa inscrição em pedra com vários metros de extensão anuncia: À Memória de Todos os Deuses, os Senhores da Criação.

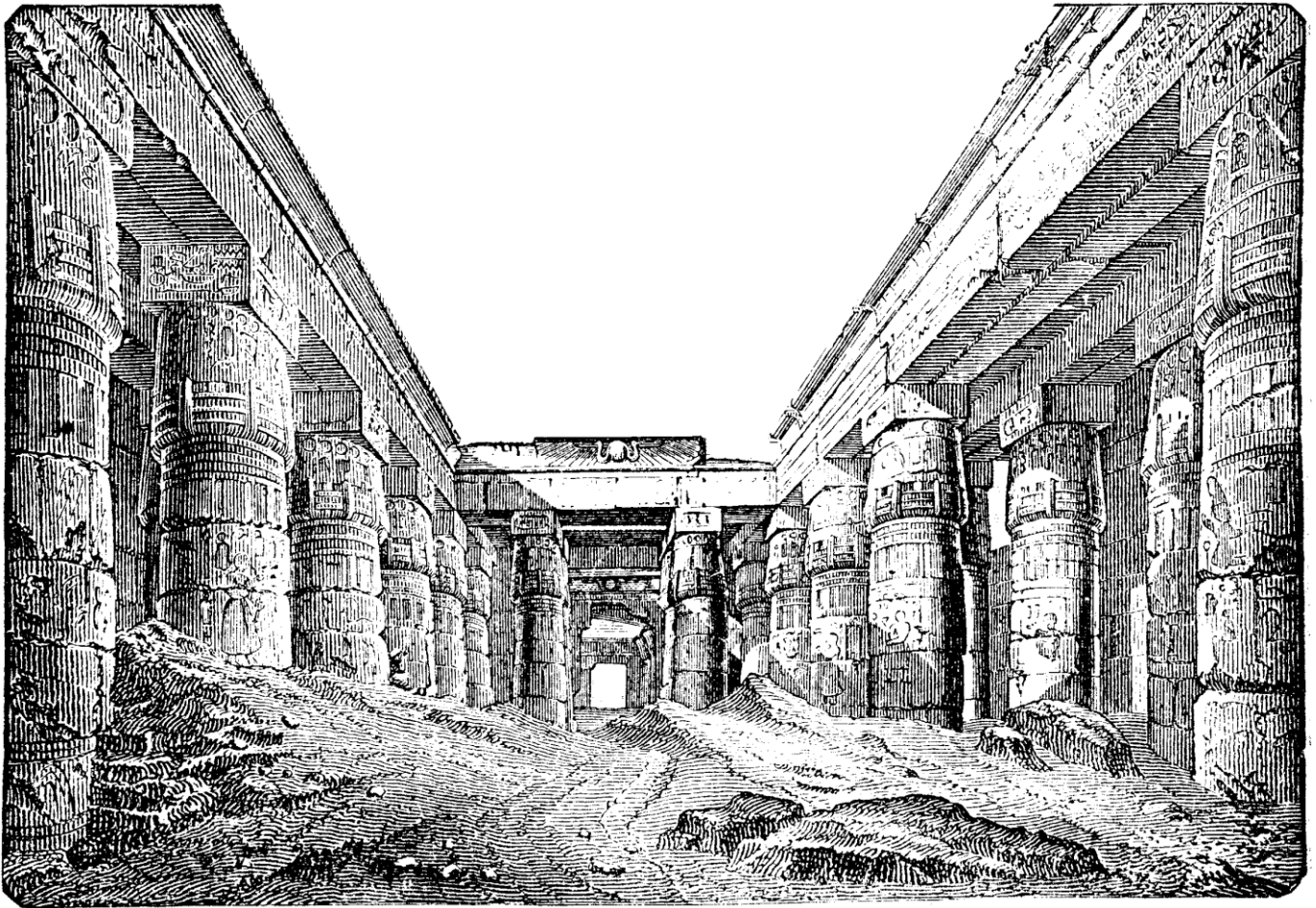
OBS: Se algum jogador tiver explicitamente declarado que não cultua nenhum dos deuses, o mestre deverá lançar sobre ele a magia Maldições (4). Caso o jogador falhe no teste de Resistência a Magia (contra força de ataque 10), o mestre deverá escolher o efeito da maldição (conforme descrito na magia).

Se decidirem vasculhar as estátuas e os obeliscos à procura de pistas os personagens vão apenas ficar admirados com a riqueza de detalhes das figuras e do fato de, em relação ao prédio, estarem em tão bom estado de conservação. Fora isso não há trilhas ou marcas que indiquem nada fora do normal, exceto as marcas de muitas, talvez centenas, de pisadas indo e voltando do interior do templo, mas todas parecem ter sido feitas há dias.

Caso por algum motivo o grupo tenha escalado o teto do templo, a cúpula da área 3 poderá ser alcançada mas ela é protegida magicamente (é indestrutível), da mesma forma que as paredes do templo também são.



Área 1 – O Pátio Principal



Após atravessarem um amplo pórtico vocês chegam a uma área retangular muito grande. Do portão de acesso, onde vocês estão agora, até o outro lado são mais 40 metros, e de um lado ao outro cerca de trinta metros. Boa parte desta área fica a céu aberto, mas duas linhas de colunas, com cerca de 2m de diâmetro cada uma, sustentam uma grande arcada decorativa. Nas colunas da primeira fila vocês podem ver que estão gravados os símbolos que representam os deuses, cada coluna com um símbolo divino.

O chão é irregular, coberto por terra e musgo e o estado das paredes e das colunas revelam os muitos anos que repousam sobre este lugar. No extremo oposto do pátio existe um lance de escadas com poucos degraus que levam a uma ampla passagem em arco.

Este amplo espaço sagrado, porém, está maculado. Centenas de corpos de orcos estão amontoados por todo lugar. O cheiro das massas podres, distorcidas e inchadas invade as narinas de vocês e provoca enjoo e ânsia de vômito. Urubus banqueteiavam-se entre os corpos totalmente alheios à presença de vocês.

Quando observam os mortos vocês podem observar marcas de golpes de armas variadas, mas estranhamente há apenas orcos entre os caídos.

Peça um teste de **Observar (Médio)** aos jogadores, se alguém passar no teste, diga que eles notaram que no meio do pátio há os restos de uma fogueira que parece ter sido recentemente usada, se alguém se aproximar bem da fogueira, peça outro teste de **Observar (fácil)**, um sucesso indicará que o chão ao redor e as cinzas ainda estão molhados.

Um grupo de orcos sobreviventes montou acampamento aqui enquanto discutiam uma forma de sair, eles estão cansados e com fome, por isso não possuem pontos de EH. Quando os orcos perceberam os personagens descendo a cratera decidiram armar uma cilada, eles ocultaram-se entre os pilares. São ao todo 6 orcos sendo que quatro deles estão pertos da entrada por onde os personagens passaram e estão armados com lanças, os outros dois estão na direção oposta, próximos à entrada para a área 2, também escondidos, mas armados com arco. Eles vão atacar assim que os personagens se aproximarem da fogueira. Testes de Observar (Difícil) podem denunciar a presença dos orcos.

É possível contornar os corpos passando por baixo da área coberta pela arcada suspensa e chegar até o lance de escadas no final do pátio. Cada coluna da primeira linha possui símbolos representando um dos Deuses de

Tagmar, um personagem Sacerdote ou que possua algum nível na habilidade **Religião** perceberá que existem apenas 12 colunas e que, portanto, alguns deuses devem estar faltando. Apenas se algum jogador perguntar **EXPLICITAMENTE** quais deuses estão faltando, diga que levará um tempo até conseguirem olhar todas as colunas e descobrir em quais deuses não foram homenageados. Se mesmo assim eles insistirem em observar isso, e apenas nessa hipótese, diga o seguinte:

Leva um tempo até conseguirem catalogar todas as colunas e nomear todos os deuses de Tagmar, eis a relação: Sevides (agricultura e fertilidade), Quiris (plantação), Liris (Colheita), Ganis (águas, mares e oceanos), Blator (guerra), Crisagon (honra), Selimon (paz e amor), Lena (prazer), Plandis (paixão cega e loucura), Cambu (comércio e diplomacia), Palier (conhecimento) e Parom (artífices e arte) os que faltam são: Crezir (fúria e prazer no combate), Maira e suas três faces: Mon, Vet e Nil (natureza em suas formas animal, vegetal e mineral) e Cruine (morte).

Essa é uma informação importante e pode ser útil mais tarde. Portanto não a entregue de “mão beijada”.

Área 2 – A Antecâmara

Depois de cruzarem as escadas vocês atravessam outro pórtico que embora muito amplo, com cerca de três metros de lado por nove de extensão, é muito menor que o pórtico principal da entrada.

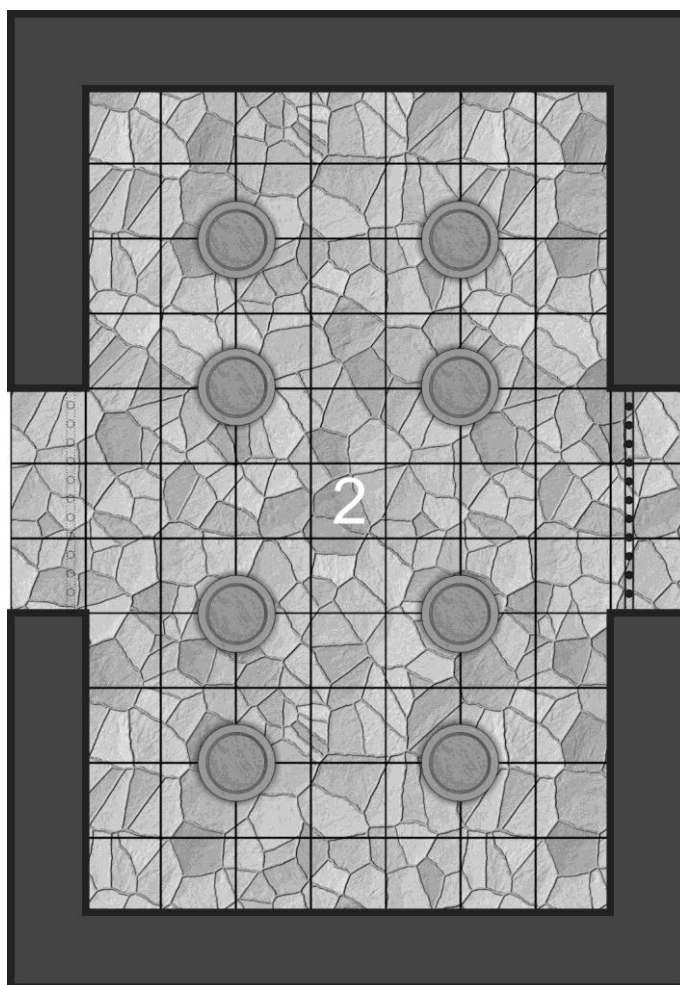
No início da passagem há uma alavanca. Ao fim desta passagem tem imensos portões feitos com barras de ferro grossas e bem montadas, para sorte de vocês o porta está aberto deixando o caminho livre para sua passagem.

Após pórtico vocês entram em um amplo espaço coberto adornado com várias colunas. Aqui está escuro e vocês precisarão acender tochas se quiserem verificar melhor o lugar.

A alavanca está travada e não pode ser usada neste momento. Se não tiverem tochas os personagens precisarão improvisar outra fonte de luz. Existem lanternas a óleo que podem ser acesas para iluminar o lugar inteiro, como os orcos parecem ter usado essas luzes ainda há óleo nos recipientes e as luzes podem ser acesas. Depois que providenciarem a iluminação do lugar diga o seguinte aos jogadores:

Agora que o salão está iluminado vocês percebem que se trata de uma antecâmara para a nave do templo, que é o lugar onde deviam ocorrer os cultos. O piso deste salão é composto por pedras com um tom dourado, mas está sem brilho e destruído pela passagem do tempo. Há também restos de fogueiras e muita sujeira, fezes, fedor, alguns utensílios de cozinha e objetos pessoais jogados aqui ou ali.

No lado oposto ao da passagem que vocês usaram há um pórtico que leva a outra câmara, mas ele está trancado por um grande portão de barras de ferro semelhante ao que vocês passaram há pouco. Agora vocês podem ver também que nesta antecâmara há um conjunto de oito colunas, semelhantes às do pátio, adornadas com inscrições e gravuras entalhadas no mármore que revelam a narrativa divina do Segundo Ciclo de Tagmar.



Se lidas em ordem as colunas trazem a seguinte mensagem:

Segundo Ciclo, também chamado de "O Tempo dos Filhos".

É o período que compreende a história de Tagmar, desde a criação dos "Filhos", isto é, das raças dos anões, dos elfos, dos humanos e dos pequeninos, até o advento da Grande Falha e a Revelação dos Deuses.

A magia daqueles dias era muito intensa e poderosa porém, estava concentrada nas mãos de poucos místicos de grande poder e habilidade. Estes governaram o mundo com mão de ferro e por incontáveis anos estabeleceram civilizações que chegaram a níveis inimagináveis de grandeza e conhecimento. Este foi um tempo de provação, onde os Deuses se mantiveram afastados de seus filhos para esperar o surgimento e o florescer da verdadeira Fé no coração dos mortais.

Durante os séculos que formaram esse Ciclo as criaturas pensantes de Tagmar não tiveram prova alguma da existência dos Deuses, seus criadores, dos quais ouviam apenas através de histórias incompletas e relatos fragmentados e confusos.

Nem tudo porém, saiu como os Criadores ansiavam em seu coração. O seu afastamento do plano material deixou um vazio no coração dos filhos mortais que foi preenchido pela magia e pelo orgulho, quanto mais o tempo passava mais os espíritos caminhavam para longe dos seus criadores.

Guerras de proporções colossais se espalharam por todo mundo, movendo vagalhões élficos, turbas incontáveis de anões e gente humana em confrontos que envolviam magias de inimaginável poder e glória, nunca mais alcançadas por nenhum mortal depois do Segundo Ciclo.

Alguns poucos fiéis, adoradores do Verdadeiro Panteão, combateram descrentes, que reuniam desde ateus até adoradores de falsos Deuses em balés sangrentos que duraram mais do que os escritos remanescentes da época permitiram traçar.

Foi então, num final improvável de uma guerra que parecia eterna, quando ocorreu o Grande Terremoto, o Cataclismo, a Grande Falha. Os Deuses voltavam a Tagmar para marcar o fim do Segundo Ciclo, trazendo ao mundo a energia avassaladora de sua presença, esmagando os reinos infiéis e trazendo grandes cicatrizes ao continente, que a partir de então imporia faces diferentes.

O Continente foi, literalmente, cortado ao meio, numa catástrofe que separou povos, massacrou multidões e serviu para obscurecer ainda mais na mente dos Filhos a história de "Como Foi e Por que".

O item mais interessante aqui é o grande portão de acesso à nave do templo. Quando um dos personagens se aproximar do portão leia o seguinte:

Na frente deste portão há uma enorme alavanca que está conectada a um mecanismo de engrenagens. Esta parece ser a alavanca que abre este portão.

Dê a seguinte informação aos jogadores **apenas** se algum dos personagens for bem sucedido num teste de **Manusear Armadilhas** (médio):

Os orcos parecem ter adulterado o mecanismo que aciona a tranca e libera o portão. Junto a esse mecanismo há outro, mas infelizmente é impossível saber o que exatamente esse outro mecanismo vai disparar. Embora se possa dizer que certamente não há uma armadilha na tranca em si. Além disso, é impossível acionar um dos mecanismos sem acionar o outro.

Caso os jogadores apertem o botão, leia o seguinte:

Assim que a tranca é acionada sons de gatilhos e engrenagens mal lubrificadas pode ser ouvido ecoando por dentro das paredes e sob o piso. No mesmo instante o portão do outro lado do salão começa a fechar com um grande ranger nas dobradiças.

Dentre as várias ações que um grupo de jogadores inventivos pode bolar (e certamente é impossível prever todas elas) podemos sugerir as seguintes:

- Algum dos personagens pode tentar correr para o outro portão antes que ele feche. Isso é possível se o personagem for suficientemente rápido (verifique a **Velocidade Base**) e o Mestre julgar que ele está perto o suficiente para tomar essa iniciativa.
- Os personagens podem tentar destruir a tranca. Isso é uma péssima idéia e pode por fim à aventura. Pois se fizerem isso os DOIS portões serão fechados e não há nenhuma outra saída da antecâmara. Deixando os personagens presos até bolarem, a critério do Mestre, outra forma de sair, ou até acabarem as provisões e eles morrerem de fome e sede.
- Eles podem tentar destruir as barras dos portões. Qualquer anão (sucesso automático) ou personagem que tenha algum nível na habilidade **Trabalho em Metal** pode dizer que isso será impossível, as barras são feitas de uma liga metálica anã, existente apenas em Blur (a cidade secreta dos anões). E nada, exceto magias além da capacidade atual do grupo, ou uma forja completa poderia dobrar uma barra dessas.

Depois que acionarem a tranca, se fizerem isso, a porta pela qual entraram não abrirá mais, exceto se a alavanca que estava no início do pórtico for acionada. O Mestre pode aceitar sugestões originais e espirituosas para conseguirem essa proeza: Telecinese, jogar pedras, improvisar uma vara, etc. Se alguém tiver conseguido passar pelo portão antes dele fechar pode usar a alavanca e libertar o grupo.

De qualquer forma o grupo poderá seguir em frente pela passagem que leva à nave do templo e deixar para preocupar-se com o portão trancado quando estiverem voltando, se é que vão retornar por esta área.

Área 3 – A Nave do Templo

Assim que passarem pelo pórtico que liga a antecâmara a esta área diga o seguinte para o grupo:

Essa área é formada por duas partes: a primeira é uma área central que fica a céu aberto, mas protegido por um tipo de cúpula que está fechada.

No centro desta área existe uma estátua enorme, com cerca de 4 metros, erguida sobre um grande pedestal de granito muito impressionante, a imagem, aparentemente feita em bronze, ilustra um sacerdote usando vestes cerimoniais, um de seus braços se estende para frente e nele a imagem segura um livro aberto onde está incrustado em prata e ouro o símbolo de cada um dos deuses de Tagmar, seu outro braço está estendido para o céu com a palma aberta e nela há uma chama que queima incessantemente.

O chão daqui é feito de mármore branco, há muitas velas velhas e restos de oferendas ao redor da imagem. No extremo dessa área há uma grande porta dupla, feita de mármore com dobradiças de ferro e toda incrustada com símbolos prateados. A segunda parte é formada pelos corredores cobertos que circundam a área da estátua e que deviam servir como área de serviço e para trânsito livre no horário dos cultos. Os dois corredores possuem várias portas.

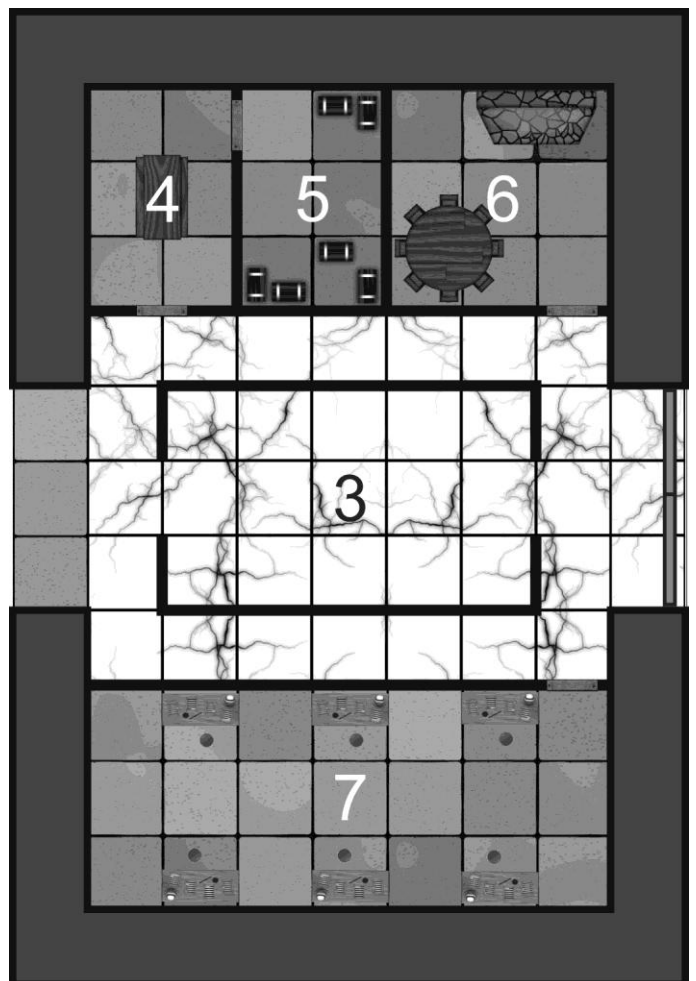
Entrando pelos corredores cobertos os personagens encontrarão as portas que dão acesso às áreas 4, 6 e 7. A pesada porta de mármore dá acesso à Área 8. Quando resolverem olhar melhor essa porta diga o seguinte para os jogadores:

Trata-se de uma porta pesada feita do mesmo mármore que cobre o chão. Ela está adornada com símbolos metálicos em alto relevo, cada símbolo é um ideograma com o nome dos 15 deuses de Tagmar. A porta está trancada e nela há uma inscrição que diz:

"Dentre todos, três não estão presentes. O Primeiro deles, que ao mesmo tempo são três, deverá voltar a ser um. O Segundo é uma viagem da qual não se pode voltar e o Terceiro é a destruição rubra que exala fogo e fúria."

A solução do enigma acima é a seguinte: "de todos, três não estão", refere-se ao fato de que a quantidade de deuses de Tagmar são 15 e na primeira área só há 12 colunas representando 12 deuses, ou seja, estão faltando 3. A "viagem sem retorno" é a morte, domínios de Cruine. Por fim, a "destruição rubra que exala fogo e fúria" refere-se há um dragão vermelho, símbolo de Crezir. "Um que ao mesmo são três" refere-se à Maira e suas três faces. Se tiverem sido curiosos na Área 1, os jogadores saberão de cara a solução para esse pequeno quebra-cabeça. Caso contrário deixe-os matutar sobre qual a resposta. Os personagens precisam empurrar os ideogramas dos três deuses na ordem que eles são mencionados no enigma (Maira, Cruine e Crezir) para que o dispositivo da porta abra e eles possam entrar na Área 8.

OBS: caso o grupo esteja preso por não conseguir abrir a porta que liga a área 1 à área 2, o grupo pode tentar sair pela cúpula. Caso anunciem que estão procurando se há uma forma de abrir a cúpula, o grupo encontrará uma alavanca em uma parede que a abre a cúpula.



Área 4 – A Sala de Reuniões

Abrindo a porta vocês entram numa sala escura. Iluminando o lugar vocês veem que se trata de uma sala de reuniões. Ela possui uma grande mesa central, e há várias cadeiras, mas elas foram quebradas e os pedaços estão espalhados por todos os cantos.

Um mapa com manchas de sangue está sobre a mesa, além de vários outros papéis e pergaminhos espalhados pelo lugar todo e há outros sinais de luta. O corpo de um orco está caído do outro lado da sala, pela posição do cadáver é possível discernir que ele morreu tentando abrir uma porta que está à direita. Gemidos abafados podem ser ouvidos e vocês percebem que eles vêm da sala adjacente...

A porta na realidade não está trancada, a maçaneta está quebrada. Ela foi escorada do outro lado usando mobília e outros obstáculos, mas pode ser forçada com um teste difícil de Força. Até três personagens podem se unir para abrir a passagem (veja Ação Conjunta, Manual de Regras, capítulo 3).

Área 5 – O Depósito

Depois que conseguem afastar as escoras vocês entram na sala. Há vários sacos com cereais, barris e caixotes de madeira e estantes. Mas nem bem entram na sala um orco se afasta rapidamente para a parede oposta usando caixotes e estantes como escudo.

Agora ao grupo decidir o que farão com o orco assustado.

Esta área é um antigo depósito de mantimentos e outros materiais. O orcos se escondeu aqui fugindo do que quer que tenha matado os soldados que guarneciam o templo.

Se decidirem capturar o coitado, os personagens vão ter que bolar um jeito de algemá-lo e vigiá-lo. Se interrogado ele conseguirá balbuciar pouca coisa com sentido, diga o seguinte aos jogadores:

Entre muito choro, lamento e confusão o que vocês podem entender é o seguinte:

- *Nós atacados por exército de homens santos.*
- *Eles muito selvagens e impiedosos. Matar todo mundo.*
- *Não perdoar ninguém. Eu e uns outros se esconder aqui para esperar homens santos partir, mas sempre que um de nós saiu, não conseguiu mais voltar...*

Ele não sabe há quantos dias aconteceu o ataque (está há muito tempo preso na sala) e nem pode precisar muita coisa sobre os atacantes, exceto que eram muitos e pareciam saídos de um terrível pesadelo.

Desta sala os personagens podem levar água, vinho (de péssima qualidade), rações e alguma carne seca. Há mais do que o suficiente para alimentar uma tropa de 100 homens por uma semana. Cada personagem pode, então, carregar o quanto achar que é suficiente para a viagem de volta a ABrasil.

Área 6 – A Cozinha

A porta feita de madeira é muito simples e estava apenas encostada abrindo sem qualquer dificuldade. Esta sala é uma cozinha. Ela está suja e o cheiro de comida podre é intenso e incômodo. Uma velha mesa de madeira no centro da sala está montada sobre caixotes, pois suas pernas estão quebradas, no fogão, que fica na parede oposta à porta existe uma grande panela de onde saem vermes e um odor fétido, pela borda é possível ver projetar-se a mão de um ser humano, pútrida e inchada. No cesto de lixo, ao lado do fogão, estão as vísceras e as roupas de quem quer que tenha sido “o jantar”. Sobre a mesa estão as pernas, que aparentemente foram assadas em brasa...

Mas nada disso é tão chocante quanto a visão de uma jovem mulher seminua acorrentada à parede esquerda. Ela tem tantas escoriações que seu rosto parece irreconhecível seu cabelo foi cortado e suas pernas parecem quebradas.

E agora? O que farão?

Os restos da “comida” dos orcos é um dos integrantes do primeiro grupo. Se investigarem os restos para descobrir quem era a vítima vão encontrar na panela as orelhas pontudas do meio elfo Iriem.

A jovem seminua é Lidienne. Existem duas possibilidades iniciais:

Se os personagens chegaram aqui em até cinco dias (contando desde que deixaram ABrasil). A jovem estará viva.

Se os personagens levaram mais de cinco dias para encontra-la ela já estará morta e o máximo que poderão fazer será transportar seu corpo de volta para ABrasil, para que ela tenha um sepultamento decente.

Se ainda estiver viva a jovem precisará de cuidados médicos (teste de Medicina médio) ou do Milagre Curas Físicas para ser estabilizada, caso contrário morrerá poucas horas depois de ter sido encontrada (1d20 horas). Se for cuidada corretamente ela recobrará a consciência poucas horas depois (1d10 horas), ou imediatamente caso além de Curas Físicas sua EH for pelo menos parcialmente restaurada através do Milagre Curas Espirituais.

Quando recobrar a consciência Lidienne vai chorar muito e levar algum tempo para se recuperar do choque, mas ela tem muita fibra e quando puder falar dirá aos personagens:

- Há alguns dias um grupo de amigos e eu partimos de Brasil para investigar essas ruínas... Mas fomos surpreendidos quando descíamos os barrancos na montanha.

- Os malditos covardes cortaram nossas cordas e caímos barranco abaixo no vale. Acho que a pobre Mariel já caiu morta. Por Cruine, foi terrível. Nós nos desesperamos, cada um agia por si e aqueles bastardos imundos surgiam às dezenas de todos os cantos. Eu vi quando Archedi teve a cabeça destruída por uma lança... Depois de conjurar minha última magia sentir uma dor profunda e tudo ficou escuro.

- Eu acordei acorrentada na parede, e o pobre Iriem estava ao meu lado, também muito ferido. Não vi Garbo, mas acho que os orcos o trouxeram com vida também... Aquelles imundos nos torturaram por dias.

- Quando se cansaram de nos espancar e humilhar eles... resolveram... devorar-nos! Eles tiraram na sorte e o primeiro foi Iriem...

Quando Lidienne terminar o seu relato ela vai precisar de uns minutos pra se recompor. Na cozinha não há absolutamente nada de útil, nem é um lugar muito bom pra se passar uns minutos ou ter uma conversa, logo você pode perguntar aos jogadores o que farão em seguida.

Área 7 – A Biblioteca

A porta que dá acesso a esta área está trancada e será preciso destruí-la para abrir. Assim que resolverem esse pequeno problema e entrarem na sala diga o seguinte:

Vocês entram numa sala escura e o cheiro de mofo é muito intenso. Aqui há dezenas de estantes preenchidas com livros e pergaminhos, todos velhos e já bastante fragilizados pelo tempo.

Nas sombras vocês vêem dois pares de olhos amarelos e brilhantes. Muito rapidamente duas criaturas pequenas avançam sobre vocês!

Os oponentes são dois Demônios Menores (veja os detalhes no Livro de Criaturas). Eles vão lutar até que um dos dois morra então outro tentará fugir voando através da porta e de lá através da área a céu aberto na nave do templo (Área 3).

Se for capturado vivo o pequeno não poderá dizer palavra alguma na língua humana, nem tampouco entenderá nada que lhe digam ou perguntem. Passará todo tempo emitindo chiados e sons gorgolejantes incompreensíveis.

Depois de derrotar os inimigos os personagens podem olhar melhor o local, diga a eles o seguinte:

Dando uma olhada nos livros vocês percebem pelos títulos que se tratam de orações, doutrinas, testemunhos e outros títulos religiosos e históricos.

Qualquer estudioso de Tagmar daria a alma para por os olhos sobre essas relíquias. Mas vocês percebem que os livros estão todos podres e se esfacelam entre os seus dedos. Parece nenhum livro pode ser salvo.

Ao investigarem o local leia:

No extremo da biblioteca algumas estantes foram afastadas e um lugar foi preparado com um altar de madeira, candelabros, incensos nauseantes e inscrições misteriosas e malignas. No centro do altar existe uma grande lamparina, feita de prata e decorada com ouro branco. Os vidros dela estão partidos e ela em si parece um pouco danificada e retorcida. Além dela um pergaminho antigo e chamuscado mas que ainda pode ser lido também está sobre o altar.

Aos pés do altar há um corpo humano. O sangue ressecado espalhado por todo o chão e o odor podre do cadáver mostra que ele está ali há alguns dias. O morto usa roupas negras semelhantes a um monge ou ocultista além de vários símbolos malignos e demoníacos.

A magia Análise não vai revelar qual a natureza da lanterna, mas dirá que ela certamente era, ou ainda é, encantada. Um teste de Misticismo (médio) vai revelar a partir das inscrições e marcas no objeto que a lanterna era um tipo de objeto mágico antigo de aprisionamento mas, não dirá o que ela aprisionava.

Se tentarem ler o pergaminho vão perceber que se trata de um idioma desconhecido a qualquer um do grupo, mas um sucesso num teste de Misticismo (médio) dirá que se trata dos passos místicos para uma magia de Quebra de Encantos porém a origem é demoníaca.

A partir dessas informações o grupo pode deduzir que o ocultista libertou os demônios da lanterna na qual estavam aprisionados e que talvez tenha sido morto por eles, por não conseguir controlá-los. Isso é apenas parte da verdade mas deixe que seus jogadores criem suas teorias da conspiração e se divirtam um pouco tentando dar algum sentido a tudo que foi visto aqui.

Na realidade a criatura que foi libertada é muito mais poderosa que os demônios menores enfrentados pelo grupo. Mas tão logo ela foi solta obteve toda a informação que podia do ocultista que quebrou o encanto da lanterna, matou seu libertador e partiu para dar seguimentos às suas próprias tramas e ambições mas, não sem antes deixar dois servos seus para procurarem na biblioteca por um livro específico que, segundo o demônio libertado acredita, tem a localização de outras lanternas semelhantes à que o aprisionava. Mas fique atento Mestre, pois essa informação é um grande segredo e não deve ser dada aos jogadores por enquanto (veja adiante o encontro com Garbo).

Área 8 – A Sala de Orações

Esta parte só pode ser acessada se o enigma gravado na porta da área 3 for descoberto. Se conseguirem avançar para essa câmara diga o seguinte aos jogadores:

Vocês agora entram em um amplo espaço de orações.

Os orcos parecem não ter entrado nesse salão e tudo parece ainda intacto. Existem aqui quatro colunas, semelhantes às demais vistas no templo, e como as outras eles possuem gravações que narram um pouco mais da história de Tagmar.

Assim que entrarem nesse salão o Mestre deve escolher um dos personagens, de preferência o Sacerdote ou o que tiver maior Aura, e dizer a ele o seguinte:

No meio do salão, exatamente entre as quatro colunas, você pode ver um sacerdote. Ele usa vestes cerimoniais e está de joelhos em posição de oração com os olhos fechados. Há um tipo de luz fantasmagórica sobre ele, um brilho azulado e frio. Assim que vocês entram ele abre os olhos e desaparece como se nunca tivesse estado ali.

Nenhum outro personagem terá visto esse misterioso sacerdote. Na realidade trata-se do fantasma do último grão-mestre deste templo. Depois da morte ele recusou-se a entrar no descanso do Reino dos Mortos e jurou proteger o templo pela eternidade.

Esta área reserva muitas surpresas para o grupo! Em primeiro lugar há as inscrições das quatro colunas, que possuem mais informações sobre a origem de Tagmar. Quando alguém do grupo tentar ler o que está escrito você pode revelar para ele o texto abaixo.

O Primeiro Ciclo

No começo, na primeira pérola do Cordão de Existência, havia apenas as cores do Caos e da Energia Bruta, seguindo a infinitude do para-sempre, que era aquela Primeira Esfera, onde as luas contavam-se como todas e como nenhuma.

Mas houve o fim da Primeira Pérola, e com ele, a separação de Caos e Energia. Eram formados os reinos inferiores e os materiais, e em pouco tempo a sapiência manifestou-se em ambos”.

As emanções do caos indômito, destruidor, deram origem aos seres infernais, Demônios, contemporâneos dos igualmente temidos Titãs, oriundos da consciência e emanções das forças elementais existentes nos reinos da matéria.

Os seres titânicos eram treze, e chamavam a si mesmos de Treva, Luz, Água, Terra, Fogo, Ar, Crônus, Crio, Ânimus, Étere, Maná, Entropia e Gênese.

Além disso, existem portas que dão acesso às áreas 9. E as paredes estão repletas com pinturas a óleo que retratam o busto de todos os grão-mestres do templo desde sua fundação. Se o jogador que viu o fantasma do grão-mestre tiver a oportunidade de observar os quadros verá o busto do fantasma entre as pinturas. Na parte debaixo do quadro há a inscrição: 18º Grão-Mestre da Ordem Licanor, O Bravo.

Os personagens não precisam preocupar-se com o fantasma de Licanor. Ele não fará mal algum ao grupo, exceto se eles, movidos por alguma loucura, tentarem conspurcar o templo de forma muito grave, como por exemplo, invocando demônios ou tentar destruir uma das obras sacras do templo.

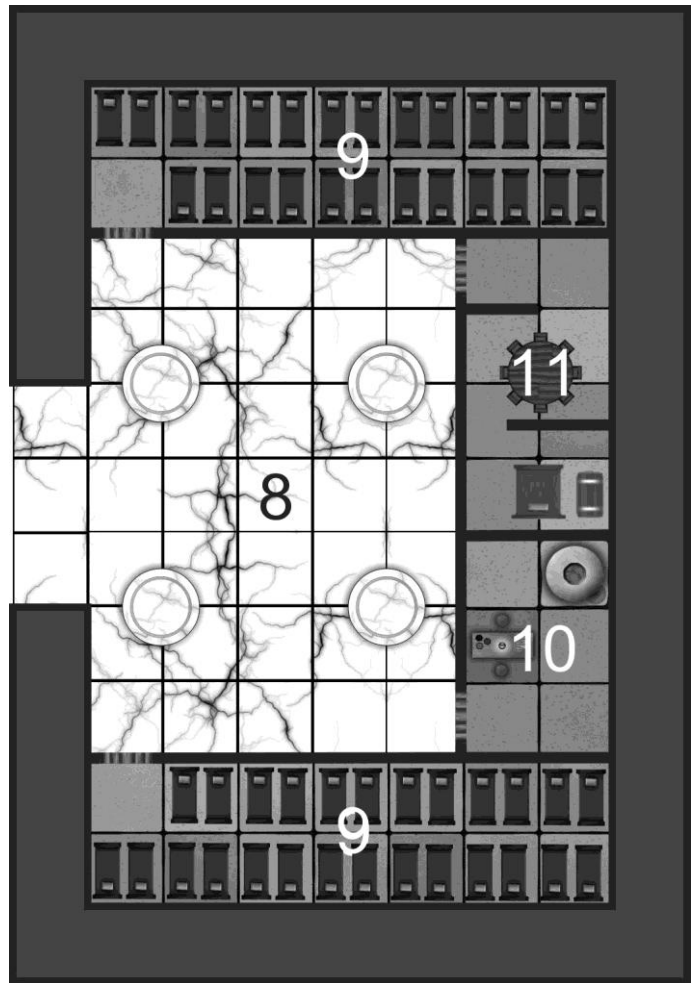
Área 9 – Os Dormitórios e Alojamentos

Todas as salas marcadas com Área 9 são dormitórios. O menor deles (Área 10) era o quarto do grão-mestre e é o único que tem descrição diferente. Quando algum dos personagens entrar em um dos quartos leia a seguinte descrição:

A porta está aberta e vocês podem ver que se trata de um dormitório coletivo. Dentro existem alguns baús com roupas e objetos pessoais dos sacerdotes que viviam no templo. Ao que parece todos os itens estão destruídos pelo tempo, traças e mofo.

As quatro portas mais afastadas serviam de alojamentos para os sacerdotes e outros oficiais do Templo, investigando-os se pode encontrar objetos pessoais, mas nada de valor que não histórico: alguns símbolos sagrados, porcelanas, vasos ou papéis com anotações pessoais e só.

Em cada um desses quartos há uma chance do grupo encontrar um ninho de Blatárias. Cada ninho terá até 10 **Blatárias** adultas (ver Livro de Criaturas), e dezenas de blatárias ainda no estágio de ninfas (filhotes) e alguns casulos que guardam os ovos. As ninfas são totalmente inofensivas, pois ainda não possuem o ferrão tão temido das blatárias. Os adultos vão atacar os personagens assim que eles entrarem no quarto ocupado. O mestre deve avaliar as condições do grupo e decidir se deve ou não colocar as Blatárias. Role 1d10 cada vez que os personagens entrarem num dos quartos, um resultado 1 ou 2 indica que neste quarto há um ninho de blatárias.



Área 10 – O Laboratório

Este é o grande laboratório do templo. Era nele que os sacerdote criaram as 5 armas descritas na área 11, mas os personagens só poderão deduzir isto caso já tenham passado pela área 11.

Este parece ser um laboratório. Há uma forja no canto que estranhamente ainda está funcionando. Uma grande mesa ocupa boa parte do local, nela podem ser visto vários utensílios.

Caso investiguem a forja diga para eles que ela não é alimentada por carvão mas sim por lava. Sobre a mesa a maioria dos utensílios está enferrujada, mas há uma maleta de couro com ferramentas (em bom estado) para trabalhos em metal que pode ser ainda usado.

Área 11 – O Dormitório do Grão Mestre

O quarto que servia de aposentos para o Grão-Mestre do Templo é o único que tem a porta fechada. É uma porta de madeira maciça e com reforços de ferro e aço, praticamente impossível de ser derrubada, será necessário magia como, por exemplo, Raio Elétrico ou Desintegração. O uso de aríete ou algo similar também é possível. Este é o ponto que o mestre deve testar a capacidade de inventividade dos jogadores.

Após a porta há um pequeno corredor que termina num quarto bastante amplo. Parece ter havido um incêndio aqui, tudo ao redor está queimado. Há alguns baús, estantes, uma mesa, livros e outros itens de uso comum, todos totalmente esturricados.

No fundo há um acesso para um segundo aposento. Nele pode ser visto uma grande cama de pedra.

Ao entrarem no local leia:

Sobre a cama jaz os restos mortais de um homem deitado com as mãos cruzadas sobre o peito. Em seus dedos há anéis de ouro e em seu peito repousa uma corrente com várias chaves penduradas.

Aos pés da cama está uma grande arca de pedra, com reforços de metal e dobradiças de aço. Ela parece muito bem presa ao chão e possui três trancas de ferro.

Na parede acima da cama está uma grande escultura em alto relevo, muito semelhante às vistas nas colunas; talvez tenham sido esculpidas pelo mesmo artista e como as demais, contam um pouco mais da história de Tagmar.

Se anunciarem que estão lendo da escultura, leia o seguinte:

Depois de pérolas e mais pérolas de infinito horizonte, mudanças vieram: a descendência dos Titãs deu Deuses ao Universo, que teimaram em se unir às criaturas dos reinos baixos, dando origem aos Titãs-segundos. Houve nessa época a Primeira Discórdia, quando Deuses e Titãs-segundos juntaram forças contra seus criadores, instáveis e catastróficas demais. Foi o início da Lei.

Alguns dos Titãs fugiram, então, para além da Lei e do Caos, formando os Reinos Elementais de Aqua, Terra, Fogo e Ar, tendo Étere a ocupar o vazio entre eles.

Outros, em sua tentativa de fuga, juntaram-se ao novo Universo material. Este foi o destino de Ânimus, Maná, Entropia, Crio e Crônus. Poucos foram, ainda, capturados e subjugados: Treva e Luz eram eles.

De Gênese, nada se sabe nem verdades nem lendas. Os Deuses instalaram-se nos reinos materiais, criando leis em meio ao caos. Dos Titãs-segundos, sabe-se apenas que vagam pelas dimensões, percorrendo todas as pérolas do Mundo sem motivo que nos seja permitido saber.

Depois disto leia:

Vocês vêm que no alto da escultura estão gravadas as figuras dos 15 deuses com os seguintes dizeres entalhados como uma faixa ondulada. Acima de cada Deus há um escudo cujo brasão é uma chave entalhada e numerada de 1 a 15. Conforme a lista abaixo:

- 1 - Blator - Guerra, conflito.
- 2 - Cambu - Diplomacia, comércio, inter-relações.
- 3 - Crezir - Fúria, matança, prazer da luta.
- 4 - Crisagom - Honra, estratégia, bravura.
- 5 - Cruine - Morte, protetor das almas, reencarnação.
- 6 - Ganis - Água, mar.
- 7 - Lena - Prazer erótico e prazer no trabalho.
- 8 - Liris - Colheita.
- 9 - Maira - Natureza.
- 10 - Palier- Conhecimento, magia.
- 11 - Parom - Artífices.
- 12 - Plandis- Paixão cega, loucura, inconsequência.
- 13 - Quiris- Plantio.
- 14 - Selimon - Paz, amor.
- 15 - Sevides - Agricultura, fertilidade.

Se perguntarem por mais alguma coisa na sala, leia o seguinte:

Agora vocês observam que entre os objetos queimados há dois corpos. São orcos e um deles está agarrado a um livro que por algum motivo não queimou.

Ao folhearem verão que é um livro de anotações. Ele está sem nenhuma avaria pelo fogo, e, facilmente eles encontrarão na última página a seguinte parte grifada:

"... entre os primos, três são os escolhidos para revelar o conteúdo da arca. O 2º, 4º e o 5º são os escolhidos. Aos demais está reservado o mesmo destino que o guardião dos escolhidos..."

A solução para este enigma é usar as chaves que estão no pescoço do sacerdote morto sobre a cama. As chaves corretas são a 3 (Crezir), 7 (Lena) e 11 (Parom) que são respectivamente os 2º, 4º e 5º números primos. Cada chave pode ser colocada em qualquer das fechaduras, desde que sejam as 3 chaves corretas. Fazendo isto a arca poderá ser aberta.

OBS: este livro é o **Livro das Revelações** (veja o apêndice no final da aventura)

O Templo e O Casamento

Os personagens podem querer bolar outros meios para tentar abrir a arca de pedra. Dentre as muitas possibilidades eis algumas e suas consequências:

- Arrastar a arca é impossível, pois ela foi construída como parte do piso.
- Tentar destruir a arca é possível, mas ativará a armadilha (veja abaixo).
- Usar Destruir Fechaduras também é possível, mas são necessários 3 testes, um para cada tranca, todos difíceis; se qualquer um dos testes falhar a armadilha será acionada. Mas como esta é uma aventura estágio 1 nenhum personagem possuirá esta habilidade.
- Usar Manusear Armadilhas para desarmar a armadilha. Um teste nível Fácil pode revelar que há uma armadilha na arca, mas para desarmá-la é necessário um teste de nível Absurdo.

Se colocarem alguma chave errada ou ativarem a armadilha por qualquer motivo, leia para o grupo:

Vocês ouvem um grande barulho, como uma grande explosão. O teto do pequeno corredor de entrada baixa rapidamente e fecha-se com um enorme estrondo. Poeira começa a cair do teto e um ruído enorme é ouvido através do teto, do piso e das paredes. Segundos depois vocês começam a notar um gradativo aumento da temperatura, nem é possível tocar nas paredes sem se queimar. Pequenos objetos próximos às paredes começam a arder e queimar. Vocês foram pegos numa fornalha gigante. E agora correm o risco de serem queimados vivos!

O Mestre deve fazer com que os jogadores se desesperem. Para isso fique falando repetidamente frases para deixá-los nervosos, tais como: "a sala está ficando cada vez mais quente... o que vocês fazem?". "A fumaça está começando sufocar vocês...", "Parece que vocês vão falar com Cruine (deus da morte)".

Não há intenção de realmente matar todos e terminar com a aventura, então o Mestre deve dar pistas, ou pedir um teste de **Intelecto** (médio) para os personagens mais inteligentes. Em último caso o Mestre poderá fazer o Livro dar mais dicas, mas não se esqueça de descontar as páginas usadas. Só há mais 3 páginas. Se mesmo com várias pistas eles não resolverem o enigma, então não há o que fazer... Fim da aventura.

Tão logo consigam resolver o enigma e abrir a arca de pedra, a parede do corredor de entrada vai se erguer permitindo que os personagens corram para segurança da Sala de Orações. Dentro da arca há um livro com capa dura e negra, sem qualquer título. Trata-se do diário do último grão-mestre do Templo. Se folhearem o livro diga o seguinte aos jogadores.

Quase todo o livro foi escrito em um idioma desconhecido para vocês. Outras partes estão em Malês e podem ser lidas sem dificuldade. Nas últimas folhas há um texto que diz:

Após quase uma semana extenuante de orações e jejum finalmente conseguimos encerrar o ritual e aprisionar o mal que assolava essa região, todos os sacerdotes presentes foram convocados, pois só com a união da força de vontade de todos seria possível subjugar a maldição e eliminar o nosso inimigo.

Apesar das perdas irreparáveis e das muitas vidas que foram perdidas estamos alegres, pois agora 5 poderosas armas foram criadas contra nossos adversários.

Seja mil vezes abençoado o Mais Sábio, sem seus conselhos jamais teríamos conseguido. Nenhuma das bestas conseguirá resistir à luz sagrada que ela emana.

Agora devo enviar aos demais irmãos da Ordem as armas que criamos, cinco ao todo, um número pequeno, mas quando a sabedoria acerca de sua construção for conhecida, milhares poderão ser salvos. Agora despeço-me, há muito que fazer ainda e o tempo é curto.

Glória e poder aos Senhores do Céu e Paz a todos os seus servos.

Este trecho refere-se à criação dos objetos mágicos que possibilitaram ao mais sábio derrotar os demônios. Este é o Livro que os demônios procuravam. Ele é muito valioso, apesar de não ser mágico de forma nenhuma, possui o relato sobre estes objetos mágicos. Mas não diga nada disso aos seus jogadores, fica aqui uma excelente oportunidade para outras boas aventuras.

Experiência

- 1 ponto para quem resolveu inteligentemente a saída da área 2.
- 1 ponto para quem resolveu o enigma da área 3.
- 2 pontos para quem resolveu o enigma da área 10 sem dicas do mestre.
- 1 ponto para quem resolveu o enigma da área 10 com dicas do mestre.
- 1 para quem fez algum ato heroico no combate ou teve uma ideia inteligente durante o combate
- 1 para quem teve alguma ideia inteligente que livrou o grupo dos combates

Cena 4 – O Regresso para Brasil

Se os personagens sobreviverem à exploração do templo eles precisarão voltar por todo o caminho. Se ainda não resolveram o problema com o portão que liga a Área 1 a Área 2, e ele ainda estiver fechado, terão que fazer isso agora.

Não devem existir muitos empecilhos na viagem de regresso. Fora do templo um teste fácil de **Observar** vai revelar uma escada rústica, feita pelos orcos. Um teste de **Seguir Trilhas** (fácil) vai dizer que o último rastro a subir pela trilha já deve ter alguns dias. Se resolverem seguir pela escada diga-lhes o seguinte:

A escada consiste de toras de madeira que foram semienterradas para constituir degraus. Não parece muito seguro, mas de qualquer forma será melhor do que escalar.

A escada termina trinta minutos depois numa trilha através da montanha. Como essa trilha foi muito utilizada pelos orcos esta bem demarcada e é fácil de acompanhar. Assim que ela chega ao fim e caminhando 5 minutos vocês veem dois orcos armados com lanças, eles estão caídos e há muito sangue no chão. Aproximando-se do orcos, vocês percebem que um rastro de sangue segue até a direção de uma caverna, apesar de misturado, o sangue tem uma tonalidade relativamente diferente do sangue dos orcos caídos.

Dentro da caverna eles encontrarão Garbo, o pequenino. Ele está caído, ferido e exausto, mas ainda consciente, ao ver os personagens ele esboça um sorriso de alívio e felicidade enquanto com dificuldade começa a falar:

- Os últimos dias foram um inferno. Fomos surpreendidos quando descíamos a montanha para explorar o templo. Os orcos cortaram nossas cordas e nós despencamos através do vale. Mariel morreu na queda, eu estava do lado e vi quando ela bateu a cabeça numa pedra. Na queda acho que fui o mais sortudo, se é que pode se chamar de sorte o que eu vivi... Levantei-me rapidamente para lutar, mas meu arco não foi muito útil no combate contra as dezenas de orcos que caíram sobre a gente. Depois que Archedi morreu eu fui nocauteado por um dos vermes.

- Acordei no templo, os malditos haviam me acorrentado na antecâmara onde tinha umas tendas deles. Percebi que eles brigaram pra decidir o que fazer comigo e um grandão lá que parecia ser o chefe decidiu que eu ia ser seu bichinho de estimação... Passei dias tendo que andar de quatro e comer os restos daqueles desgraçados. Fui espancado, humilhado, cuspidos e tantas outras coisas que nem posso me lembrar.

- Então, quando eu perdi a esperança, apareceu um homem lá... Todo de preto parecendo um sacerdote ou sei lá o que, mandava nos orcos todos e tratava os malditos como os vermes que são. Eu quase comecei a gostar do patife. Até o grandão obedecia ao cara como se fosse um cachorro. Eles levaram o sujeito pelo templo todo e ele mandou que eles levassem uma arca de madeira pra biblioteca.

- Sei lá o que aconteceu lá dentro, eu estava na antecâmara quando um som de trovão ecoou pelo lugar todo. O ar aqueceu muito e uma sombra passou pelo pátio até a antecâmara. Pelos céus meus amigos, estou dizendo, juro sobre o túmulo da minha mãe, era um demônio enorme de verdade. Os orcos todos começaram a gemer, chorar e se mijar de medo e eu também confesso, aquele bicho era uma visão infernal. Foi aí que a coisa piorou...

- Primeiro a sala ficou fria como um sepulcro, depois a cúpula do teto se abriu e entrou uma luz azulada como a lua que preencheu o lugar todo... e num piscar de olhos ele estava lá. Saído de um sonho, vestido de prata, com olhos cheios de fúria. Um sacerdote de todos os deuses. O lugar todo começou a tremer e aí o inferno veio pra terra.

Houve gritos de dor e fúria e desespero. Houve uma luta dos infernos lá, não sei exatamente quem atacou quem e se o demônio fugiu. Mas todos os orcos foram massacrados até o último deles. Eu me arrastei e saí de lá. Subi pela montanha na esperança de trazer ajuda e avisar na cidade o que acontecia aqui. Achei dois orcos no caminho e pensei que pudesse dar conta deles... bom o resultado é que eis-me aqui... e

Antes que Garbo termine de falar leia seguinte para os personagens:

Enquanto Garbo faz o seu relato, vocês sentem o ambiente na caverna mudar, a temperatura sobe consideravelmente, a luz que da entrada parece desaparecer lentamente.

Vocês sentem um cheiro de enxofre...

Quando perguntarem o que está atrás do grupo, leia:

Vocês percebem que há 3 criaturas bloqueando a entrada da caverna.

O primeiro deles não tem mais de 1 m de altura, tem aparência humanoide, mas sua pele é avermelhada e seu rosto é coberto de espinhos, sua boca possui dentes irregulares e nas costas pequenas asas de morcego.

A outra possui tamanho humano, pele escura, patas de bode, da cabeça humana saem dois chifres protuberantes como chifres de carneiros e no lugar de dedos possui três garras negras.

A última e mais assustadora possui quase 5 m de altura, possui uma cabeça de bode adornada com 3 pares de chifres diferentes, chifres de carneiro, de bode e de touro, seus braços de tamanho desproporcionais terminam em garras negras e afiadas e nas costas possui dois pares de asas de dragão. Do pescoço do demônio maior pendem uma corrente que se estendem até os seus braços, as correntes são de prata e emitem um tênue brilho azulado. Na sua boca uma mordaca cobre seus dentes e impede que ele emita qualquer som diferente de grunhidos e rosnados inteligíveis.

O demônio de tamanho médio ordenará ao grupo que entreguem o livro que eles carregam em troca o demônio poupará a vida deles.

Caso se neguem a entregar o livro, o demônio tipo I e o outro demônio atacarão. O demônio tipo II só entrará no combate quando os outros 2 estiverem fora do combate. Combater o Demônio tipo III não será muito difícil já que as correntes são mágicas e impedem que ele use boa parte dos seus poderes: ele não poderá usar seu hálito, suas magias nem suas chamas infernais, ele poderá atacar apenas usando suas garras, mesmo assim com severas penalidades. A ficha do demônio tipo III já contempla estas limitações e penalidades.

Caso os personagens entreguem o livro o demônio tipo I ordenará que o demônio menor ataque e em uma rodada realizará um ritual que libertará o demônio maior (tipo III). É quase certo que os personagens morram no combate, já que o demônio tipo II terá todos os seus poderes. Isso será consequência da falta de heroísmo deles.

Quando só restar o demônio tipo III e este receber ataques por pelo menos algumas rodadas ele, ele fugirá alçando voo (ele tem asas!).

Após o combate Garbo não terá nada mais a dizer. Estará muito cansado e precisará poupar-se ao máximo, mas garantirá ao grupo que o caminho pela mina é seguro, pois tem dias que ninguém passa por ele, e os orcos deviam usá-lo para atravessar a montanha mais rapidamente. Através desse atalho é possível chegar ao vale onde Príamo está dentro de duas ou três horas. No acampamento Príamo estará bem e será prestativo com todos, ajudando-os no que for possível e arrumando as coisas que tiverem sido trazidas na carroça.

Chegando a ABrasil, eles serão muito bem recebidos e se trouxerem algum sobrevivente, Garbo ou Lidienne, serão tratados como verdadeiros heróis na cidade, Arnolfo e Jaredé vão recebê-los com grandes sorrisos e vão escutar com interesse e por horas a fio tudo que tiverem a dizer sobre a aventura. Jaredé vai avaliar cada item entregue, tomará nota de tudo que for dito sobre o templo e suas dependências e desenhará vários mapas e detalhes de tudo que foi visto. Ele então pagará aos personagens se retirando logo em seguida levando todos os objetos consigo com exceção do Livro de Revelações (que é um livro mágico, veja a descrição no apêndice da aventura), que poderá ficar com o grupo.

Arnolfo cuidará de servir-lhes uma boa refeição, bebidas, um banho quente e o conforto de uma cama bem confortável.

Quase ao fim do dia seguinte, enquanto ainda comemoram, Arnolfo vai procurar o grupo e lhes perguntar se eles aceitariam outra proposta de trabalho, muito menos perigosa e mais gratificante do que a primeira.

Ele explicará que sua filha Rosiem está para se casar e ele precisa de um grupo que faça a escolta dela até a cidade de Tória, além das montanhas, onde se realizará o casamento, caso os personagens aceitem, continue com a aventura "O Casamento".

3 - O Casamento

Leia o texto abaixo apenas para os jogadores que não jogaram a aventura anterior.

No sul de Calco existe uma cidade chamada Abrasil. Originalmente fundada pelos pequeninos, Abrasil é conhecida por suas festas e pelos seus excelentes vinhos.

Dentre as tavernas da cidade uma se destaca pela boa comida, vinho farto e por seu proprietário. O lugar se chama "O Barril de Cedro". Seu dono é Arnolfo Mão Forte, um antigo capitão da Guarda Real que perdeu uma perna heroicamente em combate salvando, assim, o próprio Príncipe.

Esta noite a taverna está particularmente festiva pois a filha de Arnolfo, Rosiem, irá se casar e vocês são convidados de honra.

Use as descrições abaixo apenas se aparecer algum novo jogador, ou caso algum personagem tenha morrido durante a aventura anterior.

Neste ponto o Mestre de Jogo deverá encaixar cada personagem em uma das seguintes categorias, conforme o caso:

Se ele for um anão:

É amigo de Arnolfo, que goza de grande fama e amizade nesta raça por seu heroísmo nas guerras que expulsaram os orcos de Filanti para as cordilheiras de Keiss.

Se for um elfo ou meio-elfo:

É amigo ou primo do noivo, que é meio-elfo de boa família.

Se for um pequenino:

É amigo da noiva. Uma pessoa bonita e gentil que sempre o recebe bem.

Se for um mago humano:

O príncipe de Calco pediu pessoalmente que as autoridades de Saravossa enviassem um representante para escoltar a jovem como uma forma de agradecimento a Arnolfo e você foi o escolhido.

Se for um humano Guerreiro, Bardo, Ladrão ou Sacerdote:



Você é um primo/amigo de infância da noiva ou aprendiz/amigo de Arnolfo Mão Forte.

Diga a todos:

Cada um foi escolhido como escolta de honra que, por tradição, leva a noiva até o casamento ganhando ricos presentes durante a cerimônia.

O casamento se dará em Tória onde vive o noivo, uma cidade bem ao sul de Calco, do outro lado das montanhas.

Cena 1 - O Barril de Cedro

Todos os personagens se encontram ao anoitecer na taverna. Lá eles vêem Arnolfo Mão Forte, uma figura impressionante com quase dois metros de altura e corpo de touro, porém contente e, a esta hora, um pouco bêbado.

É uma pequena festa, pois a escolta de honra sai amanhã com a noiva. Arnolfo parte cinco dias depois para o casamento.

Neste momento a festa ocorrerá normalmente e o Mestre de Jogo deverá induzir os jogadores a participarem dela, seja através de um convidado que começa uma conversa, um bardo que conta ao grupo os antigos feitos de Arnolfo Mão Forte ou qualquer outra interação.

O Mestre de Jogo deve agir por todos os convidados com quem os jogadores queiram interagir, além, é claro de Rosiem, a noiva, Alina, a irmã mais nova (17 anos) e Haroldo, o irmão (15 anos).

Entre os convidados estão diversos oficiais do Exército Real, as amigas da noiva, muitos anões e pequeninos, além dos bardos que animam a festa.

Se algum personagem tiver um Carisma maior que 1, as moças/rapazes da festa se insinuarão através de olhares para eles. Se o Carisma for maior que 3, as moças/rapazes irão até o personagem procurar conversar. O personagem com o menor Carisma será importunado por um nobre que já estará bêbado e que vai querer se vangloriar de suas histórias de aventuras, dividindo sua experiência com os "novos heróis de Brasil" (é nítido para o personagem importunado que esse nobre não faz ideia do que está falando).

Haroldo dirá aquele que parecer o líder do grupo que tem experiência em combate e que deseja se juntar ao grupo para garantir a defesa da irmã, apesar de filho de Arnolfo o jovem é um pouco debilitado fisicamente além de um tanto quanto ingênuo e impetuoso.

O único incidente ocorrerá às 10 horas. Quando um grupo de 10 jovens desconhecidos (veja ilustração ao lado) entrará à força na festa e começará a incomodar as jovens damas presentes. Os oficiais e anões estão na sala reservada, sem conhecimento do que está acontecendo.

Cabe aos jogadores agir agora. Caso tentem persuadi-los a se retirarem o nível de dificuldade para Persuasão é Difícil. Se acontecer uma atitude hostil, os invasores irão armar um duelo entre seu líder e um dos jogadores no meio da taverna (ver as características dos arruaceiros e seu líder no final deste capítulo).

Antes que o combate comece Argos, um dos oficiais que está presente na sala se pronunciará aos personagens pedindo que evitem um banho de sangue no local. O combate continuará até um dos dois cair. Caso o jogador vença, ele será o herói da noite e os arruaceiros irão embora carregando seu líder. Caso contrário, haverá uma grande gritaria que chamará todos no quarto reservado, que expulsarão os arruaceiros sem dificuldade.



Experiência

- Quem participou e agiu segundo o personagem parte do cenário: + 1
- Quem não participou nem agiu pelo personagem: 0
- Quem vencer ou convencer os arruaceiros a saírem: +2

Cena 2 - A Estrada

No dia seguinte, todos acordam cedo, preparados para uma viagem de 10 dias. As despedidas são rápidas e Arnolfo lamenta não poder ir com vocês, devendo partir em 5 dias. A noiva está ansiosa e um pouco preocupada por causa do mau tempo, mas mostra sua felicidade com um belo sorriso.

Aqui o Mestre de Jogo deve assumir todos os diálogos entre personagens não jogadores: Arnolfo, as filhas e o filho. Mostre também o mesmo mapa que aparece na cena 2 da primeira aventura.

Após quase um dia de viagem, a noite começa a descer. Apesar de apressar o passo para evitar a chuva que ameaça cair sobre a estrada, viajar à noite é um convite à desgraça.

O Mestre de Jogo deve perguntar se os personagens irão parar para acampar ou avançar na estrada. De qualquer forma, será uma noite sem eventos. Lembre-se que ninguém iria andar a noite toda sem descanso (muito menos a noiva).

A viagem prossegue e no meio do 9º dia:

Vocês já conseguiram subir boa parte dos montes, se aproximando de seu objetivo.

Peça a quem possuir a habilidade "Seguir Trilhas" que faça um rolamento em dificuldade Fácil. Caso tenha sucesso, ele descobrirá o seguinte:

Ao que parece, algumas dezenas de seres bípedes de tamanho humano passaram por aqui. Eles tentaram limpar seus rastros mas, como eram muitos, isto se torna quase impossível.

Independente do resultado do teste diga o seguinte ao grupo:

Poucos minutos depois, começa uma verdadeira tempestade, na qual pouco se enxerga. No local onde vocês estão não há nenhuma saliência que os proteja da chuva e sempre há, também, o perigo de desabamento!

Espere pela reação dos personagens e diga:

Após andar bastante tempo praticamente apalpando a estrada, vocês encontram uma pequena caverna que os protege da tempestade. Após algumas horas o clima começa a melhorar, mas ainda chove.

Com a diminuição da chuva, vocês passam a ouvir ao longe o barulho de tambores e cânticos assustadores. Poucos minutos depois, os sons cessam e ouve-se um exército em marcha se afastando.

Quando alguém sair da caverna diga o seguinte:

Você nota claramente que esta não é a estrada por onde estavam viajando, vocês devem ter se perdido durante a tempestade! No topo de uma das montanhas menores está uma fortaleza com chaminés fumegantes portanto, habitada. Talvez lá se consiga ajuda para voltar a seu caminho ou a resposta que diga que sons estranhos eram aqueles.

Caso os jogadores tentem voltar por onde vieram irão descobrir que as trilhas são um verdadeiro labirinto. Muitas das passagens e trilhas menores acabam em corredores sem saída, inclusive a trilha pela qual vieram, pois um desabamento acabou com a passagem (esta informação pode ser conseguida com um teste Médio de Engenharia).

Seguir sua própria trilha de volta é impossível por causa da tempestade que apagou as marcas.

Caso decidam ir para o castelo, inicia-se o cenário 3: A Fortaleza Invadida. Caso resolvam escalar o local desabado, dê dificuldade Difícil (com a chuva, as pedras estão soltas). Quando voltarem à estrada, encontrarão o grupo de caça dos orcos que é descrito no cenário 4.

Cena 3 - A Fortaleza Invasa

Neste cenário deverão ser usados os mapas 2 a 6, que indicam as áreas 1 a 16. Abaixo está o mapa 2.

Quando o grupo se aproximar do forte pela área 1:

A chuva não para e as nuvens estão se tomando mais pesadas, outra tempestade pode acontecer a qualquer momento. Ao chegar perto do castelo vocês ouvem duas vozes, ao que parece, discutindo

Para se aproximar mais é necessário utilizar Ações Furtivas em nível de dificuldade Fácil. Caso não usem esta Habilidade ou algum dos jogadores não obtenha sucesso, os dois orcos na vigia (área 1) podem tentar um teste Médio de Escutar, caso contrário, o teste será Muito Difícil.

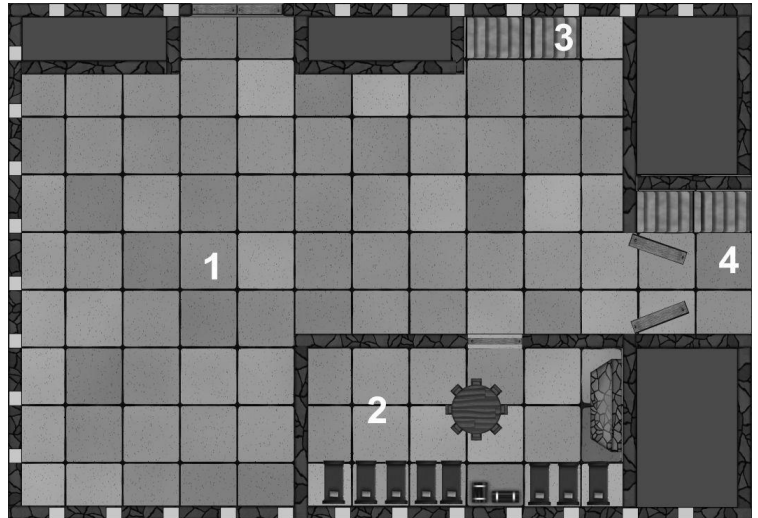
Se um dos orcos obtiver sucesso em escutar os personagens, eles tocarão o alarme e pegarão seus arcos. Em sua ajuda virão os orcos da área 3.

Se os orcos falharem no teste, os jogadores poderão se aproximar e entrar pulando o muro sem serem percebidos. Neste caso, descreva a seguinte cena aos jogadores:

Vocês veem dois orcos no alto da torre do portão, discutindo enfurecidamente, quase aos tapas e, em frente, um pequeno galpão com a porta aberta. Dentro, se vê uma mesa com dois orcos sentados e bebendo, uma lareira acesa e um orco ameaçador em pé na porta olhando para vocês.

Com um urro, ele pega seu machado e corre em sua direção. Os demais orcos, alertados pelo berro, se armam e se preparam para a batalha.

São 5 orcos nas áreas 1, 2 e 3: dois na vigia (área 1), com arcos e machados e 3 no posto da guarda (área 3). Eles lutarão chamando por seus companheiros, aos berros. Os orcos na torre principal porém, não podem ouvi-los, pois o vigia está dormindo em seu posto no último andar.



Caso sejam derrotados, os personagens serão jogados na prisão (área 13). Os personagens inconscientes acordarão com um ponto de EF. Se vencerem os orcos, os personagens poderão verificar com calma o local onde entraram (área 1).

Área 1 - O Pátio

O pátio é bonito, bem trabalhado e cercado por um muro com seteiras. Na ponta oeste se encontra uma passagem que leva ao pátio principal do fortim. A entrada do fortim é protegida por uma torre, cujo pesado portão de entrada está quebrado.

Área 2 - Sala da Guarda

A sala de guarda é suja e fedorenta, a lareira aquece o lugar e estava sendo usada pelos orcos como fogueira para assar um espeto de carne. Um garrafão de vinho pode ser visto em cima de uma mesa de madeira pesada com oito bancos feitos para várias pessoas, como em uma cantina. Há varias camas e baús. Os baús estão vazios.

Área 3 - Torre do Portão

A pequena torre do portão é estreita e comprida. Tem apenas um cômodo (3a) com espaço para uma pessoa, onde estão várias armas dispostas na parede, e a escada que leva ao segundo andar possui seteiras (janelas onde ficam os arqueiros).

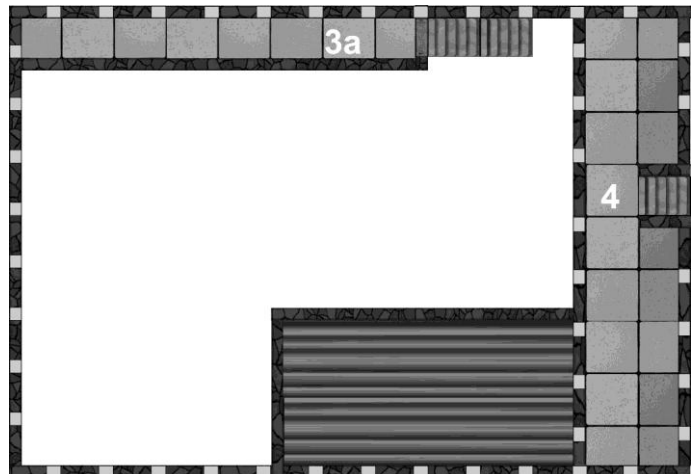
Na parede do cômodo 3a podem ser encontradas três lanças leves, um gládio e um machado.

Área 4 – Torre do Pátio

O portão de entrada para o pátio principal está quebrado, mas é ladeado por duas torres de dois andares que se unem em cima por um grande arco.

A escada que leva ao segundo andar. A passagem é tampada por uma portinhola com ferrolho, aberta no presente momento.

O segundo andar está sujo, vazio e molhado pela chuva constante que entra pelas seteiras. No chão estão estendidos 3 humanos, mortos, seminus, vestidos com trapos. Pelo porte e pelo que restou dos corpos, pode-se ver que eles eram fortes e caíram após diversos golpes de machado ou espada.



Área 5 – Pátio Principal

O pátio principal é espaçoso e cercado por um muro baixo. Próximo ao centro pode-se ver um poço feito de pedras trabalhadas, a água abaixo parece correr em um rio subterrâneo.

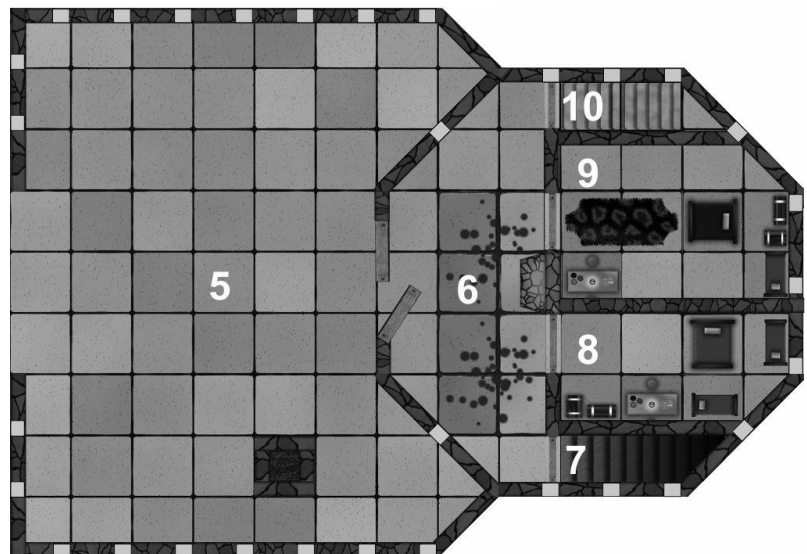
A torre principal desta fortaleza pode ser vista imponente, com seu portão entreaberto.

O rio subterrâneo leva à área 15. Não há como passar por ali, pois é muito estreito e há grades abaixo da linha d'água.

Área 6 – Salão da Torreão

O interior da torre está muito sujo e manchado de sangue velho. Uma lareira enorme ocupa uma das paredes da torre e 4 portas fechadas podem ser vistas. Na porta da direita, um som abafado e distante pode ser ouvido.

Um teste de **Escutar** (Médio) descobre que se trata de um grito de dor e vários risos roucos.



Área 7 – Escada que Desce

Uma escada desce até os subterrâneos da fortaleza, barulhos de chicote, gritos e risadas ecoam pelas paredes. Os orcos que tomaram o castelo criaram um sistema de alarme com sinos a partir dos degraus. Caso o jogador anuncie que está procurando armadilhas, ele terá direito a um teste de **Manusear Armadilhas** (Fácil) para descobrir o mecanismo e, então, passar sem ser descoberto. Quem descer a escada sairá na Área 12.

Área 8 – Quarto das Damas

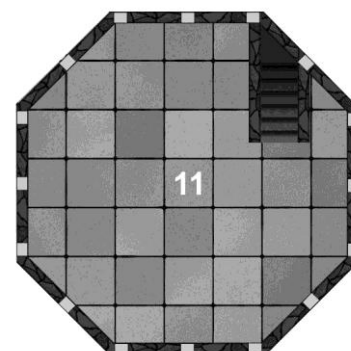
Este é um belo quarto com mobília de madeira nobre e bem talhada. Está tudo revirado, em pleno caos. No cômodo, existe uma grande cama e duas menores. Há uma mesa, uma cadeira e baús abertos com diversas roupas espalhadas pelo chão. Todas são vestimentas femininas.

Área 9 – Quarto do Barão

Este quarto, muito luxuoso, parece pertencer a um nobre. Está tudo revirado, com muitas manchas de sangue espalhadas. As roupas no chão são ricas e masculinas. A cabeça degolada de um orco aparece por baixo da cama.

Existe um compartimento secreto na parede, mas para descobri-lo o personagem tem que especificar que está procurando armadilhas ou passagens secretas. Ele deve, então, obter sucesso em um rolamento de **Manusear Armadilhas Muito** (Difícil).

Dentro do compartimento está uma armadura de cota de malha completa, um elmo fechado, um escudo grande com o brasão de um dragão azul à frente de uma montagem, além de uma espada incrustada de pedras preciosas que vale cerca de 8 moedas de ouro (teste Muito Difícil de **Comércio** para descobrir o valor exato).



Área 10 – Escada que Sobe

Quem se preocupar em ouvir o que há atrás da porta descobrirá que um ronco ritmado ecoa atrás dela. Ao abri-la, os personagens verão uma escada que sobe até o segundo andar.

Área 11 – Topo da Sortim

Neste amplo segundo andar da torre um orco dorme pesadamente perto da lareira.

Este infame ser, chamado Grutal, sabe falar Malês (língua humana) e, se ameaçado, irá implorar por piedade, covardemente dizendo tudo que sabe, pedindo e negociando sua fuga.

Ele sabe as seguintes informações (algumas falsas):

- Eles migraram do interior destas montanhas, onde vivem a várias gerações (verdadeira);
- Uma tribo inteira, cerca de 500 indivíduos, talvez mais, saiu de suas terras (verdadeiro);
- O seu líder é protegido dos Deuses, talvez até um semideus (na verdade, ele é um Sacerdote);
- Existem dezenas de ogros entre eles, cerca de 80 (falso, pois somente 15 ogros se juntaram aos orcos).

Área 12 – Corredor do Subterrâneo

Caso os jogadores tenham ativado o alarme (ver área 7), os orcos da área 14 estarão armados e preparados para o combate. O líder na área 14a irá demorar uma rodada para se armar e entrar em combate. Os prisioneiros estarão histéricos, gritando e torcendo pelos heróis.

Em caso contrário, eles verão o seguinte:

Este é um corredor escuro com apenas uma tocha iluminando seu final. À direita uma grade metálica separa um cômodo cheio de prisioneiros maltrapilhos, todos humanos.

No final do corredor se vê uma porta aberta e ouvem-se gritos de dor e risadas sádicas saindo de lá. Um barulho de forte água corrente pode ser ouvido. As paredes são ásperas e pouco trabalhadas, parecendo uma caverna natural aproveitada pelos construtores da fortaleza como subsolo.

Área 13 – Depósitos

A entrada desta área está trancada, sendo Difícil abri-los com a habilidade **Destravar Fechaduras**. A chave das portas se encontra na área 14a.

Aqui estão todos os humanos que foram feitos prisioneiros durante a tomada do forte: 4 soldados sobreviventes; 5 serviçais; Mana, a filha do Barão Rimbardi. Suas duas damas de companhia e o próprio barão. O local possui uma forja e devia ser o local onde eram feitas e guardadas as armas e armaduras.

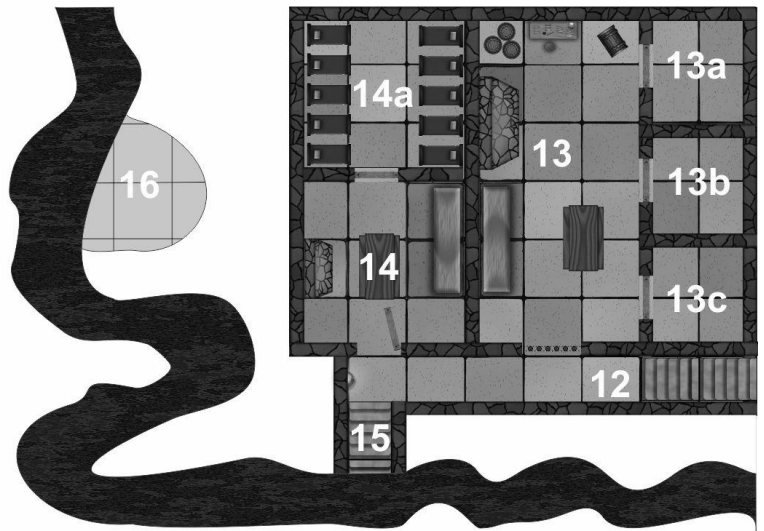
As áreas 13a, b e c são depósitos de alimentos e material para armadoria. Os portões de madeira são reforçados com metal. Na área 13b está um soldado, posto na "solitária" por ter reagido a um orco. Ele foi duramente espancado e morrerá se não receber tratamento (teste Médio de **Medicina**).

Área 14 – Cozinha e Quarto dos Serviçais

Este cômodo parece ser a área dos serviçais. Há um grande fogão e 1 armário. O armário, porém, está vazio e, ao invés de sacos pendurados no teto, existe um humano nu pendurado com diversas cicatrizes e 4 orcos totalmente entretidos em golpeá-lo com chicotes. O homem está gritando de dor enquanto seus torturadores riem. Atrás desta cena dantesca está uma porta fechada.

Os orcos estão muito entretidos e sofrerão surpresa parcial na primeira rodada. Já na segunda rodada, gritarão por seu líder (que está na área 14a).

A área 14a é o quarto do chefe orco (antes era o quarto de dormir dos serviçais), na verdade este orco "chefe" é um subalterno com a função de manter o local em ordem. Ele está se divertindo com sua posição de liderança e passa a maior parte do tempo dando ordens e contando o estoque dos saques. Ao ouvir a luta do outro lado da porta sua ação será simples: pegar sua espada presa na parede, abrir a porta e investir contra os invasores. Isto demorará uma rodada.



Neste quarto estão os tesouros que foram roubados do castelo. Na verdade parece bastante pobre: algumas pratarias e colares e 12 moedas de prata. Acima do saco que contém as pratarias está pendurada uma grande argola contendo as chaves para todas as salas da fortaleza.

Área 15 – Rio Subterrâneo

Um rio subterrâneo corre por esta sala. Com a chuva, ele está rápido e perigoso, mas não ameaça invadir o corredor, ficando cerca de um metro abaixo do chão.

Caso o Barão Rimbardi seja libertado, sua gratidão será enorme, tornando-se para sempre amigo dos personagens ou no mínimo, alguém que os auxilie quando necessário. O Barão irá falar aos jogadores o seguinte:

Rio maldito! Levou meu filho quando tombou após derrubar diversos orcos. Ele estava carregando a arca com nossas moedas de ouro para escondê-las, mas... o rio o levou. Por favor, eu deixo a vocês metade do meu tesouro se conseguirem trazer o corpo do meu filho para que eu possa realizar seus atos fúnebres e fazer minhas oferendas a Cruine com a dignidade que lhe é direito.

Caso algum dos personagens queira entrar no rio para recuperar a arca do tesouro, ele automaticamente notará que o rio está muito frio e a correnteza muito forte.

Com um teste rotineiro de Inteligência ele saberá que é bom usar uma corda para se amarrar e carregar pouco equipamento (armadura de couro leve e um punhal, espada ou gládio, etc.). Faça-os notar que esta é uma empreitada difícil, podendo matar os personagens.

O rio corre por uma caverna subterrânea, a qual está totalmente submersa. Tendo sucesso em um rolamento de Natação com dificuldade Rotineira, ele consegue passar, após uma rodada, até a segunda caverna maior (área 16).

A ida é simples, pois ele está nadando a favor da corrente, mas, ainda assim, é preciso tentar uma Resistência Física contra Força de Ataque 3 (pelo frio). Caso obtenha sucesso, o herói apenas sentirá muito frio, caso contrário, perderá 5 pontos de EH. Caso não tenha mais EH, receberá 2 pontos de dano na EF.

Área 16 – Ilha do Tesouro

Esta caverna é alta e escura, mas uma luminosidade fria e azul parece sair das paredes, permitindo a visão. Uma sensação de perigo e desconforto percorre sua espinha. Uma pequena ilha é vista a direita da caverna. Em cima dela, uma figura cadavérica, vestindo uma cota de malha parcial rasgada, um belo elmo e empunhando uma espada, está em pé, com olhos brilhantes e fixos em você. Ao seu lado está um baú.

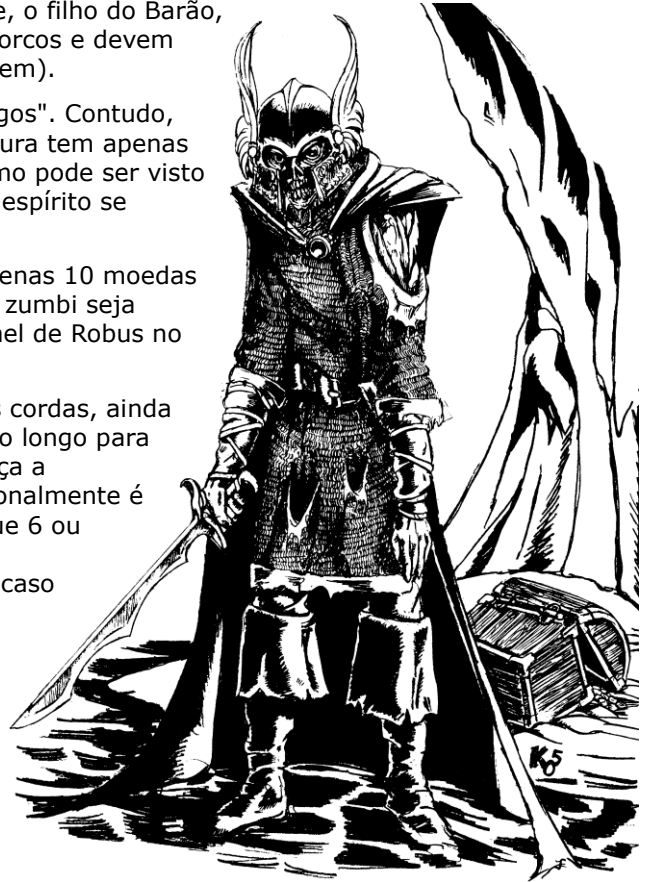
Esta criatura cadavérica é um zumbi consciente, na verdade, o filho do Barão, cujo ódio se perpetuou pela morte. Ele acha que todos são orcos e devem ser destruídos (isto inclui os personagens que se aproximarem).

Soltando um grito horroroso, ele se lançará aos seus "inimigos". Contudo, como seu processo de criação não está completo, esta criatura tem apenas 15 pontos de EH (suas demais estatísticas são normais, como pode ser visto na tabela do final deste capítulo). Caso seja derrotada, seu espírito se libertará do corpo, podendo finalmente descansar.

O baú está aberto e as moedas levadas pela correnteza. Apenas 10 moedas de ouro podem ser achadas, espalhadas pela ilhota. Caso o zumbi seja revistado, um anel será encontrado em seu dedo (veja o Anel de Robus no apêndice).

A volta é mais difícil e é possível somente com o auxílio das cordas, ainda assim demorando 3 rodadas (45 segundos) um tempo muito longo para quem está se debatendo embaixo d'água. A cada rodada faça a Resistência Física como mostrada no final da área 15. Adicionalmente é preciso fazer um Teste de Resistência contra Força de Ataque 6 ou ficar inconsciente por uma hora. Caso o personagem esteja amarrado pela corda, ele poderá ser puxado normalmente, caso contrário será levado pela correnteza e morrerá afogado.

Depois disto, todos os ex-prisioneiros e heróis deverão abandonar a fortaleza e procurar a segurança da cidade de Tória, guiados por um dos serviçais que conhece bem as trilhas das montanhas.



Experiência

- Aqueles que lutaram e agiram muito bem: +3
- Aqueles que lutaram e agiram normalmente: +2
- Aqueles que tiveram alguma utilidade para o grupo: + 1
- Aqueles que não fizeram nada: 0
- Quem interpretar bem o seu personagem: +1
- Quem libertar/confraternizar-se com os prisioneiros: + 1
- Quem se arriscar a ir à Área 16: +2

Cena 4 - O Grupo de Caça e a chegada a Tória

Após escalar o desabamento na estrada, vocês andam alguns, minutos debaixo de chuva por caminhos cheios de curvas e pedras soltas.

Pergunte ao grupo quem tem o maior total na Habilidade Escutar. Jogue por esta pessoa (secretamente) um rolamento contra dificuldade Fácil. Caso obtenha sucesso, o personagem perceberá um grupo de 12 orcos comandados por um orco líder (ver ilustração) se aproximando. Caso contrário, eles se “esbarrarão” em uma das muitas curvas do caminho.

Os orcos iniciarão um combate imediatamente, largando sua caça (diversos animais pequenos mortos). São, na verdade, orcos que estavam voltando para a fortaleza Rimbard.

Caso vençam este combate, os heróis chegarão sem mais problemas cidade. Caso sejam derrotados, serão jogados nas masmorras, área 13) da fortaleza (os sobreviventes, é claro). Aqueles que estiverem inconscientes acordarão com um ponto de EF e zero de EH. O Mestre de Jogo deve, então, inventar uma aventura de fuga, ou não, de acordo com as ações dos personagens.

Ao chegar a Tória, os jogadores estarão trazendo notícias aterradoras sobre a noiva, a horda dos orcos e, caso tenham entrado na fortaleza, os sobreviventes da torre.



Com seu atraso, vocês chegaram depois de todos os demais convidados. O clima era de desespero, mas ao vê-los chegar, todos se animaram. A casa do noivo, grande e com diversos quartos, irá acomodá-los durante a sua estada. Todos serão muito bem tratados e cuidados, junto de cerca de 20 outros convidados humanos, elfos, meio-elfos, anões e pequeninos.

O casamento será feito ao final do dia. Durante toda a tarde a guarda da cidade estará empenhada na reforma e reforço de suas muradas. Todos os homens receberão armas e as mulheres protegerão as crianças em casa. Uma patrulha será mandada para procurar os orcos na região.

O casamento acontecerá ao escurecer, sendo bonito e bem servido. Os acompanhantes de honra da noiva ganharão muitos presentes.

Cada um receberá o equivalente a uma moeda de ouro em objetos e/ou animais (roupas, pratos, enfeites, utensílios, porcos, cavalos, etc.).

O prefeito da vila chamará os jogadores para uma conversa particular. O Mestre de Jogo deverá agir por ele, querendo dos personagens informações sobre o que aconteceu.

Experiência

- Lutou muito bem: +1
- Quem explicar corretamente o que aconteceu: + 1

Continuando a Aventura

Esta aventura foi projetada para ter como continuação a aventura O Arado de Ouro. Mas caso o mestre deseje sugerimos algumas continuações alternativas:

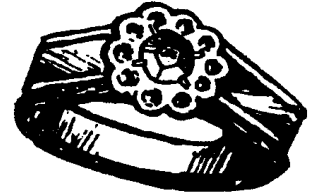
- O prefeito pede que o grupo descubra onde estão os outros orcos;
- Vocês foram escolhidos para pedir ajuda na capital Saravossa;
- Os donos do castelo resolvem voltar para reocupá-lo;
- Os orcos atacam a cidade;
- Um Mago ou Sacerdote descobre que zumbis conscientes só aparecem em locais de grandes concentrações demoníacas e resolvem explorar aquela montanha, descobrindo um enorme complexo subterrâneo;
- Após algumas lutas sangrentas próximas à cidade, aldeões pedem que vocês escoltem as mulheres e crianças para um lugar seguro;
- A Seita resolve ocupar a torre para procurar os Demônios que ainda habitam a região;
- Um rico comerciante oferece trabalho como guarda-costas de sua caravana;
- Pede-se aos aventureiros que procurem a ajuda de uma comunidade de anões situada 30 km a sudoeste da vila de Saupami.

Muitas possibilidades estão abertas, cabendo ao Mestre de Jogo escolher qual irá desenvolver, ligando-as ou não a esta primeira experiência.

4 - Objetos Mágicos

O Anel de Robus

Feito do metal anilien, minério comumente encontrado no Plano Elemental da Terra, muito duro, extremamente resistente e estranhamente leve e inscrito com um rubi. Foi dado de presente ao Barão Rimbardi por Robus CostaLarga, quando o barão o recebeu em seu fortim um grupo de anões que atravessava a região e foram pegos de surpresa por uma tempestade.



Robus era o líder da caravana de anões e recebeu o anel de sua mãe quando ainda era jovem. Nesta época não se tratava de um anel e sim de um colar que a sua mãe usava como proteção. Quando recebeu o colar Robus não quis usá-lo por considerar aquilo jóia para anãs, então, ordenou que usassem o rubi para forjar um anel, uma jóia bem mais digna de ser usada por um anão.

O anel foi oferecido ao Barão Rimbardi como forma de pagamento e agradecimento pela estadia do grupo de anões em sua fortaleza, o custeio do material que foi destruído pela tempestade e repostado pelo Barão e pela escolta que os homens do barão fizeram guiando os anões de volta a sua estrada.

O anel tem o poder de evocar a magia Resistência 2 uma vez ao dia.

O Livro das Revelações

A origem do livro das revelações é um mistério, não se sabe quem o criou e com que intuito, porém, duas teorias disputam essa origem. Mestres do colégio do conhecimento defendem que foi deste livro que Artradis teria escrito O Tratado, tomo que serve de doutrina a todos os membros do colégio. Artradis foi o lendário fundador do colégio do conhecimento.

Já estudiosos da Ordem da Luz, ordem religiosa de devoção à Palier, Deus do conhecimento e da magia, defendem que o livro foi dado aos elfos, pelas mãos de um enviado maior na Ponte de Palier, localizada nas florestas de Âmien, para ser entregue ao Mais Sábio para ser usado na batalha contra os demonistas.

Independente da real origem do livro sabe-se que ele teve papel fundamental na guerra contra a Seita, possibilitando uma organização e estratégia às forças do bem que foram fundamentais na vitória contra os bankids.

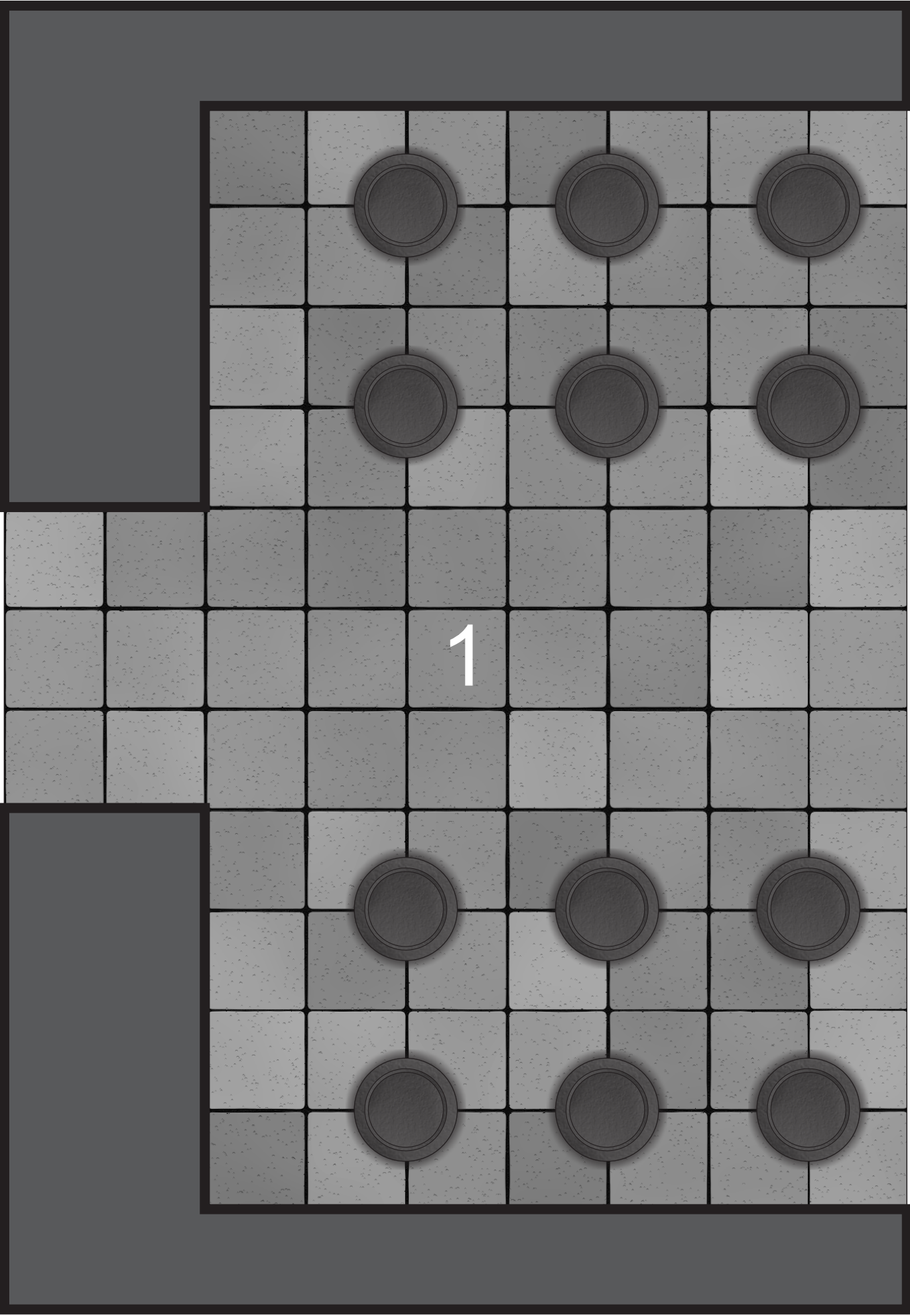
O livro possuía mais de 200 páginas em branco e possui o poder de responder a uma pergunta que lhe é feita. Para usar o livro é necessário abri-lo falar em voz alta o que se deseja saber. Em seguida o livro escreverá a resposta na primeira página em branco. A resposta poderá vir cifrada em forma de enigma cuja complexidade dependerá do Mestre. O livro é imune à destruição por meios naturais (não pode ser molhado, queimado e não sofre efeitos do tempo). Os orcos tentaram usar o livro, mas não souberam decifrar seus enigmas.

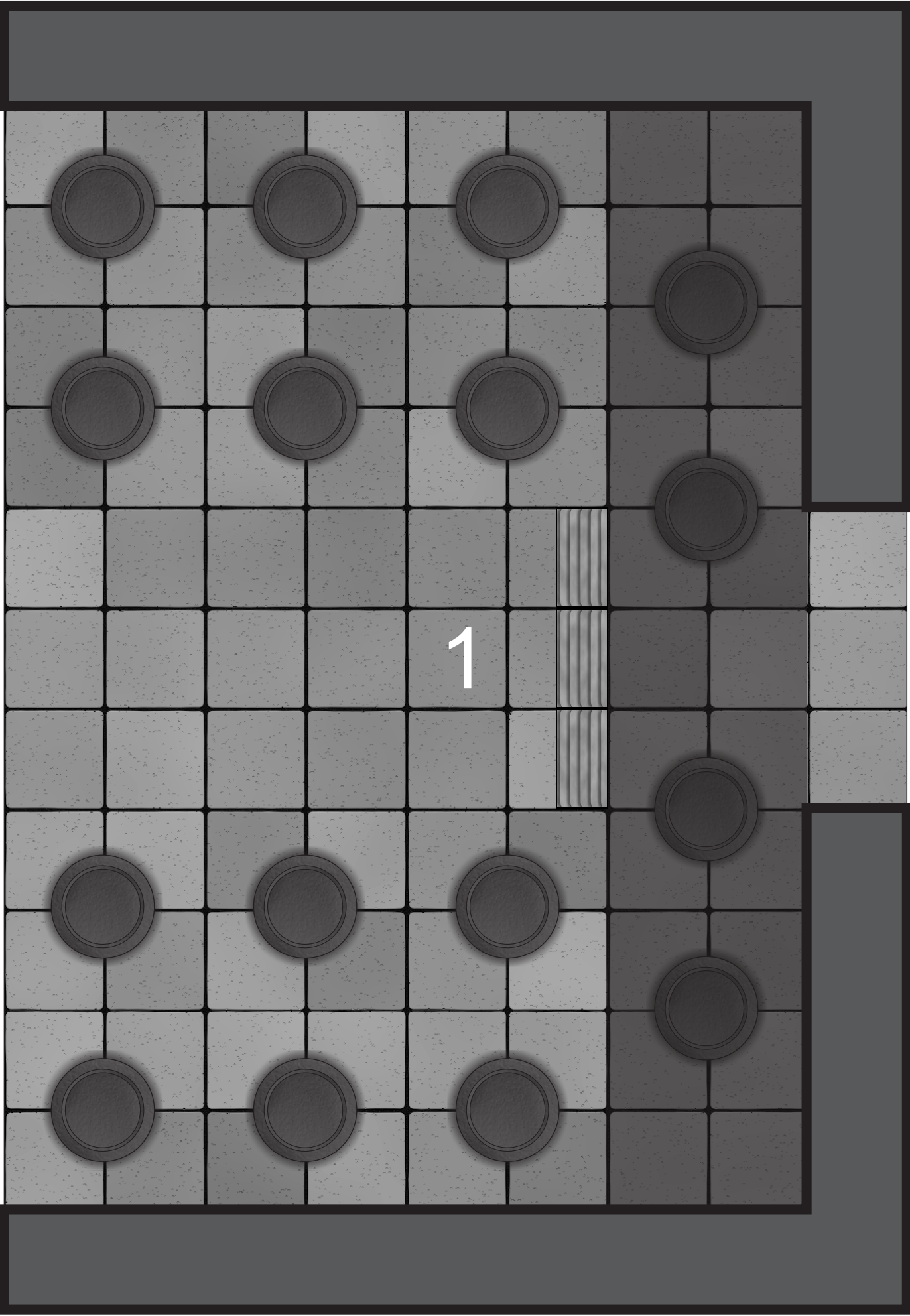
Atualmente, ele possui apenas três folhas. Quando terminarem as folhas em branco, o livro perderá os seus poderes.

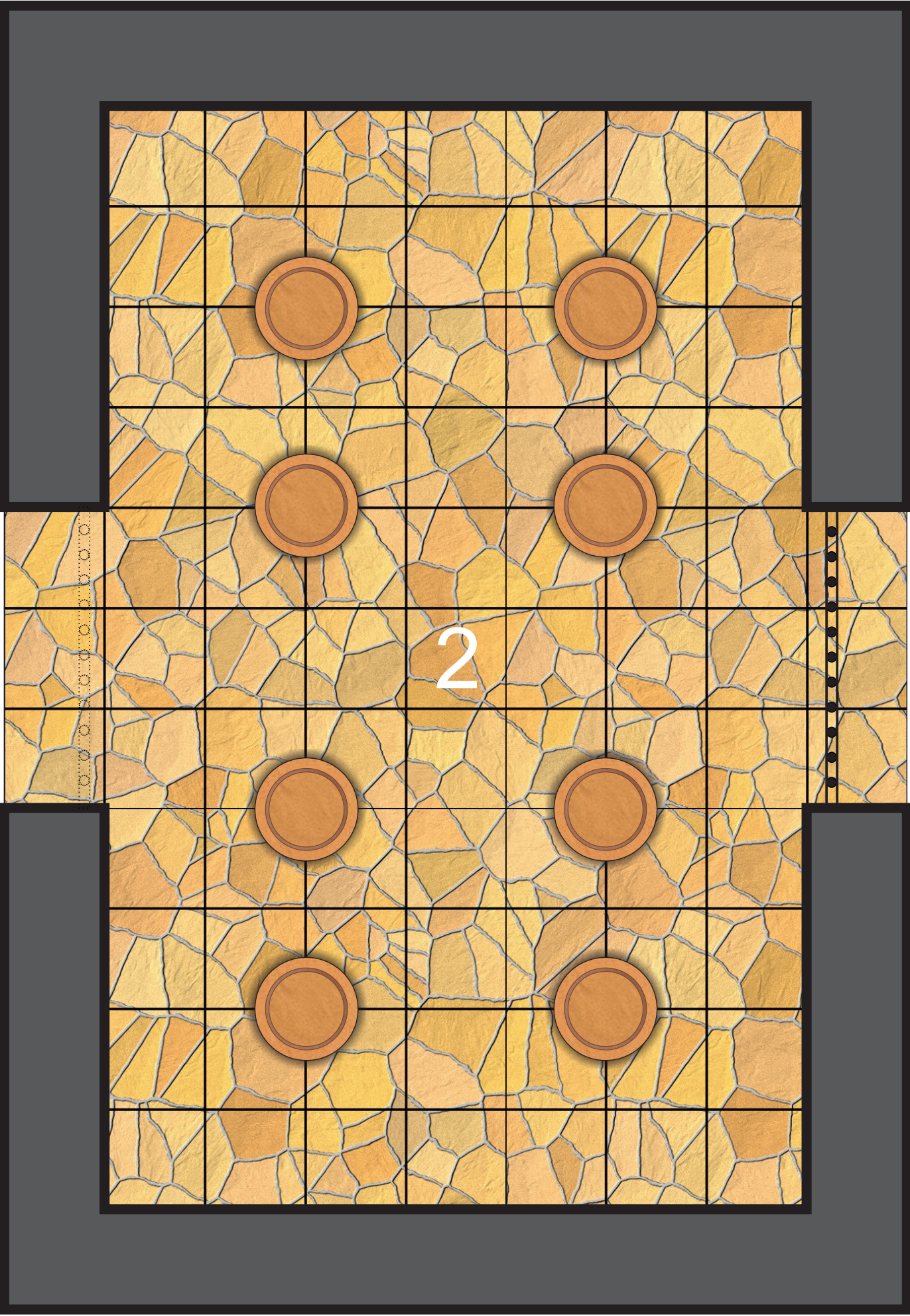
5 - Tabela de Criaturas presentes na Aventura

Nome	Est	Def.	EF	EH	Ataque	L	M	P	100	75	50	25	RF	RM	Moral	VB
Aranha Gigante	4	L2	16	12	Picada	7	5	1	24	19	14	9	4	4	3	13
Arruaceiros	1	L0	14	0	Porrete	3	0	-4	12	9	6	3	1	1	1	
Arruaceiro Líder	1	L1	14	8	Gládio	4	0	-1	16	12	8	4	1	1	3	
Blatária	1	L3	1	0	Ferrão	12	14	9	8	6	4	2	0	1	2	4 andando e 18 voando
					Mordida	6	5	4	4	3	2	1				
Demônio Menor	1	11	15	L1	Mordida	3	2	1	13	10	7	4	2	2	1	10 (andando) 40 (voando)
Demônio Tipo I	3	23	21	M0	Garras	6	3	0	19	15	11	7	4	4	4	20
					Hálito Flamejante	5	5	5	16	12	8	4				
Demônio Tipo III	12	63	156	P2	Garras	10	8	6	24	18	12	6	17	18	*	36
Orco Comum	1	L1	18	0	Lança leve	4	1	-1	18	14	10	6	3	1	1	23
Orco Arqueiro	2	L2	17	6	Arco simples	8	3	0	18	14	10	6	2	2	2	23
					Gládio	6	3	-1	18	14	10	6				
Orco	1	L1	14(17)	0	Machado	3	0	-2	16	12	8	4	1	1	1	
					Arco Simples	5	0	-2	16	12	8	4				
Orco Líder	3	M0	16(22)	15	Espada	6	3	0	21	16	11	6	3	3	4	
Zumbi Consciente	4	L1	15	15	Espada	7	4	1	20	15	10	5	4	4	-	

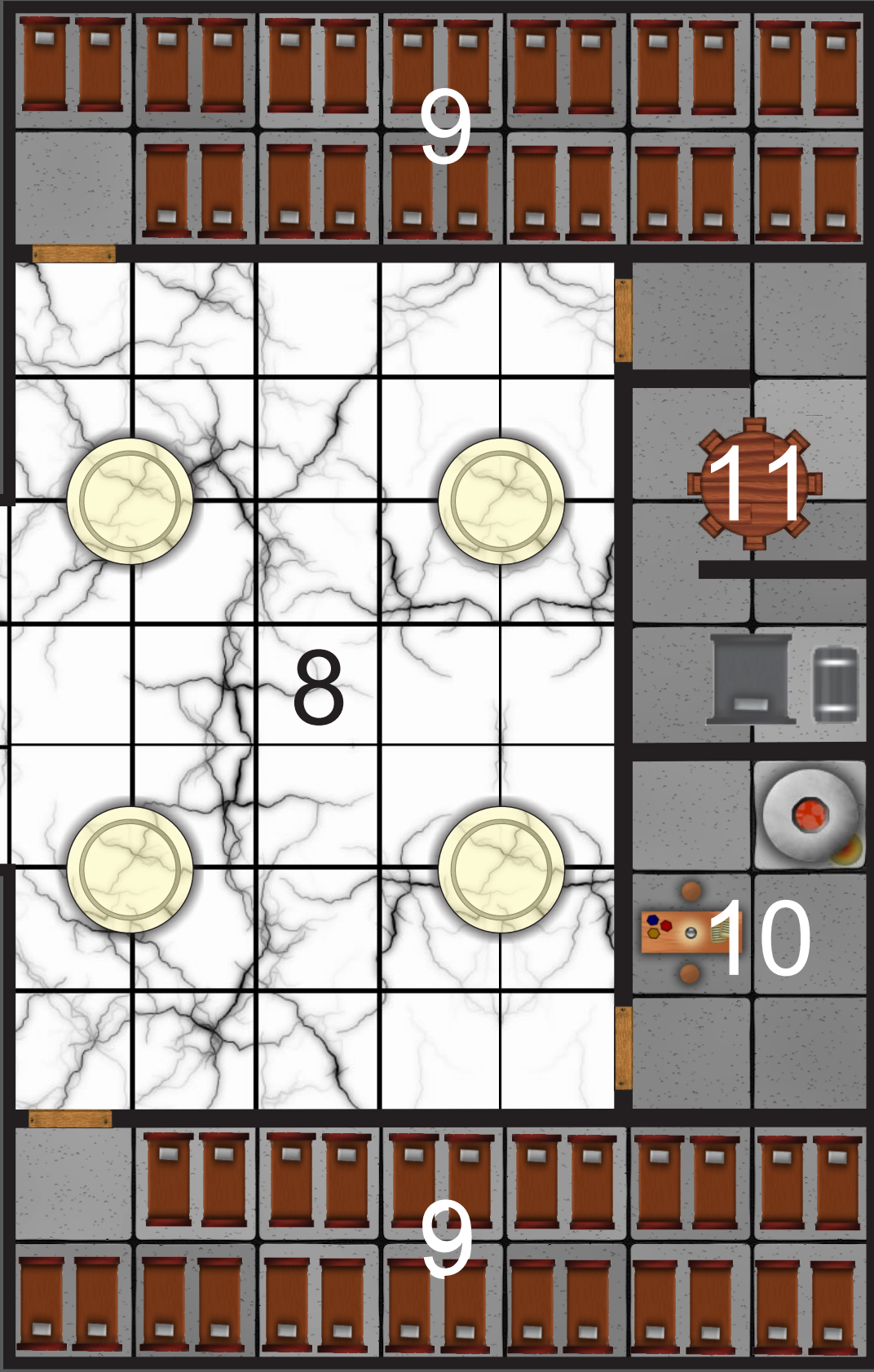
* o demônio tipo III está acorrentado magicamente, por isso não pode usar os seus poderes especiais e possui serias reduções nas estatísticas de combate. Assim que ele estiver sozinho e tiver sendo atacado pelo grupo e sofrer varias rodadas de ataque ele irá fugir do local

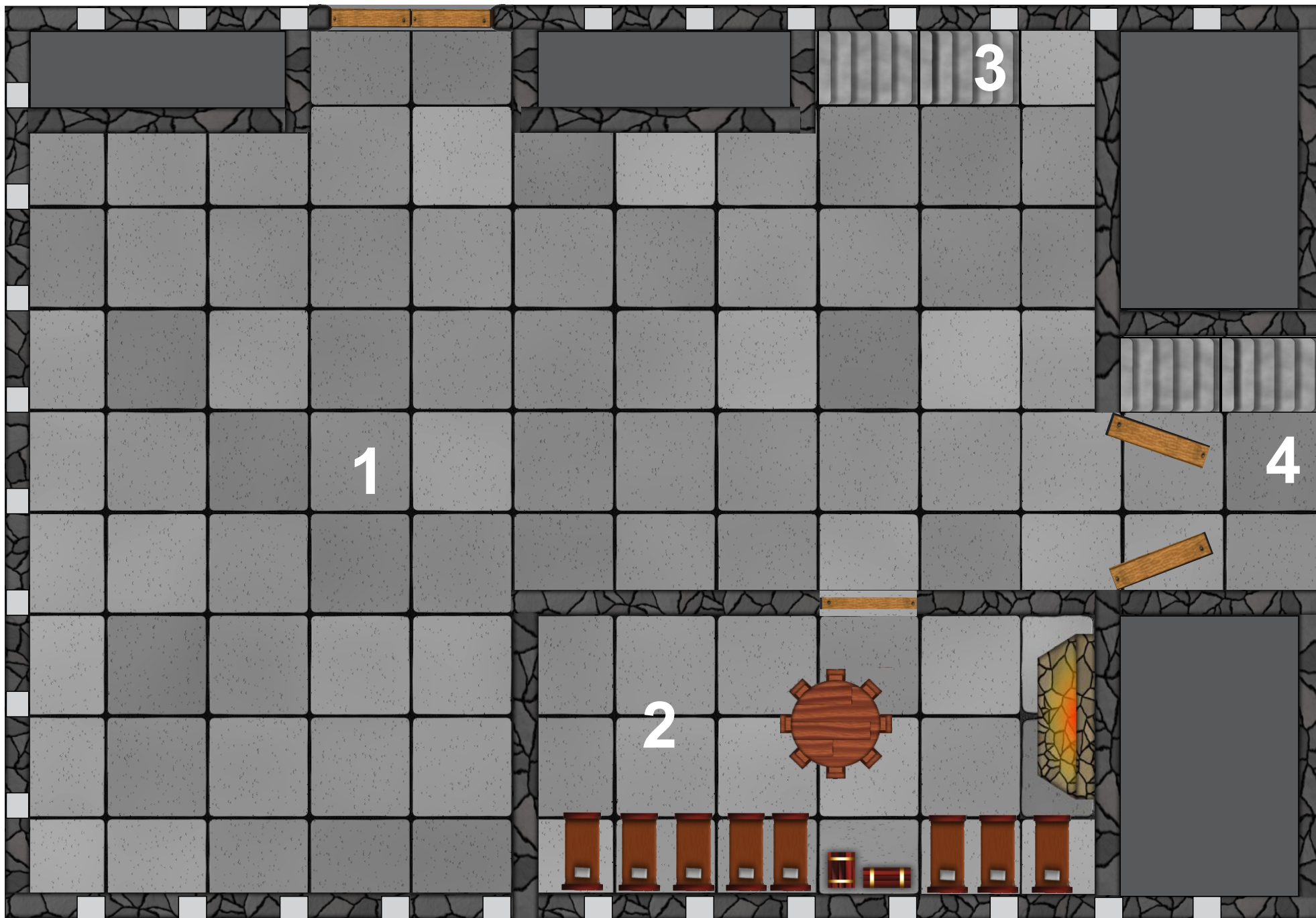












3a

4



