

O Jogo de Maira Aventura Pronta para Tagmar 2 De Estágios 8 a 10.

Paulo de Loyola

Thiago Rodrigues do Nascimento

Fábio Magalhães (fabiocmg@msn.com)

1 - Introdução

Há duas maneiras de iniciar essa aventura. Uma é pra quem já jogou a aventura anterior, "O Torneio". A outra é pra quem vai jogar essa aventura isoladamente. É necessário que o mestre mantenha um controle dos dias para que a aventura corra sem riscos de incoerências e, caso o tempo já esteja sendo contado, o mestre deve se assegurar de que os personagens cheguem ao condado durante o festival de culto à Tríade, que ocorre no dia 13 do Mês da Vida, durante a Primavera.

A história de "O Jogo de Maira" começa com um desafio de um enviado de Maira aos personagens. Após este acontecimento, o grupo é enviado a uma série de missões que deve cumprir para satisfazer o desejo da deusa, que de acordo com o próprio "Cavaleiro Verde", antagonista da história, se manifesta através de seus atos.

No início da busca pelas dádivas que o Cavaleiro Verde pediu, os personagens encontram uma jovem perseguida por bandidos e que acaba levando os heróis à sua mística torre, onde a primeira dádiva é conseguida. Os personagens enfrentarão o Barão Exalus, que reaparece posteriormente na aventura.

Na sequência, os personagens vão à Donatar, onde conseguem informações sobre Minevéltais, a cidade das brumas, seu próximo paradeiro. Muitos mistérios ocorrem aqui, e a ajuda divina é revelada.

De lá seguem para Âmien, e entram em Crimchequer, o Horror Verde, onde confrontam demônios vindos direto do inferno e Nejerlevem, um vampiro disfarçado de elfo dourado, e seu capataz, Verdenvolp, um lobisomem.

Fogem da floresta amaldiçoada então com o fruto de Vurnisvader e o entregam aos elfos de Fervoltestá, e de lá obtêm as folhas da nova árvore dos elfos.

Finalmente retornam e enfrentam novamente o poderoso Lorde Guerreiro de Maira, mas dessa vez, eles vencem!

1.1 - O Início do Jogo

Há duas maneiras pra começar essa aventura. Uma é pra quem já jogou a aventura anterior, "O Torneio", e a outra é pra quem vai jogar essa aventura separada.

Pra quem jogou a aventura anterior, vá para o próximo item, se não pule para o item 1.1.2.

Início 1 – A defesa da caravana

Após o evento ocorrido em Léon, que pode ter culminado com a libertação ou não de Goranca, o grupo é chamado para servir de escolta de uma caravana até a cidade de Serpa, em Ludgrim.

Os heróis podem ver que a caravana, composta de 3 carroças, é escoltada por outros 10 cavaleiros bem armados. Diga que os comerciantes vendem alimentos e artefatos comuns.

A proposta inicial dos comerciantes é de auxílio mútuo, onde os personagens poderão compartilhar da segurança da caravana e suas provisões. Outro argumento dos comerciantes é que naquela região há sempre abundância de oportunidades a aventureiros, e teriam a viagem, praticamente gratuita nesse caso.

Se os personagens não aceitarem a oferta, diga que os comerciantes estão dispostos a pagar 5 m.o. para cada aventureiro então, mas não poderão se alimentar com as provisões que transportam.

Uma vez que aceitam a proposta, leia:

A viagem começa no dia seguinte, e transcorre sem problemas. Vocês cruzam todo o território de Eredra e passam em diversas comunidades onde o assunto mais recente comentado é o evento ocorrido em Anganom.

A gosto do MJ, algum personagem pode ser reconhecido em alguma vila ou cidade que venham a passar, causando grande agitação. Isso também pode fazer com que algum inimigo do personagem o consiga encontrar, gerando um encontro interessante que o MJ deve desenvolver.

Continue então:

A viagem não teve (ou teve, a critério do MJ) incidentes sérios, e após duas semanas vocês estão bem próximos de seu destino, a cidade de Serpa, vindo a ser atingida na manhã seguinte.

Vocês se reúnem ao redor de uma fogueira no acampamento montado para passar a noite e uma conversa se estende por horas.

Neste ponto o mestre deve narrar para os personagens algo sobre a história e os costumes de Ludgrim. Dependendo da origem dos personagens o mestre pode ser mais ou menos detalhista nas informações.

A conversa se estende por algumas horas ao redor da fogueira, e o mestre deve ler o seguinte aos jogadores:

Vocês ouvem que os comerciantes são originários de Ludgrim, dois são fiéis à Maira, e carregam consigo um amuleto com o símbolo da Tríade. O terceiro, que se diz devoto de Cambú, fala em certo momento:

– O culto a Maira é muito grande nesse reino, talvez o maior de todos. Há uma cidade aqui perto que está organizando uma grande festa em homenagem a Deusa nessa semana, quando ocorre o Culto a Tríade. Se vocês tiverem a oportunidade de passarem por lá com certeza não sairão de bolsos vazios, pois diversos aventureiros são contratados nessas festas para protegerem o local ou entreterem os cidadãos. Além do mais, o Conde que governa o local é um homem admirável, lembrado como o grande guerreiro que foi no auge de sua influência, quando o condado de Lór Gótoris, governado por esse conde de nome Gueram Maranis, fora uma das grandes potências de toda Ludgrim.

– Hoje, infelizmente para eles, sua nobreza não se interessa por batalhas, pois o reino é pacífico, e resta apenas uma sombra do que outrora foi chamado de “A Espada de Prata” de Lór Gótoris. Restam apenas velhos e cansados combatentes, assim como as más línguas para chamá-los de “A Espada Enferrujada”.

O mercador coloca a mão em uma das aberturas de sua túnica e retira uma pequena moeda, com um símbolo gravado e letras de um alfabeto diferente do Malês, e continua, enquanto entrega-a na mão do personagem mais próximo:

– Mostrem isso ao Conde se forem a Lór Gótoris. Tenho certeza que terão uma ótima recepção.

A conversa pode prosseguir enquanto os personagens seguirem perguntando ou falando, mas os mercadores não possuem informações detalhadas sobre qualquer coisa que interesse aos aventureiros, exceto o que já revelaram.

Diga aos jogadores, que os comerciantes podem os liberar pela manhã se quiserem ir a Lór Gótoris, que está a um dia inteiro de viagem. Afinal, chegar a Serfa será questão de horas. Ainda assim, podem chegar à cidade e mesmo passar a noite lá junto com os comerciantes, mas eles os dispensarão dos serviços no dia seguinte e mencionarão o condado novamente.

Torne, com suas palavras, o caminho para Lór Gótoris o caminho mais atrativo a se seguir. Passe então ao item 1.2 – Lór Gótoris.

Início 2 – Encontro com os mercantes

Assume-se nesse caso, que os comerciantes estão próximos de Serfa, porém ainda há alguns dias até se chegar à cidade.

Então, se os personagens já não estiverem em Ludgrim, O MJ pode criar uma situação pouco importante que os leve para lá, como, por exemplo:

- O guerreiro da equipe ouviu relatos de que armas de excelente qualidade e preço estão sendo vendidas em algum local em Ludgrim;
- O rastreador/mago sabe que pode encontrar uma planta rara nessas florestas e/ou que ela vale um bom dinheiro/importância;
- O ladino foi informado que um homem em uma cidade de Ludgrim conta relatos de tesouros perdidos;
- O bardo é convocado a participar de uma apresentação artística para algum nobre local.

Seja qual for o motivo, ele deve ser de pouca importância e ser adequado ao grupo, além de que deve levar o grupo ao Ludgrim.

Quando já estiverem no reino, leia o seguinte:

Enquanto viajam em uma estrada de Ludgrim, vocês cruzam com uma caravana de mercadores. A caravana é composta de três carroças escoltadas por 10 cavaleiros, todos armados com lanças e escudos. Os 3 mercadores vendem diversos alimentos e artefatos comuns, e parecem estar se dirigindo para o norte para realizarem suas trocas. Um deles diz, ao se aproximar:

“- Boa noite viajantes. Para onde estão indo?

Independente da resposta dos personagens, os homens da caravana oferecem suas mercadorias e iniciam uma conversa amistosa, parecendo interessados no destino dos personagens. Em certo momento um deles sugere que o grupo monte acampamento junto a eles.

Nestor, um dos mercadores fala ao grupo:

- Por que vocês não montam acampamento conosco por esta noite? Estaremos os dois lados lucrando com esta decisão, a região possui seus perigos, podemos somar forças nos protegendo mutuamente pelo menos por esta noite!

O mestre deve encorajar os jogadores a aceitarem o pedido, dizendo-lhes que a proposta será útil para os dois lados – aos personagens que terão a segurança que já resguarda a caravana, e a própria caravana

que terá mais os personagens para protegê-los e entretê-los. No caso da recusa persistir, os mercadores oferecerão 1 moeda de ouro para cada personagem que ficar ou 15 moedas de prata caso o grupo possua um bardo. Se mesmo assim os personagens insistirem em seguir viagem os comerciantes despedem-se da seguinte forma:

- Se é assim que preferem, tudo bem, mas ficamos tristes. Tenham uma boa viagem. E se tiverem a oportunidade parem em Lór Gótoris. Esta semana acontece o culto a tríade, e sempre aparecem oportunidades a aventureiros como vocês.

Caso aceitem passar a noite no acampamento dos comerciantes eles obterão informações muito úteis sobre a região. Neste ponto o mestre deve narrar para os personagens algo sobre a história e os costumes de Ludgrim. Dependendo da origem dos personagens o mestre pode ser mais ou menos detalhista nas informações.

A conversa se estende por algumas horas ao redor da fogueira, e o mestre deve ler o seguinte aos jogadores:

Vocês ouvem que os comerciantes são originários de Ludgrim, dois são fiéis à Maira, e carregam consigo um amuleto com o símbolo da Tríade. O terceiro, que se diz devoto de Cambú, fala em certo momento:

– O culto a Maira é muito grande nesse reino, talvez o maior de todos. Há uma cidade aqui perto que está organizando uma grande festa em homenagem a Deusa nessa semana, quando ocorre o Culto a Tríade. Se vocês tiverem a oportunidade de passarem por lá com certeza não sairão de bolsos vazios, pois diversos aventureiros são contratados nessas festas para protegerem o local ou entreterem os cidadãos. Além do mais, o Conde que governa o local é um homem admirável, lembrado como o grande guerreiro que foi no auge de sua influência, quando o condado de Lór Gótoris, governado por esse conde de nome Gueram Maranis, fora uma das grandes potências de toda Ludgrim.

– Hoje, infelizmente para eles, sua nobreza não se interessa por batalhas pois o reino é pacífico, e resta apenas uma sombra do que outrora foi chamado de “A Espada de Prata” de Lór Gótoris. Restam apenas velhos e cansados combatentes, assim como as más línguas para chamá-los de “A Espada Enferrujada”.

O mercador coloca a mão em uma das aberturas de sua túnica e retira uma pequena moeda, com um símbolo gravado e letras de um alfabeto diferente do Malês, e continua, enquanto entrega-a na sua mão: (para o personagem mais próximo.)

– Mostrem isso ao Conde se forem a Lór Gótoris. Tenho certeza que terão uma ótima recepção.

A conversa pode prosseguir enquanto os personagens seguirem perguntando ou falando, mas os mercadores não possuem informações detalhadas sobre qualquer coisa que interesse aos aventureiros, exceto o que já revelaram.

Na manhã seguinte os comerciantes se despedem de vocês, desejam-lhe sorte e agradecem a companhia.

Diga aos jogadores que o condado que os comerciantes se referiam é uma povoação maior do que uma vila mais próxima, e que eles levarão o dia todo para chegarem ao local, podendo usar o condado para passar a noite, se assim o desejarem. Torne, com suas palavras, o caminho para Lór Gótoris o caminho mais atrativo a se seguir. Passe então ao item 1.2 – Lór Gótoris.

1.2 - Lór Gótoris

Quando se aproximam do condado vocês já percebem a cidade em festa: é o primeiro dos três dias que eles dedicam ao Culto à Tríade. Os guardas que protegem o enorme portão de madeira na entrada da cidade recomendam-lhes que não saquem suas armas dentro dos muros.

Em pouco tempo um mensageiro chega a vocês e os convida a apresentarem-se no castelo. Gueram Meranis, sabendo da presença de aventureiros em seus domínios, manda convidá-los para um banquete em homenagem à Deusa Maira, realizada naquela noite no castelo. Na verdade, o conde espera ouvir algumas boas histórias contadas por vocês; algo para combater o tédio que é a vida na corte.

Quando se dirigem para o castelo:

Na praça central da cidade, antes do castelo, chama-lhes a atenção uma enorme estátua em forma de uma mulher de 3 metros de altura, entalhada em madeira. É a representação de Maira, e os habitantes depositam ao seu redor inúmeros presentes, como pedras de valor, plantas e comida.

1.3 - No Castelo de Lór Gótoris

O Castelo é imponente, denotando a origem militar do Condado. Suas linhas são sóbrias e fortes. Apesar disto, a decoração interior é luxuosa, mas fora de moda, mostrando que o tempo de riquezas daquele Condado já passou. Além disso, vocês percebem que a guarda não é bem servida de armas, com a maioria dos soldados portando apenas uma lança e uma armadura leve.

Diga ao guerreiro do grupo que os guardas também não parecem bem treinados. Ele percebe isso observando o modo como se comportam e carregam suas armas.

Apresentando o convite do mensageiro, vocês são admitidos no castelo e conduzidos a um salão de festas, onde já se encontra uma farta mesa em formato de "U". Em posição de destaque está um homem de idade avançada, mas de feições fortes: é o Conde de Lór Gótoris.

O grupo é, então convidado a sentar-se próximo ao conde e exortado a contar-lhes suas aventuras. Irão acompanhá-los a mesa outras 4 pessoas além do Conde, três deles humanos de idade já bem avançada portando belas armas e um meio-elfo desarmado.

Se os personagens mostrarem a moeda que receberam do comerciante o conde terá uma reação de surpresa, e se dirá honrado em recebê-los. Nesse caso, todos à mesa se mostram interessados nos personagens. Caso não mostrem a moeda, faça um teste de **Carisma (Fácil)** com o personagem de atributo mais alto do grupo, ou alguma habilidade específica caso alguém utilize alguma.

Faça o grupo contar relatos, ainda que não verídicos ou um pouco exagerados, de seus feitos para a corte. Quanto melhor a interpretação, mais pontos de experiência o grupo pode receber.

Se o grupo tiver um bardo e principalmente alguém com a habilidade **Artes Cênicas** (uma das habilidades possíveis de se adquirir em **Arte**), dê a idéia de fazerem uma apresentação artística de seus feitos, improvisada na hora! Repitam seus combates mais importantes, ou as falas mais heróicas.

Lembre que podem ser usadas habilidades no grupo de Manobra, como **Acrobacias** e **Malabarismo** para isso.

O bardo pode ainda citar seus poemas ou mostrar pinturas ou composições que tenha feito.

Lembre-se apenas, MJ, que o conde aprecia muito espírito de combate, acima de poemas ou pinturas. Ainda assim, outros nobres na sala podem apreciar isso. Contos ou encenações de combate renderão mais pontos.

Após certo tempo, melancólico de seus dias como aventureiro ou líder militar, o Conde começa a lamentar o fato de já não haverem em sua corte homens com espírito bravo.

"Ah, Maira", diz o Conde, "quanto eu não daria para que esta noite ocorresse algo que trouxesse a estas muralhas um pouco que fosse de sua antiga glória!"

Neste momento, as portas do salão abrem-se violentamente e adentra à sala um cavaleiro montado em um belíssimo cavalo de cor marrom, alto, bem diferente em seus detalhes de todos que os vocês já viram. Sua entrada é acompanhada por uma ventania que enche de folhas o salão. O cavaleiro veste uma couraça completa cujo metal tem reflexos esverdeados e porta um belo machado de guerra, cujo cabo tem quase um metro e meio de comprimento. A falta do elmo revela um homem de fartas barbas e cabelo, entremeados de pequenos ramos e folhas. Sua altura é de 2 m.

Após a comoção inicial, tentando a princípio evitar um duelo, o Conde diz que forasteiros

são bem-vindos à sua mesa (mas não seus cavalos) desde que suas intenções sejam boas.

1.4 - O Desafio

O invasor desmonta e começa a exhibir seus dotes com o machado, rodando-o por sobre a cabeça e cortando cortinas, cadeiras, etc. Sua atitude acaba assustando os velhos cavaleiros e os jovens serviçais. Vocês percebem que os guardas que protegiam a entrada estão caídos no chão, alguns metros atrás do cavaleiro. Então, cravando a arma no chão, diz o seguinte:

- Ha! Então é esta a famosa corte de Lór Gótoris? Este bando de velhos efeminados pelas maneiras da nobreza? Bando de velhotes, governados por um velhote ainda maior! Olhem só para vocês! Aquele ali sequer conseguiu engolir o pedaço de frango que tem na boca, tão assustado está... Como será que as mulheres deste condado fazem para satisfazer seus desejos? Será que mandam trazer rapazes ainda imberbes de uma cidade vizinha? Sim, pois um adolescente é ainda mais másculo que todos vocês aqui reunidos!

Caso algum dos jogadores intervêm agora, pule para o Item 1.3.1. Caso façam nada, continue a seguir.

O Conde, um tanto fora de si, levanta-se de seu trono e grita para o intruso:

- Quem pensa ser para invadir meu castelo de forma tão brutal e insultar a mim e a meus súditos?

O Cavaleiro, gargalhando, responde:

- Sou um homem, coisa que parece não existir mais entre estas paredes! E vocês não passam de um bando de gordas galinhas ciscando pelo terreiro. Quanto ao meu nome, podem chamar-me de Cavaleiro Verde, e é tudo que vão saber...

- Vamos! Qual de vocês será homem o suficiente para desafiar-me por minhas palavras? Não... Não há um que não esteja por demais acovardado... Venham! Venham cruzar armas com um homem de verdade!

O Cavaleiro Verde incita os presentes a aceitarem o desafio, humilhando o máximo possível os Cavaleiros de Lór Gótoris. Entretanto nenhum dos cavaleiros da corte aceita.

1.3.1 No caso de algum dos personagens ter intervindo, diga:

O Cavaleiro Verde para de destruir os móveis do local e começa a rir da sua atitude. Depois fala:

" Pelo visto temos uma galinha corajosa! Vamos e me mostre sua habilidade! Quero brincar um pouco..."

Depois disso, o Cavaleiro lutará da mesma forma descrita nos itens 1.3.3 e 1.3.4, dependendo da forma que os jogadores ataquem.

1.3.2 No caso de nenhum dos personagens já ter intervindo, diga:

A um determinado ponto, o Conde não mais suporta a humilhação de sua corte e de sua própria pessoa. Furioso, saca sua espada, partindo na direção do enorme cavaleiro.

- Muito bem, miserável! Não consegui meu trono com intrigas, mas com o poder de minhas mãos! Vamos ver até onde pode levar suas bravatas!

O Conde salta na frente do Cavaleiro Verde, que empunha seu machado. Nota-se que o Conde já foi um grande guerreiro, pela forma hábil como maneja a espada. Porém a idade tirou-lhe a força dos braços e, apesar de lançar muitos bons golpes não atinge o adversário. Na verdade nem parece cansá-lo.

O Cavaleiro Verde, por outro lado, mostra-se muito hábil com sua arma. Só que este ainda está em plena força e seus golpes atingem duramente o Conde. Em um momento do combate o Cavaleiro Verde interrompe suas provocações, sempre humilhando o Conde, como se aquilo, para ele, fosse uma grande brincadeira.

Durante a luta os Cavaleiros de Lór Gótoris permanecem estáticos, por demais amedrontados para intervirem em favor de seu governante. Se os personagens ainda não terem intervindo, o senhor que está ao lado dos personagens irá fazê-los um pedido:

- Meus senhores, muitas das palavras deste intruso são verdadeiras... Nós já estamos velhos demais para lutar por nossa honra e a vida na corte fez de nossos filhos cortesãos e intelectuais ao invés de guerreiros. Apenas nosso Conde tenta ainda manter a chama da juventude. Mas parece que este adversário é forte demais para ele. Rogo-lhes que ajudem nosso Conde, que tão cortesmente recebeu-os em sua casa...

Quando os personagens forem interferir no combate siga as instruções abaixo:

O Cavaleiro Verde é, na verdade, um **Lorde Guerreiro** de Maira, e será consideravelmente

difícil para o jogadores vencerem-no, seja em combate singular, seja atacando-o em grupo. O Cavaleiro Verde estava contendo seu poder enquanto combatia o Conde, mas com os jogadores utilizará toda a sua força. A esta altura, o Conde já está apenas defendendo-se dos golpes do adversário, quase não mais agüentando-se de pé. Quando o(s) jogador(es) intervirem na luta, ele irá afastar-se e apenas observar, exausto.

1.3.3 Caso os jogadores ataquem em grupo:

Vendo todo um grupo avançar contra ele, o Cavaleiro Verde vira-se para vocês e grita:

- Eis que um castelo de velhos covardes abriga covardes mais novos! Vejam só, um grupo destes contra apenas um homem. Pois que seja: um homem de verdade contra um bando de galinhas prestes a serem decapitadas! E que Maira perdoe suas almas!

Neste momento, o Cavaleiro Verde avança para cima do grupo.

O Cavaleiro Verde centralizará seus ataques em um personagem por vez, começando com o menos combativo do grupo e derrotando-os um a um. Porém, a Energia Física dos oponentes abatidos jamais irá abaixo de 0 (zero), mesmo que o golpe a levasse a valores negativos. Os oponentes abatidos apenas cairão quase sem sentidos. Nenhum crítico será considerado.

O último oponente a quem o Cavaleiro Verde dará sua atenção será o principal guerreiro do grupo. Este será levado ao limite de sua resistência física. Quando sua EF alcançar 1 (um), o personagem cairá aos pés do Cavaleiro Verde, que levantará seu machado para desferir o golpe de misericórdia. Vá então para o próximo item, 1.5 – O Enigma do Cavaleiro Verde.

1.3.4 Caso apenas um dos jogadores intervenha

Ao perceber sua intromissão na luta, o Cavaleiro Verde volta-se para você, rindo:

- Será que existe alguém com coragem por aqui? Deixemos de lado este traste velho e vamos brincar um pouco!

Com um golpe bem diferente daqueles que utilizava até o momento, o cavaleiro aremessa o Conde para um canto.

O Cavaleiro Verde avançará para cima do personagem, atacando-o selvagemmente. Durante o combate, nenhum crítico será considerado. Assim que a EF do jogador chegar a 1, este cairá de joelhos aos pés do Cavaleiro. Continue a seguir.

Quando o Cavaleiro Verde for aplicar o golpe que mataria o adversário, diga ao jogador:

Horrorizados, vocês vêem o machado descer sobre o corpo já meio tombado de seu companheiro. Porém, no último instante o Cavaleiro Verde torce sua arma e a lâmina atinge seu alvo de lado, ao invés do gume, evitando a morte do amigo de vocês.

Ainda é possível que outros personagens partam pra cima do cavaleiro, um a um. Repita o combate individual seguindo as regras acima. Quando o último cair, o Cavaleiro Verde vai até o personagem mais combatente do grupo para desferir o golpe de misericórdia. Passe então ao próximo item, 1.5 – O Enigma do Cavaleiro Verde.

Caso nenhum dos personagens intervenha:

O Cavaleiro Verde o derruba esgotado e ataca outro senhor. Ele vai nocauteado todos que estão na sala e não fugirem. Se todos os personagens não jogadores forem derrubados antes dos heróis intervirem o Cavaleiro Verde não poupará a vida, e o golpe final vai matar o alvo. Caso os personagens fujam a aventura terá fracassado também.

1.5 - O Enigma do Cavaleiro Verde

Com a lâmina do machado erguida sobre sua cabeça, o Cavaleiro Verde prepara-se para desferir o golpe de misericórdia. Mas, de repente ele abaixa a lâmina até que esta toque gentilmente seu pescoço e fala:

- Não posso permitir que alguém tão bravo morra defendendo a honra destes inúteis! Vou dar a você uma chance. Traga-me, em no máximo trinta dias, quatro dádivas. Lembre-se que sua vida agora me pertence. Faça isto que eu o libertarei de sua dívida. Deixe de trazer uma que seja e com um único golpe separarei sua cabeça do corpo!

- Muito bem, meu heróico brinquedo, dentro de um mês você deverá entregar-me uma folha de Virnisvader, a palavra da Senhora de Esmera, um fio de barba da própria terra e o bem mais precioso da mais humilde escrava de Brumfar..

- Lembre-se: apenas um mês. E não há local no Mundo onde possa esconder-se de mim. Na data certa, eu o encontrarei, onde quer que esteja! Assim o quer Maira!

Dizendo isto, o Cavaleiro Verde salta em seu animal e sai pela porta, carregando com o vento as folhas que havia trazido.

Um natural de Ludgrim, se tiver sucesso em um rolamento **(Médio)** contra seu **Intelecto**,

lembrará que Minevéltadis é uma cidade perdida que se diz ficar ao norte de Ludgrim.

Um elfo dourado pode saber algo sobre Virnisvader, se tiver sucesso em um rolamento contra seu **Intelecto (Fácil)** se for de Âmien ou **(Médio)** se não o for. Caso seja bem sucedido, lembrará que a árvore foi plantada pelos primeiros elfos dourados, na Aurora do Mundo e que suas folhas podem curar quase todos os ferimentos. É uma árvore sagrada que certamente não será fácil aos personagens terem acesso.

1.6 - O Início da Aventura

O Conde, admirado (e já recuperado), irá fornecer-lhes material para sua busca, apesar de não ter respostas para os enigmas do Cavaleiro Verde. Entretanto ele já ouviu falar da cidade perdida de Brumfar durante suas viagens por Ludgrim.

Vocês são convidados a se hospedar no castelo.

Caso por algum motivo um ou mais jogadores não queiram passar a noite no castelo o Conde faz questão de pagar um ótimo local para que fiquem em uma estalagem na cidade. Aos que ficarem no castelo, diga:

Cada um (ou você) foi levado a um quarto particular. O aposento é grande, com janelas para a frente da cidade, de onde podem ver a estátua dedicada a Maira e as pessoas dançando nas ruas. Você(s) percebem(m) no quarto pinturas que devem possuir muito valor, e símbolos dos deuses Blator, Maira e Quíris. Tudo, entretanto, parece muito antigo.

Se alguém perguntar diga que os bens que estão no aposento devem constituir sozinhos uma considerável riqueza. Com um teste bem sucedido de **Comércio (Difícil)** o personagem avalia superficialmente a riqueza em 25 m.o.

Na manhã seguinte, vocês são acordados e, após o desjejum, pajens levam-nos para o pátio frontal do palácio, onde esperam por vocês alguns cavalos, uma carroça e um homem. O pajem explica que são doações do Conde para que os valorosos aventureiros cumpram sua missão. Diz, também, que em poucos instantes o Conde viria cumprimentá-los pessoalmente.

As doações do Conde compõem-se de:
uma carroça com provisões para 30 dias;
armaduras (até cota de malha parcial);

armas (uma por aventureiro). Podem ser lanças, espadas, machados ou arcos (nenhuma arma pesada);

flechas (30 para cada arqueiro);

um cavalo de guerra leve para quem não tiver montaria;

um cavalo para a carroça;

um cavalo extra; e

um guia (de nome Rodiaque) para Donatar com uma carta de recomendação para o próprio Darniar.

A população em volta do castelo junta-se para ver a partida do grupo, pois a notícia dos acontecimentos da noite passada já se espalharam. Ao que se percebe, o clima de festa da noite anterior foi quebrado. Antes da partida, o Conde faz um pequeno discurso:

- Meus vassalos! Estes que agora partem em busca de aventuras arriscam suas vidas por mim. Saibam que, a partir de agora, eles são Cavaleiros de Lór Gótoris e sempre terão estadia no interior destes muros!

Nisto, ele vai até vocês, pede que se ajoelhem e toca o ombro de cada um com sua espada. Ao término da cerimônia, um pajem aproxima-se de cada um dos membros do grupo e entrega-lhes uma pequena caixa de madeira ricamente entalhada. Quando abertas, as caixinhas revelam em cada uma um anel de bronze com um sinete de prata representando uma espada cravada em uma fortaleza.

- Estes anéis confirmam sua condição de Cavaleiros deste condado.

- Enquanto os portarem esta casa será a sua casa. Descobrirão, também, que este símbolo ainda abre algumas portas em Ludgrim. Vão em paz, agora, meus filhos. Eu os abençoo. E que Blator os proteja!

Pontuação

Para os que se interessaram em parar e acompanhar/interpretaram bem os personagens no acampamento dos comerciantes: +1

Aos que agiram como heróis: +2

Aqueles que atacaram em grupo o Cavaleiro Verde: 0

Realizaram uma luta justa, um contra um, contra o Cavaleiro Verde: +2

Interpretaram o personagem perfeitamente e interagiram com comerciantes, cidadãos e membros da nobreza de Lór Gótoris: +3

Interpretaram o personagem
satisfatoriamente: +1

Interpretaram o personagem de forma simples
e insensível: 0

2 - A Senhora de Esmera.

2.1 - A Cidade de Édero

É tranquila a viagem pelos campos. Rodiaque é um meio-elfo, simples e calado. No terceiro dia, ao norte da floresta de Tambar, a caravana passa por uma pequena cidade: Édero. É uma cidadezinha de vida comercial e agrícola, de povo pacífico, na qual vocês poderão circular sem problemas, desde que não andem excessivamente armados.

Se um dos personagens estiver portando qualquer arma maior que um gládio, incluindo arcos, será delicadamente abordado pela milícia local, que pedirá que o grupo guarde as armas na carroça.

Veja que podem esconder punhais ou facas e mesmo gládios por baixo da roupa com um teste de **Ações Furtivas (Difícil)** (os guardas estão atentos).

Ao passarem pela praça central da cidade, vocês avistam um grupo de homens perseguindo uma jovem de cerca de 16 anos que grita por socorro. O povo, assustado, não a ajuda. Ela corre na direção de vocês.

Peça ao personagem com maior percepção no grupo, e os ladinos (se não forem a mesma pessoa, obviamente), que faça um teste de **Observar (Fácil)** para perceber que a jovem carrega em seu pescoço um colar de esmeraldas. Ela aproxima-se gritando:

"Socorro!- Socorram-me! Em nome de Quiris e Maira, ajudem-me!"

Espere os jogadores dizerem o que vão fazer e depois diga:

Se nenhum dos jogadores se prontificar para ajudar a moça, diga:

Rodiaque olha com uma cara assustada para a jovem e diz para os jogadores:

- É um sinal dos deuses! Aquela jovem é um sinal de Maira e Quiris!

Nesse momento a jovem chega muito próxima da carroça de vocês e esconde-se atrás dela, gritando:

- Por favor, em nome de Quiris e Maira, ajudem-me contra aqueles bárbaros!

Os mercenários já se aproximam sacando gládios que escondiam debaixo das túnicas.

Lembre aos jogadores que todas as suas armas maiores que uma espada curta estão na carroça. Para pegá-las é necessário uma

rodada, mas caso o personagem esteja sendo atacado, o atacante terá direito ao seu bônus na técnica de combate Ataque oportuno. Se eles pegaram suas armas antes da chegada da menina à carroça não dê o bônus aos mercenários. Considere o bônus total na técnica de +5 para esses adversários.

Em combate, os soldados usam a tabela de **mercenários**. Eles estão em número de um para cada personagem de jogador. Rodiaque evitará ao máximo entrar em combate, e tentará proteger a menina com um facão que retira de uma bainha em sua cintura.

A milícia local vai chegar ao combate em dois minutos (8 rodadas) e quando isso acontecer os mercenários vão tentar fugir. Eles têm cavalos num local próximos e vão fugir pela mata. Desestime os personagens a perseguí-los. A milícia, após vê que fogem a cavalo, vão desistir da perseguição.

Após o fim do combate, quando os jogadores forem prestar assistência a menina, que estará escondida e assustada atrás da carroça, diga:

Vocês notam que ela não poderá lhes dar quaisquer informações: está desmemoriada. Tudo que se lembra é de ter acordado em um beco da cidade com aquele colar no pescoço e depois dos homens a perseguindo. Por fim ela pede que o grupo a guie para o sul, onde sente que seja a sua casa. Ela diz que talvez lá possa ser de alguma valia para seus salvadores.

Nesse momento aproximam-se 3 pessoas da milícia local. Um tanto exaltados os guardas pedem para que vocês deixem Édero:

- Vão embora dessa cidade e nunca mais retornem, se quiserem manter suas vidas. Não fosse pelo anel que carregam já estariam enjaulados e aguardando enforcamento.

Não há maneira de conversar com os guardas, ao menos nessa aventura. O MJ pode proporcionar depois uma aventura para que os personagens possam se redimir aqui. Note que a cidade é pacífica e detesta confusões.

Se houver algum esganado no grupo, lembre-se que o colar da garota é de cristais qarinianos, que não possuem qualquer valor comercial. Peça ao jogador que faça um teste de **Comércio (Difícil)** quando puder avaliá-lo e no caso de sucesso descobre que não são esmeraldas verdadeiras, e ainda que não saiba de que material é feito, não tem valor comercial. Note que a garota jamais vai permitir que alguém avalie seu colar, mas o jogador pode fazê-lo enquanto a garota estiver desmaiada ou dormindo.

Quando saem da cidade, mesmo que não se ofereçam para levá-la, a menina sai com vocês. Ela diz:

– Não tenho palavras para lhes agradecer, senhores. Eu adoraria se pudessem me acompanhar para o sul, pois minha memória está muito fraca, e algo me diz, uma intuição muito forte, de que posso ajuda-los quando chegarmos em meu destino.

Caso nenhum dos personagens diga que acha que a jovem é um sinal dos Deuses Quiris e Maira, continue a seguir. Caso fale, pule para o item 2.2.

Rodiaque fala baixo para você (o personagem mais próximo dele) que isso parece uma mensagem dos deuses, e que seria prudente se o grupo acompanhasse a menina. Pode ser uma pista de Quiris e Maira sobre uma das quatro dádivas.

Tente induzir os jogadores a acompanharem a moça, mas não os obrigue, procure fazer de forma convincente e sensata. Se não quiserem fazer isso, deixe, afinal os personagens são deles e são responsáveis pelas consequências que virão. Se mesmo assim os personagens não quiserem acompanhar a menina pule para a seção 3. Faça com suas palavras, que ajudar a menina pode ajudá-los no enigma.

Pontuação

Para os personagens que interagiram e confraternizaram com Rodiaque: +2

Para os personagens que perceberam sem a ajuda de Rodiaque que a menina era um sinal da Deusa: +1

Para os que lutaram bem: +1

Para os que lutaram heroicamente: +2

Para o que interpretar corretamente o personagem perante a menina desmemoriada: +1.

Quem não demonstrar interesse em salvar ou ajudar a menina: 0.

2.2 - Rota Para o Sul

Apesar da amnésia, a jovem parece seguir um caminho muito conhecido. Mas ela apenas sabe que aquele é o caminho para sua casa, não tendo certeza do que encontrará ao final da jornada. De tempos em tempos a menina tem visões de uma casa de jóias, estrelas e um desmoronamento.

A menina guia-os com precisão por uma pequena estrada que passa por uma mata. Sempre que inquirida, ela nada revela, sabendo apenas que aquela é a direção correta.

Durante a noite, a menina tem pesadelos, delirando em uma língua desconhecida para todos vocês. A jornada já dura um dia inteiro e mais um pouco...

Caso haja um rastreador no grupo, peça que faça um teste de Observar (Fácil) ou Escutar (Rotineiro). Se tiver sucesso em qualquer um destes, o rastreador acha que eles estão sendo seguidos. Ele percebe alguns padrões na floresta ao seu redor que indica que eles não estão sozinhos, como os animais inquietos.

Caso não haja um rastreador no grupo, ou este falhe no teste, faça um rolamento de **Observar (Muito Difícil)** ou **Escutar (Difícil)**. Caso haja sucesso no teste de observar, ele perceberá que o grupo está sendo vigiado da mata, caso obtenha sucesso no teste de escutar, ele deduzirá que há pessoas ou criaturas os seguindo.

2.3 - O Poder

O grupo pode se organizar em uma formação que proteja a menina, ou apenas ficar preparado, caso tenham percebido que estão sendo vigiados. Tendo percebido ou não, diga o seguinte:

Vocês estão andando pela estrada quando das matas que a ladeiam surge um grupo composto de vários homens de aparência rude, portando machados. Eles cercam vocês por todos os lados. O que parece ser o líder, por suas roupas e armamentos melhores, de cores vermelha e branca, carrega uma espada.

O grupo foi abordado por uma tropa composta de um **tenente** e diversos **mercenários**. O número de mercenários calcula-se por:

A soma dos estágios dos personagens menos 3; ou

O dobro do número de personagens. Escolha aquele que for maior, mas não considere a menina nem Rodiaque.

O líder do grupo identifica-se como sendo um tenente do "grande Barão Exalus". Mostrando certa impáfia, ele exige que vocês lhe entreguem a moça pois seu mestre, o Barão, enviou-o para que a levasse até ele.

O tenente não aceitará qualquer diálogo, ordenando a seus homens que tomem a jovem à força. Durante a luta, a menina encolhe-se apavorada, e Rodiaque fica à protegê-la. O

tenente só lutará se alguém abordá-lo. Sempre que possível os mercenários tentarão chegar até a menina. Serão os únicos momentos em que Rodiaque deve interferir. Ele não é um bom lutador.

Após 3 rodadas de combate, o tenente (ou um dos mercenários caso este esteja em combate) acerca-se da menina. Como os mercenários são em número muito maior faça com que eles dêem preferência a passar pelos personagens e pegue a menina do que combater.

Vocês percebem que um dos adversários consegue evitar vocês, se protegendo através da cobertura que seus aliados lhe dão, e chega a menina. Rodiaque não é capaz de segurá-lo. De repente, a jovem dá um grito quase inumano. Os próprios aceclas de Exalus param o combate, assustados. Quando olham na direção do grito, vêem raios verdes saindo do olhos da menina e transformando o inimigo em uma estátua de esmeralda. Apavorados, os inimigos restantes fogem o mais rápido que podem.

Caso alguém tente falar com a jovem, esta estará em choque, apenas soluçando e dizendo algumas palavras em uma língua desconhecida. Ficará assim por duas horas. Quando ela se recuperar, estará muito fraca, mal podendo manter-se de pé. Porém sua compulsão em ir para o sul torna-se irresistível. Qualquer tentativa de levá-la em outra direção fará a menina sentir dores horríveis. Como está de noite, a jornada continuará no outro dia logo ao amanhecer. Nada acontecerá nesta noite de interessante.

Se alguém tentar examinar a estátua de "esmeralda", faça o mesmo teste de **Comércio (Difícil)**. O resultado será o mesmo: embora não saiba de que material é feita a estátua, não é esmeralda e não deve ter valor comercial.

Caso o grupo tenha a "brilhante" idéia de levar a estátua consigo, desestimule-os. Diga que além de ocupar muito espaço e ser muito pesada (250 kg), a estátua causa calafrios a Rodiaque, a algum personagem jogador, e a moça.

2.4 - Encontro com Exalus

Logo depois ao amanhecer, vocês partem em direção ao Sul. Depois de algumas horas,, dobrando por uma curva da estrada, vocês deparam-se com uma tropa claramente hostil. Todos vestem coletes vermelhos e brancos. No comando do grupo está um homem de couraça vermelha e branca, com um golfinho negro pintado no peitoral.

São 15 e mais o Barão Exalus, todos a **cavalo**. Os cavalos são todos comuns, a exceção do de Exalus, um cavalo de guerra leve.

O líder identifica-se como sendo o próprio Barão Exalus. Sua voz é dura e cruel. Ele grita:

- O poder desta mulher não lhes pertence, cães!

- É meu! Entreguem-me esta vadia. É uma ordem!

E sinaliza para que seus homens ataquem. Não há tempo para que nada seja feito.

Porém, antes que o combate se inicie, a menina começa a emitir um brilho esverdeado pulsante. Após alguns instantes, seu corpo emite uma luz verde cegante. Quando vocês recuperam a visão, vêem quase todos os inimigos e seus cavalos estão transformados em estátuas de esmeralda e a garota caída no chão.

Restam apenas um adversários por jogador e mais o Barão. A garota está desmaiada.

Os homens do Barão começam a debandar, mas ele lhes grita:

- Seus cães, a bruxa desmaiou! Acabem com estes vermes enquanto eu a pego! Quem fugir desejará ter virado cristal!

Faça um teste de **Moral(Fácil)** para cada inimigo restante. Os que falharem fugirão assustados, mas quem passar vai ficar e lutar.

Os homens voltam relutantes para o combate (aqueles que não fugiram) , enquanto o Barão desmonta e dirige-se para a menina desfalecida. Vocês percebem que ele está fixado na menina, atacando apenas aqueles que estiverem em seu caminho.

O Barão não permite que seja flanqueado, e parece ter grande experiência em combate. Ele não poupará a vida de ninguém. Se ninguém atacar o Barão, Rodiaque vai interferir, mesmo que esteja ferido. Inevitavelmente ele será morto se nenhum personagem vier a acudi-lo.

Não permita que o Barão pegue a menina. Se ele chegar até ela, em uma rodada a coloca em seu cavalo e foge, enquanto é coberto por seus

homens. Se isso ocorrer, o MJ deverá criar um meio dos personagens salvá-la, nem que seja preciso perseguí-lo.

Caso o Barão entre em combate, ao perder sua EH, correrá para o cavalo e fugirá, abandonando seus homens que também irão tentar escapar. Enquanto corre, o Barão jura vingança.

2.5 - Esmera —Ismarrá Tum – a Torre Esmeralda

Ao final de uma hora a jovem acorda. Entretanto está tão fraca que mal consegue falar, quanto mais prosseguir caminhada.

O grupo deverá armar acampamento para passar o resto do dia ali. Prosseguir vai por em risco a vida da menina e de quem mais estiver ferido.

A esta altura vocês já saíram da estrada. Ao cair da noite nota-se um brilho esmeraldino vindo do sul, além da mata agora bem pouco fechada e por trás das colinas que se vêem no horizonte. A menina, ainda muito fraca, consegue falar:

- Meus amigos, sei que estou morrendo. O estranho poder que trago em mim consumiu a chama de minha vida. Porém meu lar já está próximo. Sinto que as luzes que vemos indicam sua localização. Como último desejo de uma moribunda, peço-lhes que levem-me para casa, onde eu possa morrer em paz.

Exausta, ela desmaia novamente, mal conseguindo respirar.

Na manhã seguinte, ela mal consegue levantar-se, precisando de ajuda para se por em pé.

A menina não tem condições de montar.

Com duas horas de caminhada, vocês alcançam as colinas. Subindo por uma trilha estreita, chegam no topo, de onde têm uma visão estarrecedora: um lago congelado, tendo em seu centro um cone esverdeado da altura de uns 10 homens e cuja base necessitaria de outros 30 para abraçar.

Neste momento, a jovem lhes diz que, de alguma forma, aquele é seu lar e que seus amigos serão lá bem-vindos.

Quem for bem-sucedido em um rolamento de **Observar (Fácil)** (não se esqueça de incluir Rodiaque, se estiver em condições de perceber alguma coisa), notará que o que à distância parecia gelo é, na realidade, vidro. Se o rolamento alcançar **Difícil** o personagem notará que a placa de vidro não é espessa e que cederá a um peso muito grande.

Na verdade, qualquer peso superior ao de um humano de boa estatura e medianamente carregado (100 kg no total) provocará um rombo no vidro e a queda do peso na água. Com um rolamento (**Médio**) de **Engenharia** os jogadores podem obter essa informação. Caso os personagens não tenham percebido é possível que percam seus cavalos e suprimentos aqui. Se algum deles acabar caindo na água junto com o cavalo, peça para que faça um teste de **Natação (Fácil)** para subir novamente no vidro evitando os movimentos bruscos que faz o cavalo. Cada falha indica que ele fica uma rodada a mais dentro da água. Cada rodada dentro da água causa 1 ponto de dano na energia física, devido aos estilhaços de vidro. Não há como salvar o cavalo. Lembre-se que é impossível nadar com armadura metálica, contudo, devido a capacidade de se agarrar ao redor, quem portar uma dessas pode realizar esse teste com dificuldade **Difícil**.

Lentamente vocês caminham até junto da base da torre. Esta fende-se em uma entrada, como se fosse uma tenda aberta. A menina convida-os a entrar.

2.6 - Dentro da torre

Dentro da torre, o ambiente é surrealista. Há plataformas e escadas nos locais mais estranhos. O chão e as paredes parecem obedecer à vontade da jovem pois conforme ela faz o movimento de sentar-se, imediatamente um trono brota do piso.

Quando ela se senta, um leve alento parece percorrer seu corpo, porém ela desfalece e o trono toma a forma de um divã.

Neste momento, o corpo da menina começa a alterar-se, assumindo uma forma apenas semelhante à humana, como um manequim sem feições entalhado em uma única esmeralda. E vocês ouvem a "moça" falar em uma língua estrangeira, a mesma na qual ela tinha seus pesadelos, certamente. Porém, por algum motivo, vocês agora compreendem o que ela fala.

- Amigos, não pense que os estive enganando todo este tempo. Apenas agora, em meus últimos momentos, recobrei minha memória. Sou aquela a quem chamam de Senhora de Esmera. Há muitas eras, vim para este seu mundo, proveniente de outra esfera celeste e estabeleci-me aqui. Esta é a real aparência de minha raça.

"Caso alguém conheça **Élfico**, saberá que "Erim mon Ismarrá Tum" significa "Senhora da Torre Esmeralda".

- Exalus enganou-me para que eu sáísse de meu refúgio e tentou capturar-me em busca de riquezas e poder. Mas o tolo não sabia que o poder, se usado em excesso, mata o possuidor.

- Foi o que me aconteceu. Quando, desesperada, utilize-me instintivamente do poder. Agora estou morrendo.

- Como recompensa por sua ajuda, dou-lhes minha torre. Mas há uma condição: só devem voltar a ela daqui a cinco anos, quando meu espírito já deverá ter partido deste plano. E jamais tentem utilizar-se do material de que é feita, pois qualquer pedaço dela retirado irá tornar-se pó em poucas horas.

- Também quero que levem isso...

E as paredes do local trazem até a senhora um pequeno amuleto de madeira, com um símbolo entalhado.

- Esse amuleto foi dado à mim há muitos anos. Tenho certeza que precisarão dele agora.

- Por fim, eu sei de sua busca. Escutem bem...

Se houver um elfo no grupo:

- Adeus, meus amigos, e obrigada! Vão em paz. Elfo, escute bem e não se esqueça: siga e cresça! Adeus...

O elfo perceberá que a mulher lhe disse isso em élfico. Caso não perceba que isso é a palavra do enigma do Cavaleiro Verde, lembre isso a ele.

Se não houver elfos mas alguém fale Élfico:

- Adeus meus amigos, e obrigada! Como a palavra que os elfos diziam em horas de partida: siga e cresça! Adeus...

A pessoa que saiba élfico, perceberá que a mulher disse "siga e cresça" em élfico.

Esta é a palavra da senhora de Esmera que o Cavaleiro Verde pediu. Lembre isso aos personagens caso eles não percebam sozinhos.

O amuleto dado aos personagens é o **amuleto sagrado de Quiris**, descrito no fim da aventura. So diga os efeitos do amuleto caso alguém use **Análise** nele.

2.7 - A morte da Senhora de Esmera.

Neste instante, todos sentem uma extrema agonia em suas mentes: são os sinais da morte da criatura. Após alguns instantes, sua visão se torna turva.

Caso haja um mago no grupo, diga a ele que as sensações sentidas durante a morte da senhora de Esmera foram transmitidas magicamente. Peça um teste de **Misticismo (Difícil)**. Em caso de sucesso explique que a senhora de Ismarrá Tum não era uma criatura desse plano, e que sua morte deve alterar as configurações mágicas da região nos próximos anos. Diga também que eles tiveram sorte de não serem inimigos dela, porque se em sua morte ela foi capaz de liberar tanta energia, em vida deveria ter poderes inimagináveis.

Quando conseguem discernir o que se passa à volta, vocês percebem estar às margens do lago, cuja placa de vidro está partindo-se. Esmera lentamente afunda no lago, deixando atrás de si um brilho esverdeado. Os cavalos estão a poucos metros (se não afundaram no lago).

2.8 - Retorno a Édero

A volta a cidade de Édero é tranqüila, não se tendo notícias do Barão Exalus.

Chegando na cidade os personagens podem cuidar de seus ferimentos e comprar novos suprimentos caso tenham perdido algum. Se Rodiaque tiver morrido diga ao grupo que dali para Donatar são poucos dias de viagem, e que a estrada não tem muitas mudanças. É o 5º dia de viagem.

Caso busquem alguma informação sobre Exalus, é possível descobrir que ele, um meio-elfo, foi senhor de uma província que teve suas posses tomadas por Darniar após um julgamento por crueldade para com seus súditos. Desde então ele busca vingança contra a Corte de Donatar, fazendo de tudo em troca de poder suficiente para destronar Darniar e assumir sua Coroa, como governante de Ludgrim.

O grupo pode, então, seguir viagem para Donatar.

2.9 Pontuação

O jogador interpretou bem seu personagem, interagindo adequadamente com a menina/senhora de Esmera: +1.

Se o personagem tentou proteger a menina antes de lutar organizando uma formação adequada e enquanto lutava: +2.

Se o personagem tentou proteger a menina durante o combate: +1.

Aqueles que lutaram muito bem: +2

O personagem não tentou defender a menina: 0.

Ao jogador que compreender a mensagem da senhora de Esmera: +1.



3 - O Próximo destino

OBSERVAÇÃO: Lembre-se que há uma possibilidade dos jogadores não passem pelo Cenário 2, passando direto para cá.

3.1 - A Corte de Donatar

Vocês chegam a Donatar após uma viagem de cinco dias. Graças à amizade entre Darniar e o Conde de Lór Gótoris todos são muito bem recebidos.

A Corte de Donatar é luxuosa e elegante. O castelo é quase como o de um conto de fadas, com as belas damas da corte circulando ao lado de refinados cavalheiros ou belos guerreiros.

Vocês são hospedados na ala de hóspedes do palácio, aonde poderão passar a noite. Durante a tarde, são levados ao salão de audiências do rei.

Darniar é um meio-elfo alto e elegante. Apesar da aparência juvenil de seu rosto, seus olhos apresentam um brilho de sabedoria que denota sua grande inteligência.

A Corte é muito luxuosa e talvez aventureiros que não sejam Bardos e Sacerdotes, ou que não possuam **Etiqueta**, se sintam um pouco embaraçados pelo ambiente formal e refinado.

Peça aos jogadores que realizem testes de Etiqueta, com dificuldade variante. Membros de classe inferior a nobreza realizam um teste **Difícil**. Membros da nobreza fazem esse teste **Médio**. Bardos fazem esse teste com um nível a menos de dificuldade.

No caso de passarem no teste, serão muito bem vistos pelo lugar e exaltados pelos presentes pela educação e cordialidade. Se não passarem ou não fizerem o teste sentem-se incomodados e preferem ficar no pátio ou outro lugar longe dos nobres. No caso de uma falha crítica, err... melhor que nunca estivessem por lá.

Rodiaque reforça o pedido de seu Conde, desejando que a o monarca ofereça ajuda aos personagens. De qualquer forma, com ou sem a intervenção de Rodiaque, Darniar não recusará auxílio.

Note que esse deve ser o 10º dia de viagem. Contudo, caso tenham ficado por mais algum dia em Édero ou qualquer outro lugar, esse valor deve ser outro. Mantenha a conta dos dias, lembre-se!

Um elfo de nome Isolu, um dos sábios da Corte de Donatar, é chamado, então, para lhes prestar informações.

- Já ouvi algo sobre uma Senhora da Torre Esmeralda. Pode ser que seja esta a Senhora de Esmera a que se referiu vosso Cavaleiro Verde. São lendas apenas sussurradas junto à foz do Galatel.

- No que diz respeito à Brumfar, posso dar-vos algumas informações, dado ser lenda de minha região natal. Dirijam-se para a fronteira da Levânia com Ludgrim. Mais precisamente para a nascente do rio Aurim. Lá procurem o Templo dos Cem Degraus, cravado em um desfiladeiro próximo as florestas de Âmiem. Junto ao pé da escadaria encontra-se uma trombeta. Façam-na soar. Segundo as lendas, ao soar da trombeta a passagem para Minevéltadis abrirá.

O elfo não tem informações mais precisas sobre o que aconteceria em seguida, pois, em seus 620 anos de existência, jamais soube de alguém que tenha tocado a trombeta e retornado a seus companheiros.

- Quanto à Virnisvader, é a Árvore dos Elfos Dourados, chamada Pai da Floresta, antiga como as Eras e capaz de curar mesmo a morte. Dirijam-se a Âmien pois lá podem dar-lhes maiores informações.

- Como os elfos dourados costumam ser muito zelosos com seus segredos, pouca coisa mais é conhecida sobre Virnisvader.

- Já quanto ao último enigma, nada posso fazer para ajudá-los. Na verdade, é interessante notar a aparente simplicidade desta parte junto às outras...

Alguma outra informação frívola poderá ser acrescentada, à revelia do MJ.

O mestre deve fornecer ao personagem elfo dourado de Âmiem, se houver, informações sobre Virnisvader superficiais (e se ele perguntar), como ela ser uma árvore que se acredita ter salvado o povo da floresta há milênios, ser uma bênção do próprio Palier e que poucas notícias se tem nos últimos tempos. Explique que o personagem nunca esteve próximo ao local onde diz-se estar Virnisvader.

Encerrada a audiência, vocês são conduzidos a seus aposentos, aonde têm banho e alimentos à disposição.

Na manhã seguinte são feitos os preparativos para a partida. Rodiaque ficará em Donatar, aguardando os aventureiros. Em seu lugar, seguirá um jovem chamado Erinte. Seu novo guia é um meio-elfo alegre e conversador.

Os jogadores devem escolher qual destino seguirão primeiro. Apresente duas opções a eles: seguir e adentrar Âmiem ou perseguir até a nascente do Rio Aurim, na fronteira com a Levânia. Observando os mapas é possível perceber que o caminho até a nascente é mais previsível, uma vez que a reação dos elfos dourados de Âmiem é incerta e um risco que os personagens devem assumir. Se preferirem assumir esse risco sem concluírem sua visita a Minevéltadis, que é uma cidade de nome élfico e pode ajudá-los ao encontrarem os elfos dourados, siga para a seção 5, caso contrário prossiga na seção 4. Faça da forma mais discreta possível os jogadores seguirem primeiro para Brumfar.

Pontuação

Quem interagir com a corte de Donatar: +1

Quem interpretar de acordo com seu personagem perante a corte: +1

Quem apresentar as propostas mais sensatas quanto ao destino que o grupo deva seguir primeiro: +2

4 - Brumfar - A Cidade das Brumas/

4.1 - Os Centauros

No caminho para a nascente do Aurim, vocês passam por uma floresta conhecida por Agodomir. Quando vocês entram na floresta, Erinte fica calado e atento ao que se passa à volta. Vocês o escutam murmurar:

- Espero que Irrains esteja de bom humor, hoje...

Nota: no atual mapa, tem as Montanhas Sharar cercando a nascente, bom lugar pra ficar a cidade das brumas, porém faria com que a viagem demorasse mais se tentassem atravessar elas pra chegar a Âmien, ou teriam de dar a volta.

Agodomir é uma floresta dominada pelos **Centauros**, sendo que Irrains é o chefe do principal clã e o líder da assembleia dos clãs. Apesar de se dar bem com elfos e meios-elfos, não costuma apreciar a presença de humanos no seu território. Em geral, presta obediência apenas a Darniar.

De repente, Erinte para a caminhada e fica em prontidão, como se tivesse visto algo.

Faça um lançamento de **Observar (Médio)**. Quem obtiver sucesso, notará a aproximação dos centauros.

A trilha pela qual seguiam é, repentinamente tomada por centauros. Um deles adianta-se e Erinte dirige-se a ele:

- Salve, Irrains! Um súdito de Darniar te saúda!

Irrains não parece ter ficado muito impressionado com isto pois retruca:

- Muito bem, duas-pernas, podem dar a volta a retornar pelo caminho que vieram.

Os aventureiros estão confrontando um grupo de 10 Centauros. A atitude dos destes para com os jogadores é, a priori, hostil, sendo necessário um rolamento de **Persuasão (Difícil)** para verificar o relacionamento com Irrains. Um personagem deve ser o intermediador, aquele que fará o teste. Ainda que não consiga, outro jogador também pode tentar, desde que o anterior não tenha conseguido uma falha crítica!

Bônus (cumulativos):

Rastreador: +3 colunas;

Meios-elfos: +1 coluna;

Elfos: +2 colunas;

Adeptos de Quiris: +1 coluna.

Em todo caso, faça com que os jogadores interpretem o que dirão a Irrains.

Faça um rolamento de **Escutar (Médio)** para os membros do grupo. Quem obtiver sucesso, ouvirá latidos ao longe.

Se o mediador não obtiver sucesso no teste de Persuasão:

- Não me interessa sua conversa-mole, duas-pernas! Este é MEU território e vocês não têm a MINHA permissão para atravessá-lo!

- Saiam! Agora! Se quiserem passar contornem Agodomir!

Neste caso, os centauros expulsarão o grupo de suas matas, com o uso da força se necessário.

Irrains grita para o grupo enquanto este se afasta:

- E que eu não volte a vê-los por aqui, duas-pernas!

Lembre aos jogadores que um centauro, a menos que seja convencido de seu erro, quando desgosta de alguém faz dele um inimigo **para toda vida**.

Em caso de sucesso no teste de Persuasão:

- Muito bem, duas-pernas... Em consideração a Darniar vou permitir que atravessem meus territórios. Mas irão escoltados para que não se metam em encrencas.

Irrains permitirá que o grupo prossiga, sendo escoltado por ele e mais um centauro para cada membro do grupo.

Se tiver sucesso no teste de Escutar:

Se algum personagem que ouviu os latidos avisar o grupo e os centauros Irrains dirá:

- São os malditos Ferais, das montanhas ao Leste. Estas criaturas estão tomadas pelos demônios e têm nos feito constantes ataques.

Se os personagens sugerirem que vão ajudar os centauros eles aceitarão bem (se o teste de Persuasão tiver obtido sucesso) ou hesitantes (se o teste fracassar) mas não deixarão de aceitar o auxílio.

Se os personagens não sugerirem que vão ajudá-lo prossiga como se Irrains nem tivesse sido avisado sobre os latidos.

Veja que os lobos atacarão o grupo de uma maneira ou de outra e o combate pode mudar

a maneira como se relacionaram com os centauros.

Uma vez que tenham avisado os centauros, eles estarão prontos ao ataque dos lobos e poderão lutar ao lado do grupo e caso ajudem Ierrains ainda que tenham falhado na persuasão poderão atravessar a floresta.

Agora, caso o grupo entre em combate com os centauros, os lobos atacam tanto os centauros quanto o grupo e Ierrains não ajudará o grupo de maneira alguma, sendo impossível chegar a Minevéltais.

Se não tiver sucesso no teste de Escutar:

A caminhada prossegue por cerca de dez minutos, quando de repente, um grupo de Ferais salta sobre o grupo, atacando tanto a vocês quanto aos Centauros!

Um grupo de 15 **Ferais** irá atacá-los. Dois atacam Ierrains.

Caso um dos personagens vá ajudar o líder dos Centauros:

Após o término da luta, Ierrains dirá que vocês são de confiança e sempre terão trânsito por suas terras.

- A partir deste momento, vocês, apesar de duas-pernas, são meus irmãos, e não haverá Centauro em minhas terras a quem permitirei levantar mão ou casco contra vocês.

Lembre aos jogadores que, uma vez conquistada, a amizade de um Centauro é profunda e eterna. Ierrains será, para sempre, um aliado do grupo.

Caso Ierrains vença sozinho o combate:

Rechaçados os Ferais, Ierrains volta-se para vocês:

- Muito bem, duas-pernas, vejam como a própria floresta ficou desagradada com a sua presença! Vamos logo, antes que eu me arrependa de ter-lhes dado permissão para cruzar Agodomir.

Caso Ierrains não derrote os Feraislobos:

Com o corpo de Ierrains nos braços, o segundo-em-comando dos Centauros dirige-se para vocês:

- Vejam o que sua presença nos custou! Nosso líder está morto... A mata castigou-nos por permitirmos sua presença! Apenas em memória a Ierrains levaremos vocês até o final, ao invés de matá-los aqui mesmo, como deveríamos!

- Mas estejam avisados, se voltarem a por seus pés moles em Agodomir serão mortos antes de dizerem uma única palavra!

O Centauro acelera a marcha do grupo e conduz-os para fora de Agodomir, ainda sob uma floresta, mas fora dos domínios centauros. Lembre aos jogadores que um centauro quando desgosta de alguém faz dele um inimigo **para toda vida**.

4.2 - A Nascente do Rio Aurim

O resto da jornada prosseguirá sem outros incidentes, chegando a nascente do Aurim, três dias depois.

A Trilha os leva a uma pequena vila encravada nas matas da montanha. É uma aldeia pequena, formada principalmente por elfos dourados, mas alguns meio-elfos, pelo que percebem.

Esse é o 14º dia.

Caso perguntem para alguém do vilarejo sobre o templo dos Cem Degraus receberão as indicações adequadas. O Templo é dedicado a Maira e fica em uma encosta cerca de duas horas de cavalgada seguindo trilha na mata, além da cacheoeira, no exato local onde nasce o rio. Qualquer referência a Brumfar fará com que o informante dê uma desculpa e se afaste em passo ligeiro, ou se o personagem insistir, se tornará agressivo, expulsando os personagens. Um rolamento de **Persuasão (Difícil)** ou **Carisma (Muito Difícil)** bem sucedido fará com que o informante continue a falar, mas de má vontade. Caso se pergunte da trombeta, será dito que ela já não se encontra lá há tempos e que ninguém sabe seu destino; apenas desapareceu.

4.3 - O Templo dos Cem Degraus

Seguindo a trilha, após duas horas de cavalgada, vocês encontram uma escadaria escavada na rocha, que de tão usada já tem seus degraus polidos. No final da escada está um templo também escavado na rocha. Vocês percebem uma pequena fonte na parede natural ao lado das portas do Templo. É onde nasce o rio Aurim, e parece vir de dentro do próprio Templo de Maira.

O Templo dos Cem Degraus, apesar do nome pomposo é, na realidade, uma caverna natural que foi alargada por devotos de Maira, que colocaram um pequeno altar no fundo. Vocês reparam que, ao entardecer, a luz do sol entrando pela porta do templo cria uma iluminação quase mística. O espaço que o templo possui em seu interior é, apesar de rústico, muito grande.

A trombeta está lá, pendurada em um suporte de madeira. Seu bronze está intacto, como se o instrumento tivesse acabado de sair da forja. A madeira do suporte também parece recém cortada.

Se o informante tiver dito que a trombeta desapareceu, apenas acrescente:

Apesar de que o informante disse que ela tinha desaparecido.

Para fazer soar a trombeta é necessário uma força mínima de 2.

Após a trombeta ter sido tocada, durante alguns minutos nada ocorre. Surge, então, de uma passagem secreta que abre na rocha magicamente, um cavaleiro usando uma couraça **metálica** e portando um escudo grande e uma lança de cavalaria. Sua armadura é toda negra e o elmo tem o formato de um rosto humano contorcido.

- Quem chama por Torvaz Brumfar, o Guardiã das Brumas?

Não importa o que os personagens digam, Torvaz Brumfar armará sua lança e partirá em carga para cima do personagem mais bem armadurado. Após a carga, o Guardiã desmontará e atacará os aventureiros com a mão-e-meia. Ele está disposto a matar os aventureiros.

Quando o guardião estiver às portas da morte ($EF \leq 5$), ele cessará de combater, agonizante. Se os personagens não pararem de atacar, seu cavalo vai interferir e dar tempo suficiente para o cavaleiro realizar as seguintes ações:

O cavaleiro retira o elmo, revelando o rosto de um homem já na meia-idade.

- Vocês me venceram e conquistaram o direito de entrar em Brumfar, mas eu estou morrendo. Rogo-lhes que sejam rápidos para que eu possa ver as ruas de minha cidade uma última vez.

Erinte decide permanecer na entrada do Templo guardando a carroça de suprimentos.

Torvaz Brumfar guia-os em direção a uma densa neblina que surge além da passagem por onde ele entrou. Vocês mal podem ver uns aos outros.

4.4 - Brumfar

Após a cortina de névoa, vê-se uma cidade murada, de tamanho pequeno. O Guardiã leva-os para dentro e os conduz à praça central. O povo olha com espanto e certa reverência para o Guardiã, impressionados com seu estado.

Quando vocês param, Torvaz ergue-se em sua sela e grita para o povo da praça:

- Povo de Brumfar! Por longos anos fui o Guardiã das Brumas, mas agora estou para morrer. Como último gesto, trago-lhes meus assassinos para vingança!

E cai morto.

Após alguns instantes de estupefação, o povo da cidade começa a avançar para cima de vocês, com gritos de fúria.

O povo irá atacar o grupo com o que tiver na mão, de pedras a tomates. Finalmente chegará a guarda da cidade, que tentará capturar o grupo. A tropa compõe-se de 15 **guardas**.

Caso o grupo resolva lutar:

Os guardas juntam-se à turba furiosa para matá-los. Os guardas não são dos melhores mas o grande número deles, somado ao populacho começa a sufocá-los.

Continuamente irão chegar mais guardas e pessoas para o linchamento, sem que haja chance do grupo sequer tomar fôlego. Insista nesse argumento até que os personagens fujam ou sejam derrotados e mortos.

Caso o grupo tente escapar:

, O MJ deve estar atento para ver se os PJ ainda estão com seus cavalos. É mais fácil fugir a cavalo, embora menos discreto.

A única rota de fuga é por uma viela atrás de vocês, que permite a passagem de apenas duas pessoas por vez.

Os personagens devem desmontar para andar por aqui.

Diga ao personagem que possuir maior Percepção no grupo:

Você, enquanto foge, percebe um beco lateral. No fundo do beco há um vulto encapuzado que chama a sua atenção, e que com uma voz suave diz:

- Rápido, aproximem-se de mim! Vou ajudá-los...

Quando o grupo decidir seguir o vulto, continue a seguir.

4.5 - Meroter

Quando o grupo chega perto, o encapuzado retira de seu manto uma flauta de bambú e começa a tocá-la. Neste instante vocês começam a desaparecer, ficando cada vez mais transparentes até sumirem por completo.

Na verdade a flauta emite um encanto de **Invisibilidade 6** e outro de **Amizade 1** sobre quantas pessoas o evocador desejar, enquanto a flauta estiver sendo tocada. Apenas quem estiver sob o efeito do encanto ouve a música. Veja no apêndice a história da flauta, e seus efeitos completos.

Os cavalos também ficarão invisíveis, se estiverem com eles.

- Sigam minha música. Apenas nós podemos escutá-la.

O encapuzado guia-os até a lateral de uma mansão. Chegando lá, pára com a música e todos voltam a ficar visíveis. Então, o desconhecido abre uma porta dos fundos e convida todos a entrar.

- Por favor, eu os estava esperando. Entrem. Poderei escondê-los nos antigos calabouços.

Dizendo isto, o encapuzado os conduz pela mansão até uma escada que dirige-se ao porão. Chegando lá, acende um par de tochas na parede e tira seu capuz.

Neste instante, vocês vêem uma belíssima moça, de cabelos cor de trigo e olhos verdes e tristes. Seus pulsos estão cingidos por braceletes de ferro com pequenas argolas para correntes.

- Sou Meroter, escrava de Úgotor Maeram, senhor desta mansão. Há poucos dias, Quiris avisou-me em um sonho que vocês viriam e deu-me esta flauta mágica. Fiquei esperando e, finalmente, pude encontrá-los.

- Agora devo deixá-los pois meu amo vai me bater caso sua refeição não esteja pronta. Esperem por mim. Vou trazer algo para comerem.

Deixe os jogadores pensarem um pouco sobre os acontecimentos depois continue a seguir.

Poucas horas depois a escrava volta com uma refeição frugal, composta de pão, queijo e frutas.

- Suas montarias estão a salvo no curral de meu amo (*se ainda as tiverem*). É melhor que partam desta cidade amanhã de manhã. O povo irá matar vocês se os encontrar. E se meu senhor encontrá-los aqui, morreremos todos...

De fato, ouve-se uma voz brutal vinda da parte de cima da mansão:

- Escrava! Onde está você, vadia? Venha satisfazer o seu dono!

Ouvindo isto, Meroter estremece e diz a vocês:

- Devo ir agora, Úgotor está me chamando...

Antes que se possa dizer qualquer coisa, Meroter já deixou o calabouço, deixando a porta aberta atrás de si.

Depois de um tempo, os personagens começam a escutar sons de pancadas e gritos abafados cada vez mais altos.

4.6 - Úgotor, o Mercador

Quando chegam ao pátio central, vocês vêem um homem batendo em Meroter. Pela voz percebe-se ser Úgotor. Mas ele também os vê e imediatamente chama os guardas.

Atendem ao chamado de Úgotor um número de **mercenários** igual ao de personagens. Conforme os aventureiros vão vencendo, chegam mais mercenários, até que o primeiro personagem perca sua EH ou o terceiro guarda morra..saia de combate (EF<0).

Neste ponto Úgotor ordena que seus homens interrompam a luta. Úgotor dirige-se a vocês:

- Vejo que lutam bem. Bem demais para simples ladrões. Além do mais, ladrão algum seria imbecil o bastante para invadir minha casa. Quem são?

Após as devidas apresentações, Úgotor fala:

- Sou Úgótor, o Mercador. E vocês... Claro! Os estrangeiros que eliminaram nosso tão 'amado' defensor. Bem, já era tempo daquele idiota tombar.

Caso alguém pergunte como pode haver um mercador em uma cidade perdida, Úgotor responderá que Brumfar só está "perdida" porque interessa aos seus habitantes. E é ele quem manda enviados incógnitos às vilas perto do rio Aurim para trocar manufaturas da cidade por víveres (para a cidade) e dinheiro (para ele).

- Mas vocês são ótimos lutadores. Especialmente você (*para quem mais se destacar na luta*)! Vamos, passem a noite em minha casa. Meroter! Vamos, vagabunda, mande os outros criados arrumarem a mesa para nossos hóspedes! Vá!

E enfatiza a ordem com um tapa na escrava.

Os guardas permanecem a postos. Diga aos jogadores que o melhor a fazer, no momento, é seguir as instruções de Úgotor.

Vocês são conduzidos aos quartos de hóspedes (*máximo de três personagens por cômodo*), recebendo instruções acerca do quarto de banho e que um criado virá chamá-los na hora do jantar.

Durante todo este meio tempo, o que mais se escuta é a voz de Úgótor gritando com Meroter. A toda hora e por qualquer motivo ele a espanca, como se sentisse um prazer especial nisto.

Se algum personagens for enfrentar Úgotor a favor de Meroter em qualquer momento, siga para a seção 4.8.

Se os personagens forem esperar como lhes foi pedido siga para a seção 4.7.

4.7 - O Jantar

Cerca de uma hora após o anoitecer, vocês são chamados à mesa, na varanda da mansão. Conforme vão andando, notam que Úgotor, apesar de sua crueldade, ou talvez por causa dela, é um homem rico e de bom gosto.

A mesa é farta e Úgotor já está sentado à cabeceira. Meroter está em pé atrás dele.

- Comam e bebam! Faremos desta noite uma data a ser lembrada! Sentem-se, vamos, sentem-se. A comida é a melhor que se pode encontrar nesta cidade.

Após os personagens sentarem, o Mercador começa a falar: ele conta que Brumfar é protegida por um cinturão de brumas místicas criado há eras por um grande mago que depois de seu feito rumou para o norte. Desde então, a cidade manteve-se isolada do resto de Tagmar. Apenas a família do Mercador e mais outras duas mantinham comércio com os povoados próximos.

Com o tempo estas famílias, Darradem, Radilmatis e Maeram tomaram o poder de Brumfar. Úgotor, porém estava cansado de dividir o poder.

O patriarca dos Radilmatis já havia sido eliminado, por uma hábil manipulação sobre os Darradem, o que retirava o clã do jogo pelo poder. Porém a Casa Darradem havia angariado muito poder e só poderia ser eliminada pelo uso da força.

A proposta de Úgótor é esta:

- Como puderam ver esta tarde, já consegui armar uma pequena tropa a meu favor. Porém, aqueles molóides não chegam aos pés de guerreiros como vocês.

- Com vocês ao meu lado a vitória seria certa. Eu seria então Sir Brumfar, o Senhor da Cidade das Brumas! E o passo seguinte seria me aproveitar da facilidade de defesa da cidade e usá-la como ponto de partida para escravizar os povoados à nossa volta.

Nota: muitos dos povoados aos quais ele se refere são povoações élficas. Os elfos morrem em pouco tempo se forem escravizados.

- Que me dizem, amigos? Juntam-se a mim para um futuro de glória?

Não importando a resposta, o Mercador convida-os a passarem a noite em sua mansão.

Caso passem a noite na mansão:

Todos vocês têm um sono agitado, no qual sonham com Meroter ao lado de um nobre vestido com folhas de trigo e coroados com grãos de milho. Ela os avisa que, caso concordem com seus planos ele planeja assassiná-los após a vitória e caso discordem, não irá arriscar-se que sobrevivam para irem até a Casa Darradem no dia seguinte.

Um devoto de Quiris irá reconhecer o nobre do sonho como sendo seu deus. Um teste de **Religião (Médio)** também dá essa resposta.

Por fim, todos acordam, quase que no mesmo instante.

Se verificarem as portas notarão que estão trancadas. A fechadura pode ser aberta por um rolamento **Médio** em **Destravar Fechaduras**. Ou, caso se use a força, a porta cede com **3 sucessos** de **Força Média**. Se algum personagem preferir esperar no quarto faça com que ele escute a seguinte conversa dos guardas do lado de fora:

- Acredita mesmo que Úgotor vai manter esses homens vivos caso aceitem a missão?
- Não. Eu ouvi comentários de que o chefe já ordenou que fosse construídos inclusive as plataformas onde esses aventureiros serão executados depois.

A critério do MJ a conversa pode ser completada com outros assuntos mais banais ou mais informações sobre os planos de Úgotor que os guardas saibam.

Quando os personagens saem pela porta diga o seguinte:

Circulando pelo corredor há dois sentinelas que os vêem dos quartos (*ou escutam o som da porta se quebrando*). Eles dão o alarme. Instantes depois, a guarda pessoal do Mercador está reunida no pátio. Úgotor está gritando pela janela na porta de seu quarto:

- Matem estes malditos espiões! Bem que eu desconfiava de suas intenções... Matem-nos!
"Não!", grita uma voz feminina de dentro do quarto.

Caso resolvam não passar a noite lá:

O Mercador levanta-se com um olhar de fúria e brada, contornando a mesa e puxando Meroter pelo braço, de forma brutal.

- Mas é claro, que tolo eu fui! Malditos espiões! Mas não pensem que irão levar as informações para seus mestres! Vão é para o túmulo!

- Guardas! Guardas! Matem estes intrusos! Vamos logo! Matem-nos!

Úgotor corre para seu quarto e lá se tranca com Meroter.

4.8 - Fuga da Mansão

Com os gritos de ordem de Úgotor, antes que vocês cheguem a ele o pátio está cheio dos guardas.

Há dois mercenários para cada personagem. Quando todos os guardas forem derrotados (se os personagens resolverem lutar) perceberão que Úgotor desapareceu, mas pelos ruídos que escutam logo um grupo maior de mercenários estará no encalço de

Há várias formas de se escapar da mansão:

- saltando pela varanda ou por uma janela (cada andar tem três metros e a janela requer um sucesso com rolamento de **Força Fácil** ou um destrancar fechaduras rotineiro **Destrancar Fechaduras Rotineiro**);

arrombando o portão da mansão, o que requer duas rodadas para retirar a trava, com força mínima somada de 3;

derrotando os guardas;

ou outras formas que os jogadores inventem.

Lembre-se apenas que Meroter deverá ser levada pelos jogadores. Caso estes não percebam o fato, faça a moça escapar do quarto de Úgotor e sair correndo para junto do grupo.

Quando escapam da mansão, vocês notam que estão perdidos na cidade.

Faça um lançamento de **Escutar (Média)**. Caso alguém seja bem sucedido, perceberá que os mercenários do Mercador ainda os estão seguindo, pelo barulho que estes fazem. Caso só haja falhas, os mercenários (1 para cada) cairão de surpresa sobre os personagens, ganhando a primeira rodada de combate.

Os aventureiros perceberão estarem perdidos na cidade. Mesmo Meroter jamais esteve naquela vizinhança. Para cada 3 rodadas de

luta na rua, há **10%** de chance de aparecer uma tropa de **1D10 + 2 guardas** da cidade.

Quando terminada a luta ou após alguns minutos de caminhada na cidade:

Uma vez que escapam da mansão, serão perseguidos pelos guardas que não tiverem derrotado. Meroter não conhece essa parte da cidade.

Enquanto estiverem combatendo na rua (se não tiverem derrotado todos os guardas), haverá uma chance da guarda local aparecer. A cada três rodadas, role 1d20. Se o número sorteado for 4 ou menos, aparecerá um grupo de 10 guardas da cidade.

Se o combate acabar (ou nem tiver iniciando no meio da rua) leia:

Finalmente não surgem mais oponentes e vocês parecem ter um minuto de descanso, quando vocês ouvem alguém chamando seus nomes do meio das sombras.

Ao seguir o som pelas sombras, vocês notam que estão de volta ao Templo dos Cem Degraus.

Se o combate persistir, sugira aos jogadores que fujam, pois é perigoso demais. Se eles tentarem fugir, que é mais fácil a cavalo, ajude-os e diga que conseguiram fugir. O MJ pode pedir um teste de **Ações Furtivas (Médio)** se achar justo. Leia então o texto acima, acrescentando que conseguiram fugir, mas continuam perdidos.

4.9 - De Volta ao Templo dos Cem Degraus

Vocês seguem a voz que chama por seus nomes por um caminho envolto em névoas. Cada vez mais parece que o chamado está mais distante, até que percebem que encontraram a saída da cidade, que leva ao Templo.

Retornando ao Templo, os personagens vêem flutuando no ar a imagem do nobre de seus sonhos. Quando percebe quem é a imagem, Meroter cai prostrada no chão, entoando cânticos em voz baixa. A imagem toca com uma espiga de trigo suas algemas que se desprendem dos pulsos e as entrega, sem uma palavra, a você (*para quem está em dívida com o Cavaleiro Verde*). Instantes depois a imagem some.

Meroter levanta-se com lágrimas nos olhos e o abraça. Nesse momento você sente que o amuleto dado pela senhora de Ismarrá Tum responde, mas não é possível notar o que aconteceu.

– Com a bênção de Quiris aqui presente, tenham cuidado, e cumpram sua missão.

No momento em que a menina abraça o personagem o amuleto sagrado de Quiris responde. Nesse momento um enviado de Quiris entra no amuleto. A descrição das capacidades do item mágico está no fim da aventura. Depois disso, o jogadores devem se separar de Meroter, que seguirá para uma cidade próxima. Ela poderá presentear algum dos jogadores com sua Flauta, mas apenas se a pessoa for uma devota de Quiris.

Meroter não tem posses e não conhece ninguém, nem o mundo fora de Minevéltadis. Os jogadores podem querer que ela os siga em sua viagem até Âmien, onde os elfos podem cuidar bem dela e depois retornar a Donatar com o grupo. O rei Darniar certamente não recusará ajudar. Erinte pode dar essa sugestão ao grupo.

Se não fizerem isso, a garota ficará sozinha no mundo e desamparada, e quem sabe que mal pode ocorrer a ela nas estradas?

Pontuação

Quem fizer amizade com os centauros: +2

Quem ajudar Ierrains: +1

Quem ficar inimigo dos centauros: 0

Quem lutou em todos os combates: +1

Quem lutou muito bem em todos os embates e sobreviveu: +3 a aventura: +2

Quem foi derrotado em um ou mais combates
mas sobreviveu a aventura: +1

Quem percebeu que o enigma são as algemas:
+2

Quem interpretou adequadamente seu
personagem: +2

Quem aceitar a proposta de Úgotor: 0

Quem for ajudar de prontidão Meroter: +2

5 - Virnisvader

5.1 - Indo para Âmien

No caminho para Âmien Erinte fala:

- O melhor local para sabermos qualquer coisa acerca da Árvore dos Elfos é na própria Âmien. Só que aqueles elfos dourados são fechados demais! Não faço idéia como poderemos entrar em seu reino.

E começa a guiar vocês para a fronteira de Âmien, em uma jornada que pode durar de 2 ou 5 dias (O primeiro se os personagens vierem do templo dos cem degraus e o segundo caso venham direto de Donatar).

Na metade da viagem uma forte tempestade obriga-os a baixarem acampamento mais cedo.

Por fim vocês chegam à fronteira de Âmien.

Faça um lançamento de **Sobrevivência** com o personagem que tiver o valor mais alto, não diga a dificuldade. Não importando o resultado, diga:

Você percebe que estão completamente perdidos. A própria Floresta parece estar fazendo-os andar em círculos.

Faça um outro rolamento, desta vez de **Escutar (Difícil)**.

Caso alguém seja bem-sucedido:

Você(s) *(para quem obteve sucesso)* escuta sons de passos à frente. Mas, antes que possam tomar qualquer reação, uma patrulha élfica surge dentre as árvores.

Caso ninguém obtenha sucesso:

Vocês continuam andando quando, repentinamente, uma patrulha de elfos dourados surge do alto das árvores e os aborda.

5.2 - Convencendo os Elfos

Os personagens devem convencer os elfos que eles os devem levar aos sábios de Âmien. Se o MJ quiser, pode forçar um rolamento de **Persuasão (Difícil)** grupal (o valor da **Persuasão** mais alta do grupo mais uma coluna de bônus para cada personagem que possuir esta habilidade) contra a mesma dificuldade. Os bônus semelhantes não são cumulativos; considere apenas o mais alto. (Por exemplo, dois elfos dourados não fornecem +4, mas apenas + 2).

Bônus e penalidades:

Presença de elfos florestais: +1 coluna;

Presença de elfos dourados: +2 colunas;

Todos no grupo são elfos dourados: +4 colunas;

Presença de nativos de Âmien: +4 colunas;

Todos no grupo são nativos de Âmien: +7 colunas;

Presença de um sacerdote: +1 coluna;

Presença de um sacerdote de Palier: +2 colunas;

Presença de rastreador: +2 colunas;

Presença de anões: -2 colunas;

Presença de devotos de Quiris: +1 coluna.

Caso os elfos não sejam convencidos:

Em meio à desconfiança dos elfos, vocês são escoltados para a fronteira de Âmien. Já estará anoitecendo.

Sugira aos jogadores que eles deverão acampar por lá.

De manhã, logo após a alvorada, um mensageiro elfo surge da floresta.

- Tendes sorte. Um dos patrulheiros viu os anéis da Espada de Prata em vossas mãos e comentou o fato com os Mais Antigos. Sendo assim, em honra ao velho Conde, serão admitidos em Âmien.

Caso os elfos sejam convencidos:

Convencidos de suas boas intenções (ou desconfiados o bastante para prendê-los discretamente), os elfos dourados começam a guiá-los por uma trilha, sem aparentemente preocuparem-se com o caminho ou com vendas para seus olhos.

Faça um rolamento de **Observar (Médio). Observação (Média)**. Quem for bem sucedido, notará que a trilha vai sendo criada pela própria floresta à medida que o grupo caminha.

5.3 - Em Fervoltestá

Chegando a Fervoltestá, a Cidade das Árvores Douradas, vocês são conduzidos para o sopé de um imenso cipreste e são instruídos para esperarem lá. Momentos depois, um grupo de elfos dourados chega.

Caso hajam elfos dourados ou florestais no grupo, estes serão cumprimentados primeiro. Anões serão ignorados.

- Que desejam, Cavaleiros de Lór Gótoris? Por favor, sejam breves. Não gostamos de estranhos em nossas matas.

Os aventureiros devem contar sua história. Erinte se encarregará de contar o que os personagens não lembrarem e o MJ julgar importante. No final, os elfos confabularão entre si. Enfim, um deles fala:

- O velho Conde fez um pedido a Maira e esta o atendeu. Pelo que nos dizeis, estais envolvidos em um jogo de deuses. De um lado, a deusa da terra coloca seu Cavaleiro Verde para desafiá-los. De outro, Quiris protege-os a partir...

Neste instante outro dos elfos põe a mão no ombro do primeiro e dirige-se para ele em élfico:

Leia o próximo quadro apenas para os personagens que falarem este idioma.

- Irmão, não debes informá-los ainda do avatar que os protege. Deverão descobrir apenas no momento apropriado.

O primeiro, continua a falar em Malês:

- Como dizia, por outro lado, Quiris os protege. Condenamos os atos de Lór Gótoris. Mesmo para um mortal, ele já deveria ter adquirido sabedoria o bastante para saber que mais tolo do que aquele que não acredita nos Deuses é aquele que se dirige a eles sem saber o que fala.

- No início deste Ciclo, Vilaualtis, a Mata Azul, era parte de nossas florestas. Por artes de uma antiga maldição ela fez-se Crimcheker, o Horror Verde. Infelizmente, a maldição conseguiu o que buscava: o Pai da Floresta estava em Vilaualtis, o que a faz perdida para nós.

- Porém, as criaturas da noite que cometeram esta vilania não obtiveram completo sucesso. Virnisvader pode ter sido afastada de nós, mas, a árvore sentiu que suas folhas maravilhosas seriam utilizadas para fins maléficos e as recolheu para sempre. Virnisvader está morta!

- Mas a lenda também reza que há ainda uma mínima fagulha de vida em sua carne. E se alguém de espírito nobre tocá-la, esta fagulha se manifestará na forma de um fruto do mais puro ouro.

- Se pudéres trazer para cá este fruto, nós o plantaríamos, e Virnisvader renasceria, novamente em seu lar.

- Aceitam a missão de trazer-nos o fruto?

Caso os jogadores não aceitem resgatar o fruto do Pai da Floresta, os elfos deverão lembrá-los de que esta é a única forma de obterem uma folha de Virnisvader.

Aceita a missão, um grupo de rastreadores de Âmien irá guiá-los para a fronteira de Crimcheker, quase no centro da terra dos elfos dourados.

Os elfos reabastecem a carroça de mantimentos do grupo antes do início da jornada, ou fornecem uma, caso a antiga tenha se estraviado por alguma razão.

Os elfos aceitam cuidar de Meroter, caso ela esteja acompanhando o grupo.

Lá chegando eles dizem:

- Temos permissão de chegar apenas até aqui. Deste ponto em diante estão sozinhos, por vossa conta.

O jovem meio-elfo Erinte, não irá com os aventureiros a menos que seja solicitado. Essa não é a vontade dele.

5.4 - Crimcheker o "Horror Verde"

Vocês vêem-se em uma trilha de pedras já gastas pelo tempo. Conforme avançam por ela, percebem que esta mata, ao contrário do restante de Âmien, é escura, silenciosa e úmida. A noite cai rapidamente e a floresta passa a ser cheia de sons: rangidos baixos, pios assustadores e uivos de lobos.

Caso não haja nenhum rastreador no grupo ou alguém que saiba **Sobrevivência** diga que o grupo tem grande dificuldade de se localizar na floresta, mas proceda da mesma forma. Mesmo com o rastreador, diga que está muito difícil se localizar na mata.

Durante a noite os personagens são atacados por 7 **aranhas gigantes**. Caso os personagens tenham acampado e estejam fazendo turnos de vigília, peça para o vigia realizar um teste de **Escutar ou Observar (Média)**. Caso tenha sucesso, perceberá ruídos suspeitos e poderá avisar os companheiros. Assim as aranhas invadem o acampamento, porém sem direito a surpresa. O ataque ocorrerá no segundo turno. Para cada turno seguinte, faça um rolamento de **Escutar** para o vigia. Se este obter um resultado **Médio** diga que ele ouviu um ruído suspeito ou coisa semelhante. Mas, nesta noite, mais nada surgirá. Caso não haja vigia, faça um rolamento de **Escutar (Muito Difícil)** no jogador que tiver o maior total desta habilidade. Se tiver sucesso, ele acordará com as aranhas invadindo o acampamento. Caso contrário as aranhas farão um ataque nos jogadores sem o efeito do veneno, e diretamente na EF, acordando-os no próximo turno de combate. Elas terão a iniciativa. Lembre-se que ninguém dorme de armadura mais pesada que a de couro leve. Depois disso, mais nada surgirá nesta noite.

5.5 - A Laje Negra

Já na metade do segundo dia, vocês estão andando quando escutam rosnados. Nisto um grupo de 7 **Ferais** pula sobre a carroça de mantimentos.

Os lobos buscarão roubar a comida mais do que atacar os aventureiros. Faça um teste de **Moral** para cada Feral que tiver sua EF reduzida na metade e outro para o grupo de Ferais quando seu número for reduzido à metade, e mais um a cada Feral que morrer.

Já quase noite, vocês chegam a uma clareira, no centro da qual encontra-se uma laje de uma estranha pedra negra com um tamanho aproximado de três por cinco metros. Em sua superfície encontram-se gravados alguns caracteres já quase apagados. Neste instante, o Sol se põe, e os caracteres começam a chamejar. Desta forma pode-se ler com clareza em **élfico**:

"Eis aqui o portal.

Eis aqui o câncer de Âmien.

Eis aqui a última barreira contra a noite.

Eis o fim e o princípio de uma maldição.

Eis aqui o portal."

Se alguém examinar a laje, notará que há um brilho vindo debaixo dela.

A laje é inquebrável. Para ser movida requer uma soma de **Forças** igual ou superior a **5**. Para o emprego de magia a força empregada deve ser suficiente para erguer 350kg.

Caso a laje seja movida:

Da abertura sairão 10 **demônios Tipotipo I**, que atacarão imediatamente os aventureiros. Caso a luta demore mais do que cinco rodadas, a cada rodada haverá 10% de chance (1 ou 2 em 1D20) de surgir outros demônios. Role 1D20 para determinar o tipo:

1 a 8: 4 demônios Tipo I;

9 a 16: 2 demônios Tipo II (Guardião);

17 a 20: 1 demônio Tipo III;

A única forma de interromper a saída dos demônios é recolocando a laje no local de origem.

Caso não movam a laje não seja movida pule para o próximo item automaticamente.:

Passe para o próximo item sem a necessidade do teste de Observar.

5.6 - A Mansão

À partir da décima rodada de combate peça um teste de **Observar (Fácil)** para todos os personagens. Leia o quadro a seguir para quem obtiver sucesso. Se a luta contra os demônios já tiver se encerrado (ou nem começado) considere o teste bem sucedido sem a necessidade de fazê-lo.

Quando percebem os seus arredores, vocês vêem um homem curvado, vestido de toscas peles de animais. Ele porta uma tocha e está fazendo sinal para que vocês o acompanhem.

Caso os personagens não acompanhem o homem, este ficará impaciente, mas continuará chamando até que o grupo o siga. Mesmo que os aventureiros vão em outra direção, ele irá atrás deles, insistindo.

Quando vão em sua direção, ele vira-se e começa a caminhar por uma estreita picada. Sua agilidade é impressionante, caminhando como se conhecesse aquelas matas como a palma de suas mãos. De tempos em tempos o estranho vira-se para se certificar de que vocês o estão seguindo.

Caso o grupo distancie-se dele, ele pára e espera impaciente pela aproximação dos personagens.

Convença os jogadores a seguir o homem, afinal, ele pode ajudá-los na busca.

Enfim chegam em uma clareira, dominada por duas formas: uma grande mansão e uma árvore. Nisto, a noite já está plena.

O homem vai em direção à entrada da casa que está conservada, mas já demonstra ser muito antiga. Ele bate à porta e esta se abre. Em seu retângulo de luz, vê-se a silhueta de um homem alto e esguio, com aparência jovial. Seus olhos são como os de um bondoso professor. A árvore ao lado da casa é exuberante.

Ao se aproximarem, notarão que ele é, na realidade, um elfo dourado alto (1,80 m), de sorriso cordial e bem vestido, se bem que suas roupas estejam fora de moda há séculos.

- Por favor, meus amigos, venham até minha casa. Já está escuro e esta floresta é cheia de perigos, muitos de dia, mais ainda à noite.

O homem vestido de peles está encolhido junto ao outro. Vocês agora reparam que é um meio-elfo de aparência imbecilizada.

Espera as reações dos jogadores, e se concordarem em entrar, continue a seguir.

5.7 - Encontro Com o Vampiro

- É bom ter companhia por aqui. Desde que meus irmãos deixaram-me aqui para tomar conta da laje que tampa uma das passagens para o Inferno, não tenho tido muita companhia. E meu companheiro aqui, Raurmam, não é muito bom para conversas. Vamos, entrem... Pode não ser um palácio, mas é onde resido há décadas. Oh, sim, esqueci de apresentar-me. Sou Ágatar Varter.

Quem souber **Élfico** saberá que "Rauman" significa "Homem Rude" e "Torvadoter" quer dizer "Guardião da Laje"

Se a Laje Negra não tiver sido recoberta, os demônios terão uma passagem do inferno até o plano terrestre, e poderão reinfestar Âmien. Se isso realmente acontecer, e tocarem no assunto com Torvadoter, ele parecerá muito preocupado, dirá para que fiquem em sua casa enquanto ele vai lá imediatamente "resolver" o problema.

Na verdade, Varter é o vampiro Nejerlevem ("Alma Negra") e Raumarn é o lobisomem Verdenvolp ("Lobo Maldito"). Se ele alcançar a Laje Negra aberta, ele fará um feitiço de ilusão para parecer que está fechada (apenas aos personagens). Esse será então o melhor momento na "vida" de Nejerlevem.

Nota: este lobisomem não é um dos Tessaldarianos descritos no Livro de Criaturas de Tagmar. Ele foi, na realidade, criado pela magia de Nejerlevem. Veja sua definição no anexo de fichas de personagens.

Caso perguntem como ele conseguiu vencer dos demônios, Torvadoter inventará ter um item mágico que afasta os demônios e assim conseguiu fechar a laje. O MJ deve inventar algo nesse assunto se preciso.

O vampiro resistirá a quaisquer tentativas de sondagem mágica. Verdenvolp também o fará. Todos os personagens deverão resistir contra um encanto de **Empatia 10**. Quem falhar estará compelido a confiar plenamente no vampiro e entrará na casa. Caso Meroter esteja com os jogadores, não será afetada pela magia e desconfiará do anfitrião. Os personagens que obtiverem sucesso no teste podem testar **Observação (Fácil)** para perceber que os companheiros afetados estão se comportando de maneira estranha. Entretanto nada pode fazê-los mudar de idéia.

Dentro da mansão está posta uma mesa com uma refeição frugal, constituída basicamente de carnes. Varter convida-os a sentar e vai para a cabeceira da mesa, porém não come, sob a desculpa de que já havia jantado e ainda é muito cedo para sua ceia.

Os personagens notam que a comida e a bebida, apesar de bem servidas, praticamente não têm gosto ou cheiro. Na verdade, todo o jantar é uma ilusão (aliada a magia Pseudomatéria). Aqueles que não estão sofrendo o efeito da magia **Empatia** acima e estejam desconfiados de Ágatar podem testar **Observar (Muito Difícil)** para notarem que a comida não é normal. Entretanto não revele que se trata de uma ilusão: os personagens estão no território do vampiro e não são capazes de escapar completamente de seus encantos.

Após o jantar, os aventureiros serão convidados a se dirigir a uma sala contígua (área 2) e a sentarem-se em grandes poltronas. Nejerlevem iniciará uma conversa amena acerca das aventuras dos personagens, sondando-os para descobrir o que vieram fazer em seus domínios. Lembre àqueles que estiverem sobre efeito de **Empatia** que não há nenhum motivo para esconder qualquer informação.

O vampiro interessa-se pela história e, principalmente, pela missão do grupo. Ele percebe que, caso possa apoderar-se do fruto de Virnisvader, será possível gerar uma nova Árvore, desta vez influenciada pelas forças demoníacas, mas com todo o poder do Pai da Floresta.

- Meus amigos, a lenda de Virnisvader é verdadeira e ela realmente encontra-se nestas matas. Entretanto minha missão obriga-me a vigiar constantemente a laje negra. Porém, caso vocês queiram buscá-la, podem utilizar-se de minha casa enquanto a estiverem procurando.

- Meu criado está preparando seus aposentos agora. Gostaria de oferecer-lhes coisa melhor, porém... amanhã podem iniciar sua busca. No momento devem estar estafados de sua viagem e do combate com aquelas criaturas infernais(se tiver ocorrido algum). Descansem, então. Devo, agora, voltar para meus afazeres. Perdoem-me se não for um bom anfitrião e não puder estar com vocês todo o tempo. Boa noite.

Seu anfitrião retira-se por uma das portas da sala enquanto Raurman conduz os personagens aos quartos.

O resto da noite se passa sem incidentes, excetuando-se um eventual uivo ou rosnado de lobo ou guincho de morcego.

Na manhã seguinte, vocês acordam com fome mas não encontram nada para comer e também não acham os donos da casa.

Espere as ações dos jogadores. Caso resolvam explorar a casa, narre adequadamente. O mapa da casa se encontra no apêndice na área de mapas. Se resolverem sair, continue a seguir.

Os personagens podem explorar a casa logo pela manhã. Contudo, lembre-se que está sob efeito de ilusão, e nada de anormal poderá ser percebido.

5.8 - Em Busca de Virnisvader

Durante a exploração pela mata, os aventureiros deparam-se com alguns lobos, que aproximam-se deles e depois fogem. Nenhum incidente de monta ocorre. Quando o grupo retornar à mansão já deverá estar anoitecendo. Se resolverem retornar antes faça-os se perder e não encontrar o caminho da mansão até a noite. Mesmo um rastreador não é capaz de achar o caminho.

Ao retornarem os personagens estarão livres do feitiço de ilusão, e verão que a casa na verdade está caindo aos pedaços e que a árvore à sua frente na verdade está morta. Estarão também livres do feitiço empático do vampiro.

Quando um dos aventureiros tocar a árvore, se o mestre considerá-lo digno, sentirá uma grande paz e uma sensação de alívio que parecem brotar da própria árvore. Considera-

se digno perante o deus o personagem que seja humilde e bondoso.

Se nenhum dos personagens disser que vai tocar na árvores, diga ao que estiver em dívida com o Cavaleiro Verde:

Você sente como se alguém quisesse lhe dizer alguma coisa. Todos os seus sentidos o atraem até a árvore morta, como se estivessem alertando algum fato iminente.

Neste momento, de um dos galhos da árvore brota uma flor dourada que em poucos instantes transforma-se em um fruto arredondado de uma brilhante cor de ouro. Instantes depois, a madeira da árvore começa a estalar e esfumaçar. Em poucos segundos a árvore está em chamas.

Então, vinda de lugar nenhum uma névoa surge junto aos aventureiros. Esta, pouco a pouco, toma forma humana. É Ágatar em sua verdadeira forma. Ele ri; uma risada fria, maligna.

- Muito bem, mortais! Cumpriram sua missão, imbecilmente como os diurnos costumam fazer. Agora ajoelhem-se frente ao seu mestre e entreguem-me este fruto!

- Eu, Nejerlevem, e meu companheiro, Verdenvolp, há muito queríamos saber o que fazer deste pau velho em honra a nossos mestres. Vocês, tolos, deram-me a resposta ontem. Com este fruto poderei gerar uma variante maligna do Pai da Floresta. Quem saberá que poderes terei?

- Vamos logo, mortais, dêem-me isto!

Neste momento, um lobo imenso acerca-se do vampiro. É Verdenvolp que toma a forma humana na frente de vocês.

5.9 - A Verdade Revelada.

Para convencê-los a seguirem suas ordens, os monstros convocam uma matilha de lobos, que fica rondando a casa.

Surgem 6 Ferais10 lobos.

Os Ferais atacam ao comando do vampiro. Verdenvolp saltará sobre o primeiro personagem que derrotar seu Feral, primeiro em forma humana, depois de três rodadas assumindo a forma de lobo (ou quando perder toda sua EH, o que vier primeiro).

Nejerlevem ficará longe, observando o combate.

Só siga para o item 5.10, caso os jogadores se encontrem em verdadeira desvantagem. Caso os jogadores consigam fazer Verdenvolp perder

mais da metade de sua EH, ele recuará junto para seu mestre, que investirá contra os jogadores. Se, Verdenvolp morrer e Nejerlevem perder toda sua EH, este recuará e fugirá, jurando vingança. Então sigavá para o itemseção 5.1211, mas desconsidere o poder do amuleto, a penalidade que o vampiro sofre.

5.10 - Os personagens em desvantagem

Quando tudo parece perdido, o amuleto que Ismarrá entregou ao personagem brilha, cegando todos no combate durante uma rodada. No momento seguinte vocês vêem que os lobos estão fugindo, e Verdenvolp, transformando-se em sua forma humana, recua até seu mestre, ainda afetado pelo clarão.

5.11 - Os personagens triunfam

Verdenvolp recua para junto do vampiro, assumindo a forma humana.

- Muito bem, mortais; diz Nejerlevem. Vocês forçaram-me a sujar minhas mãos (*que neste momento tornam-se garras*). Veremos agora quão bons vocês são.

E salta sobre o aventureiro que tiver o fruto de Virnisvader. O vampiro atacará ajudado por Verdenvolp.

Nejerlevem não lutará com seu poder máximo. O amuleto dado aos personagens por Ismarrá estará emitindo um brilho intenso, e o vampiro parece enfraquecido por ele. Assuma que Nejerlevem esteja com apenas metade de sua EH, e lutando com muito esforço. Além disso, todas as suas jogadas de ataque recebem -2 colunas de penalidade.

Quando o vampiro ou o personagem que estiver lutando com ele perder toda sua EH, diga a frase seguinte ao personagem possuidor do amuleto dado por EsmeraIsmarrá.

Você sente que é momento de utilizar o amuleto. Ele parece falar com você em sua mente, e está pedindo para que concentre-se em seu poder.

No momento em que você se concentra um brilho ainda mais intenso (se tiver sido usado anteriormente) emana do artefato, e uma aura de bondade toma conta de todos ao redor. Nesse momento Nejerlevem grita de dor como se estivesse sendo açoitado, e diz:

- Malditos todos os mortais e deuses! Ainda vamos vencê-los! E vocês, mortais desgraçados, eu os amaldição! Ainda voltarei para vingar-me de vocês!

E some na noite....

Verdenvolp (se estiver vivo), vendo o destino de seu mestre, foge desesperado mata adentro.

O poder invocado pelo amuleto foi **Esconjurção 5**. O personagem também terá aprendido a utilizá-lo.

5.12 - A Mansão de Nejerlevem

A mansão do vampiro revela-se um local sombrio e infestado de insetos. Uma busca, porém, irá revelar-se vantajosa. Três itens mágicos podem ser encontrados: um cetro (Ezensdave), um par de luvas de couro (Dâmaram) e uma esfera de cristal (Zerenguil), todas na câmara do tesouro (Área 21). Veja no mapa a localização dos itens.

5.13 - Saindo de Crimcheker

Para encontrar a saída por onde os aventureiros vieram para a manco da Clareira da Laje Negra, é necessário um rolamento de **Seguir Trilhas (Médio)** ou **Observar (Difícil)**. Para cada fracasso diga que os aventureiros andam 2 horas perdidos na floresta.

Uma vez na Clareira da Laje Negra, o grupo precisará de um rolamento de **Seguir Trilhas (Fácil)** ou **Observar média Observação (Média)** para encontrar a estrada que os levou até ali. Para cada fracasso diga que os aventureiros andam 2 horas perdidos na floresta.

Durante o tempo que o grupo levar para encontrar o caminho de volta (uma vez a cada duas horas), o MJ deverá fazer rolamentos escondidos do D10. Caso o resultado seja:

- 1: surgirão 1D10 + 2 Ferais;
- 2: surgirão 1D10 + 3 aranhas gigantes.

O MJ pode desconsiderar o rolamento se o grupo estiver muito fraco.

Se estiver vivo, Verdenvolp surge durante a noite com Ferais para atacar o grupo. Há com ele 3 Ferais. Caso tenha toda sua energia heróica perdida o monstro fugirá, deixando os personagens em paz (aparentemente).

5.14 - Retorno à Cidade das Árvores Douradas

Na beira de Crimcheker os rastreadores élficos os estarão esperando, não sem um certo espanto pelo retorno de vocês.

Os elfos conduzem-os, então, para Fervoltestá.

De volta aos pés do cipreste, vocês encontram os mesmos elfos dourados que os atenderam antes.

- Então, aventureiros? Estão com o fruto da árvore sagrada?

Quando colocarem os olhos no fruto de ouro, os elfos chorarão emocionados e gritarão em **élfico**:

- Virnisvader está novamente entre nós! Virnisvader está novamente entre nós!

Um grupo de acólitos traz uma bandeja de prata, recoberta por uma cúpula de cristal, aonde depositarão o fruto dourado. Os sábios élficos dirigem-se para vocês:

- Estamos em dívida convosco! Graças a vós o Pai da Floresta poderá estar entre os seus. Merecem saber a verdadeira origem desta.

É contada a eles, então, a lenda de Ferrenbus Virnisvader, o Pai da Floresta.

5.15 - O Nascimento de Âmien

Durante o início de Tagmar, os elfos viviam deslocando-se sem rumo pelo Mundo. Naqueles tempos os elfos dourados e os florestais eram uma só raça. Um dia, porém, no início deste Ciclo, durante uma guerra de Deuses que nem mesmo as lendas registram, Palier entregou a um grupo de sábios élficos parte de seu poder e conhecimento. Isto deu a estes elfos poderes mágicos acima dos de seus irmãos.

Entretanto, Blator fomentou o ciúme e a inveja entre os demais elfos, imaginando que se os receptores do poder de Palier fossem mortos por seus irmãos, este poder estaria perdido. Para facilitar a morte dos sábios, semeou a discórdia e marcou-os com a pele dourada.

Mas o poder de Palier salvou-os e eles conseguiram fugir, apesar de muitos deixarem-se morrer de desgosto. E fugiram durante três gerações de seus irmãos elfos, humanos e anões, pois cada nova geração recebia a bênção de Palier e a maldição de Blator. Apenas os pequeninos puderam permanecer livres da influência do Deus da Guerra.

Um dia, cansado de fugir, Ferrenbus, um dos mais habilidosos jardineiros dentre os elfos dourados, invocou todo o poder de Palier dentro de si. E o capim a sua volta iniciou a crescer, tornando-se árvores. Durante cinco dias e cinco noites ele permaneceu sentado, transformando a vegetação ao seu redor em um forte arvoredo. Ao fim deste período, um bosque já estava formado. Os primeiros elfos dourados que penetraram neste bosque disseram depois que as árvores pareciam vivas, indicando-lhes o caminho para o centro da mata.

Chegando ao ponto em que deveria estar Ferrenbus, os exploradores encontraram uma árvore cuja madeira e as folhas tinham tonalidades douradas. Um deles tocou a estranha árvore e "soube" que era Ferrenbus, transformado por seu próprio poder. O bosque cresceu até tornar-se uma floresta, que manteve em si o poder de Palier associado à alma de Ferrenbus.

Desde então, Ferrenbus foi chamado Virnisvader, o Pai da Floresta. E suas folhas têm o poder de curar quaisquer ferimentos e faz plantas crescerem em qualquer local.

Porém só apenas alguém com o coração digno pode retirar as folhas de Virnisvader. Caso um indigno colha suas folhas e tente fazer a Poção da Vida, esta revelar-se-á um poderoso veneno, a Poção da Morte.

Mas um dia, os Bankdis ludibriaram a Floresta com suas artes negras e abriram uma passagem para o Inferno no coração de Âmien. Os guerreiros élficos lutaram bravamente contra as criaturas, enquanto seus magos criavam uma laje mística, cuja substância foi retirada da própria noite para selar a passagem. Entretanto, as emanações malignas do local cravaram o câncer de Crimchecker na Floresta Dourada.

5.16 - A Nova Árvore

Depois de contada a lenda, os elfos os convidam a estarem presentes à cerimônia do replantio da Árvore, que ocorrerá ao pôr-do-sol.

Vocês tem banho e alimentos a disposição, recebendo vestes apropriadas para a ocasião.

A cerimônia é belíssima, com os sacerdotes de Palier plantando o fruto de Virnisvader no centro de uma clareira, enquanto as sacerdotisas entoam cânticos de louvor. A luz amarelada do fim de tarde faz com que a cena pareça quase irreal. Quando o buraco é tampado e regado com água abençoada, um grupo de magos vai até o local, mói algumas folhas e lança o pó ao chão.

Neste instante um broto ergue-se do solo e, em poucos minutos, onde fora plantado o fruto, ergue-se uma belíssima árvore. Um sábio dirige-se aos elfos em sua língua natal.

Se nenhum dos personagens conhecer este idioma, um elfo próximo traduzirá.

- Irmãos! Eis aqui a descendência de Ferrenbus! Os heróis de fora de Âmien que agora estão entre nós trouxeram-nos o fruto dourado de Virnisvader.

Neste momento, algumas folhas caem da Árvore (em número igual ao de personagens) e todos "sabem" que aquele é um presente de agradecimento que Ferrenbus está legando aos aventureiros. Três sacerdotisas apanham as folhas e as entregam para o personagem que desafiou o Cavaleiro Verde.

- Eis a penúltima parte de vosso desafio; diz o sábio em Malês. E aqui está nosso agradecimento: Paliestoz, o Bastão de Palier. Este, quando cravado no solo, afasta mortos-vivos e criaturas demoníacas. Mas sua pureza é sagrada. Cuidem bem dele.

O Bastão é também entregue por sacerdotisas a vocês. (Caso tenha um sacerdote ou mago elfo-dourado no grupo, o bastão é entregue diretamente a ele.. *(diretamente a elfos dourados ou sacerdotes se o grupo tiver)*)

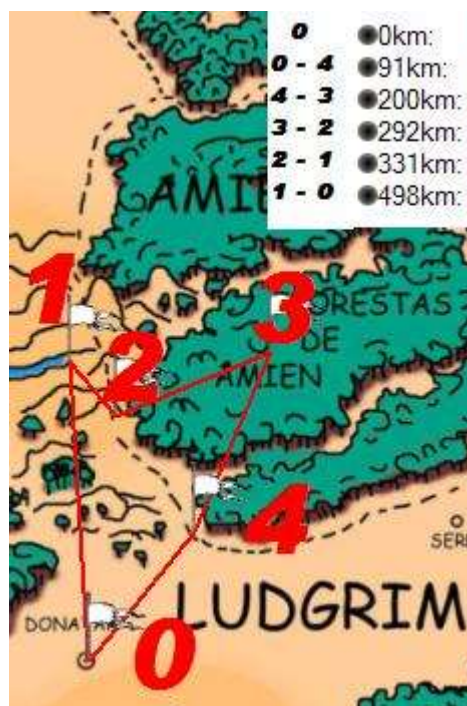
- Durmam agora, amigos da floresta. Amanhã deverão partir cedo, pois seu tempo finda e Maira pode não ser generosa.

E para os elfos dourados, em **élfico**:

- Eis aqui, irmãos, Virnissoter, o Irmão da Floresta! Que ele nos abençoe a todos e proteja esta Floresta como seu pai o fez por eras!

E a cerimônia se encerra.

Os aventureiros são acomodados em aposentos luxuosos e no dia seguinte recebem provisões para uma viagem ao Condado de Lór Gótoris ou a nascente do Rio Aurim. Com o grupo, vai também uma escolta de 10 **elfos dourados guerreiros** que os acompanham até a saída de Ámiem.



Pontuação

Quem interagir bem com os elfos: +1.

Se o grupo sobreviver a ataques de aranhas e Ferais: +1.

Para o personagem que perceber sozinho o sinal de Quiris: +2.

Se derrotaram o lobisomem: +1.

Se vencerem o vampiro sem a necessidade de ajuda do avatar: +2

Se precisarem da ajuda para vencerem o vampiro: +1.

Se interpretaram adequadamente seus personagens: +1.

Para os que lutaram heroicamente e com garra todas as lutas: +2

6 - O Término do Jogo

Os aventureiros ainda precisam da última parte do enigma. Entretanto não possuem nenhuma pista à respeito, e os dias estão passando. Eriente se despedirá do grupo nesse momento, dizendo que vai retornar a Donatar, mas também poderá acompanhá-los até o Condado de Lór Gótoris se assim lhe for solicitado. Fica a cargo do grupo seguir acompanhados de Meroter ou entregá-la aos cuidados de Darniar.

6.1 A Volta de Exalus

Vocês estão há dois dias cavalgando, quando surge no horizonte um grupo de cavaleiros. Quando estes se aproximam, percebem-se as cores vermelha e branca nos estandartes e peitorais.

Quando aquele que parece o líder se aproxima, trajando uma couraça parcial, vocês vêem em seu peito o emblema do golfinho: é Exalus! Ao seu lado está um outro cavaleiro armadurado.

- Muito bem, cães! É hora de minha vingança! Tenho seguido vocês por quase um mês, preparando-me para matá-los. Quando sumiram naquela floresta maldita dos elfos pensei que os tinha perdido, mas graças a Blator vocês voltaram a cair em minhas mãos.

"E imaginem só quem eu consegui como aliado! Um homem que os odeia tanto quanto eu. Ódio suficiente para persegui-los até depois da morte.

Neste momento, o cavaleiro ao lado de Exalus abre a viseira de seu elmo e vê-se a figura já em decomposição do Guardiã das Brumas, feito zumbi consciente.

- Está um belo dia para morrer. Ou melhor, está um belo dia para vocês morrerem! Homens, ataquem!

Junto com o Barão e o guardião está um pequeno grupo composto de 5 soldados. Como os inimigos partirão em carga para cima dos aventureiros, receberão o primeiro turno de combate, a menos que os jogadores realizem algum estrategema antes.

Caso Exalus perca toda a sua EH e tenha sua EF atingida, ele fugirá do combate, anunciando que os aventureiros voltarão a encontrá-lo. Se isto ocorrer os mercenários deverão fazer um rolamento de **Moral (Difícil)**.

O zumbi consciente lutará com o personagem que o matou até cair ou até que este morra, quando o zumbi também morrerá.

6.1 - O Fim da Aposta

A Jornada prossegue. Diga o parágrafo seguinte quando o tempo se esvaír.

Vocês chegam ao entardecer do 30º dia, fim do prazo concedido pelo Cavaleiro Verde.

Quando o sol está quase se pondo o Cavaleiro Verde aparece do nada, montado em seu cavalo. Desta vez, ele porta um elmo aberto, do qual brotam galhos de árvores, assim como de toda a sua armadura. Sua barba e cabelo estão ainda mais entremeados de folhagens e sua pele parece amarronzada como a própria terra.

O MJ deverá frisar este ponto, dando a entender que as folhagens brotam do próprio Cavaleiro Verde.

- Muito bem, mortal; (*apeando e dirigindo-se ao desafiante...*) Aonde estão as dádivas que lhe pedi em troca de sua vida? Acaso não conseguiste decifrar meus enigmas? Ora, eram tão fáceis!

Se um personagem tiver intelecto igual ou superior a 3 pode-se fazer um rolamento de **Intelecto Difícil** para ele. Caso seja obtido sucesso, este personagem perceberá que a última dádiva seria um fio da própria barba do Cavaleiro, que é um avatar da deusa da terra. Porém é preferível que os jogadores descubram isto sozinhos. O MJ deverá dar pistas na descrição do Cavaleiro Verde. Mas não se deve facilitar demais.

6.2 - O último enigma é decifrado

- Muito bem, diz ele, cortando um pedaço de sua barba com o machado.

- Mas ainda não estão todas aqui... Aonde estão o bem mais precioso da escrava, a palavra e as folhas da Árvore?

Se todos os enigmas tenham sido forados decifrados, continue a seguir. Caso algum não tenha sido, pule para o item 6.34.

O Cavaleiro recebe as folhas e os braceletes. Basta que um dos personagens diga a palavra da Senhora da Torre Esmeralda e esta surgirá escrita, em élfico, em um pedaço de casca de árvore.

O Cavaleiro olha para os objetos durante algum tempo e depois volta-se para vocês, com o rosto retorcido pela fúria:

- Ah! Pensais que podeis enganar-me? Sinto o cheiro de Quiris nestes grilhões e estas folhas não são da árvore original! Aprenderão a não enganar um enviado de Maira.

Vocês vêem o Cavaleiro Verde passar por uma estranha metamorfose. Sua armadura inicia a chamejar e seu machado brilha até tornar-se uma forma luminosa. Enquanto isto, seu rosto parece endurecer até que adquire a aparência de madeira mal esculpida e os galhos de sua armadura aumentam de número e tamanho.

- Eis vosso destino, mortais!

E parte alucinado para cima de vocês!

Mas, quando chega a poucos passos de distância surge uma luz entre vocês e ele. A luz vai tomando forma humanóide e ele pára, com uma expressão de espanto. Nisto, ouve-se um voz belíssima

- Grinatis Sonomaira!

É quando a luz toma forma definitiva que vocês percebem que é uma mulher muito parecida com Meroter. Seu nome é Meretel Quiriziim. Quirizim

- Grinatis Sonomaira, meu senhor sentiu a traição de Maira e enviou-me aqui para interceder por estes mortais.

- Os grilhões pertenciam a Meroter, uma escrava da casa de Úgótór Maeram. E para um escravo, o bem mais precioso é a liberdade. Pois bem, estes grilhões representam o mais precioso bem da mais humilde escrava de BrumfarMinevéltadis, não importando se o corpo da escrava era apenas um avatar para meu espírito.

- E se as folhas não foram tiradas da própria Virnisvader, vieram de Virnisoter, que carrega em si o espírito de Ferrenbust, sendo, portanto, a nova Árvore Élfica.

- Suas tarefas foram cumpridas, Grinatis. Deixai que os mortais vão em paz.

- Nunca! - grita o Cavaleiro Verde.

Pule para o Item 6.4

6.3 - Caso algum enigma não seja decifrado

O Cavaleiro coloca seu machado de guerra no ombro e fala para você *(para o personagem que estava em débito com ele)*.

- Muito bem. Dei-te uma chance que tu não conseguiste aproveitar. Agora é hora de demonstrar a mesma bravura que apresentaste em frente ao Conde. Dá-me teu pescoço para o corte. Vamos!

E dá uma gargalhada fria, enquanto um pedestal de rocha eleva-se do chão.

Peça para o personagem que estava em dívida com o Cavaleiro fazer um rolamento de resistência à magia contra uma Força de Ataque 15. Na verdade é a aplicação pelo Cavaleiro Verde da magia **Domínio Mental 10**.

Caso o jogador resista:

- Tu és forte, mortal, mas. Outrossim, não é mais forte que a lâmina de meu machado!

O Cavaleiro, então, começa a chamejar, enquanto seu machado principia a brilhar cada vez mais, até tornar-se uma forma luminosa. Enquanto isto, seu rosto parece endurecer até que adquire a aparência de madeira mal esculpida e os galhos de sua armadura aumentam de número e tamanho.

E parte para cima do jogador...

Se os jogadores não tenham recebido ou recebido o amuleto de Esmera e nem ajudado a ajudar Meroter, os jogadores terão que vencer o Cavaleiro com suas próprias forças, uma tarefa extremamente difícil. Se vencerem, a aventura termina aqui. Se perderem, esta termina também. Caso tenham ajudado Esmera e Meroter, o jogador lutará até sua EF chegar a 1, onde o Cavaleiro dará o golpe com o machado em cheio no seu pescoço. Então pule para o próximo quadro.

Caso o jogador falhe na resistência:

Você *(para o personagem que estava em débito com ele)* começa a mover-se, mesmo contra sua vontade. Vagarosamente aproxima-se do pilar e curva-se sobre este, em frente ao Cavaleiro Verde.

Caso os outros jogadores tentem intervir, perceberão que do chão brotam raízes que imobilizam eles. Não poderão se mover nas próximas 5 rodadas. Esta é a aplicação do Cavaleiro Verde nos jogadores da magia **Raízes Místicas 2**. em cada PJ, contudo, é como se todas fossem evocados simultaneamente.

Caso os jogadores não tenham recebido o amuleto de Esmera e ajudado Meroter, não passe para o quadro seguinte. Lamentavelmente, o jogador em dívida terá sua cabeça decepada. Depois disso, o Cavaleiro Verde irá embora, a menos que os jogadores tentem vingar a morte de seu amigo, onde este lutará com todas as suas forças, sem poupar vidas.

Este ergue seu machado e prepara-se para o golpe. O machado desce violentamente acertando em cheio seu pescoço.

Mas, surpreendentemente, sua cabeça não é cortada. Ao invés disto, o amuleto dado a você por EsmeraIsmarrá está brilhando.

O Cavaleiro, furioso:

- Que trapaça é esta, mortal? Meu golpe devia ter lançado tua cabeça às margens do Denégrio!

Mas quando o enviado principia sua investida contra os aventureiros, é barrado pelo som de uma voz. Nisto o controle do Cavaleiro sobre você se desfaz.

- Grinatis Sonomaira, prestai atenção!

A voz é de Meretel Quiriziim, a enviada de Quiris. Ela está flutuando entre o grupo e o Cavaleiro Verde.

- Minha missão de proteger estes mortais foi-me confiada pelo próprio Quiris. Apesar de já tê-la cumprido, meu senhor percebeu tuas intenções e mandou-me novamente para ampará-los. Pára, eu aviso, antes que tenha de intervir!

- Tola! Achas que teu poder é páreo para o meu. Vêm, então... Mostra-me o que achas saber fazer!

6.4 - – Combate com o Cavaleiro Verde

O Cavaleiro Verde investe furioso contra vocês. Mas antes que possa atacá-los, Meretel atira-se contra ele, e ambos parecem sumir em uma explosão de luz, silenciosa.

Quando a luz se dissipa, o Cavaleiro está curvado, ofegando como se tivesse participado de uma extenuante batalha.

- Aquela idiota ousou desafiar-me. Mas agora eu a liquidei. Matei-a como irei matar a vós!

E ataca. Neste momento o céu, antes limpo, torna-se nublado, cheio de nuvens de tempestade.

Na verdade, o que houve foi que Meretel e Grinatis travaram uma batalha no plano espiritual. Meretel foi derrotada, mas conseguiu enfraquecer suficientemente o Cavaleiro Verde para que este possa ser derrotado pelos jogadores. (Sua EH passa a ser 30 e a EF 80. Não diga isso aos jogadores)

O Cavaleiro Verde irá lutar até o fim, fazendo uso de seu machado e sua magia. Quando tiver sua EF reduzida a zero ou menos, ele gritará,

soltando o machado e erguendo as mãos. Caso as folhas da Árvore Élfica não tenha sido conseguidas, o Cavaleiro Verde morrerá como descrito logo abaixo, porém Maira não aparecerá para os jogadores. Pule então para o item 7.

6.3 O Fim do Cavaleiro Verde

- Senhora, não! Dai-me mais uma chance! Revigora minhas forças! Revigora minhas...

Diante de vocês, o Cavaleiro torna-se marrom, seu cabelo e barba, verdes. Sua armadura enrugua-se e perde o brilho. Seu corpo cresce e afina. Em pouco tempo Grinatis Sonomaira está transformado em uma árvore. E o céu, nublado pela magia dele, volta a ficar limpo.

Quando a transformação se encerra, uma mulher surge à sua frente. É alta, de pele cinzenta, em tons pétreos, e cabelos verdes. À sua volta, vários pequenos animais circulam. Quando fala, sua voz tem o som do vento passando pela mata.

- Mortais, vós triunfastes sobre mim em meu próprio jogo e por vossos próprios méritos, apesar da ajuda de Quiris. Para recompensar-vos, faço das dádivas que me trouxestes, dádivas minhas.

Maira aponta para os grilhões e para as folhas (se tiverem).

- Se as folhas já são por si divinas, estes grilhões serão mais do que ferro.

E os grilhões ganham o formato de braceletes com detalhes de prata.

- Estes braceletes representam a liberdade. Pois que assim o seja. Quem os estiver usando jamais poderá ser acorrentado, amarrado ou misticamente preso. Suas amarras soltarão por si.

- Adeus, mortais. Parabêniz-vos pelo que fizeram! Voltai, agora, para onde tudo iniciou-se.

E some como se jamais tivesse estado lá.

6.4 – Pontuação

Àquele que descobriu que a barba do Cavaleiro era o ultimo enigma(sem ajuda): +2

Se tenham resolvido todos os enigmas: +1

Àqueles que lutaram contra o Cavaleiro Verde e sobreviveram: +2

Se os jogadores venceram o Cavaleiro Verde, sem a ajuda de Meretel: +42

7 Fim da Aventura

Quando aproximam-se de suas montarias, vocês vêem que a carroça está abarrotada de mantimentos. Erint se oferece para guiá-los para o Condado de Lór Gótoris.

A viagem dura alguns dias e é ótima, como se Quiris e Maira os estivessem protegendo.

Chegando ao Condado, vocês são recebidos como heróis, com uma grande festa. No fim, o Conde faz um pequeno discurso:

- Meus amigos! A glória destas paredes foi restaurada por estes heróis. Finalmente, este velho Conde pode ir ter com os deuses. Já há muito sinto minha hora. Vivi o último mês apenas por esta noite! Adeus!

O Conde ergue sua taça, em um brinde aos aventureiros. Bebe o vinho até a última gota. E desaba sobre a mesa, morto.

Todos os cavaleiros erguem-se, mantendo profundo silêncio, em respeito por seu finado senhor. Obviamente a festa se encerra, enquanto os Cavaleiros recolhem o corpo de seu falecido senhor para o velório.

No dia seguinte, enquanto o corpo do Conde é cremado em uma cerimônia pública. Farogater, o Vizir, aproxima-se dos aventureiros.

- Meus amigos, sei que o Conde gostaria que ficassem, mas com sua morte sem deixar herdeiros, este condado viverá dias difíceis. Há os que dizem que o Conde foi envenenado ou enfeitado por vocês.

- Sei de sua coragem e capacidade. Já enfrentaram provas terríveis e sobreviveram. Mas uma corte é lugar de intrigas, em que a morte não vem por espada em duelo, mas por uma faca cravada à traição nas costas.

- Por isto, pelo seu bem, peço-lhes que se ausentem de Lór Gótoris. Se minha facção tomar o poder, saibam que respeitarei a vontade de meu senhor e farei deste castelo para sempre sua casa. Mas agora, este é um lugar perigoso para estrangeiros, mesmo os heróis.

- Sinto lhes pedir, mas, por favor... Vão.

E o grupo retira-se de Lór Gótoris para viver outras aventuras em outros locais.

7.1 Notas Finais

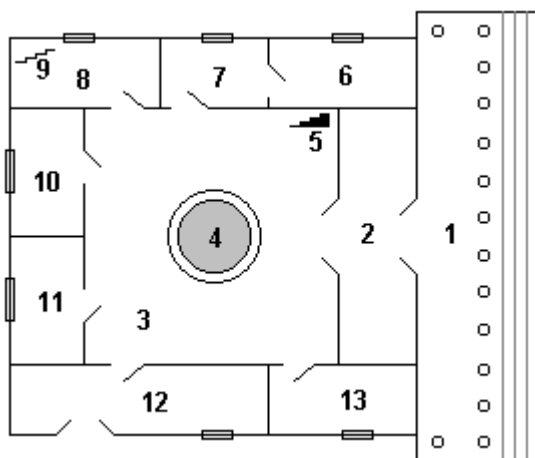
Esta aventura será melhor jogada se o estágio do grupo forestiver entre 8 e 10.

O vampiro, Nejerleven, e o Barão Exalus odeiam a estes aventureiros profundamente. Portanto, traga-os à cena em aventuras futuras. Serão ótimos inimigos para os personagens, gerando um sentimento de continuidade nas aventuras. Mas sempre dê um

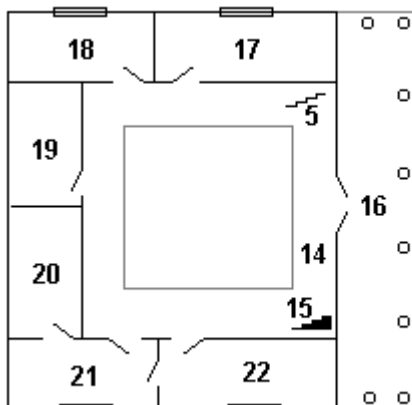
jeito de mantê-los vivos, fugindo quando quase derrotados. Permita que seja mortos em momentos interessantes, para dar a sensação de objetivo alcançado, ou como se os personagens estarem ficando mais fortes.

8 Mapas

8.1 Mansão de Úgótor Maaeram

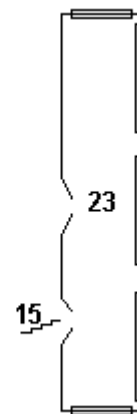


- 1 - Varanda
- 2 - Hall de entrada
- 3 - Pátio interno
- 4 - Fonte
- 5 - Escada para o segundo andar
- 6 - Quarto de Meroter
- 7 - Quarto das escravas
- 8 - Sala de armas
- 9 - Escada para o calabouço
- 10 - Guardas
- 11 - Guardas
- 12 - Cavalariças
- 13 - Cozinha

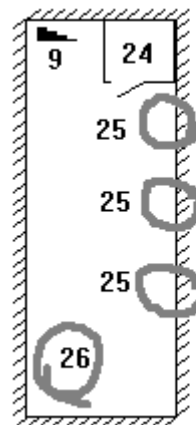


- 5 - Escada para o pátio interno
- 14 - Sacada interna

- 15 - Escada para o terceiro andar
- 16 - Varandão
- 17 - Quarto de hóspedes
- 18 - Quarto de hóspedes
- 19 - Quarto de hóspedes
- 20 - Sala do tesouro:
- Porta trancada (4 sucessos ou destrancar fechaduras difícil)
- 21 - Quarto de Úgótor
- 22 - Escritório do Mercador

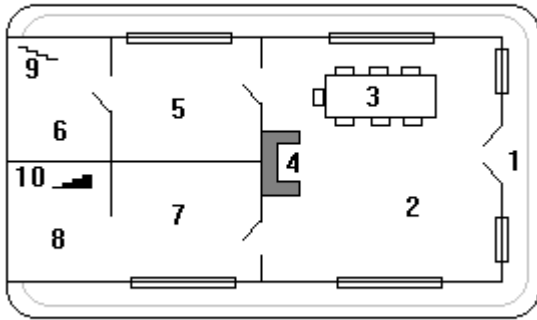


- 15 - Escada para o segundo andar
- 23 - Salão de festas



- 9 - Escada para o térreo
- 24 - Cela (vazia)
- 25 - Argolas nas paredes
- 26 - Instrumentos de tortura

8.2 Casa de Nejerleven

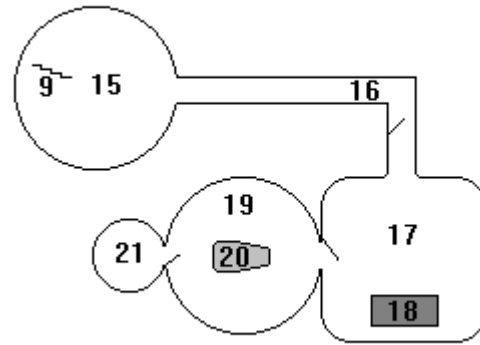


1. Varandão
2. Sala
3. Mesa de jantar
4. Lareira
5. Cozinha
6. Despensa:

Vários cadáveres de animais e humanóides

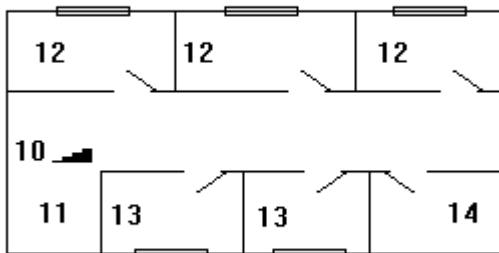
Porta trancada (**2 sucessos** ou **destrancar fechaduras fácil**)

7. Estúdio
8. Hall
9. Escada oculta por um alçapão (**percepção média**)
10. Escada para o segundo andar



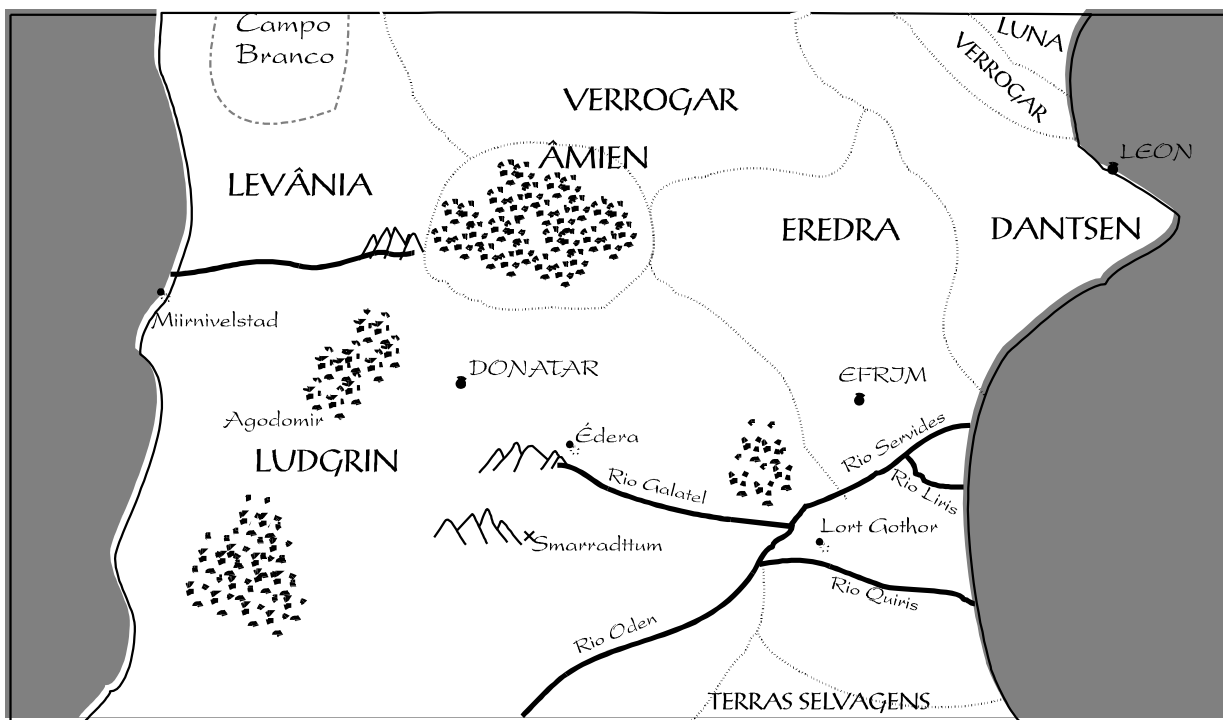
15. Caverna talhada na rocha
16. Corredor
17. Templo demoníaco
18. Ídolo de demônio
19. Câmara do vampiro
20. Esquife do vampiro
21. Câmara do tesouro:

Porta trancada (**4 sucessos** ou **destrancar fechaduras difícil**)



11. Hall
12. Quartos para 3 pessoas
13. Quartos para 2 pessoas
14. Quarto de banho

8.3 Mapa da Região



9 Criaturas

9.1 Lordes Guerreiros

Os Lordes Guerreiros têm as estatísticas idênticas ao Enviado Tipo III, com as seguintes modificações:

Não podem ser conjurados. Os Lordes Guerreiros são, na verdade, mortais que recebem poderes especiais por um motivo que apenas seu deus conhece, com o intuito de realizar uma missão específica, e depois podem ou não serem destruídos e enviados ao plano do deus que o criou, como recompensa.

Possuem um corpo físico idêntico à criatura que era originalmente mais com algumas modificações características do deus que o criou, como uma pele mais resistente para um Lorde Guerreiro de Blator, uma pele escamosa para um Lorde Guerreiro de Ganis ou um aroma afrodisíaco para um Lorde Guerreiro de Lena. Nenhuma dessas qualidades lhe atribui benefícios em combate. Eles sempre estarão usando pesadas armaduras.

Possuem as seguintes magias extras: : Domínio Mental 10 e outra de acordo com o Deus.deus. O Cavaleiro Verde, terá a magia Raízes Místicas Nv2.

A arma utilizada também é física e não um bastão de luz.

Durante as batalhas entre Deuses e Demônios no Segundo Ciclo, as hordas demoníacas eram lideradas pelos Senhores do Caos, poderosos guerreiros demoníacos que infringiram enormes baixas entre os contingentes mortais a serviço dos Deuses.

Nesse ambiente que fanáticos guerreiros oravam por seus deuses pedindo por ajuda. Em alguns raros momentos eles eram agraciados com o poder e se tornavam Lordes Guerreiros.

Todos os lordes guerreiros são extremamente orgulhosos de sua condição, além de serem verdadeiros fanáticos da divindade que protegem.

Eventualmente, quando a recompensa esperada por um Lorde Guerreiro não é recebida, eles acabam por enlouquecer. Um Lorde Guerreiro enlouquecido realizará atos em nome de seu deus, embora siga seu próprio código para realizá-los (o que na maioria das vezes diverge das opiniões da própria divindade). Ele sempre pode ser destruído a qualquer momento pelo deus que o criou.

9.2 As Protetoras

Uma variação dos **Enviados Tipo II**, as Protetoras foram colocadas no Mundo pelos Deuses ao final das Grandes Guerras. O espírito de uma Protetora é passado de mãe para filha, quando essa morre, permanecendo neste corpo até que seja o momento de passar para outro ou até ser convocado por seu Deus para uma missão de proteção a mortais que tenham caído nas boas graças dos Deuses.

As avatares das Protetoras estão, em geral, em grande sintonia com o Deus da Protetora, muitas vezes tornando-se sacerdotisas ou magas. Entre elas é comum o dom da Profecia, o que nada mais é do que os Deuses comunicando-se com o espírito da Enviada que elas abrigam.

Como personagens, as mulheres que recebem os avatares são personagens normais e as Protetoras em si não diferem de outros **Enviados Tipo II**.

9.3 Os Cristalinos (Qaridianos)

Altura: 1,60 a 1,70 metros Peso: 50 a 80 kg
Intelecto: racional (12 a 22) Habitat: qualquer um Organização: solitário Velocidade Base: 18

Os Cristalinos são uma raça de seres feitos de cristas, provenientes de outra esfera. Por motivos que eles jamais revelam, alguns vieram para o Mundo, em geral criando para si torres feitas do mesmo cristal de seus corpos. Estas torres são quase vivas, obedecendo aos menores desejos de seus mestres. Dizem existir apenas pouco mais que uma dúzia em Tagmar.

Sua aparência é a de um humanoíde sem feições, cujo corpo parece ser feito de cristal maleável e semitransparente. Entretanto, sempre que for necessário, podem assumir a forma de um humano, elfo, anão ou pequenino, por períodos indeterminados. Na forma cristalina estas criaturas não necessitam qualquer tipo de alimento ou água mas quando assumem o formato de outras raças, passam também a ter as limitações orgânicas destas.

Os Qaridianos são isolacionistas, preferindo manter distância das outras raças de Tagmar. Mas, às vezes, pode-se encontrar um viajando incógnito pelo Mundo, em busca de objetivos incompreensíveis. Dizem que um dos sábios de Calco é, na verdade, um Cristalino disfarçado.

Como raça, os Cristalinos não são particularmente malignos ou benignos, variando seu comportamento de indivíduo para indivíduo. Entretanto todos parecem ter um desprezo pela violência física, jamais entrando em combate.

Todos os Cristalinos têm as Habilidades (com Totais): Disfarces (14), Navegação (16), Trabalhos Manuais (15), Persuasão (14) e Observar (18) e Escutar (1618). As Magias que possuem são (com Totais): Armadura Elemental (10), 3 vezes por hora, Desintegração (10), 5 vezes por dia (só em minerais) e Geomanipulação (10), quantas vezes quiser, mas só em cristais.

Mas há ainda dois poderes inerentes à raça: a de transformar qualquer coisa no raio de 28 metros em cristal (o mesmo de seus corpos). O abuso deste poder é, entretanto, fatal para os Cristalinos. A cada quilo de matéria convertida, 1 ponto de EF é perdida, devendo haver um descanso de um dia para recuperá-lo. Outrossim, o cristal gerado não é o cristal existente em Tagmar, apesar da aparência idêntica. Isto faz com que uma peça deste cristal seja indivisível. Pedacos pequenos retirados de um cristal qaridiano transformam-se em pó em poucos instantes. Além do mais, um joalheiro experiente perceberia com uma lupa a diferença entre um cristal qaridiano e um tagmariano, o que os torna tão valiosos quanto vidro colorido.

Outro dom dos qaridianos é o de se comunicarem em qualquer idioma. Na verdade, eles falam em sua própria língua mas, por um esforço de sua vontade, seu interlocutor escutará no idioma que o Cristalino desejar.

10 Ítems Mágicos

10.1 O Amuleto Sagrado de Quiris

Esse pequeno amuleto de madeira é retangular, com 5cm por 8cm, e traz gravado em alto relevo o símbolo do deus do plantio, Quiris – Um arado.

Embora seja de aparência muito simples, o amuleto possui poderes incríveis. Ele é capaz de invocar as magias **Quebra de Encantos 5** (livre, mas apenas no usuário), **Presença Divina 1** (1 vez por dia), **Campo Abençoado 3** (1 vez por dia) e **Esconjuração 5** (1 vez por dia). Além disso, o amuleto possui sempre ativa a magia **Solo Sagrado 2**. A última e mais importante habilidade do amuleto é sua capacidade de receber entidades. Dessa forma ele se torna um receptáculo para avatares ou criaturas de Quiris. O portador não tem controle sobre essa habilidade, tampouco sabe quando uma entidade está imbuída no artefato. Apenas enviados de Quiris fazem isso. A entidade apenas se manifestará quando for de extrema necessidade.

O amuleto sagrado de Quiris foi construído durante a guerra contra a Seita, quando os campos estavam sendo queimados e os poucos devotos do deus assassinados. Para proteger seus seguidores, Quiris criou este artefato em três cópias idênticas, e os arremessou sobre Tagmar, exatamente onde estavam seus mais fiéis sacerdotes.

10.2 A Laje Negra

Durante o segundo ciclo a Seita buscou tomar Âmien para seu domínio. Visando tal intento, eles conjuraram um portal para o Inferno, sob a forma de um largo buraco no chão, dentro da Floresta. Por aquela abertura uma horda de demônios invadiu o reino dos Elfos Dourados e muitos magos e guerreiros perderam a vida nos combates que se seguiram.

Mas os magos de Âmien perceberam ser aquela uma luta perdida enquanto a passagem continuasse aberta. Para tamponá-la, magos e sacerdotes conjuraram um pedaço da própria noite que tomou a forma de uma laje negra de granito sobre a abertura, com uma inscrição para prevenir os incautos que pensassem em removê-la.

A inscrição, em idioma Élfico, é:

Eis aqui o portal.

Eis aqui o câncer de Âmien.

Eis aqui a última barreira contra a noite.

Eis o fim e o princípio de uma maldição.

Eis aqui o portal

Mais do que sua substância, é a fortíssima magia da Laje que mantém os demônios afastados.

10.3 Ezensdave, o "Bastão de Ferro"

Um dos demônios que invadiu Âmien enquanto a Laje Negra não foi colocada era chamado Garorque, o Demônio de Ferro, que tinha a capacidade de transformar em ferro qualquer ser em que tocasse. Sozinho, Garorque derrotou uma tropa de guerreiros élficos e teria prosseguido seu rastro de destruição se um mago necromante de nome Marim Telocidam não tivesse conjurado um encanto (**Retorno 10**) que fez com que a magia do demônio se voltasse contra ele mesmo. Como efeitos colaterais da magia do demônio, sua nova forma foi tornada permanente e seu tamanho diminuiu até 5 cm.

Telocidam, utilizando-se de telecinese, então, engastou o demônio em um bastão de madeira trabalhada, criando Ezensdave. Sua aparência é a de um cetro de madeira tendo em sua parte superior um pequeno demônio de ferro. Qual quer criatura que seja tocada ou toque nessa região, fará tocar nesta imagem deve fazer um teste de R.Mesistência a Magia contra F.Aorça de Ataque 10. Se falhar, será transformada em tranformada numa estátua de ferro pelo período de um ano.

Caso alguém toque no bastão com a intenção de usá-lo, deverá fazer um teste de R.M contra F.A 8. Caso falhe, nada ocorrerá aparentemente. Porém, Garorque, o demônio aprisionado poderá tomar controle do usuário do bastão sempre que quiser, num período de 1 hora. O demônio pode fazer isso 2 vezes por dia. Pelas características mágicas desse bastão, é um cajado +2. A pessoa que usa este bastão, será imune aos efeitos da transformação em ferro. A pessoa também não conseguirá se livrar do bastão, a menos que seja alvo da magia Esconjuração Nv9 ou Ordens Nv9.

Caso passe no teste, a pessoa sentirá um tremor que a fará largar o bastão. Cada vez que tente pegar no bastão, deverá fazer o teste novamente.

A cada semana o usuário do bastão deverá fazer um teste de R.M contra F.A 10. Caso falhe, terá seu corpo possuído pelo demônio Garorque, que o usará da forma que quiser. Para se libertar, é necessário que Garorque seja alvo da magia Esconjuração Nv10. Caso passe nada ocorrerá, e na próxima semana, o teste é realizado denovo, porém a F.A é diminuída em 1 a cada

sucesso, até que a F.A chegue a 1, onde ficará assim, até a pessoa falhar no teste.

Dizem que Garorque ainda está conciente, esperando por sua libertação e conseqüente vingança contra todos os elfos.

Ezensdave é um Cajado magicamente +2 com a magia Paralisia 6 e 12 pontos de karma, poderes conferidos pelo demônio. O portador do cajado fica imune a transformação em ferro. Contudo, por se tratar de um artefato demoníaco, o portador pode acabar sendo corrompido pelo poder das trevas...

10.4 Dâmaram, as "Mãos do Demônio"

Durante os combates contra os demônios um rastreador chamado Heleriam enfrentou Tiuz, um demônio que possuía a magia **Telecinese** como dom natural. Quando Tiuz estava com suas garras em volta do pescoço de Heleriam, este, com sua espada, decepou as mãos do demônio, que fugiu gritando de dor.

Heleriam, então, retirou o couro das garras do demônio e fez para si um par de luvas, à guisa de troféu por sua vitória. Qual não foi sua surpresa quando, certa vez em que buscava pegar um livro que se encontrava perto das luvas, estas ergueram-se no ar apanharam o livro, trazendo-o até ele.

Ocorre que as luvas ainda tinham parte do poder de Tiuz, o que lhes confere a capacidade de agir como se estivessem nas mãos do dono, até uma distância de 50 metros, movendo-se com a habilidade e a força de seu possuidor, bastando para isto que ele pense na ação que quer que as luvas tomem, tal qual fossem suas próprias mãos.

Heleriam começou a utilizar-se das luvas constantemente, mantendo-as sempre nas mãos. Porém, um dia, quando tentou retirá-las, o elfo notou que estas haviam tornado-se parte de sua pele. Pouco a pouco seus braços foram assumindo um aspecto demoníaco e, ao final de dois dias, ele havia transformado-se em um demônio tal como Tiuz. Enlouquecido, Heleriam principiou a atacar seus companheiros e, por fim, fugiu para Crimcheker, onde foi morto por Nejerlevem.

Após a morte de Heleriam, ele voltou à forma élfica e Nejerlevem retirou as luvas de suas mãos. Por meio de experiências, o vampiro descobriu que qualquer um que use as luvas por mais que 6 horas seguidas irá transformar-se em um demônio e enlouquecerá. Para retirar as luvas, é só usar a magia **Esconjuração 5**.

Na verdade, é preciso passar num teste de Resistência Mágica contra Força de Ataque 6. Se falhar é transformado em demônio. Se passar, deve fazer esse teste a cada hora, aumentando cumulativamente a F.A. em 1.

Uma vez que faça o teste (e resista, logicamente) as luvas ficarão presas ao portador. Para retirá-las pode-se usar Quebra de Encantos 6 ou Curas Espirituais 8.

Talvez, em algum lugar do Mundo, Tiuz esteja ainda buscando suas mãos...

10.5 Zerenguil, o "Globo da Visão"

Durante as Guerras Divinas, um grande dragão imperial de nome Anagaroze teve seu rosto esfacelado em um combate nos céus. Um de seus globos oculares foi lançado à distância e, qual um meteorito, caiu na área que hoje são às Geleiras. A combinação do grande calor do atrito na atmosfera com o intenso frio das geleiras fez com que o olho assumisse a forma de uma esfera de cristal de 40 cm de diâmetro.

Eras depois, a esfera de cristal foi encontrada por um guerreiro meio-elfo conhecido por Loit, que descobriu suas propriedades de clarividência. Confiando nesta capacidade, Loit decidiu ir a Crimcheker para acabar com o vampiro que, segundo as lendas que ouvira de sua mãe, uma nativa de Âmien, dominava aquela área. Ao que tudo indica, não foi suficiente, pois Loit foi morto por Nejerlevem, que apossou-se de Zerenguil.

Nas mãos de qualquer um, Zerenguil dá ao dono a magia **Visão Mística 9 permanente, enquanto estiver com Zerenguil..** As imagens e o som parecem vir de dentro da esfera.

10.6 Paliestoz, o "Bastão de Palier"

Este cajado foi criado por sacerdotes de Palier na época em que a Laje ainda não lacrava a passagem para o Inferno que foi aberta em Âmien, em uma tentativa de criar uma arma que pudesse proteger o Templo de Palier de uma horda demoníaca que se aproximava de Fervoltestá.

O Bastão é um cajado de pinho trabalhado com uma esfera de ônix na extremidade superior e uma ponteira de prata na inferior.

Quando cravada sua extremidade inferior no chão, o bastão irá liberar seu poder: a esfera de ônix mudará sua coloração do negro para o branco, emitindo uma luz cegante que afastará quaisquer criaturas que tenham a luz do dia e

emitirá um encanto de **Esconjuração 9**. Este, poder este que pode ser usado até 3 vezes aonum dia. Fora isto, durante algumas rodadas (enquanto que a ponta do bastão ainda toque o chão) Paliestoz irá gerar um **Círculo de Proteção 10**, diminuindo 1 nível por rodada. Este poder pode ser usado 2 vezes ao dia. Pelas características mágicas do bastão, este é um cajado +3 com foco +6.

Caso o usuário do bastão seja um devotoEste é um cajado mágico +3, além de ser um focus +6. Nas mãos de sacerdotes de Palier, enquanto segurar o bastão, estará sobre o efeito da magiaele confere **Proteção Mental 6** constante.

A fraqueza do Bastão é sua pureza. Caso uma criatura maligna toque-o este, instantaneamente, irá carbonizar-se, o ônix virará quartzo e a prata, chumbo. No processo, Paliestoz perderá suas capacidades mágicas.

10.7 As Poções da Vida e da Morte

Feitas a partir das folhas de Virnisvader (ou, atualmente, de Virnissoter), estas poções possuem uma capacidade de cura e de morte assombrosas, dependendo unicamente de quem retirou as folhas da árvore. Caso a árvore considere quem está colhendo suas folhas digno, será obtida a Poção da Vida, caso contrário, a Poção da Morte.

Ambas são feitas da mesma forma: uma folha deve ser fervida em água cristalina de uma nascente até que se obtenha uma espécie de "chá" forte. Esta infusão é a Poção. Cada folha produz uma dose da poção.

A capacidade de cura da Poção da Vida é a combinação de três magias: **Recuperação Física 9, Regeneração 10, Ressurreição 10**. Esta deve ser derramada sobre o ferimento ou o cadáver. Caso a Poção seja derramada em solo infértil, uma área de 10m2 deste solo, para cada dose, irá tornar-se extremamente fértil.

O veneno gerado pela folha colhida por um indigno é feito da mesma forma que a Poção da Vida. É tão potente que uma gota dele tem força de ataque 10 e uma dose, força 30. Caso falhe no teste, morrerá

Se o personagem não resistir, morre instantaneamente. Caso resista, terá os mesmos efeitos que um veneno tipo VSe resistir, adquire uma doença fatal e é obrigado a ficar de cama imediatamente, sem forças sequer pra ficar de pé. Ao fim do dia a pessoa morre. Até lá, pode ser salva se abençoada pelo milagre Recuperação Física 9.

O detalhe a ser considerado é que a origem, obtenção e aparência de ambas as poções são absolutamente as mesmas, a não ser que se tenha absoluta certeza acerca da dignidade — ou falta dela — de quem colheu a folha, é impossível saber qual será o efeito, vida ou morte, sem que se teste a Poção.

6.5 - Flauta de Bambu Verde

Na época que os Bankdis dominavam em Tagmar, aconteceram muitas torturas e perseguições contra os seguidores dos Deuses. Numa vila em Eredra, na fronteira com a Floresta de Tambar, muitos sacerdotes tinham se refugiado e se escondido da perseguição dos demônios.

Nessa vila morava um sacerdote devoto de Quiris chamado Ronam River, que já havia se encontrado uma vez com os demônios e com a ajuda de outros sacerdotes, haviam destruído um poderoso demônio que comandava importantes planos, arruinando assim, vários destes planos. Como andava muito preocupado com as investidas dos demônios, o sacerdote nunca havia percebido uma jovem, chamada Helen, que suspirava pelo sacerdote, e mesmo sabendo que em épocas de guerra, assuntos de Lena não eram muito valorizados, tinha esperanças de se unir com o sacerdote quando tudo aquilo acabasse.

Numa noite, a jovem teve um sonho onde Quiris falava com a jovem:

"Jovem Mortal, o meu devoto que você suspira corre um grande perigo amanhã, na empreitada que realizará. Se realmente o ama, preciso que o siga e o ajude. Eu lhe ajudarei."

Ao acordar a jovem encontrou uma flauta feita de bambu, entalhada com detalhes verdes no formato de grãos. Pegando a flauta, a jovem procurou o sacerdote, mas esse já havia partido numa empreitada com alguns outros sacerdotes. A jovem então, partiu atrás deles com uma sensação muito ruim pesando no peito.

Com uma sorte sobrenatural, a jovem não havia encontrado nada de ruim pelo caminho, e no fim do segundo dia, ela encontrou um pequeno acampamento recentemente atacado. O sangue no chão ainda estava um pouco fresco, e se via vários corpos pelo chão. Estavam todos carbonizados. A jovem sentiu uma tremenda tristeza, pois havia chegado tarde. Quando estava começando a ir embora, uma voz preencheu sua cabeça:

"Ele ainda não foi morto. Ele foi reconhecido, e está sendo levado pelos Bankdis para ser interrogado sobre os refugiados, e depois

passar por um sofrimento que nenhum mortal deve passar. Se apresse, pois eles ainda não estão longe.”

A jovem reconheceu a voz como sendo de Quiris, e sentiu uma pontada de esperança no peito.

Depois de algumas horas, antes do amanhecer, a jovem encontrou um acampamento, e teve certeza que estava próxima de seu amor. Novamente, Quiris falou com a jovem:

“Sua missão está próxima do fim, minha jovem devota. Agora, toque a minha flauta, pois a mágica da música, a tornará invisível aos olhos dos seus inimigos, e ninguém escutará a música. Quando encontrá-lo, o liberte, e fuja para o mais longe que puder, pois ambos ficarão invisíveis. Rápido, pois o tempo corre, e logo eles acordarão. Que a sorte lhe acompanhe.”

Assim que a voz sumiu, Helen começou a tocar a flauta. Uma música extremamente calma invadiu o corpo da jovem e a tornou invisível. Invadindo o acampamento, Helen não temeu nenhum dos sentinelas vigilantes que olhavam para todos os lados.

Depois de algum tempo de procura, Helen encontrou aquele que mais amava. Estava muito machucado e claramente tinha sido violentamente maltratado. Ao se aproximar dele, o sacerdote acordou e olhou diretamente para a jovem:

“Mas como?...”

Sem perder tempo, a jovem cortou com uma adaga que carregava na cintura, as grossas cordas que prendiam os pulços e tornozelos do sacerdote. Depois, rapidamente, contou sobre o sonho e a flauta e como tinha chegado ali.

“Agradeço imensamente, mas você arriscou sua vida por mim, numa empreitada extremamente difícil. Porque?” – perguntou o sacerdote.

“Porque o amo. Você nunca havia me notado, mas eu o amo já faz um bom tempo. Por isso me arrisquei, e farei de novo, quantas vezes for necessário.”

Ao dizer essas palavras, o sacerdote olhou fixamente para a jovem e percebeu, que se havia uma mulher no mundo pela qual teria se apaixonado, que o teria feito fazer a mesma coisa, ela estava ali na sua frente.

Ao notar o olhar do sacerdote, a jovem percebeu na hora, que a partir daquele momento, o sacerdote também a amaria. Segurando-o a jovem o ajudou a ir embora daquele acampamento, tocando sem parar se quer um segundo, a flauta de bambu concedida por Quiris.

Durante muitos anos os dois permaneceram unidos, tiveram vários filhos, e lutaram ao máximo para libertar Tagmar da influência demoníaca, sempre com a ajuda da Flauta de Bambu Verde.

Porém, ambos não viveram o suficiente para ver Tagmar livre da influência dos Bankdis. No leito de morte, Helen segurava a Flauta sobre o peito, quando Quiris apareceu para a mulher já velha:

“Você lutou bravamente ao lado de seu amado, contra os demônios, na esperança de dar um mundo melhor aos seus filhos, sempre com a ajuda de minha Flauta. Fiquei extramamente feliz com suas ações. Se alegre, pois mesmo que não veja o mundo que sonha, este é real e será em breve. Agora, você deve adentrar nos campos de Cruine, onde logo seu amado estará também. Parta em paz.”

Ao dizer essas palavras a alma de Helen já não se encontrava em seu corpo. A Flauta sumiu de suas mãos assim que morreu, e nunca mais foi vista, até que Quiris a deu para Meroter.

Os efeitos da Flauta são de **Invisibilidade 6 e Amizade 1**, para todos que o portador da flauta queira. A música da Flauta so é escutada pelos que estão sobre os efeitos dela. Essa flauta so pode ser perfeitamente usada, se for feita por algum devoto de Quiris, que enquanto a tiver estará constantemente sobre o efeito da magia **Sorte 2**. Caso alguma pessoa que não seja devota de Quiris, mas tenha boas intenções, poderá usá-la durante 1 dia, onde a flauta avisará que não poderá ser usada por ela. Caso insista e use mais que 1 dia, será alvo da magia **Azar 3**. Se uma pessoa com intenções ruins tente usar a flauta, esta não funcionará, e a pessoa será alvo das magias **Maldições 5 e Azar 8**.

7 - Biografias

Biografia dos PDM

Conde Gueram Maranis

“Já faz o tempo de glória, guerras e batalhas. Mas ainda espero o dia que erguerei novamente minha espada e lutarei como antigamente.”

Gueram Maranis é um grande homem e guerreiro. Pelo menos era quando a juventude corria em suas veias, e lutava bravamente contra qualquer inimigo. Ele e seus companheiros de aventuras ficaram conhecidos como “Espada de Prata”, onde sua fama se espalhou por toda Ludgrim, pelos seus grandes feitos.

Dizem que certa vez Gueram foi emboscado por 4 seres demoníacos que mataram sem piedade todas as pessoas que estavam com ele. Gueram, tomado pela raiva e ódio, fez uma prece a Maira, e atacou enlouquecido seus inimigos. Contam que ele desmembrou todas as 4 criaturas, antes de decapitá-las com um golpe firme de sua espada. Se esta história é verdadeira ou não, não se sabe, mas que Gueram era um grande guerreiro no seu auge, não se tem dúvida.

Agora, depois de tanto tempo, não se envolve mais em batalhas, já que seu condado se tornou pacífico, e muitos dos filhos dos conhecidos “Espada de Prata” se tornaram pessoas de estudos, alheios as batalhas. Mesmo com a vontade de batalhar, Gueram já não é mais o mesmo de antes, envelhecido e cansado por causa do tempo.

Rodiaque

“Os ajudarei da melhor forma que eu puder.”

O guia meio-elfo que ajudará os jogadores é muito calado e simples. Numa noite, Gueram Maranis estava muito bêbado depois de uma grande noite comemorando uma aventura bem sucedida, quando foi cercado por 2 ladrões num beco.

Muito embriagado, o guerreiro não tinha como combater, mas foi ajudado por um meio-elfo que estava próximo, que impediu que fosse roubado. O meio-elfo era Rodiaque.

Gueram ficou extramamente agradecido com o meio-elfo, que o deu um emprego em seu castelo, tornando-se assim, grandes amigos.

Barão Exalus

“

Torvaz Brumfar

“Quem chama por Torvaz Brumfar, o Guardião das Brumas?”

Rei Darniar

“Bendito seja todo meio-elfo, pois reúne em um só, o melhor das duas mais poderosas raças de Tagmar”.

Conhecido praticamente em todo o Mundo
Conhecido, o rei meio-elfo de Ludgrim possui a fama de justo e digno, sendo suas palavras e ações respeitadas em muitos reinos civilizados.

Darniar ascendeu ao trono após a morte de seu pai Eredil – que fora o primeiro rei de Ludgrim – e vem conduzindo o reino de forma exemplar, fazendo-o prosperar a passos largos.

Uma pessoa gentil, educada e de bom caráter. Seu carisma o torna inconfundível, sendo muito fácil confiar em suas palavras.

Erinte

Torvaz Mon Minevéltadis

Meroter

Nejenlevem

Raurman

Cavaleiro Verde