TORMENTA

Contra Arsenal

Caldela • Cassaro • Svaldi

Contra Arsenal

Leonel Caldela

Marcelo Cassaro

Guilherme Dei Svaldi

TORMENTA

Criação e Desenvolvimento para D20:

Leonel Caldela, Marcelo Cassaro,
Guilherme Dei Svaldi.

Arte: Erica Awano, Marcelo Cassaro,
Leonel Domingos, Eduardo Francisco, Paulo Ítalo,
Patricia Knevitz, Roger Medeiros e André Vazzios.

Diagramação: Marcelo Cassaro.

Capa: Rod Reis.

Revisão: Gustavo Brauner.

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

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

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License. Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 19.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com qualquer vilão será consequência de uma grave crise.

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

JAMBÔ
Livros divertidos

Rua Sarmento Leite, 627 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel/Fax (51) 3012-2800
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Publicado em junho de 2009
ISBN: 978858913437-8

CIP - BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

C146c Caldela, Leonel
Contra arsenal / Leonel Caldela, Marcelo Cassaro;
-- -- Porto Alegre: Jambô, 2009.
112 p. il.

1. Jogos eletrônicos – RPG. I. Título.

CDU 794:681.31

Sumário

Martelo Pendente 4

Introdução 9

Mestre Arsenal 12

Preparação 13

Histórico da Aventura 13

Sinopse da Aventura 13

Keenn, Deus da Guerra 16

Clérigos de Keenn 17

Poderes Concedidos 18

Sumo-Sacerdote 19

Parte 1: Manto e Adaga 21

Cena 1: Coroa e Machado 21

Cena 2: Protegido Odiado 22

Cena 3: Inimigo de Todos 24

Cena 4: Mel ou Navalha 25

Cena 5: Ataque Furtivo 26

Cena 6: Ordens Superiores 28

Cena 7: Chegada 30

Cena 8: Morte na Praia 32

Parte 2: Quebra-Cabeças 35

Missão 1: O Grupo Rival 40

Missão 2: A Espada da Paz 42

Missão 3: Leilão de Sangue 44

Missão 4: O Caldeirão das Bruxas 47

Missão 5: Corrida contra a Morte 50

Missão 6: Balança de Pecados 53

Missão 7: Queda de Braço 55

Missão 8: Coração de Gigante 57

Missão 9: Tesouro Cifrado 60

Missão 10: Sabotador 62

Parte 3: Derrubem o Kishin! 67

Cena 1: Os Escolhidos 67

Cena 2: Dia de Treinamento 69

Cena 3: Fúria de Titãs 70

Cena 4: Missões Externas 73

Parte 4: Masmorra de Ferro 77

Cena 1: Gigante Caído 77

Cena 2: Nas Entranhas da Máquina 77

Cena 3: O Mestre da Guerra 87

Epílogo 90

Apêndice: Criaturas & Personagens 92

Open Game License 111

Martelo Pendente

As mãos perenes ao alto, acariciando as nuvens. Os olhos vazios, mas plenos de esperança. A imensidão nua, espiralada, indefesa, indestrutível.

Impossível olhar, sem sentir. O desejo de proteger a dama em perigo, a urgência em salvá-la do cativeiro. O entusiasmo, o coração em fogo, a vontade de gritar. De lutar, de vencer. A dúvida entre ficar ali para sempre, vigiando, amando, louvando sua fragilidade de pedra. Ou correr o mundo por ela, vencer guerras por ela, desbravar masmorras e matar dragões.

Por ela.

Era o espírito humano.

Não sem motivo, a estátua de Valkaria era o marco zero do mundo conhecido, o coração do Reinado. Ali, de joelhos, recebera os primeiros povos humanos. E ali, à sua sombra, eles ergueram a maior cidade de Arton.

Valkaria olhava para tudo aquilo, orgulhosa. Vaidosa. E queria mais.

Por séculos fora prisioneira do colosso que vestia sua antiga forma. Castigada por seus irmãos deuses, por algo que julgaram ser proibido. Tinham toda a razão. Era mesmo proibido, insensato, perigoso. Ainda assim, algo que ela não podia evitar.

Porque era uma deusa, mas também era humana. O erro estava em sua alma.

Agora estava livre outra vez. Heróis épicos haviam vencido o desafio imposto pelos deuses. Salvaram Valkaria. Desde então ela vinha saboreando a liberdade em mordidas grandes e suculentas — percorrendo horizontes, vencendo estradas, visitando cada palácio, taverna, ruína. Às vezes sozinha, quase sempre ao lado de aventureiros. Amava estar com eles. Lutar com eles. Cantar para eles. Levá-los à vitória sem que soubessem. Mas nem sempre — sem risco real, não há aventura.

Já não lembrava em nada uma vítima suplicante, adornada de espirais delicadas. Envergava uma armadura prática, comum, até desgastada. Em vez de brancura mármore, queimada de sol. Um anel de ouro tentava, sem muito sucesso, prender em trança o cabelo farto e rebelde. No punho da espada, gemas luziam alegria.

Indumentária bem modesta, para Valkaria — a deusa e a cidade. Na fervilhante e colorida capital do mundo, nenhum vestuário (ou falta dele) era extravagante demais. Ela passaria por uma guerreira mercenária qualquer, bebendo na taverna, esperando o próximo contrato para matar alguma coisa. Exceto, talvez, por estar pisando nas nuvens.

Desde sua liberação, era a primeira vez que voltava à capital. Não era incomodada por lembranças ruins — apenas tinha muito a ver e fazer.

Mas sempre podia achar tempo para um velho amigo.

O zumbido severo, profundo, anunciou sua chegada. Um vulto escuro e férreo, emergindo lento através das nuvens. Constelações de jóias minúsculas luziam alinhadas sobre o metal fosco, pulsando promessas de força contida. Força para destroçar cidades, dizimar gigantes, matar dragões com os dedos.

— Seu convite foi uma bela surpresa! — sorriu Valkaria. Os lábios curvados fariam uma nação chacinar outra, rebeldes derrubarem impérios. E haviam feito, muitas vezes, em tempos remotos.

Se fora abalado pelo sorriso, Arsenal foi também capaz de dissimular.

— ENTÃO, OS DEUSES TAMBÉM SE SURPREENDEM.

— Não todos. Acho que não. Mas eu me permito ficar surpresa. Gosto de surpresas.

— "ACHA" QUE NÃO.

— Acho. Não tenho certeza. Eu me permito não ter certeza.

Arsenal meneou a cabeça, o metal anelado zunindo com o movimento. Alguns diriam que ele, especialmente, deveria estar habituado a ter com deuses. Visitava a fortaleza planar de Keenn com regularidade, para traçar planos de batalha, comandar exércitos, até mesmo entreter-se com torneios e jogos. Também conhecera Khalmyr, Nimb e tantos outros.

Mas era um clérigo. Um sumo-sacerdote. E aqueles tão atrelados ao mundo divino sabiam — um encontro com um deus nunca é casual. Nunca é sem significado.

E estar ali com Valkaria era desconcertante, porque ela fazia parecer *casual.*

A deusa sentou-se descontraída à beira da nuvem, olhando a metrópole muito abaixo, sorvendo o intenso perfume da agitação urbana.

— Havia deuses, de onde você veio?

— HAVIA. MAS NÓS OS VENCEMOS.

Valkaria fechou os olhos e fantasiou alto. Em algum lugar, alguém sentiu-se envergonhado ao fazer sua prece diária.

— Meus irmãos temem que, um dia, o mesmo aconteça aqui. Eu sonho com esse dia.

— COM CERTEZA, VOCÊ NÃO É COMO OUTROS DEUSES.

— Nem você é como outros homens.

Arsenal pairou mais perto, a capa inflada, as jóias na armadura expelindo ondas de força quente.

— VOCÊ PERMITE AOS HUMANOS LUTAR SUAS PRÓPRIAS BATALHAS. VOCÊ ENTENDE QUE AS VERDADEIRAS CONQUISTAS SÃO OBTIDAS PELA PRÓPRIA FORÇA. AQUELE QUE AJOELHA E ORA POR AJUDA NUNCA SERÁ COISA ALGUMA.

— Palavras estranhas, vindas de um clérigo. Um servo dos deuses.

— NÃO SOU SERVO DE KEENN. SOMOS ALIADOS.

Arsenal não estava sendo arrogante. Enquanto outros no Panteão cercavam-se de gado servil, o Deus da Guerra nunca procurara por ovelhas — buscava leões. Guerreiros. E o verdadeiro guerreiro não se curvava. Seguia ordens de seu general, sim. Entendia a cadeia de comando. Mas não se curvava.

Aquele digno de servir a Keenn não deveria ser capaz de servidão.

— Claro. Desculpe, não foi minha intenção ofender.

Dentro do elmo, Arsenal torceu o rosto incomodado. Uma deusa pedindo desculpas!

— Então, o grande dia está chegando. Lembra-se de quando nos conhecemos? Você já caçava tesouros para os reparos de sua "fortaleza".

Arsenal lembrava. Sua chegada a Arton era ainda recente, ele era um guerreiro de aluguel. Formava equipes, como outros guerreiros faziam. E Valkaria, aquela *Valkaria, era apenas um avatar. Uma sombra de si mesma, incapaz de viajar muito longe do monumento-prisão.*

— EU PODERIA TÊ-LA SALVO.

— Eu sei. Nunca tive dúvidas sobre isso. Mas havia regras. Você sabe, quando se trata de Khalmyr, há regras para tudo.

— IMAGINEI TER SIDO ESSE O MOTIVO.

O clérigo decidiu levar a conversa em outra direção. As excêntricas regras do Deus da Justiça não eram seu assunto favorito.

— FOI MESMO UMA LONGA CAMPANHA. MAS CONSEGUI REUNIR OS ARTEFATOS DE QUE PRECISAVA. O KISHIN PODE LUTAR DE NOVO.

— Lembra de como chamaram? "O Dia dos Gigantes".

— E CHAMARÃO OUTRA VEZ.

— Parabéns. Sei como você se esforçou. Mas não veio aqui apenas para se gabar, veio?

Outra divindade apenas saberia. Valkaria preferia perguntar.

— VIM SABER SOBRE O PANTEÃO. SABER SE ELES PRETENDEM INTERFERIR.

A deusa, até então bem-humorada, encrespou o cenho. Os céus ficaram um pouco mais cinzentos.

— Arsenal, o que está pensando? Planeja marchar com uma máquina de guerra gigantesca contra dezenas de nações. É certo que vão interferir! É certo que seus clérigos, seus paladinos —

— NÃO ME SUBESTIME — ele chegou a altear a voz. — NÃO TENHO NADA A TEMER DE LACAIOS SIMPLÓRIOS.

Valkaria arqueou uma sobrancelha. Nem tanto por ter sido interrompida (coisa que outros deuses tomariam como ofensa mortal). Estava curiosa.

A voz de trovão explicou:

— HÁ ANOS VENHO REUNINDO FORÇAS PARA ESTA GUERRA. COLETANDO ARMAS MÁGICAS. RESTAURANDO MEU COLOSSO. ORGANIZANDO TROPAS. FAZENDO PACTOS COM ALIADOS PODEROSOS. TUDO ISSO SEM AJUDA DIVINA. NUNCA TIVE AUXÍLIO DE KEENN. NEM DE QUALQUER OUTRO DEUS.

— Você pensa... Receia que os deuses tentem detê-lo... Diretamente?

— ESTE É UM ASSUNTO DOS MORTAIS.

Apesar do longo cárcere, Valkaria havia presenciado muito, conhecido todos os tipos de pessoas e criaturas. Mas ali estava algo raro. Um homem que não temia enfrentar nada inferior aos próprios deuses. Em uma terra de dragões-reis, arquimagos e demônios aberrantes, ele não temia nada.

Voltou a sorrir.

— Não sou ainda tão influente entre os meus. Mas Khalmyr lidera. E o que você diz é justo. Se triunfar com sua própria força, seus próprios meios, não cabe aos deuses interferir.

"Khalmyr pensa assim. Caso contrário, eu ainda seria prisioneira. Os elfos ainda teriam sua nação. Sszzaas não estaria de volta. E muitas outras coisas seriam diferentes".

O elmo acenou pesado e zumbiu, as gemas vítreas que eram seus olhos fulgindo em aprovação.

— AGRADEÇO MUITO, DEUSA DA AMBIÇÃO. COM SUA LICENÇA, DEVO IR AGORA. TENHO AFAZERES.

— Por que não fez essa pergunta a Keenn?

— NUNCA PEÇO NADA A KEENN. NUNCA PEÇO NADA A DEUS ALGUM.

— Pediu a mim, agora.

— SIM. COMO AMIGO.

Com uma mesura tão respeitosa quanto possível para sua forma couraçada, Arsenal despediu-se, sumindo com um brilho arcano. O céu pareceu resfolegar de alívio.

Deixou para trás uma deusa pensativa.

Ela sabia. O colosso Kishin era um engenho sem igual, forjado em uma terra de maravilhas mágicas. De onde veio, marchavam em largas tropas. Aqui, bastaria um deles para desequilibrar totalmente a balança de poder no Reinado. Não era surpresa que o clérigo tivesse empenhado tanto de seu tempo e recursos para restaurar o gigante de ferro.

Como se não bastasse, Arsenal era um prodigioso estrategista, não confiava apenas em sua máquina. Tinha aliados fortes — membros da Igreja de Keenn, mercenários, monstros. Todos preparados para atacar em pontos nevrálgicos, trazer caos aos reinos.

Tinha chances reais de conquistar seu objetivo, pela força. Jogar a civilização numa guerra sem fim. Seria um tirano invencível, em meio a déspotas menores. E claro, Keenn cresceria em poder e influência.

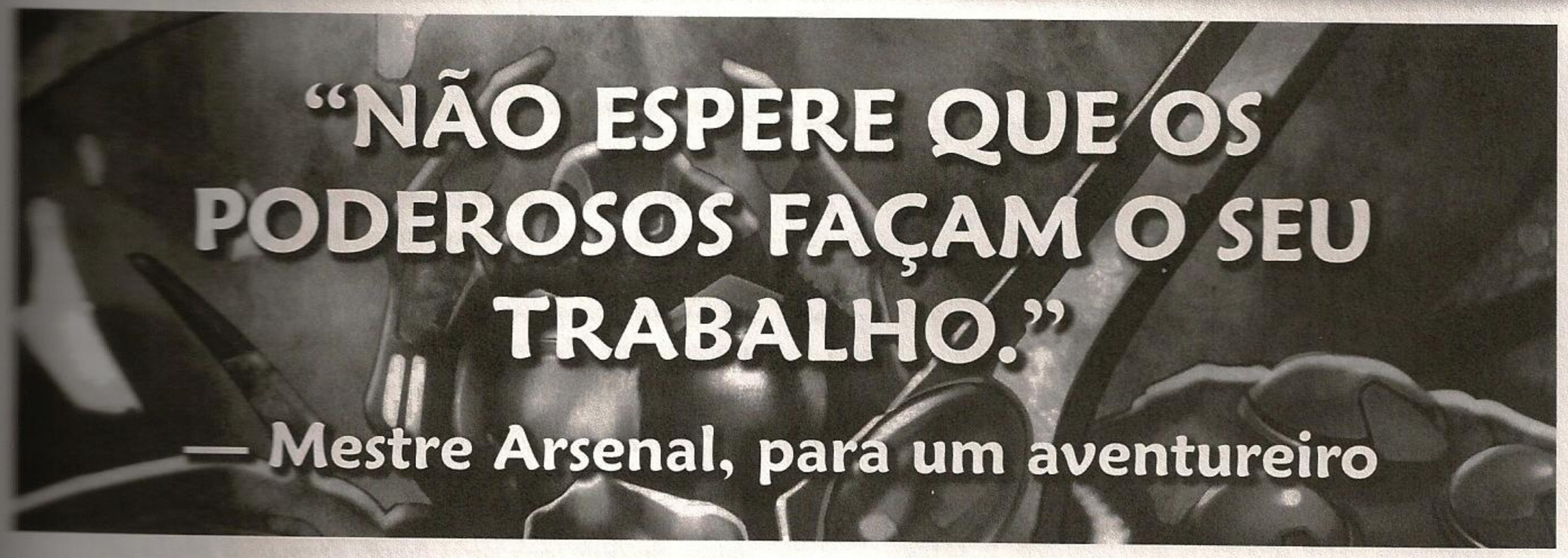
Mas o Reinado não estava indefeso, nem desprevenido. Naquele exato momento, Valkaria podia ouvir — regentes fazendo planos e assinando tratados apressados, equipes de heróis sendo mobilizadas para o contra-ataque. Um segundo colosso sendo forjado, tesouros mágicos sendo perseguidos para dar-lhe força. Aquilo que Arsenal levara duas décadas para conseguir sozinho, os reinos unidos tantavam igualar em poucos meses.

Um homem iria declarar guerra contra quase trinta nações.

O Deus da Guerra não era clemente com perdedores. Se falhasse, Arsenal não seria perdoado.

— Claro que não vamos interferir, Arsenal — ecoou a nuvem vazia, quando a deusa já estava a vários horizontes dali.

"Todos queremos ver como isso vai acabar".



"NÃO ESPERE QUE OS PODEROSOS FAÇAM O SEU TRABALHO."

— Mestre Arsenal, para um aventureiro

Tudo começou com Arsenal. Tudo mesmo.

1989. Eu e meus amigos descobrimos Dungeons & Dragons, *ainda em uma versão básica publicada em Portugal, por uma empresa chamada Sociedade Tipográfica. Uma caixa vermelha formada por um* Manual do Jogador *e um* Manual do Mestre de Jogo *que, juntos, somavam umas cem páginas. Havia quatro "classes humanas" (clérigo, guerreiro, mágico, ladrão), mais "classes semi-humanas" (elfo, anão, halfling) e personagens até 5o nível. Engraçado como, naqueles tempos, atravessar um rio de barco parecia a coisa mais divertida e perigosa do mundo!*

Havia acessórios extras para os níveis seguintes, em inglês: D&D Expert, *até 15º nível; e o espantoso* D&D Companion, *até 25º nível. Entre as novas regras, tínhamos o uso de canoas (aparentemente, até 5º nível você só podia andar a pé...), a "nova classe" druida, novas armas (espada bastarda virou logo a grande favorita), combate desarmado, combate em massa, viagens planares...*

Ainda longe de ser fluente no idioma nativo de D&D, lembro-me de precisar traduzir com o dicionário ao lado, palavra por palavra, durante a semana, todo o material necessário para a sessão de sábado.

Sim, era a minha vez de ser mestre. Após jogar uma aventura introdutória do Manual do Mestre, *e então a avulsa* Colina do Terror, *não havia mais nenhum material pronto. Mas já sabíamos, na época, que podíamos inventar nossas próprias histórias.*

Não lembro de todos os detalhes, mas a aventura envolvia uma jornada para o norte, para combater uma horda de monstros invasores. Os personagens jogadores eram ainda iniciantes. Deveriam fazer mini-quests (claro, naquele tempo eu nem conhecia essa palavra) para ganhar níveis e conquistar itens mágicos.

Eu não queria espalhar itens mágicos por todas as masmorras, parecia "mais temático" reunir tudo em um só lugar. Assim, para obter as armas e armaduras mágicas necessárias, os jogadores deveriam desafiar e vencer um vilão. Um guerreiro veterano, colecionador compulsivo de itens mágicos relacionados a combate.

Ou seja: Arsenal só existe porque eu era um mestre prático. Ou preguiçoso.

Ele seria um NPC recorrente em minha campanha. Quando mudamos para Advanced Dungeons & Dragons, *Arsenal também mudou, para um clérigo 8/guerreiro 10. A maior parte de seu poder vinha de uma infame combinação de itens mágicos: ele empunhava um* hammer of thunderbolts *("martelo dos relâmpagos"), arma que só atinge seu potencial máximo quando o usuário também possui* gauntlets of ogre power *e* girdle of giant strength *("manoplas de força de ogro" e "cinto de força de gigante"). O martelo imenso virou marca registrada do vilão.*

(Pausa para um momento de cultura inútil. O nome Marcelo é derivado de Marte, Deus da Guerra, mas também pode significar "martelo". No filme bíblico O Manto Sagrado, *o romano Marcellus Gallio teria sido comandante da unidade militar responsável pela crucificação de Jesus Cristo (com um martelo, é claro). Mais tarde, ele disputou com outros soldados a posse da túnica que o Messias vestia ao morrer... Em um jogo de dados. Talvez por isso, existam tantos autores de RPG com esse nome...)*

Cinco anos depois, em 1994, RPG deixou de ser só passatempo para virar profissão. Surgia a revista Dragon. *Mais tarde, atendendo a pedidos (e algumas ameaças), mudaria para* Dragão Brasil. *Entre outras coisas, a primeira edição trazia Mestre Arsenal como um vilão de AD&D.*

O clérigo da guerra voltaria em várias ocasiões. Em A Rebelião dos Insetos, *como rival do vilão Lorde Enxame. Na aventura-solo* Assalto a Mestre Arsenal *como oponente para Andrus, o Aranha. E finalmente em* Holy Avenger *— a aventura que deu origem aos quadrinhos —, adotando seu atual visual estilo-mecha.*

Em maio de 1999, quando nasceu o primeiro livro básico de TORMENTA, *adivinhem quem não poderia ficar ausente.*

Meses mais tarde, quando a primeira versão de O Panteão *apresentou os vinte deuses de Arton, adivinhem quem seria o sumo-sacerdote do Deus da Guerra.*

E quando Holy Avenger *tornou-se revista em quadrinhos, adivinhem quem seria o vilão-pai-Vader da protagonista.*

Arsenal até fez uma ponta na segunda mini-série Victory, indo brandir o martelo nos Estados Unidos.

Alguns detalhes sobre seu passado foram revelados. Hoje sabemos que ele veio de outro mundo, onde armas mágicas são lugar-comum e guerras são travadas a bordo de construtos gigantes. Sabemos que ele ergueu-se como último sobrevivente do conflito final que destruiu esse mundo. E sabemos que, por tal façanha, ele foi recompensando pelo Deus da Guerra com uma nova vida em Arton, como seu clérigo máximo.

Sabemos que Arsenal vem tentando estabelecer uma base de poder. Coletando as mais poderosas armas e armaduras mágicas deste mundo. Seja para reparar seu colosso destruído, o Kishin, seja para uso pessoal.

O que sabemos, além disso?

Era engraçado como, quando inventávamos personagens para Arton, eu e Trevisan (o "Doutor Careca") tínhamos abordagens totalmente opostas. Ele gostava de contar a história do personagem desde seu nascimento, a trajetória de sua vida, levando até o momento atual. Seu passado define aquilo que você é hoje.

Eu faço o caminho inverso. Primeiro, decidir aquilo que o personagem é agora. Depois, talvez, decidir seu passado.

Daí veio o que se convencionou chamar Primeira Lei de Cassaro: "vilão legal é vilão com capacete e sem background".

(Sejamos francos; Darth Vader era o maior vilão de todos os tempos, antes daqueles episódios lamentáveis em que ele é tapeado e rola nas flores. E sobre Boba Fett, melhor nem comentar...)

Vejam bem, estou longe de ser o único a trabalhar assim. Elminster de Shadowdale, o arquimago mais celebrado e apelão de Forgotten Realms, *já aparecia no cenário desde seu lançamento em 1987 — mas seu histórico só foi explicado pelo autor Ed Greenwood quase uma década mais tarde, no romance* Elminster: The Making of a Mage. *Antes disso, seu passado era simplesmente "misterioso".*

Arsenal sempre foi um de meus personagens favoritos no cenário (disputando com Vitória e Niele). Não seria difícil mantê-lo como está para sempre, participando de momentos decisivos, fazendo uma participação dramática aqui e ali.

Mas ele é um vilão. Ele tem um plano.

E o destino final de todo vilão, em qualquer ambientação de RPG, é ser vencido e ter seus planos frustrados pelos heróis.

Quando inventamos Tormenta, *plantamos as sementes de várias grandes tramas. A ascensão de Sszzaas. A Libertação de Valkaria. A Flecha de Fogo que leva à vitória sobre a Aliança Negra. A revelação da própria Tormenta.*

Aos poucos, estamos conseguindo amarrar todas essas pontas soltas.

Hoje, outra ponta solta será amarrada. E tem um martelo bem grande.

— Marcelo Cassaro

Eu não sei escrever aventuras.

(Inevitavelmente, algum comediante diz: "É, dá pra ver", *e eu digo:* "Vai pro diabo que te carregue", *e todos ficam felizes).*

Mas é verdade. Eu não sei escrever aventuras. Sou um mestre relapso, preguiçoso, que planeja pouca coisa e confia cegamente na boa vontade dos jogadores. Dependo muito mais do que deveria da minha antiga capacidade de inventar nomes e históricos de PdMs na hora, e de idéias repentinas para levar a história adiante. Pior ainda: estou falando no presente, mas não mestro há uns bons quatro ou cinco anos. Sou um jogador parasita, ingrato, que aproveita o trabalho e dedicação dos mestres, e nunca retribui. Talvez porque, sempre que sento para escrever uma trama e bolar umas regras, o que deveria ser diversão começa a parecer trabalho, e o que deveria ser uma aventura para rolar quarta-feira à noite começa a parecer interessante como protótipo de um romance, conto ou suplemento.

Mas mesmo quando eu mestrava, não era um bom exemplo para ninguém. Enquanto a maioria das minhas campanhas acabava dando certo (por um misto de sorte, inspiração e paciência inquebrantável do grupo), o último jogo que rolei acabou degenerando-se para uma série interminável de combates. Um dia a sorte acaba. Porque eu não sei fazer aventuras.

Corta para o final de 2008. Marcelo Cassaro e Guilherme Dei Svaldi me oferecem a chance de escrever uma das maiores aventuras de Tormenta. *Eu aceito entusiasticamente, e começo a pensar em como diabos vou fazer isso.*

Como sempre, fiquei com a parte divertida, e os outros fizeram o trabalho pesado. Nossos amigos do finado grupo O Círculo *deveriam abraçar este projeto mas, no final, não puderam. O Cassaro já havia criado a estrutura em quatro partes do livro, feito o conto introdutório e a base da trama. O Guilherme assumiu toda a parte de regras. Eu acabei apenas criando a história, os PdMs, as missões, o texto final. A parte fácil, a parte divertida.*

Mais uma vez, minha incompetência como mestre era disfarçada por sorte e boa vontade dos outros.

Mas, como eu não sei fazer aventuras, tive que aproveitar as aventuras que já havia feito, *que já haviam dado certo. Uma sidequest mestrada lá por 2001 virou uma missão sobre uma tribo de gigantes. Uma aventura introdutória da mesma época se transformou em uma corrida por um item mágico. Uma aventura bem-intencionada mas meio irritante, narrada em 1998, virou uma entrevista com uma poderosa entidade extraplanar. E a minha campanha de* Mekton Zeta *de 1996 acabou se transformando na* Parte Três *deste livro (ah, regras caseiras para robôs gigantes com vários pilotos!).*

Além disso, é claro, usei do meu habitual e sórdido método de roubar idéias descaradamente. O Cassaro tinha bolado missões envolvendo espadas da paz, transporte de itens mágicos e grupos rivais, e todas foram utilizadas. Meu amigo André mal sabe que o leilão que ele usou na campanha de Star Wars *acabou sendo publicado...*

É claro que não foi suficiente: era preciso referências! De fatos históricos como a "Operação Clipe de Papel" até filmes como Patton *e* A Queda *e livros como* Cryptonomicon. *Algumas matutadas ajudaram a colocar a minha cabeça no lugar certo, e escrever sobre uma possível guerra mundial em Arton.*

Só posso desejar que divirtam-se com esta aventura criada por dois mestres ótimos (um dos quais ainda está me devendo a continuação da melhor campanha de todas) e um péssimo. Se a experiência dos meus grupos ao longo dos anos for de algum valor, acho que vocês vão curtir. E, se puderem criar memórias tão legais quanto as que eu tenho sobre tudo isso, vou considerar meu dever cumprido.

— Leonel Caldela

Introdução

Esta é uma aventura para quatro a cinco personagens de 14º a 15º nível, somando não mais de 60 níveis. Diferente de outras aventuras, *Contra Arsenal* não precisa de apenas um grupo de aventureiros. Ou jogadores.

Esta é uma aventura modular, em vários capítulos não totalmente interligados. A ofensiva de Arsenal é sentida em todo o Reinado; heróis de todas as partes têm sido convocados para missões em vários pontos do mundo conhecido. Praticamente todos os grupos de aventureiros nos reinos estão atuando na investida contra o vilão, mesmo que apenas alguns saibam de toda a verdade sobre o esforço de defesa.

Assim, em alguns capítulos existem várias missões curtas — todas de alguma importância para a batalha final. Um mesmo grupo de personagens pode participar de todas elas, como uma grande campanha. Ou atuar em apenas algumas missões. Ou ainda, cada missão pode ser executada por grupos diferentes, com personagens diferentes; o mestre pode, se quiser, conduzir cada sessão de jogo com um grupo diverso do anterior. Esta estrutura permite que a aventura não seja prejudicada quando um jogador se ausenta, ou quando um novo jogador surge sem aviso. Mesmo durante as partes mais críticas da aventura, existem diversos agentes do Reinado que conhecem as informações confidenciais necessárias.

Todas as raças e classes são permitidas, mas há restrições especiais para clérigos de Keenn. É verdade que boa parte das forças de Arsenal é formada por devotos desta divindade, e teoricamente todos devem obediência ao sumo-sacerdote. Mas também é verdade que o Deus da Guerra gosta de rebeldia e conflito. Seus servos não perderão, necessariamente, seus poderes por atuar contra Mestre Arsenal.

Um servo de Keenn encontrará certas dificuldades extras. As ações do vilão estão abalando o prestígio da própria Igreja

Mestre Arsenal

Humano sumo-sacerdote Clérigo de Keenn 11/ Guerreiro 13: ND 27; Humanóide Médio; DV 11d8+99 mais 13d10+117; 434 PV; Inic. +7; Desl. 6 m, vôo 18 m; CA 35 (+1 Des, +5 natural, +14 armadura, +5 deflexão), toque 16, surpresa 34; Atq Base +17; Agr +30; corpo-a-corpo: *martelo do trovão* +37 (4d6+25, dec. 19-20/x3, mais 2d6 em sucessos decisivos); ou à distância: *martelo do trovão* +29 (4d6+20 mais atordoamento, dec. 19-20/x3, mais 2d6 em sucessos decisivos); Atq Ttl corpo-a-corpo: *martelo do trovão* +37/+32/+27/+22 (4d6+25, dec. 19-20/x3, mais 2d6 em sucessos decisivos); AE fascinar mortos-vivos 6/dia, punição divina; QE 50% de chance de falha, imune a ataques furtivos e sucessos decisivos, proteção divina, redução de dano 3/–, resistência a magia 25; Tend. LM; TR Fort +29, Ref +16, Von +29; For 32, Des 16, Con 29, Int 17, Sab 30, Car 16.

Perícias e Talentos: Avaliação +9, Concentração +23, Conhecimento (arcano) +17, Conhecimento (religião) +17, Conhecimento (os planos) +17, Identificar Magia +19, Intimidação +30, Ofícios (armeiro) +16, Ofícios (armoraria) +16, Usar Instrumento Mágico +16; Acelerar Magia, Ataque Poderoso, Conjurar Arma, Coragem Total, Cura sem Restrição, Especialização em Arma (martelo de guerra), Especialização em Arma Maior (martelo de guerra), Foco em Arma (martelo de guerra), Foco em Arma Maior (martelo de guerra), Força da Fé, Fúria Guerreira, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Potencializar Magia, Reflexos em Combate, Sangue de Ferro, Saque Rápido, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (martelo de guerra), Sucesso Decisivo Avassalador (martelo de guerra), Toque da Ruína, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Vontade de Ferro.

Proteção Divina (Sob): Mestre Arsenal é automaticamente bem-sucedido em testes de resistência contra magias conjuradas por servos de Keenn.

Punição Divina (Sob): Mestre Arsenal tem autoridade sobre outros servos de Keenn. Ele pode, como uma ação padrão, cancelar os Poderes Concedidos e magias de domínio de qualquer servo de Keenn. O servo deve estar dentro do campo de visão de Mestre Arsenal, e tem direito a um teste de resistência de Vontade (CD 31) para resistir ao efeito. Caso a vítima seja bem-sucedida, Mestre Arsenal não pode tentar puni-la novamente por 24 horas.

Magias de Clérigo Preparadas (6/8+1/7+1/6+1/5+1/4+1/3+1; CD 20 + nível da magia): 0 — *consertar (2), detectar magia (2), luz (2)*; 1º — *arma mágica*[D], *auxílio divino, bênção, causar medo (2), comando (2), curar ferimentos leves (2)*; 2º — *arma espiritual*[D], *curar ferimentos moderados (3), explosão sonora (2), imobilizar pessoa, tendência em arma*; 3º — *dissipar magia (2), praga*[D], *purgar invisibilidade, soco de Arsenal (3)*; 4º — *âncora dimensional, curar ferimentos críticos, imunidade a magia, movimentação livre, poder divino*[D] *(2)*; 5º — *auxílio divino* (Acelerar Magia), *coluna de chamas*[D], *comando maior, força dos justos, soco de Arsenal* (Potencializar Magia); 6º — *barreira de lâminas*[D], *cura completa (2), palavra de recordação.*

[D]Magias de domínio. *Domínios:* Caos, Destruição, Força, Guerra e Mal.

Equipamento: martelo do trovão, Armadura do Arsenal (*armadura de batalha de adamante da fortificação pesada +5* com *manopla do poder do ogro, cinto da força de gigante +6, amuleto da saúde +6* e *botas aladas* embutidos), *Capa do Arsenal* (*manto do deslocamento maior* que concede resistência a magia 25, +5 de bônus nos testes de resistência e +5 de bônus de deflexão na CA), *Elmo do Arsenal* (*elmo do teletransporte* que concede +5 de bônus na armadura natural e os efeitos de um *colar da adaptação*) e *periapto da sabedoria +6.*

de Keenn, colocando a maior parte dos habitantes do Reinado contra seus membros (devotos de Keenn sofrem –4 de penalidade em testes de Diplomacia, Blefar e Obter Informação durante todo o decorrer da aventura). Além disso, o próprio Arsenal tem a habilidade de cancelar parte dos poderes de qualquer devoto de Keenn que tente desafiá-lo.

No entanto, caso conclua a missão final com sucesso, um servo de Keenn tem uma oportunidade sem igual: tornar-se o novo sumo-sacerdote!

Preparação

Para conduzir esta aventura, o mestre deve estar familiarizado com o *Livro do Jogador*, o *Livro de Regras Básicas II* e o *Livro de Regras Básicas III*.

Esta aventura não requer outros livros. Mesmo assim, recomendamos ao mestre que tenha alguma intimidade com o mundo de TORMENTA, porque *Contra Arsenal* apresenta a resolução de uma grande ameaça ao mundo de Arton, a batalha decisiva contra seu maior vilão. E possivelmente, o fim desse vilão.

Assim, *Tormenta D20: Guia do Jogador* e *Tormenta D20: Guia do Mestre* são recomendados, mas não essenciais. Todos os personagens e locais importantes são descritos aqui. Você também pode situar a aventura em seu cenário favorito, ou não usar nenhum mundo específico.

Histórico da Aventura

Pouco se sabe sobre este infame clérigo da guerra (exceto que seu histórico quase sempre começa com esta frase...).

Diz a lenda que ele veio de uma terra arrasada por um conflito global, onde ergueu-se triunfante como o último sobrevivente. Como recompensa, foi trazido até este mundo pelo próprio Deus da Guerra, onde poderia continuar pregando sua doutrina de batalha e destruição. Isso, claro, é apenas uma lenda. A realidade pode ser pior.

Como sua própria alcunha sugere, Arsenal é um colecionador compulsivo de armas e itens mágicos. Durante os últimos anos, vem perseguindo tais peças como uma obsessão. Quando possível, o clérigo adquire seus itens através de compra ou troca honesta: sua riqueza é vasta e suas propostas generosas, realizadas através de mensageiros, raramente são recusadas. Mas, quando tal coisa acontece, "acidentes" desagradáveis podem ocorrer. Arsenal se envolve pessoalmente apenas ao perseguir itens ou artefatos realmente raros; quando um item desperta seu interesse, é quase certo que vai consegui-lo.

Ninguém nunca soube o real objetivo dessa busca. Armar um exército para conquistar ou destruir Arton? Usar esses itens para forjar um único artefato supremo? Ou, quem sabe, *evitar* uma guerra global — como aquela que devastou sua própria terra-natal —, livrando o mundo de suas armas mais poderosas?

Talvez seu esquema seja ainda mais ousado. Embora sirva ao deus Keenn como sumo-sacerdote, Arsenal goza de uma relação quase igualitária com essa divindade. Não é impossível que o clérigo esteja planejando desafiar e derrotar seu próprio deus, tornando-se o novo Deus da Guerra.

Nova Magia

Soco de Arsenal

Evocação; Nível: Clr 3, Fet/Mag 3; **Componentes:** V, G; **Tempo de Execução:** 1 ação padrão; **Alcance:** médio (30 m + 3 m/nível); **Alvo:** uma criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** não; **Resistência a Magia:** sim.

Ninguém sabe se Mestre Arsenal foi realmente o criador desta magia — mas ele parece ter sido o primeiro visto a utilizá-la. O conjurador fecha seu próprio punho e gesticula como se estivesse golpeando um alvo. A vítima recebe um violento soco, que causa dano igual a 1d6 + o bônus de Força do conjurador, mais 1d6 para cada 4 níveis do conjurador. Além do dano, a vítima é lançada 3 m para trás, tamanha a força do golpe.

Ciente de que sua coleção pode atrair aventureiros, Arsenal trata de proteger bem seu tesouro. Faz pactos com dragões, demônios e outros monstros, propondo que guardem uma ou mais peças em troca de algum favor (geralmente a destruição de um inimigo). Os artefatos mais poderosos, contudo, ficam em seu esconderijo pessoal — um estranho edifício metálico, na forma de uma gigantesca armadura.

Durante anos, estes foram os únicos fatos conhecidos a respeito de Arsenal. Agora, seu plano-mestre começa a tomar forma, seus objetivos tornam-se evidentes.

Quando chegou a este mundo, o clérigo trouxe consigo uma fantástica máquina de combate, um colosso metálico chamado *Kishin*. Praticamente nada em Arton é adversário contra este gigante de ferro. Danificado após sua última batalha, o monstro repousa inerte nas distantes Montanhas Sanguinárias, servindo como base de operações para o vilão. Sem recursos técnicos para os reparos, Arsenal vem restaurando sua máquina de guerra suprema usando itens mágicos como peças de reposição.

Quase duas décadas mais tarde, o momento chega. O Kishin está operacional. O colosso agora marcha rumo ao coração do Reinado, para mergulhar as nações na guerra eterna, com Arsenal como supremo comandante e Keenn como senhor da Criação.

Sinopse da Aventura

Coridrian, cidade situada no reino de Wynlla, é conhecida nos meios arcanos como a Capital dos Golens. Agora, esta grande cidade de artífices pode tornar-se decisiva para a segurança de todo o Reinado.

A economia de Coridrian é baseada no restrito e altamente especializado comércio de partes mecânicas para construtos.

Introduzindo os Heróis

Existem muitas formas possíveis de conduzir os personagens jogadores a esta aventura. A seguir oferecemos três sugestões, sendo bem possível que uma delas se ajuste ao estilo de seu grupo — desnecessário dizer, você também pode inventar outra.

Operação secreta

A Parte 1 deste livro, "Manto e Adaga", contém uma aventura introdutória, a princípio sem ligação aparente com Arsenal. Embora ofereça algumas situações de combate, é uma trama de espionagem que requer um mestre habilidoso — e também jogadores não muito "pirotécnicos", mais propensos a desvendar verdades em vez de dizimar adversários.

Além disso, esta opção assume que a Operação Colosso é altamente secreta, conhecida por poucos escolhidos de confiança — apesar da temeridade da ameaça, o Reinado é muito vasto e mesmo as notícias mais graves demoram a se espalhar. Para um grupo que gosta de mais interpretação e sutileza, esta é a melhor maneira de começar.

Bata primeiro, pergunte depois

A aventura "Canção das Estrelas", publicada na revista *DragonSlayer 18*, é também uma introdução a *Contra Arsenal*. Diferente de "Manto e Adaga", é uma exploração de masmorra padrão — a missão dos heróis, além de destruir um vampiro que ameaça a região, é resgatar um item mágico cobiçado pelo sumo-sacerdote.

Não há muito diálogo ou sutileza aqui. Escolha esta aventura caso seu grupo seja do tipo que prefere "interagir" com rolagens de ataque e dano...

Mas claro que eu sabia!

Você pode dispensar qualquer introdução e rumar diretamente para a "Parte 2: Quebra-Cabeças", onde começam as missões para erguer o Colosso Coridrian. Um gigante de ferro marcha sobre o Reinado, outro igual está sendo construído, dúzias de forças-tarefa percorrem o Reinado em missões variadas, fortunas em ouro e itens mágicos são deslocadas para a nação de Wynlla... É quase impossível manter uma operação desse porte em sigilo. Mesmo que as pessoas comuns não saibam, muitos aventureiros saberão. Basta rolar Obter Informação (CD 10) e rumar diretamente para Coridrian.

Lembre-se de que talvez os *jogadores* saibam sobre a aventura que você pretende mestrar, e por isso pode ser difícil tentar surpreendê-los com uma introdução sigilosa. Então, para grupos mais apressados, esta pode ser a melhor opção.

Muitos ferreiros e artesãos locais, mesmo não sendo magos, acabaram adotando como ofício fabricar ou consertar tais peças. Em poucos outros pontos de Arton será possível encontrar facilmente pessoas habilitadas a reparar construtos.

Apesar da importância desta cidade, apenas nas últimas semanas foram revelados tratados importantes entre Wynlla e o reino-capital Deheon: grande parte da economia do Reinado vem sendo deslocada para o Reino da Magia, destinada a um projeto de engenharia sem igual. A atividade frenética de aventureiros nas vizinhanças do reino também anda chamando atenção.

O mistério foi revelado à Gazeta do Reinado — um dos únicos veículos impressos de Arton — por fontes ainda ocultas: as nações de Arton estão empenhadas na conclusão do Colosso Coridrian. Um construto destinado a combater um perigo iminente, talvez a maior ameaça enfrentada pelo Reinado.

Ninguém tem dúvidas sobre a natureza da ameaça: Arsenal.

Marla Theuderulf, membro do Conselho de governantes de Wynlla, encabeça o projeto, forjando alianças, reunindo recursos e administrando equipes de agentes e aventureiros por todo o mundo, e além.

O Reinado vem gastando fortunas no projeto. Embora a conselheira Marla não revele valores, estima-se quem um colosso de ferro "comum" custaria 1 milhão de Tibares de Ouro. A máquina de Wynlla é pelo menos duas vezes maior. Arsenal também vem reunindo uma riqueza incalculável em tesouros encantados há anos — sua própria alcunha vem da compulsão em adquirir itens mágicos de combate. Em caso de derrota, nenhum dos lados poderá restaurar seu colosso tão cedo.

Um combate de gigantes está próximo. Os artífices de Coridrian correm contra o tempo. Aventureiros têm sido mobilizados para vasculhar o mundo em busca de itens mágicos poderosos, necessários à ativação do colosso, ao mesmo tempo em que procuram deter os agentes do vilão. Coridrian vem sendo rigorosamente protegida contra espiões e sabotadores.

Cabe aos jogadores participar de uma série de missões com o objetivo de fortalecer o Colosso Coridrian, melhorando suas chances contra o Kishin. Suas tarefas envolvem desde a aquisição de itens mágicos até ataques de guerrilha contra as forças de Arsenal. Mais tarde, os heróis também tomarão parte na batalha decisiva entre os gigantes.

Então, com a derrota do Kishin, chega o momento da batalha decisiva: o combate final contra Arsenal em pessoa.

Parte 1: Manto e adaga

Os heróis são contratados pelo regente de Tollon, Solast Arantur, para escoltar um prisioneiro da fronteira do reino com Ahlen até a capital, Vallahim. O prisioneiro é Emmilian Urich, mago e pesquisador culpado de sacrificar humanos e semi-humanos, usando-os como cobaias em suas pesquisas sobre golens.

Durante a viagem, o grupo é atacado por um bando de ogros e clérigos, que preferem morrer a revelar qualquer infor-

mação. Uma espiã tenta capturar Emmilian Urich, sem usar de violência contra os aventureiros. Kelandra Elmheart, uma clériga de Keenn e conselheira de Deheon, aborda os heróis e tenta convencê-los a entregar o prisioneiro.

Chegando a Vallahim, os personagens são atacados pela própria Kelandra Elmheart! Recebem ajuda de aventureiros presentes na cidade e de Ylena Elohim, a espiã que tentara capturar Emmilian Urich anteriormente. Kelandra escapa.

Contudo, logo os heróis perdem a guarda do prisioneiro — porque as autoridades do Reinado estão na capital de Trollant! O próprio Rei-Imperador Thormy está em Vallahim, numa reunião diplomática com Solast Arantur.

Os heróis são convidados a participar. Lá também está Marla Theuderulf, uma representante do Conselho de Wynlla, e a própria Ylena. Thormy respira fundo, e ordena que o prisioneiro seja anistiado e levado para Wynlla.

Os heróis já sabem demais. Marla Theuderulf decide que aventureiros independentes não podem sair pelo mundo com aquelas informações. O grupo tem duas escolhas: ter suas memórias apagadas por magia ou juntar-se à Operação Colosso.

Parte 2: Quebra-cabeças

Esta parte da aventura tem início em Wynlla, o Reino da Magia.

Marla Theuderulf revela tudo sobre a crise que assola o Reinado. O infame Mestre Arsenal está prestes a colocar em funcionamento o Kishin; logo o gigante de ferro vai emergir das Montanhas Sanguinárias e marchar sobre o Reinado. O Reino da Magia, sob supervisão da Coroa de Deheon, está erguendo um gigantesco colosso de ferro, na verdade formado pela própria cidade de Coridrian. O mago Emmilian Urich era necessário na construção do Colosso Coridrian, por seu extremo conhecimento sobre golens. Para impedir Arsenal, o criminoso teve de ser perdoado e posto a trabalhar.

Os heróis são apresentados aos demais pesquisadores, magos e engenheiros arcanos do projeto, que compõem a equipe secreta que coordena a construção.

Muitos grupos de aventureiros, agentes do Protetorado do Reino, mercenários e homens de confiança estão reunindo itens mágicos vitais para a construção do Colosso Coridrian e realizando missões para sabotar o Kishin. O caos reina: as forças de Arsenal atacam grupos em vias de adquirir itens-chave, ou usam inocentes como moeda para chantagem. A urgência é total, as missões devem ser realizadas de maneira rápida. Cada missão bem-sucedida melhora as chances do Reinado contra o Arsenal.

Assim, os personagens jogadores juntam-se às outras forças-tarefa. Esta parte da aventura é formada por uma série de missões curtas, cada uma afetando o combate entre os colossos mais tarde. Quanto mais missões concluídas com sucesso, maiores as chances do Coridrian contra o Kishin.

O mestre pode escolher conduzir todas as missões, ou apenas algumas, ou nenhuma — assumindo que outras equipes foram bem-sucedidas (ou não) e pulando diretamente para a Parte 3. Poderá ainda, se quiser, inventar e introduzir suas próprias missões. Uma vez que há muitos grupos de aventureiros envolvidos na guerra, os jogadores também podem decidir participar de missões diferentes com personagens diferentes.

Parte 3: Derrubem o Kishin!

O Kishin é ativado e alcança o Reinado, esgotando o prazo dos heróis. As primeiras cidades em seu caminho são arrasadas.

A construção do Coridrian está quase terminada. Mas, diferente de outros golens, este não pode mover-se por vontade própria — precisa ser conduzido como uma carruagem. Os heróis podem participar de uma série de testes e treinamento intensivo, para comandar o colosso.

Caso contrário, os aventureiros participarão de uma grande batalha campal contra as forças invasoras, junto a inúmeros outros grupos de aventureiros. Os construtos possuem plataformas, escadarias e passarelas em grande parte de sua extensão, tornando ambos verdadeiras fortalezas móveis, lotadas de soldados. Também são acompanhados por seus respectivos exércitos — e Arsenal não tem apenas clérigos da guerra em suas fileiras, ele também recrutou vários monstros.

O poder total do Coridrian, bem como o resultado de sua luta contra

A Espada Holy Avenger

"Já tenho a Holy Avenger! A arma mágica mais poderosa do universo! Era meu objetivo desde o início!"

— Arsenal

A restauração do Kishin e a conquista do Reinado são apenas alguns entre os numerosos planos de Arsenal. Um de seus maiores estratagemas permitiu ao vilão, em tempos recentes, apoderar-se da mais poderosa espada mágica na existência.

Sszzaas, o rastejante Deus da Traição, havia sido expulso do Panteão de Arton. Seu plano para retornar ao antigo status envolveu uma longa série de maquinações para corromper um paladino e transformá-lo em um monstro planar invencível — que só poderia ser vencido pelo poder combinado dos vinte deuses originais. Assim, o Panteão foi forçado a aceitar Sszzaas de volta.

A derrota do Paladino de Arton exigiu a criação da *Holy Avenger,* uma espada mágica forjada por todos os vinte deuses. E Arsenal, após ter colaborado com o plano de Sszzaas, apoderou-se dessa arma suprema.

Arsenal não está equipado com a espada durante esta aventura — a *Holy Avenger* está em lugar seguro, reservada para um plano ainda mais audacioso! No entanto, se o mestre decidir tornar a aventura *realmente assassina*, o vilão talvez decida usar seu artefato supremo no combate final.

A *Holy Avenger* tem as mesmas propriedades de uma *vingadora sagrada*, com as seguintes diferenças:

• É uma *espada bastarda +10*, que pode ser empunhada por qualquer personagem (não apenas paladinos).

• Provoca +4d6 pontos de dano divino contra qualquer criatura (não apenas malignas).

• Gera resistência a magia 25 a até 3m de raio.

• Conjura *dissipar magias maior* (uma vez por rodada, usando uma ação padrão, com nível de conjurador 20) . As versões área, alvo e contramágica de *dissipar magia maior* também estão disponíveis.

• Três vezes por dia, pode ser usada para desferir um ataque de destruição total: caso seja atingida por um ataque de toque feito com a espada, qualquer criatura é totalmente destruída, como se fosse vítima de uma magia *desintegrar*, mas sem direito a teste de resistência. Nenhum tipo de imunidade (contra efeitos de morte, por exemplo) tem efeito contra este ataque, que pode destruir até mesmo um deus maior — caso este seja atacado em seu próprio Plano.

Arsenal será especialmente cauteloso se estiver usando esta arma, preferindo tentar uma fuga a arriscar que os personagens jogadores tomem posse dela.

o Kishin, dependem muito do número de missões bem-sucedidas na Parte 2.

A batalha entre os gigantes ocorre, e a vitória ou derrota é responsabilidade dos heróis — seja no comando do Coridrian, seja em missões estratégicas ao lado dos guerreiros do Reinado.

Parte 4: Masmorra de Ferro

Graças à atuação dos aventureiros, o Colosso Coridrian vence e o Kishin tomba destruído. Mas a batalha não terminou.

Através de uma abertura no colosso em ruínas, os heróis penetram em suas entranhas, encontrando um verdadeiro labirinto de túneis, salas e maquinário. Alguns generais de Arsenal também sobreviveram, e defendem seu comandante. São fanáticos do Deus da Guerra, e entregam suas vidas para que o sumo-sacerdote tenha tempo e equipe-se para enfrentar os inimigos.

Percorrendo o caminho até o centro de comando, os heróis alcançam o sumo-sacerdote em pessoa. É chegado o momento da batalha decisiva contra Mestre Arsenal. Ele os respeita, pois mostraram-se oponentes de valor — portanto não pretende, de modo algum, poupar suas vidas.

O destino de Arsenal — e de Arton — depende deste combate. Triunfo completo, derrota ou até mesmo corrupção estão entre os resultados possíveis. Ainda, um novo sumo-sacerdote de Keenn pode emergir do combate.

Com qualquer desenrolar, Arsenal ficará morto, incapacitado ou detido por algum tempo. Os heróis mudaram a história de Arton, para o bem ou para o mal.

Keenn, Deus da Guerra

Outros Nomes: Hullaimm, entre os anões; Glada, entre os minotauros; Hrumork, entre os orcs; Gorak, entre os bárbaros.

Descrição: a divindade suprema da guerra. Responsável direto ou indireto por todas as batalhas sangrentas no decorrer da história de Arton. O general supremo, o lutador invencível. Muitos guerreiros costumam reverenciar a figura de Keenn.

Conta-se que, muito tempo atrás, Keenn não era tido como um deus maligno. Muitos acreditavam que ele representava todos os aspectos da guerra, inclusive aqueles "menos ruins" (já que nunca há coisas realmente boas na guerra). Entretanto, com a expansão do culto a Khalmyr e o posterior apontamento do Deus da Justiça como representante do lado justo da guerra, Keenn tornou-se símbolo de tudo que é maléfico nas batalhas. Como resultado, seguidores de Keenn não despertam muita simpatia entre os habitantes de Arton — especialmente porque o infame Mestre Arsenal é seu sumo-sacerdote.

Normalmente, Keenn é visto como um imenso guerreiro em armadura completa de cor negra, carregando um machado e um martelo de guerra.

Motivações: existe apenas uma certeza sobre Keenn — ele quer destruição. Quanto mais uma guerra se prolonga, quanto mais pessoas morrem em batalha, maior seu poder. Dizem que, em tempos de paz, Keenn caminha sobre Arton agindo como agente duplo, sussurrando intrigas entre reinos vizinhos estimulando novos conflitos. Alguns acreditam inclusive que ele, tempos atrás, acendeu o estopim do conflito que resultou na Grande Batalha — e que a atual Aliança Negra dos goblinóides seria na verdade um estratagema seu.

Cogita-se entre os estudiosos que o objetivo de Keenn seja eleger a raça suprema de Arton. A guerra funcionaria como um meio de "seleção natural", uma vez que apenas os fortes sobrevivem.

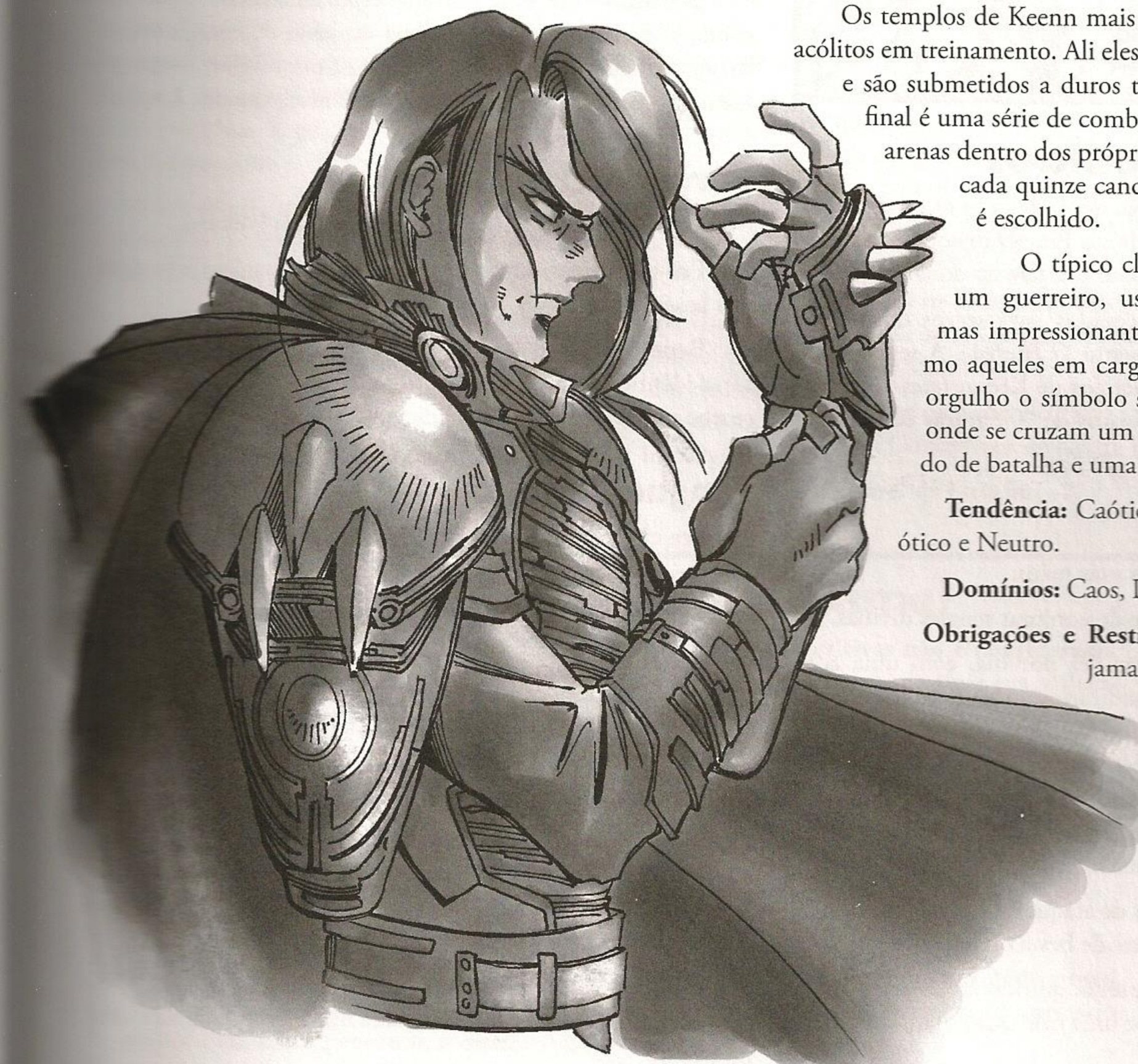
Tendência: Caótico e Maligno.

Crenças dos Devotos: a paz é para os fracos e os covardes. É patético viver sem lutar. Apenas em batalha provamos nosso valor.

Domínios: Caos, Destruição, Força, Guerra, Mal.

Áreas de Influência: guerra, destruição, tirania, revolução, armamento.

Símbolo Sagrado: um escudo cruzado por uma espada longa, um martelo de guerra e um machado de batalha.



Arma Preferida: machado de batalha (Fúria).

Cores Significativas: negro, vinho, prateado.

Lema: "Ataque primeiro e pergunte depois... Se a boca do oponente ainda estiver em condições de uso."

Clérigos de Keenn

Clérigos da guerra existem em toda Arton. Pelo menos dois ou três deles ocupam cargos elevados em cada nação do Reinado.

Ao contrário do que se acredita, nem todos os servos de Keenn são malignos; boa parte divide suas obrigações entre seu deus e o reino que defendem. Durante uma guerra entre reinos vizinhos, é normal ver clérigos desta ordem digladiando-se até a morte — enquanto, ironicamente, poupam ambas as populações de lutar. Mas aqueles sem vínculos com reino algum dedicam-se exclusivamente a Keenn, incitando conflitos onde quer que estejam.

Nem só de músculos e armas vive o servo de Keenn. Muitos atuam através de intriga e lábia. Vários reinos hostis de Arton têm um clérigo da guerra como conselheiro, ao lado de seu regente. Eles incentivam conflitos sussurrando idéias de expansão e anexação de territórios, ou reacendendo velhas rivalidades.

Os templos de Keenn mais parecem fortalezas, abrigando acólitos em treinamento. Ali eles aprendem técnicas com armas e são submetidos a duros testes de resistência. O desafio final é uma série de combates até a morte, realizados em arenas dentro dos próprios templos. Em média, dentre cada quinze candidatos, apenas um sobrevive e é escolhido.

O típico clérigo de Keenn se veste como um guerreiro, usando armaduras pesadas, armas impressionantes e escudos imensos — mesmo aqueles em cargos diplomáticos. Exibem com orgulho o símbolo sagrado de Keenn: um escudo onde se cruzam um martelo de guerra, um machado de batalha e uma espada longa.

Tendência: Caótico e Mau, Neutro e Mau, Caótico e Neutro.

Domínios: Caos, Destruição, Força, Guerra, Mal.

Obrigações e Restrições: um clérigo de Keenn jamais recua diante de uma oportunidade de combate. Além disso, nunca pode conjurar magias de cura (exceto quando adquire o talento Cura sem Restrição).

Poderes Concedidos

Servos de deuses do Panteão de Arton não recebem os poderes concedidos por seus domínios. Em vez disso, recebem um talento de Poder Concedido como um talento adicional.

Talentos de Poderes Concedidos para servos dos deuses de Arton são vistos no suplemento *O Panteão*. A seguir estão os Poderes Concedidos para clérigos de Keenn (eles aparecem marcados como "D" nas estatísticas de "Criaturas & Personagens", no final do livro).

Conjurar Arma

Armas surgem do nada em suas mãos.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você pode, uma vez por dia, com uma ação de movimento, criar uma arma branca ou de arremesso à sua escolha. A categoria de tamanho da arma é a mesma de seu personagem. A arma é comum (não mágica), mas de qualidade obra-prima, e pode receber quaisquer magias ou efeitos aplicáveis a este tipo de objeto. A arma criada dura uma hora, e então se desfaz. Este é um efeito sobrenatural.

Este talento não cria armas de ataque à distância, mas pode criar 10 projéteis (flechas, virotes de besta ou balas de funda).

Especial: este talento pode ser adquirido várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe uma utilização diária adicional do talento.

Coragem Total

Você não teme nada. Nem seus inimigos, nem o desconhecido, nem a morte.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você é imune a efeitos de medo, mágicos ou não.

Cura sem Restrição

O Deus da Guerra não oferece magias de cura. Exceto para gente como você.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você pode preparar magias de cura, como qualquer outro clérigo.

Normal: clérigos de Keenn não preparam magias de cura.

Força da Fé

Você pode canalizar seu poder da fé em violência pura.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, bônus base de ataque +3.

Benefício: você pode converter espontaneamente uma magia divina já preparada em uma súbita explosão de energia muscular, aumentando sua própria Força em +2 por nível da magia (por exemplo, Força +8 para uma magia de 4º nível) durante 1 rodada.

Fúria Guerreira

Você é tão feroz em combate quanto um bárbaro.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, bônus base de ataque +3.

Benefício: você pode, uma vez por dia, entrar em uma fúria idêntica à fúria bárbara. Caso já seja um bárbaro, você recebe uma utilização diária adicional desta habilidade.

Sangue de Ferro

Seu corpo adquire a força e resistência do ferro.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas de 3º nível.

Benefício: você pode, como uma ação padrão, uma vez por dia, transformar seu sangue em ferro. Você recebe bônus de +4 em Força e redução de dano 10/adamante.

Alem disso, seus ataques desarmados causam dano letal equivalente a uma espada curta para seu tamanho (1d6 pontos de dano para personagens Médios e 1d4 para personagens Pequenos), e você é considerado armado quando desfere estes ataques. O efeito dura 1 minuto por nível do personagem. Este é um efeito sobrenatural.

Especial: este talento pode ser adquirido várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe uma utilização diária adicional do talento.

Toque da Ruína

Você pode desintegrar com um toque.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você pode, uma vez por dia, realizar um ataque de toque que causa 1d6 pontos de dano por nível de personagem, até um máximo de 10d6 (Fortitude CD 10 + metade de seu nível + seu modificador de Carisma para meio dano). Se este ataque reduzir os pontos de vida do alvo para zero ou menos, seu corpo será completamente desintegrado, restando somente pó. Este é um efeito sobrenatural.

Especial: este talento pode ser adquirido várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe uma utilização diária adicional do talento.

Sumo-Sacerdote

Um clérigo de Keenn que tenha decidido participar desta aventura passa por certas dificuldades extras — especialmente pelos poderes que Arsenal tem sobre outros devotos do Deus da Guerra. No entanto, o prêmio final pode compensar tudo isso...

Seja por sua derrota nas mãos dos heróis, seja por fugir da batalha derradeira (um clérigo da guerra é proibido de abandonar uma luta), Arsenal fracassa vergonhosamente aos olhos de Keenn. Com isso, é castigado com a perda de seu status como sumo-sacerdote. É possível que o vilão ressurja no futuro, mas nunca mais como o clérigo máximo da guerra.

Caso exista um devoto de Keenn entre os aventureiros que travaram o combate final, ele pode ser recompensado com o título, adquirindo o modelo visto a seguir.

Atenção, esta posição *não* depende de nível de experiência: é possível que o sumo-sacerdote seja de 16º nível mesmo que exista um clérigo de Keenn de 20º nível. A escolha dos deuses não é baseada em poder, mas sim em mérito próprio e outros fatores que apenas eles conhecem. No entanto, é improvável que um sumo-sacerdote tenha menos de 10 níveis.

Se houver mais de um devoto de Keenn entre os heróis, o Deus da Guerra ordena um combate pessoal entre ambos; o vitorioso será sagrado novo sumo-sacerdote.

Se não houver devotos de Keenn entre os aventureiros, o título vai para Kelandra Elmheart, segunda em comando entre as forças de Arsenal. Caso ela também tenha sido morta, cabe ao mestre construir um novo personagem para ocupar o cargo.

Um sumo-sacerdote deve seguir as Obrigações e Restrições de seu deus como qualquer outro servo (e será vigiado com muito mais rigor...). Em compensação, pode usar seus Poderes Concedidos livremente, além de ter certas imunidades contra magias conjuradas por clérigos de seu próprio deus.

Habilidades de Sumo-Sacerdote

O novo sumo-sacerdote de Keenn conserva suas estatísticas e habilidades especiais, com exceção das alterações a seguir.

Pontos de Vida: o sumo-sacerdote recebe o valor máximo por todos seus Dados de Vidas (atuais e futuros).

Proteção Divina (Sob): o sumo-sacerdote é automaticamente bem-sucedido em testes de resistência contra magias dos domínios Caos, Destruição, Força, Guerra e Mal.

Punição Divina (Sob): o sumo-sacerdote tem autoridade sobre outros servos de Keenn. Ele pode, como uma ação padrão, cancelar os Poderes Concedidos e magias de domínio de qualquer outro servo de Keenn. A vítima deve estar dentro de seu campo visual, e tem direito a um teste de Vontade (CD 10 + 1/2 nível do sumo-sacerdote + modificador de Sabedoria) para resistir ao efeito. Caso a vítima seja bem-sucedida, o sumo-sacerdote não pode tentar puni-la novamente por 24 horas.

Todos os Domínios (Ext): o sumo-sacerdote recebe acesso a todas as magias dos domínios Caos, Destruição, Força, Guerra e Mal.

Todos os Poderes (Ext): o sumo-sacerdote recebe todos os Poderes Concedidos de Keenn como talentos adicionais.

Nível de Desafio: +2.

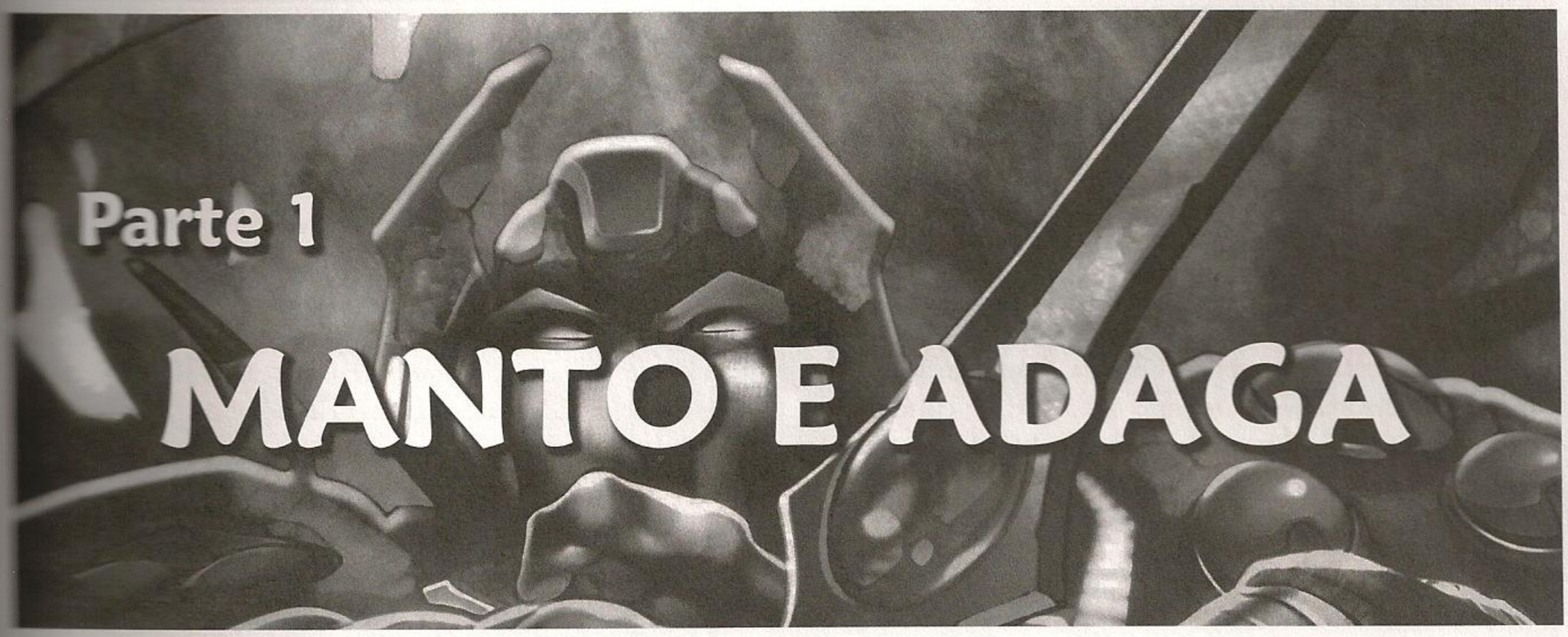
Mestre Arsenal não é Open Game!

Todo o conteúdo deste livro referente a informações descritivas não é considerado Open Game; e tudo referente a regras é considerado Open Game, sendo livre sua utilização em quaisquer outros produtos que sigam a Licença Aberta d20.

É considerado material Open Game:

- **Estatísticas de jogo de personagens e criaturas, mas não nomes e descrições.**
- **Todos os talentos de Poderes Concedidos neste capítulo.**
- **Regras para treinamento e pilotagem dos construtos na Parte 3.**
- **Todos os talentos regionais no apêndice "Criaturas & Personagens".**

Mestre Arsenal não é, NÃO É conteúdo Open Game. Ele é nosso, nosso, todo nosso. Não é de vocês. Podem matá-lo, mas não podem ficar com ele. Vão inventar seu próprio arqui-vilão, estão pensando o quê?!



Parte 1

MANTO E ADAGA

Emmilian Urich é um criminoso procurado em várias nações, mas o principal interessado em sua captura era Tollon, o Reino da Madeira. Esta terra rústica foi palco das maiores atrocidades cometidas por Urich. Os tollenianos passaram meses aterrorizados por boatos e notícias sobre um mago que raptava pessoas inocentes e retalhava seus corpos ainda vivos, enxertando partes artificiais e transplantando cérebros, corações e (segundo alguns) até mesmo almas para construtos mágicos. Perseguido pelas autoridades de Tollon, o criminoso fugiu para o vizinho Ahlen, conhecido como o Reino da Intriga.

Mas Emmilian Urich finalmente foi capturado. O ninho de traições que é Ahlen não foi um bom esconderijo. Os respectivos regentes firmaram um acordo, e o prisioneiro deve agora ser levado de volta a Tollon, onde será julgado.

Os personagens jogadores, como aventureiros renomados, foram contratados pelo governo de Tollon para escoltar o prisioneiro até a capital do reino, Vallahim. Transportar um mago experiente, em especial alguém tão perigoso, é algo delicado. As autoridades não desejam empregar recursos arcanos como *teletransporte*, itens mágicos ou artifícios similares, pois Emmilian Urich demonstra conhecimentos profundos sobre a magia, sendo impossível saber quais encantos ou planos de contingência ele ainda tem preparados. A viagem deve ser feita de forma mais tradicional: pelas estradas e caminhos desolados entre os dois reinos.

Logo fica aparente que o próprio prisioneiro é a menor das preocupações para os aventureiros. Um ataque por parte de um grupo de guerreiros, uma infiltradora esgueirando-se pela noite e uma conselheira do reino de Deheon são os obstáculos que se apresentam no caminho.

Chegando a Vallahim, os heróis são atacados uma última vez, agora pela conselheira (revelada como uma clériga de Keen e serva de Mestre Arsenal). E mesmo concluindo a missão, vêem-se de mãos vazias, pois a Coroa do Reinado anistia o criminoso para que trabalhe em um projeto importante.

E o grupo acaba em meio a algo muito maior.

Cena 1

Coroa e Machado

Tollon é conhecido em todo o Reinado como o Reino da Madeira. A principal atividade da nação está ligada à famosa madeira mágica que surge nas poderosas árvores desse território florestal. O povo de Tollon é rústico e trabalhador. Muitos são lenhadores, e também há uma profusão de caçadores e fazendeiros.

O regente de Tollon, Solast Arantur, também é um homem simples. Apesar da posição de poder, não se deixa levar pelas afetações da corte, preferindo compartilhar dos mesmos hábitos e gostos da população comum. Sempre que seus deveres políticos permitem, Arantur põe-se a trabalhar junto aos lenhadores, suando de machado em punho como qualquer um. Assim, não foi surpresa quando o regente em pessoa requisitou a presença dos personagens jogadores, sem utilizar intermediários ou arautos. Recebeu-os em sua casa (quase um casebre, impensavelmente rude para os padrões dos nobres de outros reinos) e tratou com eles sem meias-palavras ou insinuações.

Solast Arantur deseja um grupo de aventureiros experiente e confiável para escoltar um criminoso da fronteira com Ahlen até a capital de Tollon, Vallahim.

— É difícil encontrar gente de confiança hoje em dia — diz Solast Arantur, enquanto serve outro caneco de cerveja a todos. — Por Khalmyr, sempre foi difícil encontrar pessoas de confiança! Mas ouvi boas coisas sobre vocês. Posso não ser um espadachim muito bom, nem entender nada de magia. Mas, como qualquer um, sei apreciar um bom grupo de aventureiros. A missão é simples, embora possa ser demorada e arriscada. E então? Concordam?

Supondo que os jogadores aceitem a oferta, Solast Arantur dispensa documentos e formalidades, selando o acordo da maneira tradicional: cospe na palma da mão e oferece-a em cumprimento aos heróis.

O regente está preparado para oferecer 20.000 PO pelo cumprimento da missão. Mesmo que paladinos, clérigos ou ou-

tros heróis altruístas protestem, ele se recusa a permitir que o trabalho seja feito apenas "pela justiça" ou "porque é certo":

— Sempre fui um homem trabalhador, e acredito que o trabalho deva ser recompensado!

Caso o grupo tente barganhar, Arantur entra no jogo com desenvoltura, e não se mostra ofendido. Contudo, só pode elevar a recompensa até 30.000 PO.

Os aventureiros devem apenas garantir que o prisioneiro chegue em segurança à capital. Embora Emmilian Urich seja um homem desprezível, o regente quer que ele enfrente um tribunal presidido por um clérigo de Khalmyr, e não apenas uma lâmina na garganta.

— Minha vontade é apresentar a lâmina do meu machado ao desgraçado, eu mesmo! Mas um julgamento vai ensinar a ele, e a todos os outros, que existe justiça em Tollon e no Reinado. Pelo menos na maior parte do tempo. Além disso, meu povo sofreu com medo das atrocidades de Urich, e ficará aliviado com a condenação pública do sacripanta!

Introduzindo os Heróis

Embora a simples reputação dos heróis como aventureiros experientes justifique sua contratação — e os Tibares também sejam motivação suficiente para que aceitem —, o mestre pode solicitar aos jogadores uma destas rolagens:

• **Conhecimento (local — Tollon, CD 10).** Personagens nativos de Tollon talvez tenham ouvido falar de Emmilian Urich. Ou ainda, um deles perdeu um parente ou amigo para as atrocidades do mago louco (esta última opção dispensa testes).

• **Conhecimento (arcano, CD 15).** Magos podem ter ouvido falar dos experimentos de Urich. Qualquer personagem com vínculos à Academia Arcana pode saber que ele foi expulso da instituição por seus experimentos antiéticos. A reitoria considera até hoje um erro não ter vigiado mais de perto o ex-aluno após sua expulsão. Garantir que seja levado à justiça seria muito bem visto.

• **Conhecimento (local — Ahlen ou nobreza e realeza, CD 15).** Personagens nativos de Ahlen sabem que o acordo de extradição com Tollon garantiu vantagens políticas e ouro ao Reino da Intriga. Ladinos e outros com valores morais "frouxos" também podem receber um "incentivo" de Ahlen para que tudo transcorra bem.

• **Conhecimento (masmorras, CD 15) ou Conhecimento de Bardo (CD 20).** Uma masmorra recentemente explorada por aventureiros revelou um covil secreto de Urich, com pistas sobre seus experimentos. Os jogadores fazem o teste para que tenham ouvido falar da tal missão, ou o próprio grupo fez a descoberta (dispensando testes, mas neste caso o mestre deve planejar esta mini-aventura).

Cena 2

Protegido Odiado

Chegando ao local especificado — uma ponte atravessando o rio que separa Tollon e Ahlen —, os aventureiros alcançam uma pequena torre e um posto avançado do exército do Reino da Intriga. Mesmo nesta fronteira remota, é nítida a diferença entre as duas nações: Ahlen tem estradas pavimentadas com paralelepípedos, marcos de distâncias mais freqüentes e, no geral, um ar mais civilizado. Homens trajados em armaduras, liderados por um capitão garboso, recebem os heróis — e entregam o prisioneiro sem demora.

Os soldados vestidos em armaduras reluzentes seguram o homem nervosamente, como se fosse uma bomba prestes a explodir. O capitão lê formalidades de um pergaminho, e despacha o prisioneiro. Fica óbvio em seu rosto que está aliviado em livrar-se de um mago poderoso, louco e instável.

Emmilian Urich cambaleia até vocês, empurrado pelos soldados de Ahlen. É um homem baixo e ossudo, mas coberto por uma camada de gordura mole, que lhe dá a aparência de um boneco de pano. Está vendado e amordaçado, as mãos presas em grilhões. O que se consegue ver de seu rosto lembra um sapo. A pele é pálida e macilenta, com manchas escuras. Na cabeça, sem um fio de cabelo sequer, gotas de suor brotam a cada instante. Veste uma túnica de prisioneiro suja e um tanto esfarrapada. Está descalço. Algumas feridas, já em processo de cicatrização, estão aparentes no pescoço, pulsos e tornozelos.

Os aventureiros podem começar viagem de volta imediatamente. A transferência do prisioneiro transcorre de maneira rápida. Os soldados não tiram os olhos do grupo, até que retornem pela ponte e desapareçam na estrada.

A jornada até Vallahim consome duas semanas a pé, ou seis dias a cavalo.

Percorrendo a estrada de volta a Tollon, vocês são mais uma vez recebidos por uma paisagem verde e rústica. As densas florestas surgem aos poucos, a partir de bosques e altas árvores esparsas. Não há pavimento nas estradas, apenas terra batida por incontáveis botas. Animais de pasto podem ser ouvidos ao longe, e o ar carrega um cheiro perene de mato. É raro encontrar outros viajantes aqui, mas aqueles que cruzam o caminho não hesitam em menear a cabeça num cumprimento rápido; o povo de Tollon não é desconfiado, e não negaria um aceno a ninguém. Alguns, mesmo notando que vocês arregam armas e equipamentos caros, sempre oferecem um gole d'água ou um pedaço de biscoito duro para a viagem.

Em princípio, é uma boa idéia manter Emmilian Urich amordaçado — embora talvez seja necessário remover-lhe a venda, pois com ela seu movimento é bem reduzido. Caso possa enxergar, o prisioneiro escolhe um dos heróis e insiste em olhar fixamente para ele o tempo todo, com seus olhos azuis leitosos, cercados de pequenos derrames e envoltos em olheiras fundas. No entanto, mesmo sem a mordaça, Urich pode fazer muito

Encontros em Tollon

O Reino da Madeira, como quase todas as nações do Reinado de Arton, é formado por comunidades distantes, separadas por terras selvagens. Enquanto viaja de volta à capital, o grupo de heróis pode passar por outros problemas e desafios além daqueles descritos no texto principal.

A seguir estão algumas informações que o mestre pode usar se quiser introduzir mais encontros e combates.

Tollon é composto por grandes florestas mesmo nas áreas próximas às cidades. Os rangers destacados pelo regente Solast Arantur para proteger as principais estradas diminuíram bastante o número de ataques de animais selvagens, monstros e assaltantes a caravanas. Mas mesmo assim o perigo ainda existe.

Lobos são a ameaça mais comum. Grandes bandos caçam nas florestas, atacam criações de animais e espreitam grupos de trabalhadores ou caçadores, esperando uma chance de roubar sua comida ou mesmo atacar uma pessoa isolada ou ferida. Histórias sobre lobos imensos, ou mesmo lobisomens, povoam o folclore local. Panteras e ursos, embora mais raros, também oferecem risco aos viajantes.

Os trolls inteligentes são também uma séria ameaça. Estes monstros diabólicos e canibais preparam armadilhas com o único propósito de capturar humanos — ou semi-humanos — que serão sua próxima refeição. É comum que aventureiros sejam procurados para rastrear trolls até suas cavernas e salvar suas vítimas antes que seja tarde.

Nos últimos tempos, membros de caravanas de comerciantes, aventureiros e viajantes em geral foram encontrados mortos, com as gargantas cortadas e os olhos arrancados. Estes acontecimentos deixaram a Guilda dos Madeireiros e o Conselho extremamente preocupados. Os druidas do Bosque de Allihanna afirmaram que estes podem ser ataques do que eles chamam de "os Arborícolas", uma tribo bárbara que escapou ao massacre da colonização, permaneceu escondida e agora, séculos depois, busca vingança. Tanto o Conselho quanto a Guilda classificaram a hipótese como absurda. Afinal, todos os bárbaros foram exterminados há muito tempo...

pouco contra qualquer pessoa: seus livros de magias estão em segurança e, sem suas pesquisas e anotações, ele não é capaz de conjurar o mais reles truque (mas seria necessário um teste de Identificar Magia, CD 30, para ter certeza absoluta disso).

Caso tenha a oportunidade de falar, o prisioneiro mostra-se irritante e desagradável, tentando deixar os aventureiros desconfortáveis, aparentemente apenas por prazer:

— O que ouviram sobre mim é verdade... — fala Urich numa voz anasalada, enquanto suga um fio de saliva de volta para os lábios. — Minhas pesquisas eram brilhantes, o futuro dos construtos mágicos. As mentes tacanhas dos mundanos não podem compreender! Tirei a alma de algumas crianças, para animar meus golens. Tirei braços fortes de adultos, para lhes dar essa força. Abri a pele de cobaias vivas, para estudar como seus músculos funcionam. Tudo em nome da ciência, tudo em nome da magia! Você, garotinho, seria um ótimo experimento...

Insistindo em conversar com o prisioneiro, ou interrogando-o, os aventureiros podem descobrir algumas coisas, embora nada de grande importância.

• Todas as acusações contra ele são verdadeiras. Segundo o próprio Urich, existem ainda outras vítimas e laboratórios secretos, ainda não descobertos.

• Suas primeiras experiências, ainda no final da infância, envolviam pequenos animais, que Urich tentava "melhorar" através de peças artificiais.

• Ele não se arrepende de nada, pois acredita que a história provará sua genialidade.

• Ele propõe revelar a localização de um de seus covis secretos, pleno de tesouros mágicos, em troca da liberdade.

Um teste de Sentir Motivação (CD 20) ou magias de adivinhação podem revelar que Urich está mentindo com relação aos laboratórios escondidos. Mas é verdade que ele tem contatos, que podem fornecer ouro e itens mágicos a aventureiros que se deixem corromper. Urich parece achar graça da dor e da violência, e nenhum modo bruto de "persuasão" surtirá qualquer efeito. Da mesma forma, ameaças são recebidas com risos de escárnio.

Existe muito pouco a dizer sobre o criminoso, exceto que é uma pessoa genuinamente cruel e egoísta.

Cena 3

Inimigo de Todos

Após alguns dias percorrendo a vastidão do reino, os aventureiros são emboscados e atacados.

Os atacantes são um bando de ogros, liderados por um clérigo de Keenn. No entanto, nenhum dos inimigos possui qualquer indumentária ou símbolo sagrado que identifique sua religião.

Atravessando mais uma floresta, por uma estrada que se torna cada vez mais estreita, vocês notam que tudo está quieto. Talvez quieto demais. Um farfalhar baixo, um graveto quebrado são os únicos indícios — mas as primeiras flechas zunem pelo ar, quebrando o silêncio com sangue.

Criaturas: 6 destruidores de Keenn e 1 capelão de batalha de Keenn (veja em "Criaturas & Personagens").

Táticas: este bando não prima pela sutileza. Tenta se esgueirar pela floresta se possível, mas provavelmente não será páreo para as perícias e magias de detecção dos heróis mais atentos. Como ogros não enxergam no escuro, também não tentarão atacar à noite — pois a aproximação de suas tochas seria notada com facilidade.

Os ogros começam o ataque disparando flechas, enquanto correm para engajar os aventureiros em combate corpo-a-corpo. O clérigo de Keenn conjura *força do touro em massa* sobre seus subordinados (aumentando o ataque e dano para +22 e 3d6+17); depois disso, se mantém conjurando *coluna de chamas* (11d6 pontos de dano, Reflexos CD 19 reduz à metade) sobre o grupo. Caso os aventureiros tentem fugir ou se esconder, o clérigo conjura magias como *âncora dimensional*, *barreira de lâminas*, *dissipar magia* e *purgar invisibilidade* para impedi-los. Caso seja forçado a entrar em combate corpo-a-corpo, o clérigo conjura *poder divino*, aumentando seus PV para 82, seu ataque para +19 e seu dano para 1d8+7, mais 2d6 contra criaturas leais.

O objetivo deste grupo é matar Emmilian Urich. Eles também atacam os heróis para semear confusão, pois sabem que são aventureiros poderosos, que podem persegui-los se forem deixados vivos. Todos os devotos de Keenn lutam até a morte, com estoicismo mudo e fúria fria.

Os aventureiros encontram-se na estranha posição de defender o prisioneiro tão desprezível. Obviamente, talvez façam a escolha de deixá-lo morrer, mas mesmo assim os devotos do Deus da Guerra continuarão a atacá-los, pois devem ser silenciados. Caso Emmilian Urich morra, a missão falhou. Mas, se os aventureiros reportarem-se a Vallahim, a aventura continua.

Depois do combate, os heróis podem vasculhar os cadáveres dos atacantes ou buscar pistas na região, mas nada sugere sua verdadeira aliança. Emmilian Urich não sabe nada sobre o ataque, mesmo interrogado por meios mundanos ou mágicos. No entanto, acha muita graça da situação, e aproveita para zombar dos aventureiros que salvaram sua vida — ressaltando a dor que suas cobaias sofreram e como ele dissolvia seus cadáveres em ácido, quando não mais tinham utilidade.

Um teste de Conhecimento (Religião, CD 30) revela que as magias e táticas empregadas pelo clérigo adversário sugerem um servo do Deus da Guerra. Caso os aventureiros consigam interrogar um dos inimigos, capturando um deles com vida ou conjurando *falar com os mortos*, não descobrem muita coisa além disso. Eles revelam apenas que são devotos de Keenn, e tinham ordens de clérigos superiores para matar Emmilian Urich.

Além disso, não há respostas.

Cena 4

Mel ou Navalha

A viagem segue normalmente a partir de então. O prisioneiro mantém o comportamento revoltante, como de costume. Além de raros encontros com alguns viajantes em uma ou outra estrada mais movimentada, nada notável acontece.

Esta cena deve ocorrer por volta de metade da viagem (1 semana a pé, ou 3 dias a cavalo), quando o grupo descansa à noite. Eles podem optar por uma estalagem de beira de estrada — como a *Tronco Caído*, apresentada mais adiante — acampar, ou recorrer a meios mágicos. O mestre deve lembrar ao grupo que Emmilian Urich é, afinal, um homem frágil; os dias de estrada, somados aos ferimentos e provações durante seus tempos de fuga, estão cobrando seu preço. É bem possível que o prisioneiro não resista a uma noite ao relento, enquanto algumas horas de sono na palha ou em um quarto de hospedaria vão mantê-lo vivo.

Peça aos jogadores testes de Observar e Ouvir durante os dias anteriores a esta cena. Estes testes são resistidos pelos testes de Esconder-se e Furtividade de Ylena Elohim (veja adiante). Em caso de sucesso, diga aos aventureiros que eles têm a forte impressão de estarem sendo seguidos ou observados. No entanto, quaisquer meios mágicos de detecção são impedidos pela habilidade *dificultar detecção* de Ylena (a menos que o jogador seja bem-sucedido em um teste de 1d20 + nível conjurador contra CD 32).

Caso os jogadores decidam passar a noite em uma estalagem, leia o seguinte:

A estalagem Tronco Caído *é uma casa ampla de dois andares, com paredes feitas de troncos grossos e resistentes. Mesmo do lado de fora, pode-se notar um ar rústico. A tabuleta não exibe quaisquer palavras, mas uma pintura de um tronco ao lado de um machado. As botas de um lenhador podem ser vistas debaixo do tronco, sugerindo que o resto do lenhador também esteja lá...*

O salão comunal é abafado e acolhedor, repleto de uma fumaça leve, quase imperceptível, misturada com cheiro de carne assada e especiarias. Uma profusão de jovens de ambos os sexos circula entre as mesas, e há cerca de vinte clientes bebendo e comendo. A semelhança física entre os rapazes e garotas que carregam as bandejas sugere que sejam todos irmãos, produto de pais bastante apaixonados e férteis.

No balcão, uma mulher aparentando quarenta invernos serve bebidas enquanto xinga os clientes mais barulhentos. Um machado está pendurado na parede atrás dela, e suas mãos calejadas sugerem que saiba usá-lo bem.

Uma porta se abre atrás do balcão, revelando a cozinha. Um sujeito peludo e sorridente sai pela porta, exibindo com orgulho um leitão assado. Ele passa pelo balcão, rouba um beijo da taverneira e aproveita para beliscar seu traseiro, recebendo de volta um tapa brincalhão. Então ruma às mesas, cortando espessos nacos de carne de porco para os clientes.

Nas mesas há lenhadores, mascates e tipos rudes, mas nenhuma sugestão de violência. Pelo contrário, todos parecem relaxados, e o máximo de brutalidade é o ocasional arroto vindo de um ou outro caçador mais acostumado à companhia das árvores.

Aqui na estalagem, a espiã Ylena Elohim põe seu plano em prática. Ela esteve observando os heróis há algum tempo, e estudou sobre eles antes disso. Reuniu informações sobre suas aventuras e suas personalidades (com algum ouro e testes de Obter Informação), e elaborou um esquema para cumprir seu objetivo: capturar Emmilian Urich, sem derramar uma gota de sangue.

Portanto, considere que Ylena conhece a raça, classe, nível e tendência de todos os membros do grupo, sendo assim capaz de adivinhar perfeitamente suas habilidades e poderes.

Ylena é uma mulher muito bonita, com cerca de vinte e cinco anos, longos cabelos castanho-claros e olhos azuis luminosos. É baixa e esguia, e move-se com a graça de uma bailarina. Caso tente seduzir um personagem jogador, Ylena estará vestida como uma camponesa. Caso a pergunta surja, ela dirá que foi deixada na estalagem por seu irmão, e aguarda aqui a chegada de seu pai, que irá levá-la a uma aldeia próxima. O pessoal da *Tronco Caído* pode confirmar que Ylena chegou na noite anterior, junto a um rapaz robusto, que recomendou tomarem conta dela e partiu.

Caso exista no grupo um tipo mulherengo e conquistador, Ylena tenta seduzi-lo, distraindo-o e obtendo acesso ao grupo. Ela evita personagens espertos e atentos (aqueles com altos valores em Sentir Motivação), preferindo os mais simplórios.

Julgue as reações do personagem escolhido por Ylena. Caso o jogador não se mostre desconfiado, a natureza toma seu curso, e os dois acabam num quarto adjacente àquele onde o prisioneiro dorme. Passam juntos algumas horas agradáveis — então a espiã se esgueira para fora enquanto o personagem jogador dorme. Se necessário, faça testes resistidos de Sentir Motivação contra a perícia Blefar de Ylena. Contudo, ao se deparar com uma vítima muito atenta, ela não insiste, preferindo agir mais tarde.

De qualquer modo, em algum momento Ylena Elohim tenta entrar no quarto onde Emmilian Urich descansa.

Cena 5

Ataque Furtivo

Supondo que os aventureiros sejam cautelosos, haverá um ou mais deles vigiando o prisioneiro no mesmo quarto. Ylena bate à porta, aparentemente coberta apenas por um lençol, fingindo constrangimento e pedindo para apanhar o odre de vinho que seu "novo amigo" esqueceu ali.

Caso não tenha seduzido ninguém no grupo, ela escala a parede da estalagem pelo lado de fora, usa sua *varinha de dissipar magia* para anular quaisquer proteções mágicas no quarto, arromba a janela e entra. Note que, por seus altos bônus em perícias, Ylena não tem dificuldade em realizar tarefas "mundanas" como escalar uma parede de madeira e arrombar a janela de uma estalagem.

Em qualquer dos casos, Ylena tenta atacar furtivamente, usando sua *varinha de imobilizar pessoa* (através da janela entreaberta, ou oculta sob o lençol), tentando tirar os aventureiros de combate, sem usar de violência. Ela então salta sobre Emmilian Urich, pressiona um lenço com veneno de verme da carniça sobre seu rosto, e agarra-o. O prisioneiro fica paralisado. Ylena então joga-o sobre as costas como um saco de batatas, e tenta pular a janela e fugir.

A estratégia de Ylena, caso bem-sucedida, acontece em poucas rodadas.

1ª Rodada: Ylena entra no quarto (ação de movimento), e usa sua *varinha de imobilizar pessoa* (ação padrão). Caso ela seja bem-sucedida em seus testes (Furtividade para entrar pela janela, ou Blefar pela porta), esta será uma rodada de surpresa, e personagens jogadores surpresos não podem agir.

2ª Rodada: usa a varinha novamente (ação padrão) contra personagens que não tenham sido paralisados, e vai até o prisioneiro (ação de movimento).

3ª Rodada: usa o veneno contra Urich (ação padrão), e coloca-o sobre as costas (ação de movimento).

4ª Rodada: corre até a janela e salta (duas ações de movimento); ou corre até a janela e a destranca, caso tenha entrado pela porta (uma ação de movimento e início de uma ação completa).

5ª Rodada: se precisou destrancar a janela, Ylena agora termina de destrancá-la e salta para fora (fim de uma ação completa e uma ação de movimento).

Em todas as rodadas após a primeira, Ylena fará testes de Acrobacia para evitar ataques de oportunidade dos heróis enquanto se move pelo quarto.

Caso consigua realizar seu plano, Ylena corre até a floresta próxima. Para segui-la no escuro, os jogadores devem fazer testes de Observar resistidos pelos testes de Furtividade de Ylena (ela sofre –5 de penalidade por estar movendo-se com deslocamento normal). Se forem bem-sucedidos, podem persegui-la.

Resolver a perseguição exige testes resistidos de corrida. Um teste de corrida é um teste de Destreza com os seguintes modificadores:

- +2 para cada 3m de deslocamento acima de 9m;
- –5 para cada 3m de deslocamento abaixo de 9m;
- +2 para cada uma das seguintes perícias nas quais o personagem tenha pelo menos 5 graduações: Acrobacia, Equilíbrio, Saltar.

O bônus de corrida de Ylena é +8 (+6 Destreza, +2 por ter mais de 5 graduações em Acrobacia). Se vencer três testes, Ylena consegue alcançar um grifo que a aguarda no bosque, cavalgá-lo e provavelmente escapar. Mas caso os heróis tenham sucesso em três testes antes disso, conseguem capturá-la.

Caso os personagens não tenham optado por passar a noite em uma estalagem — preferindo um acampamento, ou mesmo algum tipo de fortaleza mágica portátil... — , igno-

Cena 6

Ordens Superiores

Cada vez mais próximos de Vallahim, os aventureiros prosseguem. Esta cena pode ocorrer em qualquer tipo de ambiente, mas será mais interessante em uma aldeia — o texto adiante descreve Durgania, um povoado minúsculo, sem importância suficiente para aparecer nos mapas de Tollon.

Vocês se aproximam de uma paliçada, que cerca uma pequena aldeia. O portão está aberto. Há um guarda, armado com uma lança rústica, mas ele não parece vigiar o lado de fora; pelo contrário, está tão distraído com algo acontecendo dentro da aldeia que mal percebe a chegada de forasteiros!

Quando estão prestes a cruzar o portão, o guarda enfim os nota, com um susto e um pequeno salto. Balbucia alguma coisa sobre esta ser a vila de Durgania, e não consegue tirar os olhos da praça central da aldeia. Há um grande movimento, pessoas atarantadas para todos os lados. No centro de tudo, uma mulher alta e imponente, com um sorriso franco no rosto. Ao enxergá-los, ela ergue a mão, em cumprimento.

— Estava esperando por vocês! — diz ela. — Venham, precisamos conversar.

A aldeia de Durgania recebeu, há poucas horas, a visita de Kelandra Elmheart — uma conselheira de Deheon, capital do Reinado de Arton. É a primeira vez na história do povoado que uma autoridade do Reinado cruza o portão, e Kelandra vem sendo tratada com toda a deferência que os aldeões conseguem oferecer. Ela declara que veio aqui esperar pela passagem dos heróis que escoltam Emmilian Urich — e convida-os para descansar e conversar no salão comunal da única taverna da aldeia, gentilmente cedido pelo taverneiro.

Caso os jogadores não queiram parar em nenhuma aldeia, ou mesmo aproximar-se de uma, Kelandra os aborda na estrada. A conselheira é franca e amistosa, e não tem nada a temer — afinal, ela é uma autoridade de renome, cuidando de assuntos oficiais da Coroa de Deheon.

Sentada confortavelmente à cabeceira de uma longa mesa (que normalmente acolhe a maior parte dos fregueses da taverna), Kelandra sorve um longo gole de vinho. É alta, possui ombros largos e cabelos louros ondulados e fartos. Seu rosto é bonito mas endurecido, e suas mãos revelam uma vida de batalhas, e não delicadezas.

— Já sabem a razão desta conversa, não é mesmo? Seu prisioneiro. A Coroa de Deheon mandou-me em seu encalço, para levar Emmilian Urich até a capital do Reinado. Entendo que vocês estejam a serviço de Tollon, mas é vital que entreguem-no a mim. São ordens do próprio Rei-Imperador. Não se preocupem, quaisquer problemas com a regência de Tollon ficam por nossa conta.

Kelandra mostra aos aventureiros um pergaminho real encantado, que confirma seu cargo como conselheira de guerra do Reino-Capital. Quaisquer meios mundanos ou mágicos de detecção da verdade confirmarão que é realmente um documento oficial — e um teste de Conhecimento (nobreza e realeza, CD 10) ou Conhecimento de Bardo (CD 12) confirma a identidade e importância da conselheira.

No entanto, um teste de Inteligência (CD 10) permite a um personagem examinando o documento notar um detalhe importante: o pergaminho realmente comprova a identidade de Kelandra, mas não especifica quaisquer ordens ou instruções sobre ela levar o prisioneiro.

Kelandra tenta convencer o grupo a entregar o prisioneiro, apelando para seu senso de dever para com o Reinado. Ela é realmente uma autoridade, e por isso espera que os heróis acreditem em sua palavra. Pelo menos *esta* parte de sua história é verdadeira.

Ela insiste que o assunto "já foi explicado" ao regente de Tollon, e que "está tudo resolvido". Aqui começam as mentiras; pois Kelandra, além de conselheira de Deheon, é também uma clériga de Keenn. Ela não esconde sua fé — devotos deste deus são comuns como conselheiros de guerra em várias nações. O que ela esconde é sua aliança secreta com Mestre Arsenal; sua missão é recolher o prisioneiro não a mando do Rei-Imperador, mas do sumo-sacerdote do Deus da Guerra.

Caso os aventureiros tragam à tona o pagamento que lhes foi prometido, Kelandra afirma que receberão seu ouro, pois foram bem-sucedidos na missão (entregar o prisioneiro com vida às autoridades competentes). Ela mesma está preparada para pagar o valor integral, "por conta de Deheon".

Se pressionada por mais detalhes, Kelandra declara que não sabe muita coisa. Aparentemente, Emmilian Urich matou a filha de um antigo companheiro de aventuras do Rei-Imperador Thormy — e por conta disso o monarca deseja ele mesmo julgar e condenar o criminoso.

Cada mentira de Kelandra Elmheart permite aos jogadores um teste de Sentir Motivação, resistido pelo teste de Blefar da conselheira. Kelandra teve o cuidado de conjurar *esplendor da águia* pouco antes e, caso tenha conseguido arrastá-los para a conversa sem demora, ainda estará sob o efeito da magia (o que eleva seu bônus de Blefar para +23).

Os finais possíveis para esta cena seriam:

• **O grupo entrega o prisioneiro a Kelandra.** Ela agradece, faz o pagamento devido e parte imediatamente. Siga para a próxima cena, mas considere que a missão falhou.

• **O grupo recusa-se a entregar Urich.** Kelandra insiste até ter certeza de que não conseguirá, então despede-se e parte zangada — prometendo que cedo ou tarde o grupo vai confrontar a lei do Reinado, possivelmente o Protetorado do Reino!

• **O grupo percebe a farsa.** Se apanhada em suas mentiras, Kelandra tenta se safar com mais mentiras. Não conseguindo, revela que na verdade não está seguindo ordens do Rei-Imperador, mas de "outro patrono". Oferece 100.000 Tibares de ouro em troca do prisioneiro, e diz que sua palavra não valerá nada contra a dela na corte de Deheon, caso seja acusada. Se até esta proposta falhar, ela parte.

• **O grupo ataca Kelandra.** Em caso de confronto violento, Kelandra não hesita em revidar. A conselheira ativa o talento Sangue de Ferro e conjura *força dos justos*, aumentando seus PV para 161, sua CA para 30, seu ataque para +21 e seu dano para 2d6+10, mais 1d6 de frio mais 1d6 de eletricidade, e ganhando redução de dano 10/adamante e 6/bem.

Se a luta corpo-a-corpo não vai bem, Kelandra recua, enquanto despeja a fúria de Keenn sobre o grupo na forma de magias como *coluna de chamas*, *desintegrar* e *destruição*. Se isso também falhar, ela foge, conjurando *terremoto* para criar uma distração. Descreva aldeões soterrados por casas e árvores, pendurados em fendas prestes a se fechar ou sangrando, perto da morte.

Caso os inocentes em perigo não sejam suficientes para distrair os heróis, a clériga em fuga conjura *viagem planar* para se refugiar no Reino de Keenn. Aventureiros familiarizados com os dogmas do Deus da Guerra notam que é muito estranho uma sacerdotisa como Kelandra escolher viver a lutar.

Um combate mágico deste tipo vai aterrorizar o vilarejo. Caso Kelandra morra ou fuja, os nomes dos aventureiros serão associados a criminosos, traidores ou assassinos (os aldeões acham que Kelandra é uma autoridade do Reinado). Serão considerados fora-da-lei pela Coroa de Deheon. Mas vencendo e capturando a clériga com vida, os heróis ainda podem limpar suas reputações.

Perguntas e Respostas

Kelandra Elmheart não oferece nenhuma informação adicional voluntariamente, mas fica disponível para as seguintes perguntas:

• Mas então você é uma clériga de Keenn? Como pode trabalhar para Deheon?

Vejo que não é familiar à política no Reinado. Keenn pode ser visto como cruel e impiedoso por alguns, mas ninguém pode negar sua bênção em batalha. Quase todas as nações têm um clérigo de Keenn como conselheiro — a guerra é necessária, mesmo que os ingênuos achem-na desastrosa. (Verdade.)

• Por que todos parecem tão interessados em Urich?

É um assassino responsável por muitas mortes. Há uma verdadeira população formada por entes queridos de suas vítimas, muitos querendo vingança — e alguns, vocês já descobriram, em posições de poder. Além disso, com tantas ameaças pairando sobre o Reinado, a regência acha importante julgar um criminoso notório para demonstrar ao povo que pelo menos um *problema foi resolvido.* (Mentira; Kelandra sabe sobre a importância do mago nos planos de Arsenal e do Reinado.)

• O que você sabe sobre Ylena Elohim?

Uma espiã mercenária. Não conheço seus empregadores atuais, mas sei que é uma víbora e vende sua lealdade à bolsa mais funda. Sejam cautelosos, ela é uma assassina! Possivelmente foi contratada por aliados de Urich. É ainda mais urgente que entreguem-no a mim! (Mentira; Ylena é exigente ao selecionar seus clientes e, como já sabemos, não é nenhuma assassina.)

• Gostaríamos falar com o regente Solast Arantur, ou mesmo com o Rei-Imperador Thormy!

Impossível! Sua Majestade Imperial ordenou que o assunto fosse mantido em segredo. Além disso, mesmo heróis famosos não deveriam questionar ordens de regentes — especialmente *o Rei-Imperador, imaginem!* (Mentira; Kelandra será desmascarada se os heróis falarem com qualquer dos monarcas.)

• Mas como saberemos se você não é, na verdade, uma cúmplice de Urich?

Eu asseguro, não sinto nada além de desprezo por esse traste! Se pudesse, iria matá-lo aqui mesmo. Mas cumpro minhas ordens. Sou conselheira de Deheon; Sua Majestade Imperial me ouve em assuntos de guerra e segurança do Reinado inteiro. E se houver traidores no Conselho, temos problemas muito maiores que um mero mago louco. (Tudo verdade.)

Cena 7

Chegada

Enfim, os aventureiros chegam a Vallahim, a capital de Tollon.

Vallahim não é como as outras capitais do Reinado. Embora seja uma cidade grande e movimentada, aqueles caminhando em suas ruas de terra mais parecem fazendeiros ou caçadores, em vez de tipos urbanos. A maior parte das casas é de madeira, algumas sendo construídas pelas próprias famílias que vão ali residir, conforme a tradição local.

O bom humor típico dos habitantes de Tollon é quebrado com a passagem de Emmilian Urich. Homens e mulheres seguram mais firme o cabo dos machados, como que se estivessem se controlando para não atacar o criminoso. Alguns cospem no chão, em desprezo. No entanto, esse ódio não se dirige a vocês. Pelo contrário, vocês ouvem bênçãos e cumprimentos dos cidadãos.

Emmilian Urich deve ser levado para a sede do Conselho de Tollon. O prédio, no centro da cidade, é imponente mas rústico, feito de toras de madeira. Lá, os conselheiros discutem política e o futuro do reino sem sutilezas, muitas vezes aos berros. A milícia da cidade adianta-se para anunciar a sua chegada; um capitão da guarda cumprimenta-os e estabelece uma escolta ao seu redor.

Um arauto do regente também chega até vocês, faz uma mesura profunda e pede que dirijam-se à sede do Conselho.

Embora as circunstâncias sejam graves (a visão de Emmilian Urich é suficiente para lembrar a quase qualquer nativo de Tollon um familiar ou conhecido morto), os aventureiros são bem recebidos. A milícia não poupa deferências e cuidados. Uma escolta de guardas poderia fazer pouco contra qualquer coisa que ameaçasse o grupo, mas o gesto tem a intenção de honrar e prestigiar os aventureiros.

Quando os aventureiros estão próximo à sede do Conselho, ouve-se um grito ao longe.

Logo a gritaria se espalha, as pessoas começam a correr. A fonte do medo se revela: um dragão de aparência estranha, cavalgado por ninguém menos que Kelandra Elmheart! Atrás dela, seguem diversos pássaros rocas, cavalgados por gigantes do fogo. Com um brado, ela aponta na direção do grupo, e ataca!

Não tendo sido capaz de arrancar o prisioneiro das mãos dos aventureiros durante seu primeiro ataque (quando usou guerreiros incógnitos) e nem enganá-los na aldeia Durgania, Kelandra apela para um último recurso — e revela-se como traidora do Reinado! Seu objetivo principal é matar Emmilian Urich, mas as mortes dos aventureiros também estão agora no topo de sua lista de prioridades.

— Deveriam ter cedido o prisioneiro — rosna Kelandra, agitando seu machado. — Escapariam com suas vidas, e teriam o favor de meu mestre. Agora, rezem para morrer, porque a alternativa será ainda pior!

Criaturas: 6 pássaros roca, 6 gigantes do fogo, Kelandra Elmheart e Rhaokanarllion (veja em "Criaturas & Personagens").

Táticas: os gigantes de fogo voam na direção dos heróis, e atacam em corpo-a-corpo. Caso os aventureiros se movimentem muito, os gigantes agarram pedaços de casas, carroças e outros "escombros" e atiram contra os aventureiros.

Kelandra, desta vez, teve tempo para se preparar; entra em combate com o talento Sangue de Ferro ativado, e as magias *auxílio divino*, *força dos justos* e *poder divino* já conjuradas. Suas estatísticas alteradas pelo talento e pelas magias são: 176 PV; CA 30, toque 12, surpresa 30; Agr +32; corpo-a-corpo: *machado de batalha congelante elétrico +3* +32/+27/+22 (2d6+16, mais 1d6 de frio, mais 1d6 de eletricidade, dec. x3); Espaço/Alcance 3m/3m; QE redução de dano 3/bem, 10/adamante; Fort +14, For 30, Con 20.

Três rodadas após o início do combate, as portas da sede do Conselho se abrem com um estrondo. Um pequeno grupo de guerreiros e magos emerge do interior.

Por um instante, é como se seus olhos estivessem lhes pregando algum truque. Mas, então, vêem que é mesmo realidade. Um homem alto e imponente, vestindo uma armadura de couro e ostentando cabelos negros rebeldes, lidera um pequeno bando de heróis. Sua voz é alta, mas a característica mais marcante é seu braço, reluzente como a mais fina armadura. Não há erro: é Arkam Braço Metálico, o líder do Protetorado do Reino.

Mais atrás, protegida e meio a alguns escombros, uma figura conhecida: Ylena Elohim usa uma varinha para disparar um relâmpago contra um dos inimigos.

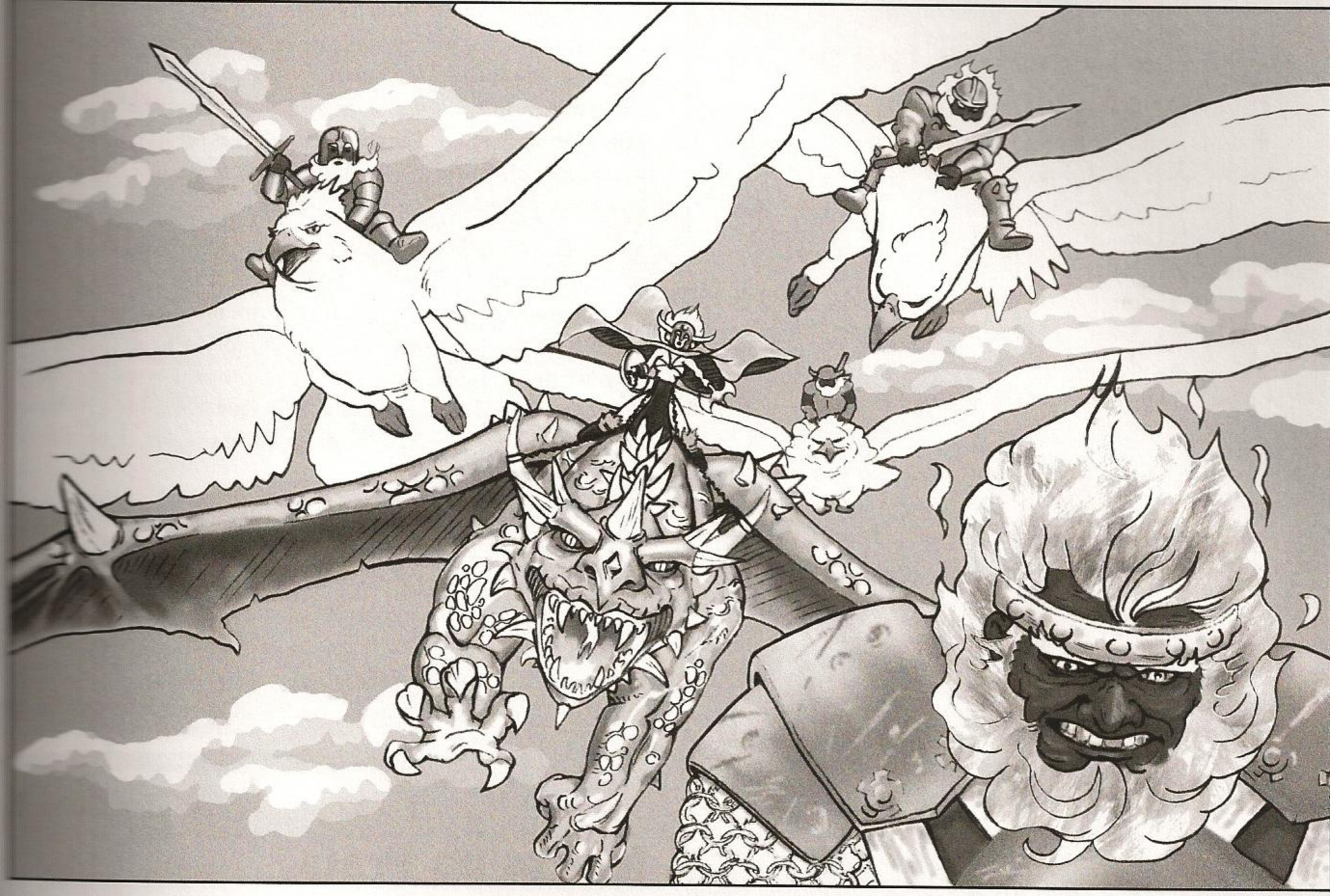
De Volta a Vallahim

Caso os jogadores queiram, por alguma razão, falar com as pessoas da cidade e recolher boatos, podem descobrir as informações a seguir:

• **Obter Informação (CD 5).** O regente Solast Arantur esteve trancado na sede do Conselho durante a maior parte do dia. Em geral, é um homem extrovertido e carismático, e faz questão de conversar com seus súditos e beber uma cerveja na taverna. Seu comportamento é atípico.

• **Obter Informação (CD 10).** Alguns dizem que um visitante misterioso chegou à cidade durante a madrugada anterior.

• **Obter Informação (CD 15).** Os guardas responsáveis pela segurança de Solast Arantur não voltaram para suas casas após o último turno de guarda, na noite anterior. A corte enviou uma mensagem às suas famílias, dizendo que eles foram requisitados para "trabalho extra".



Vai lá! Bate nele!

Cada grupo de jogo tem suas próprias atitudes. Mas, embora este combate tenha a participação de alguns dos aventureiros mais famosos e poderosos do Reinado, o ideal é que os aventureiros não sejam ofuscados e nem livrem-se da responsabilidade. Mestre, faça o possível para ajustar a situação às preferências de seus jogadores, optando por um dos seguintes caminhos:

• **Os heróis fazem todo o trabalho.** Deixe que apenas os personagens jogadores enfrentem todos os inimigos e cuidem de tudo, incluindo a proteção de Urich. O Protetorado atua apenas como pano de fundo, protegendo a regência — ou prestando ajuda caso um dos heróis caia.

• **A milícia de Vallahim ajuda os heróis.** Estes guardas estão presentes desde o início do combate (o Protetorado só aparece três rodadas depois). Eles lutam com valentia, mas quase todos são combatentes de 1º nível e pouco podem fazer. Em termos de jogo, os guardas usam a ação prestar auxílio para fornecer +2 de bônus nas jogadas de ataques de todos os heróis. Obviamente, aventureiros sábios e heróicos deveriam mandar os guardas recuarem e se preocupar com as pessoas indefesas, deixando o combate para eles. Caso os aventureiros não façam isso, Kelandra conjura *blasfêmia* e mata todos os guardas (certifique-se de que essas mortes pesem na consciência dos jogadores).

• **O Protetorado ajuda os heróis.** Arkam entra em combate, assim como um ou mais membros do Protetorado do Reino — mas sem tomar a liderança, mesmo porque os próprios personagens jogadores devem ser de nível mais elevado. Cada membro do Protetorado é suficiente para derrotar pelo menos um adversário, deixando Kelandra e os demais para os aventureiros. Arkam também pode encarregar-se da segurança de Urich, deixando assim todos os jogadores livres para lutar. Estatísticas de jogo dos membros do Protetorado estão disponíveis em www.jamboeditora.com.br/tormenta.

• **O Protetorado faz todo o trabalho.** Como último recurso, o Protetorado entra em combate contra Kelandra para proteger Urich e os próprios aventureiros. Esta opção fica reservada como medida de emergência, caso os jogadores realmente não queiram lutar, ou se — por muito azar — sofrerem danos severos demais nas três primeiras rodadas do combate. Mesmo que os personagens jogadores não atuem de forma espetacular nesta batalha, ainda são considerados heróis de valor — afinal, conseguiram trazer Urich com vida (espera-se!), e ninguém contava que o grupo enfrentaria um ataque desta escala.

A Verdade sobre Kelandra

Nos últimos meses, membros do clero de Khalmyr, Marah e Tanna-Toh têm sido vítimas de desaparecimentos inexplicáveis. As teorias e suspeitas eram muitas, desde uma possível ação dos sszzaazitas — celebrando a recente volta de seu Deus Serpente com sacrifícios humanos — até uma guilda extraplanar de tráfico de escravos. O caso ganhou importância ainda maior com o audacioso rapto da elfa Latanya Lillandorane, clériga de Marah, arrancada do altar diante de centenas de testemunhas quando celebrava um grande casamento na capital Valkaria.

O caso foi entregue ao Protetorado do Reino, aventureiros e investigadores de elite a serviço da Coroa de Deheon. Rastreando os raptores até os subterrâneos secretos da cidade — uma expedição que custou alguns de seus membros —, o Protetorado encontrou um templo oculto em louvor ao Deus da Guerra, com evidências de sacrifícios humanos. E o cadáver ainda recente de Latanya, encontrado com numerosas outras vítimas de raptos anteriores.

Investigações posteriores levaram à descoberta de um túnel secreto, ligando diretamente o templo profano aos aposentos pessoais de Kelandra Elmheart, alta-clériga de Keenn e conselheira militar de Deheon.

Confrontada com a acusação, Kelandra admitiu a culpa e reagiu com violência, bradando glórias a Keenn. Sua captura custou as vidas de vários membros da milícia antes que pudesse ser subjugada. O caso parecia encerrado, até poucas noites atrás — quando a clériga insurgente realizou uma fuga, no mínimo, espantosa; ela foi resgatada de sua masmorra por um dragão.

Kelandra vinha realizando suas cerimônias há meses. Latanya foi a última vítima de que precisava para conjurar o dragão-demônio, que agora lhe serve como montaria.

Ainda que amplamente reconhecido como uma divindade violenta e maligna, Keenn conta com grande número de devotos. Sua igreja é bastante influente em reinos como Deheon, Zakharov, Bielefeld, Tyrondir, Tapista, Sckharshantallas, Trebuck, Portsmouth e União Púrpura, onde clérigos de Keenn são empregados como generais ou conselheiros militares. O Deus da Guerra cresce em popularidade em momentos de crise, especialmente quando o Reinado enfrenta algum inimigo externo — mas a situação atual é diferente e complicada. O atual maior inimigo do Reinado é justamente o sumo-sacerdote de Keenn, o vilão conhecido como Mestre Arsenal.

Estes eventos ocorreram pouco antes do encontro entre os heróis e o regente de Tollon, impedindo que eles — assim como grande parte do Reinado — tenham recebido qualquer notícia sobre o crime da conselheira.

O regente Solast Arantur quer sair da sede do Conselho e lutar também, mas uma escolta de guardas desesperados mantém-no do lado de dentro. Parece também haver alguma outra figura importante no prédio, pois guerreiros e magos do Protetorado barram a porta. É impossível ver quem seria, mas vocês conseguem um vislumbre de uma longa cabeleira castanha e um farto bigode.

O Protetorado do Reino — aventureiros de elite a serviço da Coroa de Deheon — está em Vallahim, assim como a espiã que o grupo encontrou anteriormente. Isso não significa que a batalha esteja vencida. Na verdade, o Protetorado não deve ser muito mais poderoso que os próprios aventureiros (e certamente deve conhecer suas reputações). Embora Arkam e os outros sejam uma boa ajuda, a vitória ainda depende dos personagens jogadores.

A batalha prossegue até Kelandra notar que não tem mais condições de vencer (porque Urich foi levado embora, ou porque ela mesma está próxima de morrer). Contrariando os dogmas de Keenn, a clériga deixa a batalha. Qualquer personagem jogador familiarizado com a religião do Deus da Guerra acha esse comportamento muito anormal. Algo muito importante deve estar em jogo para que uma sacerdotisa de Keenn prefira viver a lutar!

Cena 8

Morte na Praia

Depois da batalha, com as ruas ainda fumegando e incêndios ainda sendo apagados nos tetos de sapé, os heróis enfim encontram-se com os ocupantes da sede do Conselho.

Solast Arantur desvencilha-se de seus guardas, e caminha a passos rápidos até vocês. Contudo, ainda mais impressionante é quem o acompanha. Cercado por um cortejo de homens em mantos e armaduras, está alguém que exala confiança e autoridade. Ombros largos, longos cabelos castanhos, bigode emoldurando a boca. O Rei-Imperador Thormy olha cada um de vocês em seus olhos, como se os conhecesse desde a infância.

— Por Khalmyr! Então não posso confiar nem mesmo em minha conselheira de guerra. Mas tenho certeza de que posso confiar em vocês.

Ao redor, a cidade inteira parece se curvar em reverência.

Thormy deixa que os aventureiros demonstrem seus respeitos, e então aperta a mão de cada um, com firmeza. Pede que sigam à sede do Conselho, para uma importante reunião.

O Rei-Imperador está em Vallahim para negociar com o regente Solast Arantur. Embora tenha tentado manter a visita um segredo, Thormy não mais desperdiça tempo com sutilezas e ardis. Faz sinal para que os aventureiros sentem. Um arauto diz que logo serão ouvidos, e pede-lhes a gentileza de esperar. A situação é um arremedo apressado de uma reunião extremamente formal.

Entrevista com o Rei

Sua Majestade Imperial volta-se a vocês.

— Gostaria de saber o que pensam — ele diz, enquanto Ylena Elohim ergue uma sobrancelha brincalhona na direção de vocês.

Regente de Deheon e imperador das quase trinta nações que formam o Reinado, Thormy é a maior autoridade política em toda Arton. Como ex-aventureiro, é também sábio e ansioso por conhecer a verdade sobre tudo.

Ele está genuinamente interessado na opinião dos aventureiros, mesmo que eles próprios não entendam muito bem o que está acontecendo. O Rei-Imperador não interroga os aventureiros, mas tenta travar uma conversa verdadeira. Para uma oportunidade de interpretação, ele faz algumas entre as seguintes perguntas:

- O que acham de Emmilian Urich?
- Acham que ele está além de qualquer redenção?
- Acham que tentará matar de novo, ou continuar com seus experimentos?
- Acham o que ele fez imperdoável? Ou ele poderia servir a um bem maior?
- Vocês sacrificariam suas vidas para que ele tivesse o fim que merece? Sacrificariam vidas de outras pessoas?

Deixe que os jogadores dêem suas próprias opiniões aqui. O comportamento do prisioneiro durante a jornada, as histórias que correm sobre seus crimes e seus comentários devem ter sido suficientes para que o rei e demais autoridades presentes julguem o fato. Thormy está dividido a respeito do assunto, seu dilema é evidente em seus modos e suas palavras.

Se os aventureiros exigirem respostas, Thormy pede que tenham paciência. Marla Theuderulf é mais ríspida, lembrando que todos são súditos de Sua Majestade Imperial. Lembre-se, o propósito desta conversa é permitir aos jogadores interagir, expondo suas convicções, em vez de apenas ouvir o discurso de um PdM...

Além de Thormy, Solast Arantur e o Protetorado do Reinado, também estão no recinto Ylena Elohim e outra mulher. Esta é Marla Theuderulf. Ela veste mantos e exibe um rosto sério, com cabelos negros amarrados por praticidade. Parece ter certa intimidade com o Rei-Imperador, e sussurra em seu ouvido de tempos em tempos.

— Majestade, eu imploro que não peça isso de mim! — diz Solast Arantur, obviamente forçando-se a uma formalidade intimada. — Mais que a justiça está em jogo aqui. O orgulho de Tollon e a paz de espírito de meu povo dependem da condenação do facínora, Majestade.

Thormy franze o cenho e suspira.

— É um assunto delicado, como já disse, Solast — o Rei-Imperador responde. — Não é uma decisão fácil.

— É a única decisão possível, Majestade — interrompe a mulher vestida em mantos.

Por fim, Thormy toma sua decisão.

— Perdoe-me, Solast. Você sabe que tento fazer o melhor para o Reinado. Emmilian Urich será anistiado, e trabalhará para nós.

O prisioneiro começa a rir incontrolavelmente. Solast Arantur torna-se vermelho, furioso, e aperta os punhos até suas juntas estalarem.

Ylena Elohim olha para vocês.

— Eles já sabem demais — diz a espiã.

A mulher de mantos concorda. Dirigindo-se a vocês, ela se apresenta como Marla Theuderulf, membro do Conselho de Wynlla, o Reino da Magia.

— Muito bem... — Thormy novamente dirige-se aos aventureiros. — Uma crise grave assola o Reinado, bons heróis. Uma crise ainda maior e mais imediata que quaisquer outras. E neste momento, necessito de aliados confiáveis. O máximo sigilo deve ser mantido. Portanto, quando souberem tudo, vou precisar de seu total comprometimento. Sei que peço muito, mas devem aceitar tomar parte nesta operação, antes de conhecer sua verdaderia natureza.

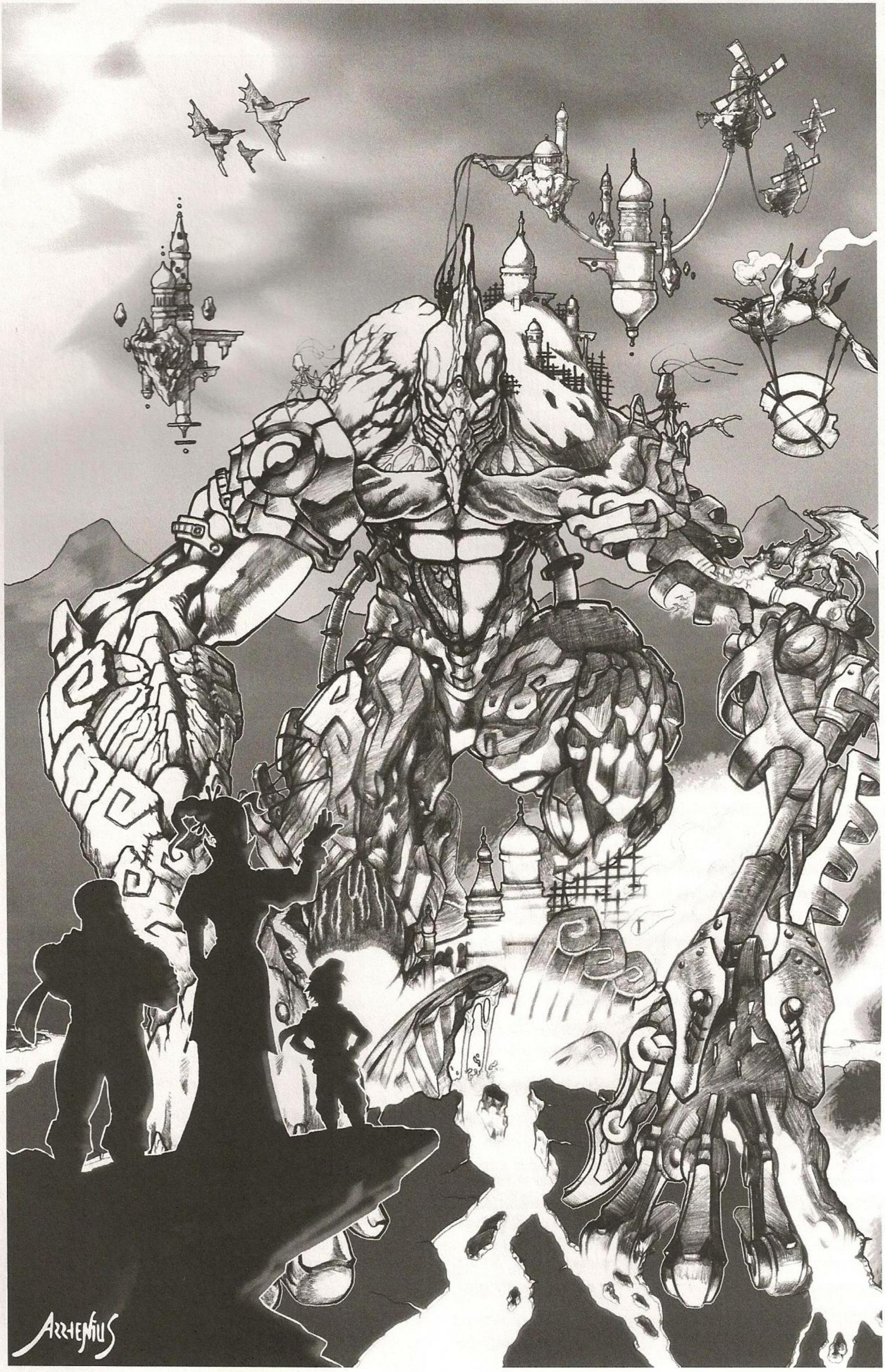
— E se não aceitarem — diz Marla Theuderulf, sem gentilezas —, vamos apagar suas mentes com magia.

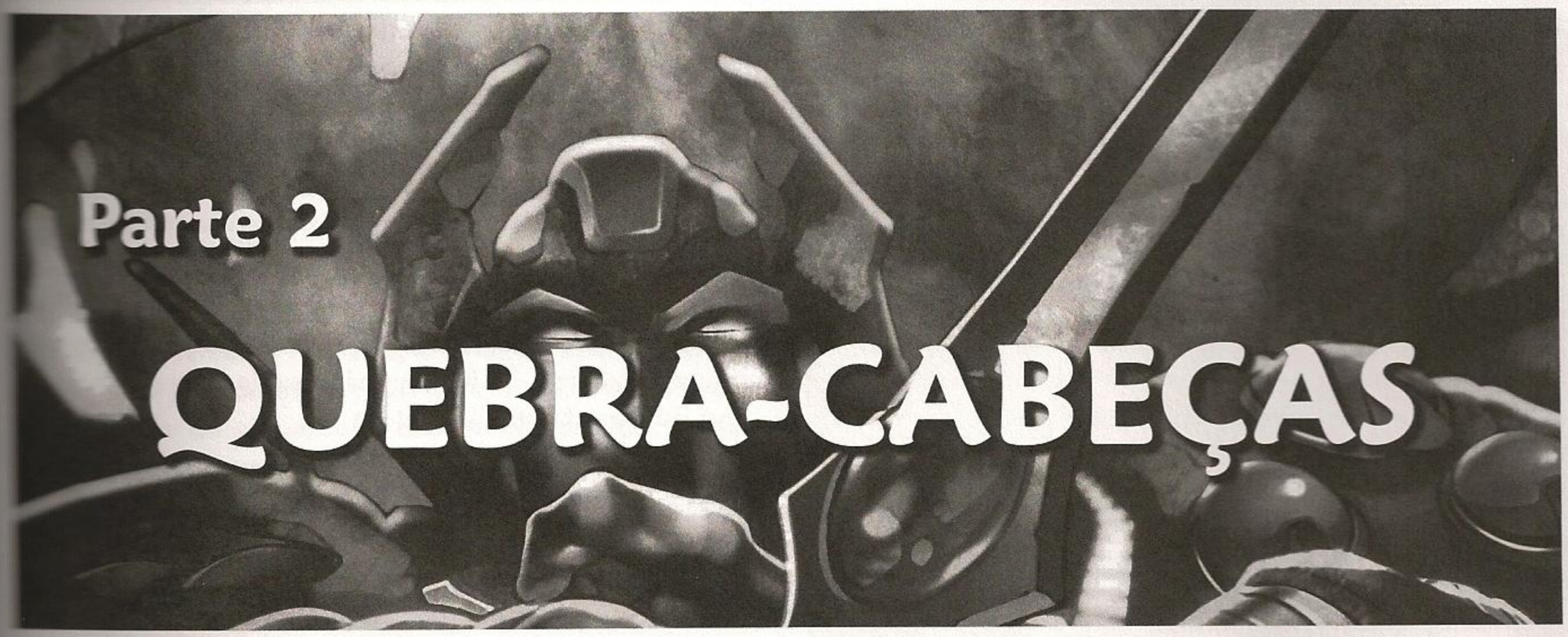
Assim que os aventureiros concordam (pelo menos assim esperamos; afinal, vieram jogar esta aventura *por quê?!*), o Rei-Imperador prossegue:

— Nesse caso, sejam bem-vindos à Operação Colosso. Existe um perigo se erguendo nas Montanhas Sanguinárias, e nós vamos vencê-lo.

Ele faz uma pausa, e olha em seus olhos:

— Vamos derrotar Mestre Arsenal.


ARTHEMIUS



Parte 2

QUEBRA-CABEÇAS

A verdade é revelada aos heróis: o infame Arsenal colocou em andamento seu plano-mestre — a restauração do Kishin, uma máquina de guerra sem igual em Arton. O colosso está operacional, erguendo-se de seu antigo local de repouso nas Montanhas Sanguinárias e rumando para a capital do Reinado, lento mas inexorável.

Para detê-lo, o Reinado vem investindo fortunas na construção de um segundo gigante, sediada na cidade de Coridrian. Nos últimos meses, dúzias de equipes aventureiras têm sido contratadas para caçar itens mágicos necessários à máquina. Agora, nestas estapas finais, os membros da Operação Colosso também devem lidar com as próprias forças-tarefa de Arsenal.

As missões são importantes e numerosas. Cada vitória aumenta as chances do Reinado contra o sumo-sacerdote da Guerra. Cada derrota é um passo rumo à destruição.

Coridrian, Capital dos Golens

Coridrian, cidade situada no reino de Wynlla, é informalmente conhecida nos meios arcanos como a Capital dos Golens. Agora, esta grande cidade de artífices pode tornar-se decisiva para a seguraça de todo o Reinado.

A criação de construtos é a atividade principal desta comunidade. Assim como a própria capital do Reino da Magia, Coridrian nasceu graças a um mago que se fixou no local para dar procedimento às suas pesquisas. O emérito criador e estudioso de golens Sar-Laazar deu à cidade o nome de sua falecida esposa Coridrianne, morta tragicamente por um golem defeituoso.

A economia de Coridrian é baseada no restrito e altamente especializado comércio de partes mecânicas para construtos. Muitos ferreiros e artesãos locais, mesmo não sendo magos, acabaram adotando como ofício fabricar ou consertar tais peças. Em poucos outros pontos de Arton será possível encontrar facilmente pessoas habilitadas a reparar construtos.

Após "Manto e Adaga"

A esta altura os heróis já sabem que o detestável Emmilian Urich foi anistiado por seus crimes, pois seus conhecimentos ímpares são necessários à conclusão do Colosso Coridrian. Foi uma decisão difícil para o Rei-Imperador Thormy, mas necessária para impedir um mal ainda pior; apesar de louco e assassino, Urich é um dos maiores pesquisadores sobre golens que o mundo já conheceu. Seus experimentos homicidas envolviam arrancar as almas de suas cobaias e inseri-las em construtos mágicos. Poucos entendem a engenharida de golens como ele. A Operação Colosso precisa de sua genialidade, mesmo que seu caráter seja repugnante.

Após os eventos em Vallahim, os aventureiros recebem seu pagamento, e cumprimentos do regente de Tollon. Marla Theuderulf providencia o teletransporte do grupo até a cidade de Coridrian — não sem antes agradecer pela coragem dos aventureiros.

Ylena Elohim não revelou a verdade ao grupo quando os confrontou antes, simplesmente por ser uma espiã em missão secreta — não cabia a ela confiar informações sigilosas a quem não estivesse comprometido com a operação. No entanto, agora ela será uma aliada confiável, podendo atuar em algumas missões com os heróis.

Caso você tenha utilizada a aventura *Canção das Estrelas* e o material publicado na Gazeta do Reinado da revista *DragonSlayer* nº 13, alguns momentos desta Parte 2 desenrolam-se de forma um pouco diferente.

Neste caso, houve uma declaração oficial pública da conselheira Marla Theuderulf sobre o Colosso Coridrian, e um artigo a respeito na Gazeta. Pessoas comuns do Reinado podem saber sobre o projeto. Ainda assim, será exigida discrição dos heróis durante as missões, por se tratar de uma operação militar.

Wynlla
O Reino da Magia

Fundada pelo antigo mago da corte de Corullan VI, Wynlla é um caso único dentro do Reinado. Neste reino não há um regente. As decisões são tomadas pelo Conselho de Wynlla, composto apenas por magos.

O povo de Wynlla vê os magos como pessoas inteligentes, sábias, disciplinadas e melhor preparadas para governar, e a prosperidade da nação prova que estão certos: o Conselho tem ótimas relações com a Academia Arcana de Talude — há, inclusive, programas de intercâmbio que garantem privilégios aos wynllenses dentro da Academia.

A magia faz parte do dia-a-dia deste reino. Mesmo aqueles que não praticam as artes arcanas têm, ao menos, certo conhecimento teórico. A deusa Wynna é amplamente cultuada em majestosos templos — seus magos e clérigos são figuras respeitadas, ocupando cargos nobres ou de autoridade. Fundamentos sobre magia são ensinados nas escolas. A economia do reino se baseia quase exclusivamente na pesquisa e fabricação de poções, pergaminhos, grimórios e outros itens mágicos, comercializados para o restante do Reinado. E para aqueles não ser aceitos na Academia Arcana, as escolas de Wynlla são uma ótima segunda opção.

O próprio reino, por si só, também é alvo de estudo. A formação do mesmo se deu porque Karius Theuderulf, mago da corte do Reinado na época, veio estudar estranhos fenômenos mágicos na região. Tratava-se de áreas onde a magia e itens mágicos funcionavam de maneira adversa ou imprevisível. Estas regiões existem até hoje, mas é impossível mapeá-las: aparecem e somem de maneira aleatória. Vários magos continuam a estudar estas curiosas áreas.

A política do Conselho de Wynlla atrai a antipatia de pelo menos duas grandes personalidades: o arquimago Vectorius, notório opositor à popularização da magia, e Ferren Asloth, regente de Portsmouth, que proibiu a prática da magia em seu reino — um conflito entre Wynlla e Portsmouth não surpreenderia ninguém.

Wynlla também não tem leis ou tabus contra a prática da necromancia ou criação de mortos-vivos.

Características: planícies e colinas.

Clima: subtropical no centro e norte, tropical ao sul.

Cidades de Destaque: Sophand (capital), Kresta, Coridrian.

População: humanos (90%), goblins (2%), halflings (7%), outros (1%).

Divindades Principais: Wynna, Tanna-Toh, Tenebra.

Regente: Conselho de Wynlla.

Apesar da importância econômica e acadêmica desta cidade, seu papel estratégico é secreto: grande parte da economia do Reinado vem sendo deslocada para o Reino da Magia, destinada a um projeto de engenharia sem igual. A atividade frenética de aventureiros nas vizinhanças do reino também está chamando atenção.

As nações de Arton, e muitos de seus heróis, estão empenhados na aquisição de peças para a construção do Colosso Coridrian. Um construto gigantesco destinado a combater uma ameaça iminente — o Kishin, máquina de guerra humanóide controlada por Mestre Arsenal.

O Reinado vem gastando fortunas no projeto. Embora a Conselheira Marla não revele valores, estima-se que um colosso de ferro "comum" custaria 1 milhão de Tibares de Ouro, enquanto a máquina de Wynlla é pelo menos duas vezes maior. Arsenal também vem reunindo tesouros mágicos há quase vinte anos — seu próprio nome vem da obsessão em adquirir itens mágicos de combate. Em caso de derrota, nenhum dos lados poderá restaurar seu colosso tão cedo.

Um combate de gigantes está próximo. Os artífices de Coridrian correm contra o tempo. Grupos de aventureiros têm sido mobilizados para vasculhar o mundo em busca de itens mágicos poderosos, necessários à ativação do colosso, ao mesmo tempo em que procuram deter os próprios agentes do vilão. E Coridrian vem sendo rigorosamente protegida contra espiões e sabotadores.

A verdade está em Coridrian

A primeira impressão de Coridrian é quietude e silêncio. Quando chegam à cidade, são recebidos por ruas calçadas com pedras brancas, grandes prédios escuros, muitos ângulos retos e nenhum animal ou planta. Tudo em Coridrian é pedra e metal.

No início, é difícil perceber por que a cidade parece tão calma e vazia, quando chiados, rangidos, estalos e barulhos mecânicos permeiam o ar. Então, fica claro que a primeira impressão é causada pela absoluta falta de ruídos naturais.

Andando por ruas impecavelmente limpas, escoltados por Marla Theuderulf e um grupo de magos, os heróis não vêem nada vivo. Carruagens de aço são puxadas por cavalos artificiais, feitos de engrenagens de bronze. O que parece ser um jardim florido logo mostra-se também artificial, com flores mecânicas exalando perfume fabricado. Pássaros de latão voam para os galhos de árvores de pedra, e cantam músicas compostas por humanos. Até o vento origina-se de imensos dispositivos com hélices, construídos em prédios altos. Coridrian é uma cidade rica, mas vazia, onde as criações dos deuses deram lugar àquilo feito pelas mãos dos homens.

Marla conduz vocês até um prédio esculpido com um gigantesco rosto, com mais de três andares . A bocarra se abre como

uma porta, revelando um corredor iluminado por globos de luz alquímica. Do corredor, outras portas levam a passagens ocultas, uma longa escadaria para baixo e, por fim, um elevador. Nas profundezas do subterrâneo, uma enorme sala de máquinas, com tubos, fios, engrenagens e runas cobrindo as paredes, e um grande número de pessoas caminhando apressadas de um lado a outro.

A maior parte das pessoas curva-se à chegada de Marla Theuderulf. No entanto, são mesuras rápidas, pois todos aqui parecem terrivelmente ocupados. Muitos obviamente são magos, a julgar por seus mantos, livros e cajados. Outros, com os rostos metidos em pergaminhos cobertos de números e as mãos sujas de graxa, parecem engenheiros ou operários.

Um brilho arcano a alguns metros anuncia a chegada de um grupo de aventureiros, portando armas e carregando um companheiro caído. Eles se reportam a um dos engenheiros, prestando algum tipo de relatório.

— Sangue novo, conselheira? — diz um anão, sorrindo largo por trás de sua barba e seus óculos. Ele vai até Marla e cumprimenta-a com uma mesura, e então estende a mão a vocês. — Sou Urthag Dascott, engenheiro arcano. É sempre bom ver novos grupos juntando-se à causa. Animem-se, meninas e meninos! Vamos chutar a bunda blindada de Mestre Arsenal!

Em seguida, Urthag volta sua atenção a algum componente mecânico ou mágico, enquanto Marla revela mais detalhes aos aventureiros e responde suas dúvidas (veja o quadro).

Há muito correm boatos de que Mestre Arsenal, o sumo-sacerdote do Deus da Guerra, coleciona artefatos mágicos como peças para consertar seu gigantesco colosso de ferro, o Kishin. Recentemente, os boatos foram confirmados. Arsenal está prestes a erguer o Kishin, nas Montanhas Sanguinárias, e voltá-lo contra o Reinado.

É impossível ter absoluta certeza de seu objetivo, mas tudo indica que vá atacar Deheon, o Reino-Capital, depois de marchar sobre todos os reinos no caminho — provocando destruição e dobrando-os à sua vontade. Arsenal deseja uma guerra, a maior guerra de todas. Com Deheon enfraquecido, reinos rivais darão início a seus próprios conflitos, sem medo de represálias. O Reinado vai se desintegrar, reverter a um regime feudal; Arton será um continente dominado por senhores da guerra, e Arsenal será o maior tirano de todos.

A Coroa do Reinado vem se preparando para essa crise há tempos. Coridrian, os jogadores já sabem, está forjando seu próprio colosso — na verdade, a própria cidade é o colosso! Quando tudo estiver terminado, Coridrian vai se erguer como o Colosso Coridrian, um gigante que pode fazer frente ao Kishin.

Contudo, agora o Reinado está numa corrida contra o tempo, pois batedores e espiões revelam que o Kishin está prestes a se erguer, e o Coridrian ainda não está terminado. Grupos de aventureiros correm pelo mundo e por outras dimensões, coletando artefatos e realizando missões secretas para auxiliar no

Perguntas e Respostas

• Por que ninguém entrou na fortaleza de Arsenal e acabou com ele, antes que o Kishin despertasse?

Muitos tentaram. Mas é ingenuidade pensar que Mestre Arsenal é apenas mais um monstro no fundo de uma masmorra. Ele comanda um sem-número de clérigos de Keenn, os lutadores mais fanáticos entre os servos do Panteão. E ele também tem alianças com seres poderosos, incluindo dragões.

• Se Arsenal ameaça todo o Reinado, por que os mais poderosos não o atacam diretamente? Onde estão Talude, Vectorius, ou até Sckhar?

Um fato simples e cruel: todos esses "poderosos" recorrem a meios mágicos, e o Kishin demonstra ser invulnerável a qualquer forma de magia ou efeito sobrenatural. Isso inclui até mesmo o sopro dos dragões — parece incrível, mas mesmo o dragão-regente Sckhar é impotente contra ele! Acreditamos que apenas um colosso possa deter outro.

• A pergunta de praxe: haverá recompensa?

Claro, a maior recompensa é a própria sobrevivência do Reinado — mas a Coroa de Deheon está patrocinando a operação. Não vamos rejeitar aventureiros capazes e dignos de confiança, haverá ouro para aqueles que desejarem. Apenas lembrem-se de que estaremos pagando por sua eficiência, lealdade e discrição.

• Ei, mas eu sou um clérigo de Keenn! Como não fiquei sabendo de tudo isso até agora?

Você é a prova viva de que nem todos na Igreja de Keenn são malignos, ou fanáticos totais. Além disso, Arsenal não recrutou nenhum *servo de Keenn — ele parece desejar a vitória por suas próprias mãos, sem ajuda do Deus da Guerra. Os clérigos que o servem agora são voluntários, fazem-no para participar da grande batalha. E alguns, como você, escolheram lutar* contra *ele.*

• Eu respeito e admiro Mestre Arsenal! Apesar de maligno, ele é honrado!

Sim, existem muitos que pensam assim. O homem tem o carisma e brilho de um verdadeiro tirano, é tão amado quanto temido. Pense em sua família e amigos. Conhece alguém que deseje uma vida de paz? Essa pessoa não sobreviveria no mundo sob Arsenal. A guerra é necessária às vezes, mas não deveria ser eterna.

• Mesmo assim, ainda admiro Arsenal. Acho que vou me aliar a ele.

Guardas!

Perguntas e Respostas

• Hmm... Pensando bem... Como podemos ajudar? Que missões são essas de que falava?

De todos os tipos. Muitas são bem parecidas com uma típica exploração de masmorra — resgatar itens mágicos necessários ao Coridrian, ou impedir que Arsenal tenha acesso a eles. Missões parecidas vêm ocorrendo há meses. Agora, também precisamos lidar mais diretamente com as forças de Arsenal, caçando seus espiões e sabotadores, e também desabilitando seus aliados. E ainda, há missões diplomáticas para conseguir a colaboração de aliados influentes.

• Esse tal Coridrian... Em que ele é diferente de um golem menor?

Mesmo a magia mais poderosa não é capaz de criar vida. O que move um golem é um ser elemental, capturado e aprisionado na carcaça da criatura. Mas o Coridrian exige toda uma pequena população de elementais menores, que não formam uma mente coesa. Por esse motivo, diferente de outros golens, ele precisa ser pilotado.

• "Pilotado"? Nem conheço essa palavra! É o mesmo que conduzir uma carruagem? Quem vai fazer isso?

Sim, algo parecido. Ainda não sabemos quem vai pilotar — vários pilotos serão necessários, mas não existe treino conhecido para esse tipo de tarefa. A única pessoa neste mundo habilitada a pilotar um construto gigante... Bem, ele é justamente nosso adversário! E sua perícia será outro ponto contra nós.

• Eu posso pilotar! Eu! Eu! Eu aqui, eu!

Mais tarde podemos testá-los para verificar se são capazes. Mas ainda precisamos concluir o Coridrian.

• Podemos ajudar na construção do colosso?

Agradeço a oferta, mas já reunimos os maiores especialistas em golens do mundo. Vocês serão mais úteis em campo.

• Podemos saber sobre os demais grupos e suas missões?

Lamento, essa informação é secreta. Não podemos permitir que o inimigo saiba sobre as outras forças-tarefa, caso vocês sejam capturados e interrogados.

• Vocês têm algo para nos ajudar nesta empreitada?

Sim. Além de ida de volta por teleporte mágico, existe um orçamento em magias e itens mágicos para cada missão. Procurem Dudanyer Zhostsess, o Chefe de Finanças. Ele vai providenciar o que precisarem.

esforço de guerra. Este será o papel dos personagens jogadores.

Embora o Rei-Imperador esteja acompanhando de perto a Operação Colosso, é Marla Theuderulf quem chefia o projeto. Ela e outros membros do Conselho transmitem as missões, e ajudam da melhor forma possível os heróis. Marla responde as dúvidas do heróis da melhor maneira possível; veja os quadros na página anterior e nesta para algumas perguntas e respostas.

Os Operativos

Os aventureiros podem agora conhecer os principais membros da equipe que trabalha no colosso. Há centenas de artífices e operários envolvidos, mas os comandantes são:

Marla Theuderulf

Membro do Conselho de Wynlla. O Reino da Magia não é governado por um único regente, mas por este grupo de nobres. Marla tem grande influência no país, e é considerada uma maga poderosa e brilhante, além de hábil na política. É também a chefe geral da Operação Colosso.

Urthag Dascott

Anão que, contrariando a tradição de seu povo, dedicou-se ao estudo da magia. Deixou Doherimm, o reino subterrâneo dos anões, porque encontrou poucas oportunidades de estudo lá — e viu-se em casa chegando ao Reino da Magia. No entanto, Dascott não abandonou completamente suas origens, pois tornou-se um engenheiro arcano. Utiliza magia e metalurgia para criar máquinas mágicas. É um dos engenheiros-chefe da Operação Colosso.

Isaak Finn

Jovem mago natural de Wynlla, magricelo e tímido, mas brilhante na arte de encantar objetos. Poucos são capazes de entender tão bem quanto Isaak os complexos meandros que ligam uma magia a um material físico. Líder da divisão de encantamentos.

Mustafah

Um meio-gênio do ar, típico de sua raça: grandalhão, bem-humorado e extravagante. Depois de atuar como diplomata em dimensões vizinhas a Arton em nome de um príncipe dos gênios, foi recrutado pela Coroa de Deheon para trabalhar no Coridrian. Há inúmeros seres extraplanares, elementais e espíritos residindo na fuselagem do colosso, emprestando-lhe seu poder. O trabalho de Mustafah é apaziguar essas entidades, provendo magias e outros cuidados para que permaneçam no enorme corpo de ferro.

Irma Vanater

Uma clériga de Tanna-Toh, Deusa do Conhecimento, dedicada à ciência. Sua especialidade é a metalurgia e fabricação de ligas metálicas. É jovem e pode ser considerada bela, mas essa aparência fica escondida sob um macacão e camadas de graxa, fuligem e trapos. Chefia os operários que moldam o corpo do Coridrian.

Peg

Um goblin velho e mal-humorado. Afirma ter sido arrastado contra a vontade para a Operação, clama estar sendo escravizado e forçado a trabalhar até a morte. Na verdade, foi convidado por Marla em pessoa, e paparicado até aceitar a posição de — por falta de um termo melhor — "domador de engrenagens". Peg, à frente de sua equipe de goblins, conserta qualquer problema mecânico do Coridrian com habilidade, teimosia ou força bruta. Quando não está trabalhando, pode ser visto cochilando pelos cantos.

Emmilian Urich

Mago humano sádico e revoltante, responsável por incontáveis assassinatos e experimentos com cobaias humanas. Nações inteiras, especialmente o reino de Tollon, disputam o direito de executá-lo em praça pública. No entanto, em uma decisão polêmica, recebeu anistia do Reinado por seus crimes — devido a seus conhecimentos sobre golens, necessários à conclusão do Coridrian. Foi recentemente escoltado por aventureiros (que podem ou não ter sido os personagens jogadores, na Parte 1).

Ivan Rastikov

Mago humano, com cabelos longos sempre desgrenhados, olhos esbugalhados e fundas olheiras de quem nunca dorme o suficiente. Pesquisador genial, embora seu comportamento seja frenético demais, e suas teorias avançadas demais, para que qualquer outra pessoa possa entendê-lo por completo. Desenvolve mentes artificiais para construtos arcanos, trabalhando no "cérebro" do Coridrian, e em seu sistema de comando.

Dudanyer Zhostsess

Humano alto e magricelo, com roupas luxuosas, um bigode fino e usando um monóculo, Dudanyer é o chefe de finanças da Operação Colosso, responsável por administrar as enormes somas envolvidas. Ele também é encarregado dos orçamentos das missões, e os aventureiros devem procurá-lo antes de cada tarefa. Dudanyer vai ouvir suas solicitações e fornecer documentos autorizando a retirada dos itens necessários — sejam itens mágicos para uso durante cada missão, ou magias conjuradas aqui em Coridrian.

Cada missão tem um orçamento de 50 mil peças de ouro. Os jogadores precisam precisam decidir entre usar seus próprios recursos ou o orçamento da missão (por exemplo, uma magia *teletransporte* para levar o grupo ao local da missão custa 25.000 PO). Recursos não utilizados durante a missão não precisam ser devolvidos, mas qualquer estouro no orçamento (por exemplo, curas mágicas ou ressurreições após o retorno) deve ser pago, ou abatido da próxima missão.

Eu escolho você!

Terminadas as explicações e apresentações, os aventureiros recebem sua primeira missão. A partir de agora, cada minuto é importante.

Conduza as missões na ordem que achar melhor. Algumas são mais fáceis ou difíceis (e podem exigir ajustes de acordo com o nível do grupo ao realizá-las), mas a ordem em que acontecem não é importante. Cada missão resulta em um número de Pontos de Vitória, dependendo do grau de sucesso do grupo. Algumas são bastante simples, pouco mais que um combate — e nesse caso há apenas dois resultados possíveis. Outras, no entanto, podem oferecer mais Pontos de Vitória se forem resolvidas de maneira mais eficaz. Os Pontos de Vitória serão utilizados pelos jogadores na Parte Três.

As missões incluídas neste capítulo oferecem muita liberdade a seu grupo. O mestre pode rolar todas elas se quiser, mas não é necessário — pode escolher apenas algumas. Pode também inventar suas próprias missões.

Para mestres que vivem o drama de narrar para grupos irregulares — com jogadores que se ausentam freqüentemente, ou jogadores novos surgindo sem aviso —, este capítulo é perfeito. Cada missão pode ser executada por um grupo totalmente diferente. Jogadores que costumam variar personagens também devem gostar desta opção.

Além disso, a facilidade em substituir personagens evita problemas sérios caso algum deles morra. Outro pode tomar seu lugar na luta final.

Tenha em mente que o número de missões realizadas com sucesso determina o bônus que o Colosso Coridrian recebe na luta contra o Kishin. Assim, conduzir os heróis por poucas missões concederá um bônus pequeno, dificultando bastante a vitória. Da mesma forma, um número muito grande de missões realizadas com sucesso total pode deixar as coisas fáceis demais.

Ou ainda, para grupos que não desejam uma aventura longa demais, o mestre pode assumir que outros aventureiros cumpriram estas missões (ou não...) e pular diretamente para a Parte 3, onde o confronto com o Kishin acontece.

Por fim, lembre-se (e lembre seus jogadores) de que o objetivo final é muito mais importante que qualquer missão individual. Não vale a pena entregar a vida do grupo todo em uma batalha desesperada, pois eles serão muito mais úteis (e heróicos) vivos, combatendo o Kishin.

Missão 1

O Grupo Rival

Interceptar mercenários que carregam um cetro mágico, antes que caia nas mãos de Arsenal.

Um grupo de aventureiros a serviço de Arsenal tomou posse de um cetro mágico, forjado por druidas do Grande Oceano que veneram as tempestades. O cetro carrega o poder dos relâmpagos e será uma peça importante para o Kishin, fornecendo energia e conduzindo poder mágico de outros itens. É tarde demais para impedir que seja roubado, mas ainda é possível tomá-lo dos asseclas de Arsenal.

Esta é uma missão simples de busca, destruição e captura. Os rivais a serviço de Arsenal viajam por Tyrondir, através de território selvagem. Os heróis precisam interceptar o grupo antes que ele alcance um acampamento das forças de Arsenal, onde um mago aguarda para teletransportar o cetro até o Kishin. Os heróis devem decidir o melhor meio de atacar.

Localizar o grupo rival requer três sucessos em testes de Sobrevivência (apenas com o talento Rastrear, CD 30). Se acumularem três falhas antes de três sucessos, os heróis não encontram o grupo rival e o dia termina — mas podem tentar novamente no dia seguinte. O mestre pode conceder bônus nos testes de Sobrevivência por ações como sobrevoar a área e ser bem-sucedido em um teste de Observar (CD 30) ou usar magias de detecção. Como regra geral, cada personagem do grupo (além do rastreador) pode ajudar de uma maneira, e cada ajuda bem-sucedida fornece +2 a todos os testes de Sobrevivência pelo resto do dia.

A cada dia, o rastreador deve fazer um teste de Furtividade resistido pelo teste de Observar de Myrtano (veja o quadro). Caso note o perseguidor, Myrtano envia uma mensagem mágica até o acampamento, pedindo por reforços. O grupo e os reforços devem se encontrar no terceiro dia.

O grupo rival deve atingir o acampamento em cinco dias, a menos que sejam interceptados. As condições mudam com o passar dos dias:

Dia 1. Os heróis alcançam a região onde o grupo rival deve estar, segundo informações de Ylena Elohim. Os mercenários seguem por uma planície durante a manhã, e então embrenham-se numa floresta, onde será mais fácil segui-los discretamente (+5 nos testes de Esconder-se do rastreador).

Dia 2. Os rivais saem da floresta ao meio-dia, e seguem em terreno aberto. Com céu limpo e quase nenhum obstáculo à visão, é possível enxergar longe. Qualquer ataque por parte dos aventureiros provavelmente será notado com bastante antecedência, dando aos inimigos chance de se preparar.

Dia 3. O grupo inimigo atravessa uma estreita e precária ponte de corda, que passa sobre um rio no fundo de uma ravina. Neste momento estão vulneráveis, mas se notarem a presença dos heróis, ameaçam jogar o cetro no rio. Também tentarão atravessar a ponte para tentar cortá-la quando os heróis estiverem nela, derrubando todos no rio abaixo.

A ponte tem 21m de comprimento. Balança muito e tem buracos, sendo considerada terreno difícil. Ela está a 60m de altura do rio cheio de pedras (20d6 de dano pela queda). Um personagem que esteja na ponte quando ela é cortada pode se segurar nas cordas com um teste de Reflexos (CD 25). Um personagem que caia no rio, além de sofrer dano, deve ser bem-sucedido em testes de Natação (CD 20) para não se afogar e chegar à margem. Subir o paredão da ravina exige testes de Escalar (CD 25).

No início da tarde deste dia, reforços chegam ao ponto de encontro, caso tenham sido chamados no Dia 1. No final da tarde, os rivais alcançam uma área de terreno pedregoso, com muitas colinas que fornecem bons lugares onde se esconder. Em termos de jogo, o grupo rival tem cobertura (CA+4, Reflexos +2).

Dia 4. O grupo rival atravessa um pântano. É mais difícil rastreá-los neste terreno (CD 35). Além disso, seus aliados dominaram uma criatura do pântano. Caso os heróis ataquem neste lugar, terão também que enfrentar um pudim negro ancião.

Dia 5. Saindo do pântano, os rivais atravessam mais um pedaço de terreno aberto. Ao meio-dia, entram em um bosque. Dali, já são observados por seus aliados no acampamento. Se os heróis atacarem no bosque, em 5 rodadas as forças sediadas no acampamento juntam-se ao combate. No meio da tarde, os rivais alcançam o acampamento e o cetro é transportado.

Criaturas: o grupo rival — Myrtano, Jarrod, Delarienne e Genna (veja o quadro e também "Criaturas & Personagens"). Se os aventureiros atacam no pântano, também haverá um pudim negro ancião. Os reforços do acampamento são seis destruidores de Keenn, liderados por um capelão de batalha de Keenn (veja "Criaturas & Personagens").

Táticas: sob ataque, a primeira ação do grupo rival é enviar uma mensagem mágica ao acampamento, avisando. A única maneira de impedir isso é atacando todos antes que qualquer um deles possa agir (forçando os mercenários a proteger-se em vez de enviar a mensagem). Mesmo assim, Genna tentará se desvencilhar do combate para avisar os aliados assim que possível.

Em combate, Myrtano conjura *força dos justos* e parte para o corpo-a-corpo. Jarrod conjura *aumentar pessoa* e também entra em luta corporal. Delarienne conjura magias ofensivas, como *carne para pedra*, *desintegrar* e *bola de fogo controlável* (esta última com o bastão metamágico). Por fim, Genna usa sua habilidade de inspirar coragem e depois magias de Encantamento, como *imobilizar monstro* e *sugestão em massa*.

O cetro não tem poderes relevantes para o combate. De qualquer forma, os aventureiros rivais não pretendem utilizá-lo (pois estariam contrariando ordens de Mestre Arsenal).

Os Rivais

Várias missões envolvem inimigos a serviço de Arsenal. Alguns são personagens fixos: têm alguma habilidade específica, ou devem morrer no final da missão. Para os outros, o mestre pode usar um grupo de aventureiros oposto aos heróis, como antagonistas recorrentes. Este tipo de antagonista tem grande potencial como "arqui-inimigo", um verdadeiro vilão que os jogadores vão odiar até, finalmente, derrotá-lo de uma vez por todas. Você pode usar o grupo de aventureiros da primeira missão, ou aproveitar as sugestões a seguir para criar seu próprio grupo de rivais.

• **Mesmo nível.** Vilões muito mais poderosos ou grandes bandos de criaturas fracas são divertidos, mas os melhores rivais costumam ter poder semelhante ao dos heróis. Mantenha o grupo rival no mesmo nível dos personagens jogadores — eles também estarão adquirindo experiência, mesmo longe dos olhos dos aventureiros. E em nome do equilíbrio e justiça, não esqueça de usar os mesmos "combos" de regras que seus jogadores usam...

• **Durabilidade.** A reação normal de qualquer jogador é tentar matar (ou pelo menos capturar) qualquer inimigo em confronto direto. Então, para adversários duradouros, trate de providenciar muitos recursos de fuga — ou simplesmente sobrevivência. Itens mágicos, poções de cura, magias de *contingência* e outras táticas costumam ser eficientes. Mesmo que os jogadores reclamem, a satisfação será muito maior quando tiverem a vitória final. E caso os inimigos *vençam* uma luta, faça com que eles também não matem os heróis instantaneamente (podem prendê-los e levá-los para interrogatório).

• **Interação.** Em certas condições é impossível lutar: presença de inocentes, violação da lei, situações furtivas, comunicação à distância... Aproveite estas situações para colocar os jogadores em contato com seus rivais *sem lutar*. Assim podem conhecer suas personalidades e motivações, tornando-os verdadeiros rivais. A tradicional troca de farpas entre heróis e vilões deve ser encorajada: os rivais podem se gabar de suas fugas, e os aventureiros revidar com lembretes de suas próprias vitórias.

• **Ódio ou Competição.** Decida se os antagonistas devem ser *odiosos* ou apenas "concorrentes". Para uma campanha mais pesada, eles podem matar PdMs ligados aos heróis, ou executar chacinas apenas para irritá-los. Para algo mais leve, podem apenas roubar os aventureiros, ou espalhar boatos vergonhosos. Pode até mesmo haver grande tensão entre os grupos, mas sem nenhum desejo de morte: Vectorius e Talude, os mais famosos arquimagos e rivais de Arton, nunca tentaram matar um ao outro...

• **Variedade.** Um grupo só de clérigos ou guerreiros não é muito interessante como rival. Faça como os próprios jogadores, construa um grupo variado.

Se auxiliados pelo pudim negro ancião ou reforços do acampamento, os mercenários confiam na superioridade numérica e dois deles tentam fugir com o cetro, levando-o para a segurança.

Se, por infelicidade, os heróis decidirem atacar o grupo rival quando já estiverem no acampamento, a batalha será quase impossível. Ali estão 40 mercenários de Arsenal, 18 destruidores de Keenn e três capelães de batalha de Keenn, que caem sobre os aventureiros como um enxame. O grupo rival corre para levar o cetro à segurança, enquanto seus aliados enfrentam os heróis.

Condições de vitória

• **Matar ou deter os rivais sem que o acampamento seja avisado: 3 Pontos de Vitória.** Embora os rivais tenham sido detidos e sua missão fracassado, eles ainda podem voltar a colaborar com o esforço de guerra.

• **Matar os rivais, mas com o acampamento sendo avisado: 2 Pontos de Vitória.** As forças inimigas logo percebem o que aconteceu, e não mais desperdiçam seu tempo.

• **Deter os rivais, mas com o acampamento sendo avisado: 1 Ponto de Vitória.** Se um ou mais rivais escaparam com vida, mesmo sem conseguir entregar o cetro, todos os inimigos rapidamente assumem novas missões.

• **Não impedir que o cetro seja entregue: 0 Pontos de Vitória.** Mesmo que todos os rivais sejam dizimados, a missão terá fracassado neste caso. Retornar com o cetro a Coridrian, ou apenas destruí-lo para assegurar que Arsenal não o tenha, é indiferente.

Na Aldeia Irizen

Caso decidam visitar Irizen, os heróis descobrem uma vila típica de Namalkah, o Reino dos Cavalos.

• **Obter Informação (CD 10) ou Conhecimento (local — Namalkah, CD 10).** A população local é muito ligada a seus magníficos cavalos. Aqui eles são tratados como pessoas, e cada criança tem um deles como companheiro.

• **Obter Informação (CD 15).** Irizen vive de pequenas fazendas e sítios, e da passagem sazonal de tropeiros. O povo é amistoso e receptivo, mas a única taverna da aldeia está fechada nesta época do ano (só abre quando os tropeiros passam pela vila).

• **Obter Informação (CD 20).** O taverneiro é também um clérigo do Panteão responsável pela paz espiritual dos habitantes. Ele pode responder a quaisquer perguntas dos aventureiros, mas sabe muito pouco. Seu nome é Abraham Kurt, e possui a simplicidade e despojamento da maior parte de seus conterrâneos.

• **Obter Informação (CD 20).** Abraham viajou muito pouco na vida. Conhece uma minúscula parte de Namalkah. Já viu, é claro, a caverna nas colinas próximas — mas nunca entrou ali. Há boatos sobre monstros habitando o lugar, o que é suficiente para desencorajar quaisquer curiosos. Os tropeiros também evitam as colinas. No entanto, Abraham diz que Irizen nunca foi incomodada por qualquer coisa vinda da tal caverna. Ele não sabe nada sobre nenhuma espada mágica, e pede aos heróis que não comentem nada disso com outros habitantes da aldeia; rumores sobre tesouros escondidos naquele lugar perigoso só causariam problemas. (Não é necessário fazer este teste caso o grupo tenha localizado Abraham.)

Missão 2

A Espada da Paz

Uma poderosa arma mágica repousa em uma caverna. Cabe aos heróis resgatá-la antes do inimigo.

Nas infindáveis planícies de Namalkah, no extremo norte do reino, uma caverna abriga uma antiga e poderosa espada mágica. As forças do Reinado não sabem por que Arsenal ainda não tentou obtê-la — talvez haja algum segredo por trás do item, ou, talvez, finalmente os defensores de Arton tenham tido um pouco de sorte, e a inteligência do inimigo tenha falhado. De qualquer forma, a missão parece simples: entrar na caverna, apanhar a espada e trazê-la de volta a Wynlla.

Infelizmente, Ylena não tem nenhuma informação adicional sobre o lugar ou o objeto. Os heróis devem estar preparados para tudo, pois ninguém conhece com certeza os perigos que residem na caverna.

Esta missão coloca os aventureiros em uma situação desconhecida. Embora a espada tenha sido localizada (através de magia divinatória e coleta de informações), ainda não se sabe quem (ou o que) a protege, quais as condições do esconderijo e nem mesmo as reais capacidades da arma. Em Wynlla, as especulações de Marla Theuderulf e outros variam — alguns dizem que a caverna seria a entrada de uma masmorra profunda, outros sugerem que esteja tomada por demônios da Tormenta ou outros monstros perigosos. Há quem diga, ainda, que tudo não passa de uma estratégia de Arsenal para distrair as forças do Reinado.

Chegando ao local indicado, os heróis encontram uma grande vastidão de coxilhas e planícies, quase sem construções ou mesmo acidentes geográficos. Namalkah é um reino de planícies extensas, e esta área não é exceção. A caverna logo pode ser localizada, em uma pequena formação de colinas rochosas. Nas proximidades, apenas uma minúscula aldeia, chamada Irizen.

Investigando a própria caverna, os aventureiros encontram uma entrada apertada com paredes de pedra úmidas, o teto gotejando continuamente. A caverna se alonga, transformando-se em um túnel inclinado para baixo, pouco a pouco. Personagens com o talento Rastrear podem notam trilhas de pegadas humanas, e um teste de Sobrevivência (CD 20) revela indícios de atividade humana — restos de acampamentos antigos, e também pontos escavados nas paredes.

Continuando pelo túnel, um teste de Ouvir (CD 20) revela o som de música mais adiante.

O túnel serpenteia, sempre descendo. À medida que o grupo avança, a música torna-se mais clara — são pelo menos dois instrumentos de corda, e uma bela voz feminina cantando. Ao longe, luzes bruxuleantes de lampiões são a prova decisiva da presença de criaturas inteligentes vivendo ali.

O túnel termina em um grande salão natural de pedra, onde sete jovens homens e mulheres concentram-se em atividades cotidianas: alguns parecem preparar pão, outros lavam algo em uma tina. Os músicos e a cantora divertem os demais. Todos usam túnicas brancas e exibem sorrisos.

Os habitantes da caverna são clérigos de Marah, a Deusa da Paz. Os mais jovens parecem ter dezessete ou dezoito anos, enquanto os mais velhos não passam dos 25. Parece evidente que levam uma vida de privações no estranho esconderijo, mas parecem satisfeitos. É fácil identificar o símbolo sagrado de Marah nas vestimentas dos clérigos: o coração e a pena são o único adorno das túnicas. Marah é conhecida por promover a alegria e prazer como celebração da paz. Não é incomum ver seus clérigos em meio a música e sorrisos — mas com certeza é estranho vê-los num lugar profundo como este!

Assim que os aventureiros são notados (a menos que estejam tentando se manter ocultos por meios mágicos ou mundanos), são recebidos com boas-vindas calorosas. Os clérigos não parecem ingênuos, pois olham as armas dos aventureiros com desconfiança (Sentir Motivação, CD 8), mas mesmo assim oferecem canecos de vinho e pedaços de pão. A linda jovem que cantava apressa-se em cumprimentar os recém-chegados.

A cantora subitamente interrompe sua melodia e pisca, surpresa. Mas logo abre um largo sorriso e vai até vocês de braços abertos.

— Bem-vindos — ela diz. — Sou Kassia, sacerdotisa de Marah. Vocês parecem aventureiros! Como se chamam?

Antes mesmo de ter uma resposta, ela abraça cada um de vocês, e planta beijos em suas bochechas. Os demais clérigos observam.

Talvez os jogadores estranhem a reação de Kassia a um grupo de desconhecidos portando armas. Na verdade, pode-se notar que ela e os outros estão cautelosos. Alguns olham furtivamente para o fundo do salão. No entanto, nada disso impede que a clériga receba os recém-chegados com alegria — conforme prega sua deusa.

Não existe truque: estes são mesmo clérigos de Marah, e suas boas-vindas são genuínas. Os heróis são tratados como amigos. A menos que tomem alguma atitude hostil, são cumprimentados com abraços por todos os clérigos, e convidados a sentar e compartilhar os parcos confortos que a caverna oferece.

A situação muda apenas quando algum dos aventureiros pergunta pela espada mágica.

Certo ou Errado?

Eis algumas prováveis resoluções para a missão.

• **Pedir pela espada.** Kassia nega veementemente. Se a espada for removida, a fera vai despertar e imediatamente atacar a aldeia próxima. Uma oferta dos heróis para matar a fera também seria negada — clérigos de Marah rejeitam toda e qualquer violência. Mesmo a revelação de Arsenal e seu avanço não adiantam: Kassia não acredita que violência seja resposta para violência. Apenas uma épica demonstração de Diplomacia (CD 60) ou meios mágicos seriam capazes de "convencê-la".

• **Tomar a espada à força.** Há muito pouco que Kassia e seus clérigos possam fazer para impedir um roubo, além de implorar pela segurança do item. Se houver violência, nenhum deles revida — preferem jogar-se sobre as lâminas inimigas a levantar a mão contra qualquer criatura. Os clérigos esperam chocar os aventureiros com suas mortes, para que assim desistam do roubo.

• **Roubar a espada.** Um furto mais sutil é possível — e até fácil, pelo menos em um primeiro momento. Um teste de Escalar (CD 12) leva até a espada, e testes de Esconder-se e Furtividade (ambos CD 14) enganam os clérigos. No entanto, é impossível remover a peça sem ser notado (é a única fonte de luz na câmara!) e sem acordar o monstro.

• **Atacar o monstro.** O verme desperta se sofrer qualquer dano, e os aventureiros têm direito a uma rodada de surpresa antes que ele consiga reagir. No entanto, os clérigos de Marah tentam *defender a criatura* (veja em "Táticas"). Um difícil teste de Diplomacia (CD 40) convence Kassia do absurdo que é sacrificarem suas vidas por um monstro cujo destino já foi selado.

• **Dominar os clérigos.** O grupo pode capturar ou imobilizar os clérigos para evitar derramamento de sangue adicional. Mas ainda resta a questão de lidar com o verme.

• **Evacuar a aldeia.** Aventureiros poderosos talvez tenham recursos para salvar a aldeia inteira, talvez transportando todos os seus habitantes para outro lugar. Mas convencer o povo seria complicado (a maior parte nem mesmo sabe sobre o monstro), e a instalação dos moradores em outro lugar, demorada.

• **Sumir com o monstro.** *Teletransportar* o verme para longe, onde ele não poderia devorar ninguém, é uma solução engenhosa com maiores chances de ser aceita por Kassia (Blefar, CD 30). Claro, isso seria mentira — não existe tal lugar onde o verme consiga viver sem precisar se alimentar em algum momento. Ele morreria de fome. Heróis leais, como paladinos e certos clérigos, correm o risco de perder seus poderes caso recorram a este argumento.

Kassia nega veementemente, afirma que nunca ouviu falar de tal objeto. No entanto, não é uma exímia mentirosa: seu rosto fica vermelho, e ela olha para o chão. Os clérigos mais jovens são ainda piores — começam a roer unhas ou rir nervosos. É fácil notar a mentira (Sentir Motivação, CD 10).

— Certo, é verdade — confessa Kassia, incapaz de sustentar a mentira. — Existe uma espada mágica aqui. A Espada da Paz. E nós somos seus guardiões.

Ela toma fôlego e continua.

— No fundo desta caverna há uma fera adormecida. Um monstro tão imenso que costumava devorar a população de uma aldeia inteira em cada refeição! Então Marah nos abençoou com a Espada da Paz para acalmar sua fome — a relíquia santa emana uma aura mágica que mantém a fera adormecida. A deusa também nos enviou visões sobre nosso papel, como seus guardiões. Então viemos viver aqui.

Engole em seco.

— Vocês... Gostariam de ver?

No lado oposto da câmara, uma passagem secreta — bem escondida atrás de uma parede ilusória — leva a um novo túnel, bastante largo. Ele desemboca em uma câmara vasta, onde os aventureiros são recebidos por uma cena impressionante.

No centro da câmara há um verme púrpura ancião — possivelmente o maior que vocês já viram. Parece vivo, mas profundamente adormecido, a respiração poderosa trovejando na rocha. Ele está enrodilhado em uma coluna de pedra. Encravada no alto, há uma espada que emana uma brancura suave e calmante. É impossível não sentir a calma e tranqüilidade vindas do objeto.

E agora, tudo depende da decisão dos jogadores. Veja o quadro. Não há exatamente uma resposta certa ou errada, melhor ou pior — este é um dilema moral que os personagens precisam resolver conforme suas convicções pessoais. Decidir entre a segurança do Reinado, ou de uma aldeia, ou alguns clérigos.

Veja o quadro para algumas opções possíveis, mas encoraje planos criativos e inteligentes. Soluções baseadas em violência não são proibidas (a violência trazida por Mestre Arsenal seria muito pior...), mas não adequadas a todos os tipos de personagens.

Criaturas: verme púrpura ancião (veja em "Criaturas & Personagens").

Táticas: o verme púrpura desperta logo após a remoção da espada, ou caso receba qualquer dano — e então tenta engolir o maior número de vítimas possível. Os clérigos de Marah tentam posicionar-se entre os heróis e o monstro (fornecendo cobertura para o verme púrpura) e conjurando magias de cura sobre ele (cada clérigo pode conjurar um *curar ferimentos moderados* de 2d8+3). Os clérigos têm CA 10 e 13 PV cada. O monstro ataca aventureiros e clérigos sem distinção.

Se perder metade de seus PV, o verme tentará escavar um túnel para escapar. E quando os heróis finalmente emergirem da caverna, a vila de Irizen já terá sido dizimada...

Condições de vitória

• **Resgatar a espada sem resultar na morte de qualquer clérigo ou habitante de Irizen: 3 Pontos de Vitória.** Esta solução presume que os personagens mataram o verme (ou o teletransportaram para um lugar selvagem).

• **Resgatar a espada, com baixas parciais: 2 Pontos de Vitória.** Esta solução admite que um ou mais clérigos morreram, mas o verme foi detido — ou todos os clérigos sobreviveram, mas o verme escapou e atacou a aldeia.

• **Resgatar a espada, com baixas totais: 1 Ponto de Vitória.** Um ou mais clérigos de Marah morrem, e o monstro dizima a aldeia Irizen.

• **Não resgatar a espada: 0 Ponto de Vitória.** É possível que os aventureiros desistam da missão, confiando que uma pequena vantagem contra Arsenal vale menos que a aldeia Irizen e as vidas dos clérigos. No entanto, esta atitude não será bem vista dentro da Operação Colosso — o Reinado está prestes a entrar em guerra, e resultados são mais importantes que a consciência de um grupo de aventureiros

Missão 3

Leilão de Sangue

Um item mágico será leiloado. A missão dos heróis é obter sua posse, por meios honestos ou não.

Há poucos dias, chegou aos ouvidos de Marla Theuderulf a informação de que uma capa mágica extremamente valiosa será leiloada em Callistia, o Reino das Águas.

A casa de leilões Werther & Filhos informou aos possíveis interessados que o tecido da capa possui resistência excepcional — cada fio parece ter sido encantado individualmente, em esmero artesanal e arcano raríssimo. Embora a capa possa ser desfiada, é quase impossível romper um fio.

O item teria valor inestimável na finalização do Colosso Coridrian, reforçando suas juntas e tendões artificiais com o material misterioso. A conselheira Marla confia a vocês a soma de 100.000 Tibares de ouro e uma a missão: obter a capa no leilão, e trazê-la em segurança até Wynlla.

Desta vez, mais do que nunca, a discrição é vital: caso descubra sobre a importância do item para a Operação Colosso, a casa de leilões pode aumentar ainda mais o preço, extorquindo recursos valiosos do esforço de guerra.

Ao contrário de outras missões, existe bastante informação sobre esta, e boa parte do conhecimento é público. O leilão vai ocorrer em Fross, a capital de Callistia, onde os heróis não têm dificuldade em encontrar a casa de leilões. No entanto, para detalhes mais específicos sobre a capa mágica, pode ser mais útil falar com os funcionários da casa; embora discretos e razoavelmente leais, todos conhecem os meandros das competições entre os ricos, e estão acostumados a oferecer "dicas" em troca de um pequeno suborno (veja os quadros).

Os heróis são bem recebidos na Werther & Filhos. Os leiloeiros parecem acostumados à presença de aventureiros — e sabem que, em geral, tipos aventurescos têm muito ouro e pouco juízo, sendo dados a pagar altos preços por quinquilharias não muito úteis para quem não rasteja em masmorras.

Sem qualquer dificuldade, os heróis podem conversar com o próprio Werther — um homem arredondado, dotado de barriga prodigiosa e bigode curvo. A cabeleira branca emoldura um rosto cor-de-rosa, corado de prosperidade. Seus três filhos são parecidos com o pai, em diferentes estágios de obesidade e cabelos brancos. Todos tratam bem os digníssimos aventureiros, mas não oferecem informações além daquelas disponíveis ao público.

É bastante possível que os heróis cogitem não participar do leilão, planejando simplesmente roubar o objeto. Claro, neste caso o pescador Ernest voltaria à miséria, mas aventureiros mais pragmáticos podem achar este um preço baixo a pagar pela segurança do Reinado (veja o quadro para detalhes sobre a segurança do item).

Preparações

Caso decidam participar do leilão, os aventureiros precisam apenas esperar 1d4+1 dias. Durante este tempo, podem tentar descobrir mais sobre seus rivais, ou fazer certos "preparativos":

• **Blefar (CD 35).** Um dia inteiro empregado em espalhar boatos pela cidade pode convencer a clientela da casa de leilões de que a capa não é assim tão poderosa — ou que é falsa! — reduzindo em 10% os valores que cada um está disposto a pagar.

• **Intimidação (CD 35).** Pode-se tentar "desencorajar" um ou mais clientes a participar do leilão. Claro, ameaças pessoais e diretas podem resultar em aventureiros caçados pela guarda da cidade... Mas é bem possível espalhar rumores "sugerindo" que este ou aquele ricaço "deveria desistir para evitar problemas". Novamente, cada teste consome um dia inteiro plantando boatos, pressionando servos, etc. E cada teste bem-sucedido elimina um participante.

• **Obter Informação (CD 10), Diplomacia (CD 25).** Caso os heróis falem com o próprio pescador Ernest (não é difícil achá-lo em alguma taverna nos portos), podem saber mais sobre ele mesmo e sua situação. Ele revela que já foi abordado por Myrtano (veja o quadro). O clérigo de Keenn foi muito cordial, e disse que espera comprar a capa por um alto preço — mas garantiu a Ernest que, caso vença o leilão e a capa não chegue até "seu senhor", a família do pescador sofrerá as consequências. Ernest reza para que outra pessoa compre o item, ou que este chegue em segurança até o tal "senhor" do clérigo. Fora isso, o pescador está feliz por finalmente oferecer segurança e conforto a sua família.

O Leilão

Apenas um personagem pode participar ativamente do leilão, enquanto os demais observam atrás de uma *muralha de*

A Casa Werther & Filhos

• **Obter Informação (CD 10), Conhecimento (local, qualquer reino, CD 10) ou Conhecimento de Bardo (CD 15).** Fross é a cidade mais rica de Callistia (o que, na verdade, não significa muito; é um reino modesto). A maioria de seus habitantes é composta de nobres, parentes de famílias nobres ou burgueses abastados. Fross também orgulha-se de seus dois portos, já que está situada entre o Rio Vermelho e o Rio dos Deuses. A capital vive da pesca e comércio fluvial, como grande parte das comunidades do reino.

• **Obter Informação (CD 15) ou Conhecimento de Bardo (CD 20).** A casa Werther & Filhos é conhecida em Callistia como um local onde nobres e burgueses ricos podem adquirir objetos exóticos, históricos ou valiosos, dar vazão a suas excentricidades e competir entre si. Os funcionários enviaram discretas mensagens a possíveis interessados, informando sobre a aparência, propriedades e valor da capa. O leilão será público — em teoria, qualquer pessoa pode participar. Na prática, entretanto, apenas ricaços são admitidos na sala de leilões, e pessoas indesejáveis são "convidadas a se retirar" por guardas particulares dos leiloeiros.

• **Obter Informação (CD 20).** Ernest, um pescador miserável, achou a capa na margem do rio. O infeliz passou alguns dias usando o poderoso item mágico para se proteger da chuva e do vento. Mas, quando descobriu que o tecido não rasgava, e que nem um golpe de machado tinha efeito sobre ele, decidiu verificar se podia valer algum dinheiro. A Werther & Filhos concordou em vender a capa, em troca de uma "pequena" comissão. A casa de leilões ficará com a grande maior parte do dinheiro proveniente, mas mesmo assim o restante será o suficiente para sustentar Ernest, sua mulher e filhos pelo resto da vida.

• **Obter Informação (CD 35).** A capa está em um cofre mágico no próprio prédio da casa de leilões. A sala do cofre está protegida por uma magia *tranca dimensional*, que torna impossível qualquer tipo de movimento dimensional. Assim, a única maneira de entrar na sala do cofre é passando pela porta de ferro no corredor. Esta porta está protegida por *tranca arcana*. Mesmo depois de dissipada a magia, ainda é exigido um teste de Abrir Fechadura (CD 40) ou Força (CD 28) para vencer a tranca mundana.

• **Obter Informação (CD 50).** O corredor é constantemente vigiado por seis golens de pedra (veja em "Criaturas & Personagens") sob efeito de *ver o invisível*. Caso alguém entre no corredor, uma magia *alarme* alerta Werther, que surge em 1d6+6 rodadas e ativa um dispositivo mágico que teletransporta a capa para outro ponto da cidade. Em outras palavras, a partir do instante em que surgem no corredor, os heróis têm poucas rodadas para derrotar os golens, abrir a porta de ferro e roubar a capa.

Clientes no Leilão

A identidade e histórico de cada um destes participantes (mas não o preço que planejam pagar) pode ser revelada com testes de Obter Informação realizados entre os funcionários da casa de leilões. Aqui também estão seus modificadores finais em perícias sociais relevantes para o leilão:

Raoul Valchek (CD 25). Um burguês, dono de armazéns e vários barcos pesqueiros nos dois portos. Emprega muitos pescadores, embora ele mesmo fique enjoado ao pisar em um convés. Não se interessa particularmente pela capa, mas fará de tudo para tirá-la de seu rival, Barlon Howell. Gastará até 50.000 Tibares, a menos que Barlon esteja vencendo o leilão (nesse caso, gastará até 100.000 Tibares). Diplomacia +15.

Barlon Howell (CD 25). Um visconde, acostumado a uma vida de luxo. Sua esposa Nathalie controla todos os aspectos de sua vida, e o maior medo de Barlon é desagradar a lindíssima jovem de alguma forma. Nathalie decidiu que *precisa* ter a capa, pois pretende usá-la num baile da corte. Barlon gastará até 120.000 Tibares para presentear a esposa. Nathalie estará acompanhando-o no leilão. Caso ela seja retirada de alguma forma, Barlon não gastará mais de 40.000 Tibares. Diplomacia +16 (+14 sem Nathalie).

Molvani, o Maravilhoso (CD 20). Um mago de real poder, que decidiu usar seus conhecimentos para obter fortuna, apresentando-se em espetáculos de pirotecnia. Hoje em dia, é riquíssimo. Gosta de adquirir itens mágicos como ostentação, para "provar que está sempre cercado da mais poderosa magia". Gastará até 100.000 Tibares. Contudo, caso tenha oportunidade de obter algum item mais espalhafatoso e chamativo, desistirá do leilão. Blefar +16.

Salini Alan (CD 30). Um dos homens mais ricos e excêntricos do Reinado, sua simples presença no leilão já insinua o valor do manto — embora o homem também seja conhecido por pagar grandes somas por bobagens sem valor real (ou sem valor real *conhecido*). Trajado em mantos típicos do Deserto da Perdição e usando jóias ostensivas, ele é acompanhado por um séquito de meio-gênios. Gastará até 120.000 Tibares, mas uma revelação sincera sobre a ameaça que paira sobre o Reinado será capaz de convecê-lo a abrir mão do item — em troca de um "favor a ser pago no futuro". Diplomacia +18.

Myrtano (CD 30). Clérigo de Keenn a serviço de Mestre Arsenal. Seu objetivo principal é adquirir a capa legalmente, mas não hesita em fazer ameaças ou apelar para a violência, se necessário. Gastará até 100.000 Tibares. Está acompanhado por colegas aventureiros e, caso não consiga a capa no leilão, tentará abordar o vencedor em outra ocasião. Intimidação +11.

energia. É possível comunicar-se mentalmente, mas só o representante do grupo faz os testes necessários ao leilão. Caso os jogadores tenham boas idéias para afetar o leilão (como usar telepatia para desestabilizar um dos concorrentes), forneça um bônus de +2 nos testes do PJ participando do leilão.

O dever dos heróis, obviamente, é gastar a menor quantidade de recursos possível. O lance inicial é 5.000 Tibares de ouro — mas logo sobe às alturas, enquanto todos fazem lances cada vez maiores.

Você pode conduzir o leilão de duas formas:

• **Interpretação pura.** Faça como um leilão normal, dispensando testes. O mestre controla o leiloeiro e demais participantes, enquanto um jogador controla o representante dos heróis. Esta opção requer bastante esforço e talento por parte do mestre — para lidar com tantos personagens e também manter o controle das finanças de todos. Você também corre o risco de deixar os jogadores entediados caso não seja rápido.

• **Testes de perícias.** Esta opção ignora contagens e valores reais (mas mesmo assim diga alguns números para impressionar). Cada participante do leilão faz um teste de perícia (Diplomacia, Blefar, Intimidação ou Sentir Motivação, à sua escolha) por rodada. Aquele com o melhor resultado fez o lance mais alto. Qualquer personagem com três derrotas seguidas é eliminado (desiste). O leilão termina quando um mesmo personagem consegue três vitórias seguidas, ou quando todos os outros são eliminados — o último que resta é vencedor. Considere que o vencedor gastou 10.000 Tibares de ouro para cada teste de perícia realizado (mas não mais do que 100.000 PO).

Também é possível obter a capa simplesmente pagando mais que todos os outros. No entanto, os recursos dos compradores igualam ou superam o dinheiro fornecido aos heróis. Para resolver o problema simplesmente pelo dinheiro, o grupo precisará pagar das próprias bolsas.

Condições de Vitória

• **Obter a capa por 50.000 Tibares ou menos: 3 Pontos de Vitória.** Esta economia preserva valiosos recursos de guerra.

• **Obter a capa por até 80.000 Tibares: 2 Pontos de Vitória.** Ainda houve economia considerável.

• **Obter a capa por até 100.000 Tibares: 1 Ponto de Vitória.** Os heróis gastaram todo o orçamento.

• **Não obter a capa:** 0 Pontos de Vitória.

• **Ameaçar o sigilo da missão: –1 Ponto de Vitória.** Qualquer incidente com as autoridades locais, assim como qualquer tentativa de roubar a capa (bem-sucedida ou não) atrai suspeitas para a Operação Colosso. A única exceção é tomar a capa de Myrtano sem envolver autoridades.

• **Condenar Ernest: –1 Ponto de Vitória.** Caso Myrtano vença o leilão, os heróis podem tentar emboscá-lo e tomar a capa — mas este ato estará condenando o pescador Ernest e sua família.

Missão 4

O Caldeirão das Bruxas

Três bruxas das Montanhas Sanguinárias podem retardar o avanço do Kishin. Os heróis devem negociar a aliança.

A situação do Reinado exige aliados estranhos. Não apenas nações rivais, mas todo tipo de criaturas — até monstros. Nas Montanhas Sanguinárias vivem três bruxas, criaturas com poderes mágicos e aparência de horrendas anciãs. O Kishin deverá passar por seu território na marcha rumo ao Reinado. Talvez seja possível conseguir o auxílio desses seres malignos. Apenas deve-se ter cuidado com o tipo de acordo que farão...

Os heróis recebem instruções claras sobre a localização do covil das bruxas. Marla Theuderulf ressalta que, por mais que pareçam humanas, são na verdade monstros. Não pensam como os humanos, a selvageria e maldade são inerentes a suas almas.

O covil localiza-se em uma caverna. Conforme vocês se aproximam, notam sinais da presença das três criaturas: ossos e peles de animais e monstros formando um perímetro de cerca de dois quilômetros, como que marcando uma propriedade particular. Mais adiante, estacas com crânios no topo formam uma espécie de cerca, a mais ou menos cem metros da entrada da caverna. Há runas estranhas e rústicas entalhadas na pedra, ao redor do covil.

A entrada está desguarnecida. Parece uma gruta normal — exceto por restos de animais, pendurados como uma cortina, separando o covil do mundo exterior. Pinturas rudes adornam a boca da caverna e as paredes do lado de dentro. Um túnel escuro e fedorento leva cada vez mais para o interior da montanha. Tudo está em silêncio.

Os aventureiros podem fazer testes de Ouvir para notar que, mais à frente, algo parece estar *fugindo*. Quem — ou o que — quer que seja, parece correr, parar por um momento e então correr mais para longe.

O mau cheiro aumenta à medida que vocês avançam, até que alcançam um salão natural, atapetado de ossos e carcaças de animais. Um grande caldeirão de ferro negro está no centro, e três pilões estão espalhados.

No fundo há dois seres esverdeados, de longuíssimos narizes aduncos e cabelos imundos e emaranhados. As criaturas encolhem-se, chiando para vocês. Parecem mesmo hediondas mulheres humanas. São as bruxas.

Apenas duas bruxas estão aqui. Elas chiam para os heróis, mostrando as garras e os dentes afiados, mas não atacam — um teste simples de Sentir Motivação (CD 10) demonstra que estão com medo. Caso os personagens se aproximem, elas tentam correr, acuadas. Cospem na direção dos intrusos, rogam pragas com horríveis vozes esganiçadas. Parecem não ser capazes de fazer muito mais do que isso.

Deve-se convencer as criaturas a conversar, antes de mais nada. É evidente que uma das três não está em parte alguma. As duas restantes estão apavoradas. Vivem em isolamento nas montanhas, são quase bestiais, e vêem-se muito frágeis sem a trindade completa.

Um teste de Diplomacia (CD 35) é exigido para que as bruxas concordem em ouvir os heróis. Como alternativa, um teste de Adestrar Animais (CD 40) surte o mesmo efeito — tal a selvageria das criaturas.

Quando vocês finalmente conseguem trocar algumas palavras, as duas bruxas contam o que aconteceu. Falam em um cantarolar medonho, com vozes finíssimas e desafinadas. Uma completa as frases da outra, demonstrando que não conseguem nem mesmo falar direito sem a participação da terceira.

— Nossa irmã foi roubada — guincha a bruxa, fazendo uma expressão de asco.

— Roubada por gigantes — completa a outra.

As duas ficam em silêncio um momento, como se esperassem uma terceira voz, que nunca chega.

— Não podemos roubá-la de volta.

— Estamos fracas, sozinhas.

— Mas fortes o bastante para matar humanos!

Ambas mostram os dentes.

A verdade é que a terceira irmã foi capturada por um clã de gigantes da região. O chefe do clã desejava a bruxa como espo-

As Montanhas Sanguinárias

A face leste do continente artoniano é margeada por uma cordilheira montanhosa, a maior conhecida neste mundo. Como uma muralha titânica, ela separa o continente e o oceano. Além do obstáculo geográfico, estas montanhas colocam outro perigo no caminho daqueles que tentam cruzá-las; são habitadas por todo tipo de dragões, monstros e criaturas fantásticas. Por isso são chamadas Sanguinárias.

Repletas de cavernas, túneis e crateras naturais, as Sanguinárias são ideais como esconderijo para feras — especialmente dragões. Quase todos os dragões de Arton adotam as montanhas como covil; elas são muito altas, de difícil acesso, com caça abundante e excelentes para emboscar aventureiros. Dragões de quase todas as espécies podem ser encontrados ali, dos brancos glaciais habitando os picos gelados aos negros vivendo em crateras sulfurosas.

Ursos-coruja, carneiros monteses, lagartos-gigantes, javalis, lobos, grandes felinos, gorilas-da-montanha, minotauros selvagens, licantropos, morcegos-gigantes, serpentes... Até hoje expedições da Grande Academia Arcana tentam catalogar todas as espécies nativas, e a cada ano quase mil novos animais ou monstros são descobertos.

Por sua periculosidade e dificuldade de acesso, as Sanguinárias também costumam ser usadas como esconderijo por vilões que desejam ficar distantes de "heróis intrometidos". O monstro chamado Dragão-de-Aço foi secretamente construído em uma de suas cavernas. E durante longos anos o Kishin de Arsenal repousou solene à face de uma montanha, alcançado por poucos, vencido por ninguém.

Apesar de tudo isso, há vida humana nas Sanguinárias. Tribos bárbaras vivendo sem metal forjado e outras peças "avançadas", cada uma com seus próprios hábitos e costumes — mas quase todas têm pelo menos uma característica em comum: adotam algum tipo de animal ou monstro como totem, uma fera sagrada, com a qual vivem em harmonia. O urso-coruja, o leão-da-montanha, o lagarto-gigante, o grifo... Cada tribo tem seu totem. Aos melhores guerreiros é confiado um irmão-fera, um animal sagrado que será seu companheiro por toda a vida. Esses guerreiros de elite são chamados "cavaleiros de feras".

Nas Sanguinárias fica a montanha mais alta de Arton, atingindo treze quilômetros de altura. Vista à distância, ela revela a forma perturbadora de um imenso dragão enrodilhado — e por isso recebeu o nome de Monte do Dragão Adormecido. Se fosse uma criatura viva, o dragão teria pelo menos sessenta quilômetros de comprimento.

Na verdade trata-se do cadáver do primeiro e mais poderoso dos dragões: Kallyadranoch, o Terceiro.

sa, e enviou seus guerreiros para raptá-la. A batalha foi ferrenha, muitos gigantes morreram, mas por fim conseguiram o que queriam. O poder mágico das três dependia de estarem juntas. Agora são muito mais fracas, incapazes de salvar a irmã perdida.

Os heróis podem tentar convencer as duas bruxas a auxiliar o Reinado. Elas não conhecem nomes de reinos, nobres ou muita coisa sobre a civilização — tudo precisa ser explicado em termos simples. Mas tudo será inútil sem a terceira irmã: as duas bruxas, sozinhas, não têm poder para atrapalhar o avanço do Kishin.

Elas propõem um pacto: os heróis salvam sua irmã e, em troca, elas tentarão retardar o "gigante de ferro".

Caso as rolagens sociais dos aventureiros sejam ruins, as bruxas também podem fazer exigências adicionais. Contratos de servidão, a entrega de um filho ainda bebê ou mesmo objetos mágicos são coisas que elas podem desejar. De qualquer forma, a situação só pode ser resolvida com o resgate da terceira bruxa.

Contra os Gigantes

O clã de gigantes vive em um pequeno vale, entre duas montanhas. A "aldeia" das criaturas é pouco mais que um ajuntamento de casebres malfeitos e totens rústicos. Uma enorme fogueira arde no centro do lugarejo durante a maior parte do dia. Após a luta contra as bruxas, parece haver menos gigantes na aldeia que o normal.

Caso o grupo decida se esgueirar à noite, não será muito difícil alcançar o casebre do chefe (a única construção sólida do lugar). Peça aos jogadores testes de Esconder-se, resistidos por testes de Observar dos gigantes de guarda (bônus de +6). Há quatro gigantes de guarda na aldeia durante a noite, cada um com 25% de chance de estar dormindo; o clã gigante não é uma força de combate lá muito organizada.

As coisas ficam um pouco mais difíceis no casebre do chefe. Existe uma única entrada (que não pode realmente ser chamada de "porta"; é um mero buraco na parede), guardada por quatro gigantes de elite. Estes nunca estão dormindo, são muito mais atentos. No interior imundo há apenas um "cômodo", com o chão forrado de palha, repleto de restos de comida e excrementos. Sobre a palha, repousa o chefe gigante, sua clava bem à mão, abraçado em sua "esposa": a bruxa.

A prisioneira fica sempre amarrada (pelo menos até "aprender a amar seu novo marido"). Ela não confiará nos heróis: tentará resistir, arranhá-los e mordê-los com a mesma ferocidade de qualquer gigante, caso peçam sua colaboração. Caso o grupo tente um *teletransporte* rápido para dentro e fora da aldeia, a bruxa resistirá.

É difícil agir sem acordar o chefe gigante. Ele tem direito a um teste de Ouvir por rodada. O gigante sofre –10 de penalidade no teste de Ouvir por estar dormindo; no entanto, lembre-se que o barulho de uma luta, por exemplo, tem CD 0 para ser ouvido. No instante em que percebe a fuga de sua adorada, o chefe ordena aos guerreiros que voltem ao covil das irmãs para atacá-las outra vez.

Caso qualquer guarda seja alertado, gritará, acordando toda a aldeia e mandando os demais guardas para cima dos aventureiros. O chefe fica em seu casebre, cercado pelos guardas de elite, protegendo o amor de sua vida.

Outra alternativa é simplesmente atacar os gigantes. A aldeia tem vinte gigantes adultos, além dos quatro gigantes de elite e o próprio chefe. Há mais dez crianças e/ou anciões, não-combatentes. Mesmo em número reduzido os gigantes são uma ameaça considerável (nunca subestime o poder da força bruta!), mas ainda assim os heróis podem vencê-los.

Caso recuperem a bruxa mas tenham alertado os gigantes (ou seja, caso eles ainda estejam vivos), os heróis recebem outra exigência das irmãs: devem ficar e lutar contra os gigantes que certamente virão atrás da esposa roubada. Na prática, os aventureiros serão forçados a enfrentar toda a aldeia de qualquer forma, mas se fizerem isso depois de salvarem a irmã roubada contarão com o poderosíssimo auxílio das três bruxas.

Quando todas as três estiverem reunidas em segurança (e os gigantes devidamente dizimados), elas concordam em usar seus poderes para retardar as forças de Arsenal, em sua passagem pela região. Sentir Motivação (CD 25) ou magias revelam que as criaturas estão sendo sinceras e pretendem cumprir a promessa: elas querem "aliados" na civilização, para atuar como cães de guarda quando a situação exigir...

Criaturas: 20 gigantes da colina, 4 gigantes da colina de elite, chefe gigante, bruxa (veja em "Criaturas & Personagens").

Táticas: os gigantes não acreditam em sutileza. Eles simplesmente atacam com suas clavas e rochas. A bruxa cativa tenta apenas se defender, atacando somente quem chega perto dela. Caso o grupo resgate a terceira irmã e lute contra a aldeia inteira com a ajuda das três bruxas, elas usam suas magias para matar todos os gigantes comuns, deixando para o grupo apenas os quatro gigantes de elite e o chefe gigante.

Condições de Vitória

• **Resgatar a bruxa capturada e realizar a aliança com as três irmãs: 3 Pontos de Vitória.**

• **Resgatar a bruxa e realizar a aliança, mas por um alto preço: 2 Pontos de Vitória.** Testes sociais ruins podem resultar em acordos sórdidos com as bruxas, em troca de sua ajuda.

• **Falhar em resgatar a bruxa capturada, ou falhar em dizimar todos os gigantes, mas mesmo assim realizar a aliança: 1 Ponto de Vitória.** Neste caso as bruxas não podem fazer muito contra Arsenal.

• **Falhar em realizar a aliança: 0 Ponto de Vitória.** Neste caso as bruxas podem recorrer ao próprio Arsenal para salvar sua irmã, e então juntarem-se às suas forças!

Missão 5

Corrida contra a Morte

Um item essencial ao Coridrian é oferecido como prêmio em uma corrida de cavalos. Vençam!

Às vezes, os ricos ficam tão envolvidos em seus pequenos mundos que não notam o que acontece à sua volta. Às vezes, possuem tanto tesouro que não percebem seu real valor. Este é o caso do duque Berthold Estherthon, do reino de Sambúrdia. Enquanto o Reinado vive sob tensão constante, à sombra da ameaça de Arsenal, o duque decidiu realizar uma grande corrida de cavalos para seu próprio entretenimento!

Com o objetivo de atrair os melhores corredores do continente, o duque está oferecendo como prêmio uma sela encantada, que pertencia a seu pai. A sela pode emprestar velocidade sobrenatural a qualquer montaria — mas, mais importante que isso, seu poder daria rapidez ao Colosso Coridrian.

— Sua missão é clara — diz a conselheira. — Devem obter a sela de qualquer maneira, mesmo que isso signifique participar da corrida. No entanto, vocês devem a todo custo evitar confronto violento com o duque, pois isso geraria um incidente diplomático. E tomem cuidado com seu conselheiro, um devoto de Keenn. As forças do Reinado não o conhecem, e não confiam nele...

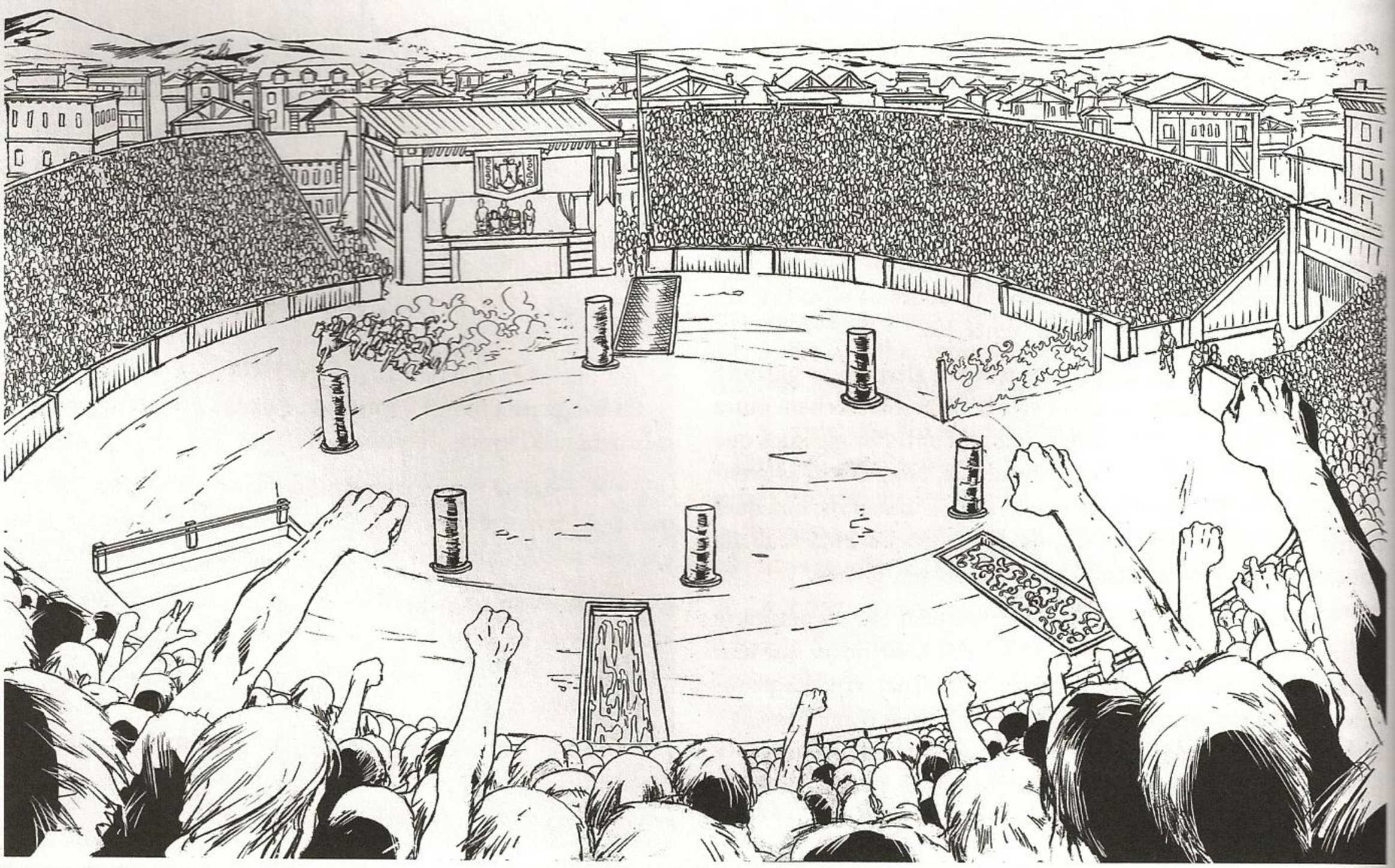
Chegando ao ducado, vocês encontram aldeias prósperas, com pessoas bem-alimentadas e casas bem-construídas. O castelo do duque é cercado por uma pequena cidade, que também não mostra sinais de miséria — pelo contrário, é um dos lugares mais limpos de Arton. A cidade está repleta de bandeirolas, vendedores de bugigangas, visitantes, punguistas e aromas variados.

A pista de corrida é oval, com obstáculos (lama, barras para salto, fossos...), e está sendo terminada quando os heróis chegam. Corridas preliminares estão acontecendo a todo instante, em outras pistas. Apenas aqueles que vencerem esses percursos mais fáceis serão admitidos na grande corrida principal.

O povo se aglomera para assistir a cavalos e ginetes serem rejeitados um após o outro. Mercadores espertos vendem pangarés aos desavisados, afirmando que são "grandes puros-sangues de Namalkah". Dezenas de tolos ansiosos para entrar na corrida separam-se de seus Tibares.

Para se inscrever na corrida, um aventureiro deve participar de uma corrida preliminar e obter a classificação. Isso é resolvido com dois sucessos em testes de Cavalgar (CD 20) antes de três falhas. Qualquer número de personagens pode tentar.

Terminadas as eliminatórias, um banquete é oferecido pelo duque aos participantes. O grupo inteiro de heróis pode comparecer, se pelo menos um personagem foi classificado — é nor-



mal que cada competidor esteja cercado de amigos, treinadores, servos, guarda-costas.

Durante o banquete, os heróis conhecem Berthold Estherthon e os corredores rivais. O duque é uma figura roliça e saltitante, sempre com um sorriso nos lábios gorduchos. Não parece ser má pessoa (testes de Sentir Motivação ou magias podem revelar que ele cuida de seu povo), mas tem andado tão afastado da "vida real" de Arton que acaba parecendo frívolo e distante.

Os aventureiros também podem conhecer Dalmut Turven, o conselheiro do duque. Um pouco de conversa com Dalmut e um teste de Sentir Motivação (CD 20) revelam que ele é realmente um devoto de Keenn, embora não seja um clérigo.

Os demais competidores não têm grande relevância além de algumas poucas estatísticas — a menos que você queira introduzir rivalidades entre eles e os heróis. O grupo de arquiinimigos *não é* uma boa opção neste caso, pois eles poderiam avisar Dalmut sobre o real poder da sela encantada. A maioria dos outros corredores é composta de namalkahnianos, embora existam também ginetes e amazonas de outras nações.

O duque apresenta a sela durante o banquete. É mesmo um item poderoso. Caso os aventureiros tentem explicar a situação do Reinado ao duque, e tentar convencê-lo a simplesmente entregar-lhes a sela, Dalmut vai intervir. O duque não se sente à vontade quando o assunto é política ou guerra, e pede a opinião do conselheiro. Exceto sob encantamento, ele não entrega o item ao grupo — e mesmo se controlado mentalmente, o duque está cercado de clérigos, magos e servos. Seu comportamento seria visto como estranho, e investigado.

Caso optem pelo curso de ação mais sensato, os heróis devem tentar vencer a corrida no dia seguinte.

O Grande Prêmio

As festividades começam logo após o meio-dia, sob um céu ensolarado e azul. Centenas de pessoas estão assistindo: de pé, em arquibancadas, amontoando-se umas sobre as outras. O duque observa a competição de um camarote especial. Apresentações de bardos e números de malabarismo precedem o evento. Por fim, os cavalos e ginetes se alinham, e o duque dá a partida, agitando um lenço vermelho.

Oito competidores correm na final. Todas as vagas não preenchidas pelos personagens jogadores são ocupadas por outros cavaleiros e amazonas. Estes são alguns exemplos, com estatísticas relevantes (fique à vontade para mudá-los ou inventar novos):

• **Sir Wart.** Cavaleiro errante de Bielefeld. É forte, de barba negra espessa, e cavalga de armadura sobre um grande garanhão. Cavalgar +19, Adestrar Animais +9, Reflexos +5, Vontade +9; Saltar da montaria +18.

• **Carth Hevvas.** Jovem ginete de Namalkah, de cabelo cor de palha e barba por fazer. Monta um cavalo malhado. Cavalgar +24, Adestrar Animais +17, Reflexos +11, Vontade +5; Saltar da montaria +20.

O Ducado Estherthon

• **Obter Informação (CD 10), Conhecimento (local — Sambúrdia, CD 10) ou Conhecimento (nobreza e realeza, CD 10).** No coração do rico reino de Sambúrdia, as terras do duque Berthold foram abençoadas com safras constantes de abundância generalizada. Assim, seus cofres transbordam cada vez mais. Na verdade, ele não sabe mais onde gastar seu ouro, então inventa festivais, monumentos, torneios e outras frivolidades divertidas. O duque é viúvo, e não tem filhos: parece contente em viver cercado de servos.

• **Obter Informação (CD 15) ou Conhecimento (nobreza e realeza, CD 15).** A corrida de cavalos é apenas mais uma na longa série de atividades que o duque promove para se entreter, e o povo acaba também aproveitando. Os competidores tornam-se verdadeiras celebridades locais, cercados por multidões de fãs e aduladores. As tavernas estão constantemente lotadas, sendo um milagre que exista algum trabalho sendo realizado na cidade. Todos parecem envoltos no próprio ócio satisfeito.

• **Obter Informação (CD 20) ou Conhecimento (nobreza e realeza, CD 20).** O duque Berthold pode ser excêntrico, mas também é dedicado a seu povo. Ele acredita em promover bom entretenimento para distrair as pessoas das ameaças que pairam sobre Arton — mas ele próprio parece distraído demais de certos assuntos urgentes.

• **Obter Informação (CD 25).** Dalmut Turven é o conselheiro de guerra do duque — embora estas terras sejam pacíficas, Berthold mantém Dalmut por segurança, para garantir a defesa do ducado caso algo aconteça. Dizem que Dalmut é um simpatizante de Mestre Arsenal, mas não há evidências de que ele esteja a serviço do sumo-sacerdote.

• **Cavalgar (CD 5).** O percurso da corrida parece bem traiçoeiro; um cavalo "comum" nunca conseguiria atravessá-lo sem se ferir, e mesmo um ginete habilidoso teria muita dificuldade em levar sua montaria em segurança pela corrida. Esta é uma competição voltada apenas para os melhores.

• **Auriel.** Elfa de cabelos prateados, que conversa na língua da floresta com sua montaria — um cavalo completamente branco. Cavalgar +23, Adestrar Animais +19, Reflexos +13, Vontade +7; Saltar da montaria +19.

A corrida é resolvida em 10 rodadas. Cada rodada exige dos competidores um teste de Cavalgar (CD 25). No final da corrida, aquele com mais sucessos acumulados vence. Em caso de empate, os competidores empatados fazem testes resistidos de Cavalgar até que consigam desempatar.

O deslocamento da montaria promove ajustes no teste de Cavalgar: +0 para deslocamento 18m, –2 para cada 1,5m abaixo de 18m, e +2 para cada 1,5m acima de 18m. Uma montaria com deslocamento de 21m, por exemplo, fornece +4 de bônus nos testes de Cavalgar.

Existem também cinco armadilhas no percurso, ativadas na 2ª rodada e a cada 2 rodadas seguintes. Resolva as armadilhas antes do teste de Cavalgar da rodada; cair na armadilha provoca –5 de penalidade no teste de Cavalgar.

2ª Rodada: lama. Neste trecho enlameado, cada participante deve fazer um teste adicional de Cavalgar (CD 30) para manter a montaria equilibrada.

4ª Rodada: barras para salto. Estas barras deslizam diante dos competidores, formando um obstáculo que os cavalos precisam saltar. Cada montaria deve fazer um teste de Saltar (CD 20) para não bater nas barras.

6ª Rodada: fosso com monstros. Um trecho da pista desliza para revelar um buraco com serpentes, gricks e outros monstros sibilantes. Eles não conseguem sair, e grades impedem qualquer um de cair lá dentro — mas as montarias se assustam. Cada participante deve fazer um teste de Adestrar Animais (CD 25) para forçar sua montaria a seguir adiante.

8ª Rodada: redes. São arremessadas por mecanismos ao longo da pista. Cada participante deve fazer um teste de Reflexos (CD 25) para não ser atrasado pelas redes.

10ª Rodada: fogo ilusório. No final da corrida, uma parede de chamas irrompe na linha de chegada! Na verdade, é uma ilusão inofensiva. Cada participante deve fazer um teste de Vontade (CD 20) para perceber a ilusão e não se atrasar.

Em caso de vitória, os aventureiros recebem o prêmio, mas também inúmeros pedidos para que fiquem pelo menos mais uma noite na cidade, festejando sua vitória e sendo bajulados. O duque e o público pedem que o vencedor conte histórias sobre a corrida, e que seus amigos falem sobre o "grande campeão". Caso cedam às pressões, os heróis podem se ver enredados em dias e dias de cerimônias, banquetes e bailes. É preciso correr, ou Arsenal vai atacar enquanto o duque comemora!

Mesmo perdendo a corrida, os heróis ainda podem recuperar a sela. Uma opção é simplesmente explicar ao vencedor a importância do item para o destino do Reinado. Um teste de Diplomacia (CD 35) e 30.000 PO convencem o campeão a se desfazer do prêmio. Cada 5.000 PO adicionais fornecem +2 de teste de Diplomacia. Um teste de Intimidação (CD 40) também convence o campeão — e nesse caso nenhum Tibar é necessário...

Outra alternativa, claro, é pegar a sela à força, atacando o vitorioso e roubando o item! Embora não seja algo elogiável, é um curso de ação que garante o item para o Reinado. No entanto, quanto maior a trilha de cadáveres, maiores são as chances de arriscar o sigilo da Operação Colosso.

Condições de Vitória

• **Vencer a corrida em sigilo total: 3 Pontos de Vitória.** Esta opção exige que os personagens vençam a corrida, e não revelem nada a ninguém sobre Arsenal ou a Operação Colosso.

• **Vencer a corrida sem sigilo total: 2 Pontos de Vitória.** Neste caso os personagens vencem a corrida, mas em algum momento falaram sobre a natureza da missão.

• **Obter a sela sem vencer a corrida, mas em sigilo total: 2 Pontos de Vitória.** Neste caso os personagens não venceram, mas conseguiram a sela por compra ou intimidação, sem revelar informações vitais.

• **Obter a sela sem vencer a corrida, nem sigilo total: 1 Ponto de Vitória.** Os personagens conseguiram a sela através de roubo ou violência, atraindo suspeitas. Ou então revelaram a verdade sobre sua missão.

• **Falhar em obter a sela: 0 Ponto de Vitória.**

O Grande Roubo?

A missão dos heróis é conseguir a sela por quaisquer meios. Participar da corrida — e vencer! — é a maneira menos espalhafatosa, e não coloca o sigilo da missão em risco. Mas talvez os personagens fracassem na competição... Ou simplesmente prefiram o caminho da peleja.

É possível, embora difícil, roubar a sela. Os heróis não estarão hospedados no castelo do duque, mas podem invadi-lo durante a noite. A propriedade é muito bem guardada, com soldados nas ameias e junto aos portões (principalmente em períodos de festas, com a presença de muitos estrangeiros, como é o caso no momento). Além disso, magos vasculham os corredores do castelo com magias de detecção, em busca de intrusos invisíveis.

A sela está guardada em uma sala lacrada, protegida por quatro guardas por fora e quatro dentro. No interior há também um mago. Veja a missão anterior, "Leilão de Sangue", para um exemplo de lugar bem-guardado.

Caso façam qualquer tentativa de convencer o duque a entregar a sela *sem* a realização do torneio, os heróis passam a ser vigiados por Dalmut, e haverá espiões acompanhando seus movimentos.

Se notados durante o roubo, os aventureiros serão atacados e um possível incidente diplomático estará se formando. Caso tenham revelado a verdade sobre a Operação Colosso, o resultado é ainda pior — Deheon precisará de muita habilidade política para justificar um ataque de seus agentes contra um ducado de Sambúrdia.

Obviamente, um confronto direto com as forças do duque também resulta nisso. Será muito difícil, mesmo para um grupo de heróis poderosos, vencer toda a guarda de um nobre abastado. Não impossível, mas bem difícil.

Missão 6

Balança de Pecados

Uma poderosa entidade extraplanar deve ser convencida a emprestar sua energia ao Coridrian.

Chega a hora de uma das mais importantes missões. O objetivo não é apenas adquirir algum tesouro mágico, mas sim o poder bruto de uma entidade extraplanar — um elemental do fogo. Os engenheiros arcanos de Wynlla desejam a força mágica da criatura como fonte de energia para o Colosso Coridrian, e cabe aos heróis convencê-la.

Marla Theuderulf avisa que a entidade, conhecida como Ezorath, é poderosa demais para que meros mortais sequer pensem em enfrentá-la. Vive muito além do plano material — no Reino de Azgher, o Deus-Sol, em uma fortaleza de chamas.

— Já houve alguns contatos diplomáticos com Ezorath — prossegue a conselheira —, mas desta vez vocês serão os embaixadores de Arton. Sua missão é fazer com que a criatura compreenda a situação dos povos mundanos, e conseguir sua ajuda.

Todos os envolvidos na Operação Colosso ressaltam a importância desta missão em particular. Talvez alguns questionem a capacidade dos heróis de cumpri-la, dependendo de sua atuação nas missões anteriores. No entanto, Marla Theuderulf tem confiança em suas capacidades.

Os aventureiros são transportados para o Reino de Azgher através de um portal mágico, conjurado com esse propósito pelos magos a serviço de Wynlla.

O Reino de Azgher é quase inteiramente composto de desertos. Nunca anoitece, e a fortíssima luz do sol brilha sobre cada centímetro. Vocês emergem em uma ilha de areia e rocha, em meio a um mar de lava. No centro da ilha podem ver um gigantesco castelo feito de chamas. Nenhuma criatura viva é visível. No entanto, quando vocês se aproximam, as portas de fogo se abrem, revelando um corredor também feito de chamas.

O interior da fortaleza é suntuoso, como o palácio de um nobre. No entanto, tudo — chão, paredes, colunas, móveis — é feito de chamas bruxuleantes. Seus olhos logo começam a lacrimejar e arder, tamanho é o brilho. O calor é extremo, e certamente pessoas normais morreriam em questão de instantes, sem proteções mágicas.

As portas se fecham atrás de vocês, e uma voz poderosa preenche o lugar:

— Bem-vindos, pequenos mortais! Sou Ezorath, o senhor desta ilha. Criei uma habitação semelhante àquelas que existem em seu mundo, para que se sintam mais confortáveis. Entendo que desejam conversar. Sigam o corredor, e então irei lhes ouvir.

A voz de Ezorath é estranha; parece feita do crepitar de mil incêndios. Portas se abrem e cortinas de fogo desaparecem para dar passagem a vocês. Por fim, chegam a um enorme salão. E vêem que não estão sozinhos.

O Reino de Azgher

Sempre é dia no Plano de Azgher, o Deus-Sol. Um sol gigantesco, várias vezes maior que aquele conhecido em Arton, brilha com beleza e fúria nos céus de azul profundo. Mesmo durante as raríssimas chuvas, o brilho atravessa as nuvens como se estas não existissem.

O terreno predominante é desértico. Areia por milhares de quilômetros, devorando tudo até onde a vista alcança — e além. Dunas imensas, maiores que as mais altas montanhas de Arton, podem facilmente soterrar viajantes incautos. Em algumas regiões o vento nunca sopra; outras são assoladas por tempestades de areia tão violentas que podem arrancar a carne dos ossos ou erodir metal.

Mas grandes rios correm através do deserto, permitindo a formação de povoados, cidades ou mesmo nações em suas margens. Há também oásis belíssimos — muitos bem pequenos, simples lagoas cercadas de vegetação; outros do tamanho de mares, cercados de florestas e abrigando grandes bandos de animais.

Os oásis são paraísos de beleza e fartura, onde os nativos podem viver com felicidade. Muitos foram criados por Azgher justamente com este objetivo — habitados por servas e servos que atendem a todos os desejos de seus hóspedes. É a recompensa para aqueles que tenham agradado ao Deus-Sol quando em vida.

Mas este Plano também tem terras hostis. Desertos rochosos tão secos que reduzem qualquer criatura a uma carcaça desidratada (mas ainda viva!) em minutos, e onde nenhum tipo de magia funciona. Regiões infestadas de monstros gigantescos que espreitam sob a areia, prontos para devorar tudo que se move — bem como nuvens de gafanhotos, escaravelhos carnívoros, pragas parasitas e outras pestes. E temos ainda os terríveis mares de lava, com suas ilhas vulcânicas e chamas que engolem o céu.

Aqui vivem as mesmas criaturas encontradas em Arton, no Deserto da Perdição e no Deserto Sem Retorno. O corcel do deserto, tipo de cavalo-inseto que nunca bebe água, é uma montaria popular. As formigas-hiena e os gafanhotos-tigre estão entre os predadores temidos.

Grandes áreas povoadas podem ser encontradas em muitos pontos, sempre junto a rios ou oásis — a sobrevivência de grandes populações é quase impossível em outras regiões. Algumas comunidades, na falta de solo firme ou material de construção, são formadas por tendas. Outras são obras magníficas de arte e engenharia, com muralhas, pontes e palácios de torres douradas. Construções em forma de pirâmide também são comuns, assim como a tradição de usar a carcaça morta de alguma criatura gigantesca como alicerce para a cidade.

Sobre Ezorath

Embora a criatura elemental seja radicalmente diferente — em corpo, mente e alma — de qualquer ser material, os heróis podem decifrar suas motivações. Permita um teste para cada jogador, antes que o debate comece:

• **Sentir Motivação (CD 25), Conhecimento (os planos, CD 25) ou Conhecimento (religião, CD 20).** Ezorath demonstra respeito ao deus Azgher, devotando-se ao aspecto vigilante e guardião do Deus-Sol. Deseja descobrir mistérios, revelar segredos e saber a verdade. Ele não parece do tipo que tolera mentiras.

• **Sentir Motivação (CD 25), Conhecimento (os planos, CD 25) ou Conhecimento (arcano, CD 30).** Embora Azgher seja um deus bondoso, o bem e o mal não fazem parte da natureza dos elementais. Ezorath não entende conceitos simples como causar sofrimento a outros, nem o temor pela morte, ou mesmo família ou amor.

• **Sentir Motivação (CD 25), Conhecimento (os planos, CD 25) ou Conhecimento (arcano, CD 30).** De forma contrária, Ezorath tem noções fortes de certo e errado, enxergando essas coisas como imutáveis e absolutas. Para ele, tudo é branco ou preto (embora ele prefira as palavras "aceso ou apagado"). Se a vida deve ser preservada, e a morte evitada, por que os heróis mataram em suas aventuras? Se Arsenal é considerado um vilão por desejar a guerra, por que o Reinado quer guerrear contra ele? Não faz mais sentido aceitar a guerra que ele vem trazer?

• **Sentir Motivação (CD 25) ou Conhecimento (religião, CD 25).** Como devoto de um deus vigilante, Ezorath enxerga o todo, e não as partes. Por exemplo, ele sabe que o Reinado é apenas parte de um continente, que é parte de um mundo. Por que importar-se tanto com uma mera fração do todo?

• **Sentir Motivação (CD 25) ou Conhecimento (os planos, CD 20).** O ser elemental não entende o conceito de posses materiais, muito menos o sentimentos de apego a pessoas e lugares. Se algo perigoso se aproxima, por que não ir embora? Por que não deixar Arsenal livre para lutar com aqueles que também desejam guerra?

• **Sentir Motivação (CD 25) ou Conhecimento (religião, CD 25).** Ezorath não demonstra qualquer antipatia por outras divindades, mesmo aquelas inimigas de Azgher. Apenas Tenebra, a Deusa das Trevas, parece incomodá-lo. Ele julga Tenebra uma senhora das mentiras, sua escuridão cega para as verdades do multiverso.

• **Sentir Motivação (CD 25) ou Conhecimento (religião, CD 25).** Para Ezaroth, pouca coisa parece ser tão impotante quanto a verdade. Ele pode, por exemplo, achar um mundo de inimizades declaradas mais desejável que um mundo de política e mentiras.

O salão é dominado por uma gigantesca balança feita d ouro. Cada um dos pratos é grande o suficiente para acomoda uma casa, e a estrutura toda usa correntes monumentais, cad elo do tamanho de um homem.

Em frente à balança, sentado em um trono de ouro, est Ezorath. É um gigante, ele próprio quase do tamanho de u castelo artoniano. Sua cabeça lembra uma salamandra, e se longos braços terminam em mãos de dedos muito compridos Não tem pernas, mas um rabo reptiliano da cintura para ba xo. E parece inteiramente feito de fogo, a lava pulsando com sangue sob a carne vítrea.

Mas há outras criaturas no salão: em um dos pratos da ba lança, algumas pessoas — que pelas vestes, parecem ser um gru po de aventureiros! Eles podem ser os rivais dos heróis (se existe um grupo rival). Caso contrário, serão clérigos de Keenn.

Embora os heróis possam estar surpresos, o outro grupo nã parece estar. Mesmo à mercê do elemental, parecem confiantes dirigindo olhares de desprezo e risadas superiores aos aventureiros

— Vocês não são os únicos que desejam minha ajuda, peque nos. Vejam, estes mortais também vieram a mim. Não acho qu deva ajudar ambos. Talvez o melhor seja não ajudar ninguém.

Ele fica em silêncio, quebrado pelo estalar das chamas.

— Mas esta é a terra de meu senhor Azgher! Então fa çamos ao modo do Deus Vigilante. Vou olhar dentro de sua almas, e então decidir.

Exorath completa:

— Venham à balança e exponham seus argumentos.

Basicamente, os heróis devem subir ao outro prato da ba lança, e tentar convencer Ezorath de sua necessidade — ajuda o Reinado contra o Kishin. Enquanto isso, obviamente, os ser vos de Arsenal tentam convencê-lo do contrário.

Esta é uma batalha diplomática. A cada rodada, Ezorat faz uma pergunta a um membro de cada grupo — ele dese conhecer *cada um* dos aventureiros, não aceita que apenas u personagem fale por toda a equipe.

Os dois personagens inquiridos apresentam seus argumen tos e fazem, então, testes resistidos de Diplomacia: aquele co o melhor resultado vence esta parte do debate, atraindo a sim patia de Ezorath — e movendo um pouco o prato da balança

Mestre, não dispense a interpretação: os jogadores devem f *lar*, não apenas rolar dados. Julgue sua interpretação, seu esforç e seus argumentos. Uma boa argumentação, conforme as crenç de Ezorath (veja o quadro), oferece +5 no teste de Diplomacia.

Blefar aqui é extremamente arriscado: em caso de falh todos os testes seguintes de Diplomacia da respectiva equip sofrem redutor de –5.

O debate se encerra quando uma das equipe consegue pe menos cinco "pontos" de vantagem sobre a outra, fazendo prato da balança atingir o limite; ou depois que Ezorath fiz pelo menos duas perguntas para cada participante.

Note que a situação não pode ser resolvida por força ou violência. Reduzir o grupo rival a patê não resulta em boa impressão perante Ezorath — e o sucesso da missão depende de conseguir sua ajuda voluntária. Além disso, o próprio elemental não pode ser capturado contra a vontade.

No entanto, mestre, lembre-se de que você é livre para ajustar a história conforme as preferências de seu grupo. Em vez de um debate ideológico (ou caso este termine empatado), a situação pode ser decidida em combate, grupo contra grupo, para um final dramático. A equipe vencedora recebe o favor de Ezorath. (Certo, não é muito "interpretativo", mas pode ser divertido...)

Encerrado o debate (ou peleja), a criatura agradece a todos.

— Vocês me convenceram — declara o ser flamejante, entregando uma pequena esfera dourada à equipe vencedora. — Através deste ouro sagrado, ofereço meu poder. Agora deixem-me para ponderar sobre a conversa de hoje.

Ambas as equipes são, então, teleportadas de volta a seus pontos de origem em Arton. O item oferecido por Ezorath é um condutor planar para sua energia — que, uma vez instalado no Coridrian, vai aumentar muito sua força.

Condições de Vitória

• **Vencer o debate sem nenhuma falha: 3 Pontos de Vitória.** Esta opção exige que os personagens tenham sido bem-sucedidos em *todos* os testes de Diplomacia.

• **Vencer o debate: 2 Pontos de Vitória.** Neste caso os personagens venceram, mesmo com alguns testes falhos.

• **Debate empatado: 1 Ponto de Vitória.** Se o debate terminou com uma diferença de 2 pontos ou menos entre os dois lados, Ezorath não consegue se decidir. Ele escolhe manter-se neutro, não apoiando nenhum dos lados.

• **Perder o debate: 0 Ponto de Vitória.** Ezorath decide aliar-se às forças de Arsenal.

Missão 7

Queda de Braço

Um cristal poderoso está em uma escola de guerreiros. Os heróis devem demonstrar determinação e perícia em combate para satisfazer aos mestres da academia.

Boas notícias! Marla Theuderulf acreditava que um poderoso item necessário para o colosso estivesse perdido para sempre — os batedores da Operação Colosso descobriram que o objeto, um cristal que projeta um campo energético de proteção, está em poder de uma academia de guerreiros devotos de Keenn. No entanto, os mestres da academia não pretendem auxiliar Arsenal. Ainda há uma chance de obter o cristal!

Sua nova missão é: rumar à Escola dos Leões e conseguir o cristal de qualquer forma. Não esperem, no entanto, uma resolução pacífica. Afinal, a academia segue os preceitos do Deus da Guerra...

Perguntas Elementais...

Estas são algumas perguntas que o elemental pode fazer aos aventureiros e a seus rivais.

• *Por que Arton é importante?*

• *Qual a diferença entre guerra e paz?*

• *A guerra oferece mais mentiras, ou mais verdade?*

• *Vocês usam de mentira e enganações para cumprir seus objetivos?*

• *Vocês não causam o mesmo sofrimento que seus inimigos, apenas para pessoas diferentes?*

• *Vocês são leais a algum deus? Qual?*

• *O que é mais importante: vitória ou paz?*

• *Se um dos lados vencer, não haverá outro conflito semelhante daqui a alguns anos ou décadas?*

• *Por que os mortais temem a morte, se vão renascer nos Reinos dos Deuses?*

• *Quais são seus piores segredos? Por que vocês os mantêm?*

• *Quão importante é seu objetivo para vocês? O que estariam dispostos a sacrificar para obtê-lo?*

...E Argumentos Rivais

Os oponentes tentam desacreditar os heróis com seus próprios argumentos. Aqui vão alguns:

• *Mestre Arsenal é sempre verdadeiro! Não recorre a furtividade ou segredos. Seu plano vai transformar Arton em um mundo sem mentiras.*

• *Arton, hoje em dia, está muito errado, sob o ponto de vista de Azgher. O Reinado deseja manter as coisas como estão; Arsenal quer mudanças.*

• *A guerra é criação dos deuses, é um aspecto divino, assim como o sol ou a natureza. Se o mundo é coberto pelos raios de sol e pela natureza, deveria também ser tomado pela guerra.*

• *O Reinado é covarde, tenta evitar uma guerra contra um oponente superior! Os reinos lutam contra goblinóides e outros inimigos fracos. Mas não querem um conflito que possam perder.*

• *Os soldados de Arsenal são leais, seguem os dogmas do Deus da Guerra. Enquanto isso, as forças do Reinado traem suas crenças e religião o tempo todo!*

• *Você não vai mesmo ouvir aquele anão bárbaro fedorento, vai?!* (Pois é, nem *todos* os argumentos rivais são lá muito bons...)

A Escola dos Leões

• **Obter Informação (CD 20) ou Conhecimento (história ou religião, CD 20).** A Escola dos Leões é uma espécie de academia de guerreiros. Localizada nas Montanhas Lannestull, em uma fortaleza isolada da civilização, a Escola treina apenas os mais fortes e determinados, nos caminhos do combate. Todos os mestres são eremitas, que rejeitaram o mundo exterior e até mesmo os conflitos de Arton, e passaram a dedicar sua vida toda ao aperfeiçoamento de suas técnicas de luta. Seus alunos são poucos — apenas aqueles que descobrem a existência da Escola, escalam a montanha para chegar lá e provam sua determinação.

• **Obter Informação (CD 25) ou Conhecimento (história ou religião, CD 25).** O treinamento consiste de técnicas de combate com todo tipo de arma, e também com as mãos vazias. Os alunos lêem verdadeiros tratados sobre fabricação e uso de armas, história e filosofia da religião de Keenn e anatomia de todas as raças inteligentes. Praticam num regime exaustivo todos os dias, durante anos, além de realizar serviços na fortaleza. São submetidos a privações, frio e fome. Acabam como lutadores sábios, hábeis e endurecidos, capazes de agüentar os piores ferimentos sem fraquejar, e contra-atacar qualquer movimento do adversário.

• **Conhecimento (história ou religião, CD 30) ou Conhecimento de Bardo (CD 30).** Os preceitos da Escola demandam esforço, determinação e paciência. A própria montanha onde fica é considerada o primeiro teste para aqueles que desejam entrar, ou mesmo visitar; os patronos locais não aceitam receber ninguém que tenha alcançado a Escola por meios mágicos.

A Escola situa-se em um ponto remoto das Lannestull, uma cordilheira a noroeste do Reinado. Está nevando.

Chegando à base da montanha correta, seria simples para os aventureiros alcançar o topo — especialmente se possuem itens ou magias que possibilitam o transporte rápido. No entanto, os mestres da Escola não respeitam esse tipo de "atalho". Para serem admitidos, mesmo como visitantes, os heróis devem escalar a montanha.

Cada teste de Escalar (CD 20) representa uma hora de escalada, e cada personagem deve conseguir quatro sucessos. Falhar por 5 ou mais resulta em uma queda terrível que provoca 5d6 pontos de dano. Demorar mais de oito horas significa que o personagem falhou na escalada e só poderá tentar outra vez no dia seguinte, pois é impossível escalar à noite.

Além disso, a cada hora, os aventureiros devem fazer um teste de Fortitude contra o frio da montanha (CD 15 +1 para cada teste anterior). Falhar resulta em 3d6 pontos de dano de contusão.

Desafios adicionais podem incluir: pedras soltas (Reflexos, CD 25, ou sofre 5d6 pontos de dano), vento fustigante (teste de Fortitude, CD 20, ou é arremessado contra uma parede, sofrendo 3d6 pontos de dano) e avalanches (teste de Reflexos, CD 30, ou sofre 8d6 pontos de dano).

A Escola dos Leões é um enorme prédio em forma de paralelepípedo, todo feito de pedra cinzenta, equilibrado na beira de um penhasco. Quase não há janelas, e o único portão é feito de aço e reforçado com metais encantados. Um pequeno símbolo de Keenn e a imagem da cabeça de um leão são os únicos adornos.

Neva nos picos das Lannestull. Após bater no portão com a aldrava, vocês esperam durante algum tempo, e são recebidos por um ancião muito alto, trajado em armadura completa, com um enorme machado às costas.

Caso o grupo tenha usado de meios mágicos para chegar à montanha, o velho calmamente ordena que voltem, e escalem a montanha sem artifícios. Caso tenham realmente escalado, o ancião permite que falem.

— Vieram em busca do cristal? — diz o velho, com uma voz surpreendentemente clara. — Muito bem. Esperem aqui.

O portão se fecha, e os heróis são deixados do lado de fora, na neve, por um dia inteiro. Depois disso, as portas se abrem de novo, e o velho reaparece.

— Como se chamam? — ele pergunta, com uma tranqüilidade milenar.

Depois de obter a resposta, o velho mais uma vez desaparece atrás das portas de aço, e deixa o grupo mais um dia esperando em meio ao frio e neve. Isso se repete mais três vezes: o ancião pergunta onde nasceram, a quem servem e o que mais amam na vida. Tudo isso, é claro, é apenas um teste de determinação e resistência. Os aventureiros devem suportar pacientemente, para então serem recebidos na Escola.

Outro curso de ação possível é simplesmente tentar invadir a fortaleza. Mestres e alunos defendem a academia com as próprias vidas — mas, como devotos de Keenn, respeitam o uso da brutalidade. O portão tem dureza 15 e 120 pontos de vida. O muro tem 10m de altura e CD 25 para Escalar. Será mais difícil conseguir o cristal dessa maneira, pois os aventureiros precisarão enfrentar todos os mestres ao mesmo tempo — mas pode dar certo.

Caso os personagens optem por esperar, no quinto dia o ancião abre a porta e não faz pergunta alguma: apenas sinaliza para que entrem.

O interior da Escola é austero e silencioso, assim como o exterior. Por seus corredores largos e frios, pouquíssimos estudantes vagam, sempre ocupados com alguma tarefa mundana. Os alunos raspam a cabeça e usam armaduras completas o dia inteiro, até para dormir. Os mestres têm liberdade de vestir o que desejarem. Ninguém conversa sem necessidade: os únicos sons vêm das forjas e dos pátios de treinamento.

O velho leva vocês até um pátio central, a céu aberto. A neve cai suavemente, criando um tapete branco e úmido no chão. No pátio também estão presentes quatro outros guerreiros, todos trajando armaduras, mas com barbas e estilos de cabelo variados.

O ancião se apresenta como Ingmar Kahn, o Grande Mestre da Escola. Os heróis são convidados a explicar o que desejam, e sua necessidade, para Ingmar e os outros mestres. O clima é solene e sóbrio. O máximo de humor que os mestres permitem a si mesmos é um leve sorriso.

— Arsenal é o sumo-sacerdote de nossa religião — diz Ingmar. — Mas seu modo de pensar é errado. Uma guerra generalizada é uma guerra vulgar. O combate não é o domínio das pessoas comuns, dos aldeões e burgueses. Ser um guerreiro é uma distinção, uma honra. Arsenal não vê isso. Uma guerra que engolfasse Arton impediria que os combatentes se tornassem verdadeiros especialistas. Por isso, Arsenal deve ser detido.

Um silêncio impera por um momento.

— Mas nossos tesouros também não estão à disposição de todos. Apenas guerreiros podem tocá-los. Enfrentem nossos mestres, provem seu valor, e receberão o cristal.

O que Ingmar Kahn propõe é uma série de combates individuais, entre os aventureiros e os mestres da Escola. Todos os personagens jogadores devem participar, mesmo aqueles que não sejam especialistas em combate. Todos devem provar sua coragem e seu espírito de batalha. Também devem provar sua força: o grupo deve vencer mais da metade das lutas individuais, para receber o cristal. Nenhuma das lutas é até a morte. No entanto, uma morte acidental não é vista com muito espanto pelos mestres da Escola.

Antes do início de cada duelo, os participantes têm um minuto para se preparar. Podem usar quaisquer itens mágicos à disposição — mas, uma vez iniciada a luta, não podem receber ajuda de seus colegas (ou seja, um mago não pode usar uma magia sobre um guerreiro). Então, o combate começa, e só acaba quando um dos dois adversários cai ou se rende.

Estatísticas para quatro mestres — Selenne, Ydion, *Sir* Finnegan e Danko — são apresentadas em "Criaturas & Personagens". Se existem mais de quatro heróis no grupo, você pode construir seus próprios mestres adicionais, ou fazer com que um deles lute mais de uma vez, ou ainda repetir estatísticas para outro mestre. Ingmar escolhe os oponentes, e fará questão de tornar os combates equilibrados. Assim, julgue quais mestres têm mais chances contra quais aventureiros, e crie os duelos de acordo.

Vencendo mais da metade das lutas, os heróis têm direito ao cristal, e podem ir embora. Caso algum dos personagens lute particularmente bem (segundo seu próprio julgamento), pode receber um convite para ser aluno ou até mesmo mestre na Escola. Alguns talentos e habilidades específicos podem estar disponíveis apenas para os membros da academia.

Criaturas: os mestres da Escola dos Leões — Selenne, Ydion, *Sir* Finnegan e Danko (veja em "Criaturas & Personagens").

Táticas: Selenne luta usando seus golpes sujos (os talentos Explorar Temores, Fraturar e Fintar Aprimorado). Ydion luta movimentando-se muito, usando o talento Ataque em Movimento para atacar e sair do alcance de seu adversário, provavelmente derrubando-o ou desarmando-o. *Sir* Finnegan e Danko não têm nenhuma tática especial — o primeiro confia em agüentar mais ataques que seu oponente, enquanto o segundo confia em derrubar seu inimigo antes que ele se aproxime o suficiente para o corpo-a-corpo.

Condições de Vitória

• **Vencer todos os combates: 3 Pontos de Vitória.** Esta opção exige que nenhum duelo tenha sido vencido pelos mestres da academia.

• **Vencer mais da metade dos combates: 2 Pontos de Vitória.** Esta é a condição mínima para que os mestres aceitem entregar o cristal.

• **Atacar a Escola: 1 Ponto de Vitória.** Invadir a Escola dos Leões à força e derrotar seus alunos e mestres para obter o cristal, é o curso de ação menos desejado — mas ainda assim um sucesso.

• **Vencer menos da metade dos combates: 0 Ponto de Vitória.** Os mestres não aceitam colaborar com guerreiros fracos.

Missão 8

Coração de Gigante

Uma arma mágica é oferecida por um clã de gigantes à Operação Colosso. Cabe aos heróis recebê-la.

Parece que nem sempre as coisas são complicadas. Depois de enfrentar criaturas, negociar com entidades extraplanares, evitar incidentes diplomáticos e lidar com negociantes gananciosos, a próxima missão é apenas recolher um item que foi oferecido de bom grado.

Trata-se de um enorme machado feito de pedra mágica, que deve ser usado como fonte de energia para uma das armas do colosso. No entanto, os generosos benfeitores que ofereceram-no são um clã de gigantes da pedra! Não é sábio ou seguro enviar um simples diplomata ou batedor para aceitar esse presente. Mesmo assim, para aventureiros, esta promete ser uma tarefa simples.

Os gigantes vivem em uma aldeia surpreendentemente organizada, num vale nas Montanhas Kenora, em Petrynia.

Chegando lá, vocês vêem o que parece ser uma típica vila rústica, mas com o triplo do tamanho de um povoado humano. Casas de pedra com telhados de sapé abrigam homens, mulheres e crianças gigantes. Um colossal poço no centro da aldeia fornece água para as enormes gargantas sedentas. Os habitantes rea-

lizam suas tarefas cotidianas, como em qualquer outra vila. No centro, um vasto salão — suas portas feitas de toras adornadas com escudos — parece ser a residência do chefe, e o lugar onde os guerreiros se reúnem.

Os guerreiros gigantes vestem armaduras de couro, cada uma proveniente de dezenas de animais. Carregam machados ou maças titânicos, e calçam botas e sandálias que deixam marcas fundas no chão. Ostentam barbas prodigiosas, em tranças, e cabelos adornados com enfeites de ferro.

O grupo pode se aproximar da aldeia sem (muito) medo. Vigias atentos vão questioná-los. Mas, uma vez que revelem suas intenções, os heróis são recebidos como convidados na aldeia.

Andando no povoado, escoltados por guardas, os heróis são verdadeiras curiosidades. Os habitantes seguem-nos com os olhos — homens e mulheres disfarçando, enquanto que as gigantescas crianças correm ao seu redor. Algumas tentam agarrá-los ou abraçá-los, como se fossem animais de estimação. É possível ouvir um ou outro sussurro, especulando sobre a capacidade intelectual das pitorescas pessoas em miniatura, ou a fragilidade de seus corpinhos. O grupo é conduzido ao salão dos guerreiros, no centro da aldeia, onde são recebidos pelo chefe em pessoa: Festrohm Gühld.

Em seu monumental trono de pedra e toras, recoberto de peles, vocês vêem um gigante velho e musculoso. Suas manzorras acariciam a cabeça de enormes javalis, que parecem ser seus bichos de estimação. Sua barba, cabelos e bigodes são amarrados em uma miríade de tranças muito grossas, cada uma presa por um anel de metal. Ao vê-los, o gigante abre um sorriso — mostrando dentes de uma brancura inesperada — e ergue as mãos, em cumprimento.

— Pequeninos! Estava esperando sua chegada! — ele ri de nada em particular, fazendo o chão tremer. — Sejam bem-vindos. Tenho um presente para vocês, ou melhor, para o seu Reinado. Não se acanhem, entrem, bebam hidromel até vomitar e comam até encher a barriga de novo!

Cerca de meia dúzia de guerreiros gigantes também está no salão — polindo armas, jogando dados imensos ou simplesmente bebendo. Todos cumprimentam vocês de formas variadas: com grunhidos, meneios respeitosos ou mesmo saudações entusiasmadas.

Talvez os jogadores estejam apenas esperando "a verdade" sobre os gigantes se revelar. Mas a verdade é o que parece: estas criaturas não são malignas, traiçoeiras ou especialmente cruéis. São guerreiros brutos, mas não muito mais que tantos outros povos humanos em Arton.

Os heróis são convidados a comer e beber no salão, e o chefe Gühld insiste para que, ao menos, passem uma noite desfrutando da hospitalidade da aldeia. Os gigantes fazem diversas perguntas aos aventureiros, especialmente sobre seu tamanho diminuto e inconveniente, e como vivem com tamanha fragilidade. Comparam impressões com os guerreiros do grupo, e em geral travam o tipo de conversa bastante óbvia que alguém poderia esperar.

Festrohm Gühld mostra o machado de pedra ao grupo. Não se acanha em elogiar a própria dádiva, faz bravatas sobre seu poder e maravilha-se com sua beleza. Se os aventureiros fizerem qualquer menção de tomar o objeto, o chefe, ainda sorrindo, faz com que esperem.

— Calma lá, pequenino! Claro, o machado é de vocês. Dei minha palavra, e vocês irão me ver casando com uma porca antes de voltar atrás numa promessa. Mas existe um tabu. Só posso presentear o machado a um gigante. Meros humanos, elfos ou anões não são dignos dessa arma, pequeninos! Apenas gigantes, é claro.

Durante todo o tempo, Festrohm não desmancha o sorriso. Não parece acreditar que diz qualquer coisa inconveniente.

— Por isso é tão importante que fiquem aqui esta noite. Teremos um festival! E então, vocês podem provar seu valor, pequeninos. Podem ser aceitos na tribo, e serão gigantes, como nós. O machado será seu.

Variantes para as Provas

• Os próprios personagens jogadores podem propor competições. Os gigantes são fascinados por novos jogos — desde que não sejam injustos contra eles, como conjuração de magias ou coisa assim. Eles sempre preferem provas que envolvam testes baseados em Força, Constituição, Sabedoria e Carisma.

• Os rivais dos aventureiros — ou clérigos de Keenn — estão na aldeia, também tentando obter o machado! Neste caso, em vez de competir contra os gigantes, os personagens jogadores atuam contra estes adversários enquanto os gigantes serão juízes. Nenhuma violência entre os convidados será tolerada!

• Um espitão a serviço de Arsenal está infiltrado na aldeia. Ele realiza sabotagens diversas para evitar que os aventureiros sejam bem-sucedidos nas provas (por exemplo, atingindo os heróis com dardos drogados). Ou pior, provoca "acidentes" para que os aventureiros recebam a culpa.

• Logo após os torneios, a aldeia é atacada por forças de Arsenal — ou mesmo Arsenal em pessoa! —, em busca do machado. Os heróis aliam-se aos gigantes contra a ameaça.

• Logo após os torneios descobre-se que o machado foi roubado! Cabe aos heróis, auxiliados pelos gigantes, rastrear o ladrão e recuperar a arma, possivelmente escondida em uma masmorra próxima (onde os gigantes não podem entrar).

Por mais que os heróis argumentem, o chefe não vai ceder: a honra de receber o machado cabe apenas aos gigantes. Tamanho real não importa, no entanto. Uma série de competições "amigáveis", à noite, vai provar que os heróis são iguais — verdadeiros gigantes, em seus corações.

As Provas

Apesar dos modos guerreiros dos gigantes, nem todos os seus jogos e competições envolvem combate. As provas a seguir testam qualidades que esta raça considera importantes, como força, astúcia, resistência e coragem. Cada personagem jogador pode escolher a prova em que prefere competir.

As regras para todas são simples: cada aventureiro deve vencer um desafiante da aldeia (as estatísticas relevantes do gigante adversário aparecem em cada prova).

Combate Desarmado

Esta é a disputa mais simples de todas (embora, certamente, não a mais fácil...). Consiste em uma luta sem armas, armaduras ou qualquer outro tipo de equipamento, causando apenas dano por contusão. Magias também são proibidas — o xamã da vila vai verificar se o aventureiro está usando alguma. A luta termina quando um competidor cair inconsciente ou se render.

Estatísticas relevantes: 152 PV; Inic. +2; Desl. 12m; CA 22, toque 11, surpresa 20; Agr +26; corpo-a-corpo: pancada +21 (1d4+10); Atq Ttl corpo-a-corpo: 2 pancadas +21 (1d4+10); TR Fort +16, Ref +6, Von +7.

Resistência a Bebida

Esta talvez seja a única disputa da qual os aventureiros vão *querer* participar! Os dois competidores devem beber até cair, literalmente! Mas o primeiro a cair perde.

A cada dose de "cerveja gigante", cada participante deve fazer um teste de Fortitude (CD 18, + 1 por cada dose anterior). Cada falha causa 1d4 pontos de dano de Destreza e Sabedoria, conforme o competidor vai ficando bêbado. Se alguma dessas habilidades chegar a 0, o competidor cai, perdendo a disputa.

Estatísticas relevantes: Fort +16; Des 13, Sab 12.

Arremesso de Rochas

Este é um esporte adorado pelos gigantes. Trata-se de levantar uma rocha de tamanho considerável (pelo menos 20kg) e arremessar o mais longe possível.

Cada arremesso é resolvido com uma jogada de ataque à distância, mas baseada em Força em vez de Destreza. Aquele com o melhor resultado consegue jogar mais longe. Cada participante faz três arremessos; vence aquele com mais vitórias.

Estatísticas relevantes: For 29 (+9), bônus de ataque à distância: +15.

Concurso de Charadas

Os gigantes não apreciam apenas disputas físicas (embora estas sejam suas preferidas...). Prova disso é a popularidade do concurso de charadas, que atrai todos os gigantes da vila, das crianças aos anciões.

Na primeira rodada, o personagem jogador faz um teste de Inteligência para inventar uma charada, e o gigante faz um teste de Sabedoria para tentar decifrá-la (com CD igual ao resultado do teste de Inteligência). Na segunda rodada, o gigante faz uma charada para o herói decifrar, e assim sucessivamente. O primeiro a vencer três vezes (inventando uma charada que o adversário não consiga decifrar, ou decifrando a charada do adversário) ganha a disputa.

Claro, em vez de usar rolagens, mestre e jogadores podem *realmente* interpretar as charadas. Neste caso, é melhor que o mestre tenha preparado algumas charadas com antecedência — ou então que tenha muito talento para este tipo de coisa!

Estatísticas relevantes: Int 14 (+2), Sab 18 (+4).

Torneio de Insultos

A capacidade de arrasar um oponente com xingamentos criativos é valorizada por este povo fanfarrão! Eles inventam insultos longos e elaborados com essa finalidade — ao contrário do que muitos pensam, esses gigantes não são estúpidos, e sabem ser irônicos quando querem.

Os insultos são julgados pela platéia (os outros aventureiros e gigantes). O mestre pode resolver a disputa com testes resistidos de Blefar entre o personagem jogador e o gigante. Para cada 5 graduações em Atuação ou Intimidação, cada participante recebe +2 de bônus no teste de Blefar. O primeiro competidor a vencer três testes resistidos ganha a disputa.

Como alternativa, mestre e jogador também podem interpretar os insultos (mas mesmo assim deve haver rolagens, ou será difícil avaliar o vencedor). Estes são alguns exemplos bem populares entre os gigantes:

"Quando você nasceu, era tão feio que matou sua mãe de susto! O fantasma então chamou os espíritos de seus antepassados, que ficaram apontando para você e rindo! Até que você abriu os olhos. Então, todos fugiram apavorados!"

"Sua irmã nunca conseguiu casar, então foi empregada em uma fazenda. Os cavalos mandaram-na embora, as vacas rejeitaram-na, até que ela encontrou seu lugar. Hoje em dia, vive feliz, como adubo!"

"Seu pai estava preocupado, porque você não era muito esperto. Então, foi ensiná-lo sobre criar porcos e agradar mulheres. Até hoje, você não entende por que sua mulher tem rabo retorcido, e por que as raparigas vivem fugindo do chiqueiro!"

Estatísticas relevantes: Blefar +27 (já incluindo os bônus de sinergia).

Torneio de Bravatas

Basicamente, é o oposto da competição de insultos. O objetivo aqui é exaltar os próprios feitos com histórias mirabolantes (quanto mais fantasiosas, melhor), declarando-se um grande herói. Bobagens óbvias (qualquer coisa que se possa *ver* objetivamente como falsa) são vaiadas. A platéia escolhe o vencedor.

O mestre pode resolver a disputa com testes resistidos de Atuação entre o personagem jogador e o gigante. Para cada 5 graduações em Blefar ou Intimidação, cada participante recebe +2 de bônus no teste de Atuação. O primeiro competidor a vencer três testes ganha a disputa.

Novamente, como alternativa, mestre e jogador também podem interpretar os insultos. Mas mesmo assim faça rolagens, ou será difícil avaliar o vencedor.

Estatísticas relevantes: Atuação +24 (já incluindo os bônus de sinergia).

Condições de Vitória

• **Todos os aventureiros vencem suas provas: 3 Pontos de Vitória.** Neste caso o chefe Festrohm fica tão impressionado que, além de ceder o machado, também decide ajudar o esforço de guerra diretamente! Ele e seus guerreiros partem em jornada para se unir às forças do Reinado na batalha final contra o Kishin.

• **Os aventureiros vencem a maioria das provas: 2 Pontos de Vitória.** O chefe cumprimenta os "pequeninos" e entrega o machado, com recomendação de que seja usado com a sabedoria dos gigantes.

• **Os aventureiros vencem poucas ou nenhuma prova: 1 Ponto de Vitória.** Os gigantes não entregam o machado, mas respeitam os heróis e mantêm boas relações com o Reinado.

• **Os aventureiros provocam hostilidade: 0 Ponto de Vitória.** Caso os personagens jogadores sejam violentos, ou decidam tomar o machado pela força, os gigantes sobreviventes decidem aliar-se a Arsenal.

Missão 9

Tesouro Cifrado

Urgente! Uma chance de enganar Mestre Arsenal surgiu, e cabe aos heróis aproveitá-la.

Marla Theuderulf entra em contato, e não há tempo a perder. Surgiu uma grande oportunidade para o esforço de guerra, mas os heróis precisam ser rápidos. Um navio que transportava tropas leais a Arsenal naufragou na região da ilha de Khubar. Não se sabe ainda as causas do naufrágio, mas a inteligência do Reinado sugere que há uma máquina mágica decodificadora a bordo.

Ao contrário das demais missões, esta pode ser bastante influenciada pelas idéias dos jogadores — não apenas seu resultado, mas seu objetivo (veja o quadro).

Marla ordena que recuperem a máquina decodificadora. O objeto recebe e envia mensagens arcanas entre os agentes de Arsenal. Capturando a máquina, o Reinado poderá interceptar e decodificar as transmissões, e poderá prever os próximos movimentos de Arsenal! Certamente os agentes inimigos estão também a caminho, para recuperar ou destruir a máquina. Cabe aos heróis chegar primeiro e subtrair o item para Wynlla!

A conselheira Marla ou um dos magos da Operação Colosso contata os heróis logo após sua missão mais recente, onde quer que estejam, enviando-os às pressas para o local do naufrágio por *teletransporte*. Não há tempo para voltar a Wynlla, adquirir suprimentos ou preparar-se muito. O grupo deve correr; esta é uma das mais importantes missões!

Os agentes de Arsenal devem chegar ao navio naufragado em 1d4 dias. Os aventureiros, portanto, têm esse tempo para fazer quaisquer preparações, chegar lá, recuperar a máquina e — caso tenham pensando nisso — fazer a réplica.

O local do naufrágio é longe da costa de Khubar. O navio está parcialmente submerso, com a proa afundada, e a popa emergindo diagonalmente das ondas. Isso é estranho, devido à profundidade do oceano neste ponto.

Investigando, os heróis logo descobrem que o navio chocou-se contra um tipo de montanha de corais. Na verdade, é como se os corais tivessem crescido num instante, abalroando o navio. Qualquer um com experiência no assunto (Conhecimento, natureza, CD 10) sabe que isso não é um fenômeno comum, mesmo em águas mágicas ou infestadas de monstros.

Entrando no navio, os heróis descobrem toda a tripulação morta. O convés superior, além de escorregadio, está inclinado. Cargas e cadáveres empilharam-se embaixo, estão submersos ou flutuando no oceano. No convés inferior, há suprimentos (grãos, barris de bebida, ferramentas em caixotes) muitos arruinados. Os cadáveres parecem pertencer a marujos e soldados. Um teste de Conhecimento (religião, CD 10) revela que os soldados traziam variantes de símbolos de Keenn; eram servos de Arsenal.

O porão está esburacado, o casco do navio rompido em muitos pontos. Aparentemente, garras fortíssimas causaram todo o estrago. Mais cadáveres estão espalhados, e marcas de luta revelam algum tipo de ataque feroz. Mas a máquina não parece estar aqui.

A parte submersa do navio esconde os verdadeiros segredos (para cumprir a missão os aventureiros precisarão de meios para respirar sob a água).

A embarcação foi atacada por uma tribo de sahuagin — homens-tubarão conhecidos em Arton como "povo-selako" — liderados por uma naga aquática feiticeira. Ela realizou um ritual para criar a montanha de corais que afundou o navio. Os sahuagin desejavam as armas e armaduras a bordo do navio, assim como quaisquer itens mágicos que pudessem achar. Eles

ainda estão protegendo os restos do naufrágio, até que possam revistar tudo e ter certeza de que não deixaram nenhum objeto de valor — ou cadáver apetitoso — de lado.

O convés superior não revela nada em sua parte submersa. No entanto, assim que o grupo entra na parte submersa do convés inferior, os sahuagin atacam, protegendo seu saque.

Criaturas: 8 sahuagin de elite, 3 tubarões atrozes (veja em "Criaturas & Personagens").

Táticas: os sahuagin e seus "bichinhos de estimação" atacam os heróis diretamente. A luta ocorre debaixo d'água, o que tem certas conseqüências.

Em primeiro lugar, os heróis precisam de magias ou itens mágicos específicos para respirar debaixo d'água. Caso contrário, ficam sem ar depois de um número de rodadas igual a seu valor de Constituição. Um personagem sem ar deve fazer um teste de Constituição (CD 10 +1 por teste anterior) por rodada. Quando falhar, cai inconsciente (0 PV). Na próxima rodada fica com –1 PV e, na rodada seguinte, morre.

Um personagem sem deslocamento de natação deve ter alguma magia (como *movimentação livre*) para se movimentar debaixo d'água, ou dependerá de testes de Natação (CD 15) para mover-se. Mesmo bem-sucedido no teste de Natação, seu movimento é reduzido a um quarto do deslocamento normal.

Além disso, uma criatura que não seja aquática ou anfíbia, ou que não esteja sob efeito de *movimentação livre*, sofre –2 em jogadas de ataque, causa metade do dano com armas de concussão e corte, e deve ser bem-sucedida em testes de Concentração para conjurar qualquer magia (CD 15 + nível da magia).

A parte submersa do convés está repleta de cadáveres boiando e apodrecendo, além de baús cheios de ouro e jóias, amarrados com cordas e redes do navio. Os sahuagin estavam reunindo o tesouro antes de levá-lo embora. A máquina decodificadora, no entanto, não está aqui.

O porão tem um enorme rombo, através do qual os corais emergem. A formação é extremamente afiada. Passar pelo rombo exige um teste de Acrobacia (CD 25) ou Natação (CD 20). Falhar resulta em cortar-se nos corais, sofrendo 2d8+5 pontos de dano. Do lado de fora do navio há mais ouro e jóias em baús amarrados, que os sahuagin já haviam retirado. Os aventureiros também acham a máquina decodificadora — e são achados pela naga aquática que destruiu o navio.

Criaturas: naga aquática feiticeira (veja em "Criaturas & Personagens").

Táticas: a naga já estava preparada para os heróis, e conjurou as magias *armadura arcana*, *pele rochosa* e *reverter magias*. Isso eleva sua CA a 26, fornece redução de dano 10/adamante e reflete os primeiros 9 níveis de magias conjurados contra ela.

Na primeira rodada, a naga conjura *dissipar magias maior* para anular quaisquer magias que permitam aos aventureiros respirar debaixo d'água.

Se isso não funcionar, tenta matar todos, usando os corais para se proteger durante o combate. Os corais fornecem cobertura (CA+4, Reflexos+2) à naga. Qualquer personagem adjacente a um coral deve ser bem-sucedido em um teste de Acrobacia (CD 25) ou Natação (CD 20) ou vai se cortar (dano 2d8+5).

Note que agentes de Arsenal pode surgir *durante* a luta contra os sahuagin. Os dois grupos inimigos não se unem, mas os homens-selako fornecem uma oportunidade interessante para enfraquecer os aventureiros. Caso você esteja usando o grupo de rivais, esta é também uma boa hora para um confronto final, até a morte. O objeto em disputa é muito importante para ambos os lados (além disso, não haverá outra oportunidade de encontrar os rivais, a menos que você queira inserir mais aventuras envolvendo-os). Se não estiver usando o grupo rival, utilize 2 capelães de batalha de Keenn e 6 destruidores de Keenn (veja em "Criaturas & Personagens").

O objetivo principal dos agentes inimigos é recuperar a máquina, obviamente. No entanto, caso sua derrota fique clara, eles tentarão *destruir* o objeto, para garantir que não caia nas mãos do Reinado. Se o grupo teve tempo de preparar uma má-

Lidando com a Máquina

• **Conhecimento (arcano, CD 25) ou Conhecimento de Bardo (CD 30).** O aparelho, combinação de engenharia e magia, tem a aparência de uma bola de cristal "comum", posicionada sobre um suporte com muitas teclas, em cada uma gravado um símbolo secreto.

• **Conhecimento (arcano, CD 30) ou Conhecimento de Bardo (CD 35).** A função do aparelho é enviar e receber mensagens, mantendo comunicação com outros usuários de aparelhos iguais. Cada mensagem é disfarçada com um código mágico complexo, uma linguagem cifrada que nem mesmo magias como *idiomas* são capazes de desvendar.

• **Inteligência (CD 15).** Roubar a máquina traria uma vantagem tremenda ao Reinado, mas uma vantagem ainda maior seria roubar a máquina *sem que o inimigo saiba*. Parece impossível, mas aventureiros com recursos e inventividade podem criar uma réplica aparentemente funcional, e substituí-la no naufrágio (talvez quebrando-a, para simular quaisquer "falhas").

Falsificação (CD 25), Criar Item Maravilhoso, *enviar mensagens*, *limpar a mente*. Estas são as exigências para construir uma réplica funcional da máquina em 1 dia, após examinar o aparelho real. Tentar o mesmo apenas através de descrições, ou magia divinatória, aumenta a CD do teste de Falsificação para 40. Construir a réplica sem nenhuma informação sobre a máquina é impossível.

quina falsa, mas não conseguiu deixar a cena antes da chegada dos homens de Arsenal, vão precisar ainda de um teste de Blefar (CD 40) para fazê-los acreditar que a máquina ainda é segura.

Condições de Vitória

• **Substituir a máquina sem suspeitas: 3 Pontos de Vitória.** Substituindo a máquina por uma réplica, as forças de Arsenal continuarão usando os mesmos códigos, que poderão ser interceptados pelo Reinado.

• **Recuperar a máquina: 2 Pontos de Vitória.** Se as forças de Arsenal não recuperaram a máquina, vão suspeitar de que ela esteve nas mãos do Reinado. Assim, Arsenal saberá que suas mensagens talvez estejam sendo interceptadas. De qualquer maneira, isso vai prejudicar muito a comunicação entre suas forças.

• **A máquina é destruída: 1 Ponto de Vitória.** Arsenal tem suas comunicações um pouco prejudicadas.

• **As forças de Arsenal recuperam a máquina real: 0 Ponto de Vitória.** Os personagens jogadores não conseguiram produzir a cópia, nem roubar ou destruir a original.

Missão 10

Sabotador

O Coridrian está quase completo! O Reinado está prestes a ter seu próprio colosso. Só há um problema...

A Operação Colosso está em suas etapas finais. Quase todas as forças-tarefa concluíram suas missões e estão de volta a Wynlla. A qualquer momento, o Kishin deva alcançar os limites do Reinado. A hora da batalha final se aproxima.

No entanto, o Colosso Coridrian ainda não está finalizado. A sala de máquinas está em pandemônio! Magos, engenheiros e cientistas exibem olheiras e a pele macilenta de quem vem dormindo muito pouco — ou nada. Vozes exaltadas erguem-se de um canto e de outro. Está havendo algum problema, e a tensão é grande.

Nem mesmo a conselheira Marla Theuderulf mantém sua postura majestosa. Ela quase despeja suas frustrações sobre vocês, antes de se conter e relatar tudo com uma voz tranqüila.

— O colosso não funciona — ela diz, simplesmente. — Não sabemos o que está acontecendo. Pode haver um traidor entre nós. Um sabotador.

Desta vez, os heróis não são os únicos capazes de resolver o caso. Na verdade, com tantos aventureiros envolvidos, o mistério certamente será desvendado. Mas então pode ser tarde demais. Cabe ao grupo optar por investigar o que está acontecendo, e acelerar o final da construção do colosso.

A Situação. Embora todas as peças estejam no lugar (com exceção de alguns itens mágicos menores, ainda a caminho), o colosso não dá sinais de funcionamento. Equipes de magos, engenheiros e goblins mecânicos trabalham sem cessar, mas um novo problema sempre aparece. As suspeitas voltam-se para Emmilian Urich, é claro — ele é o único criminoso conhecido na equipe principal. O mago não faz questão de provar sua inocência. Pelo contrário, desafia Marla Theuderulf a executá-lo como traidor, e abrir mão de seu valioso conhecimento!

O clima de desconfiança aumenta a cada dia. Aumenta também a tensão. O ritmo do trabalho diminui mais, boatos e inimizades sutis começam a surgir. Se isto não for resolvido, todo o esforço dos agentes do Reinado terá sido inútil.

A Resposta. Na verdade, o cientista arcano Ivan Rastikov foi raptado e substituído por um doppelganger — uma criatura metamorfa, que assumiu sua aparência e identidade.

De início, o impostor causou problemas com o cérebro artificial do colosso (Rastikov era responsável pelo funcionamento deste sistema). Logo, para não despertar suspeitas, o doppelganger assumiu também outras identidades, por curtos períodos de tempo, e passou instruções erradas para diversas equipes. Em particular, ele aproveita os freqüentes períodos em que o goblin Peg decide cochilar escondido, para tomar sua forma e enganar sua equipe de goblins. Com a aparência de Ivan Rastikov, a criatura dá ordens ao jovem Isaak Finn, mandando-o em tarefas que fazem-no sumir por um tempo — para então assumir seu lugar e continuar com as sabotagens.

A Investigação. O grupo pode conduzir a investigação da forma que quiser. Dezenas de pessoas podem ser interrogadas, mas as mais importantes fazem parte da equipe principal (veja o trecho "Os Operativos" no início deste capítulo).

Caso os aventureiros usem magias de adivinhação, podem ver Ivan Rastikov dando ordens a Isaak Finn (ele não tem autoridade para isso, mas o jovem e tímido mago não tem coragem de desobedecê-lo). Outras atividades suspeitas de vários membros da equipe principal podem ser notadas, mas o doppelganger *nunca* assume sua forma verdadeira.

A seguir, estão informações relevantes sobre cada um dos membros da equipe. Elas podem ser descobertas através de Sentir Motivação, Intimidação ou mesmo magias de leitura mental, conforme os recursos do grupo:

Marla Theuderulf

Encontra-se tensa, sempre parece prestes a explodir com algum subordinado. No entanto, invariavelmente mantém a compostura. O doppelganger nunca assumiu sua forma, pois achou muito arriscado.

"Já disse o que sei. Todos os sistemas do colosso apresentam problemas. Como sabem, suspeito de um sabotador. Mas quem teria acesso a todo o construto? Certamente seria loucura sugerir que toda a equipe trabalha para o inimigo..."

• Marla tem estado tão ocupada nos últimos tempos que simplesmente não consegue manter os olhos em cada membro da equipe. Precisou se ausentar durante alguns dias nas semanas anteriores, para reunir-se com o Rei-Imperador e alguns generais do Reinado.

• Dentre todos, ela suspeita menos de Emmilian Urich. Sua traição seria óbvia demais.

• Já chegou a cogitar a possibilidade de um doppelganger. No entanto, seria quase impossível uma dessas criaturas insanas mostrar conhecimento suficiente para imitar qualquer dos brilhantes cientistas da equipe.

Urthag Dascott

Sua natureza de anão rabugento está aflorando em meio ao nervosismo. Urthag xinga as máquinas, as ferramentas, seus colegas, o Reinado e o mundo. Já esteve prestes a trocar socos com alguns subordinados.

"Falta de disciplina, é o que eu digo! Traição só acontece onde existe espaço para uma alma traiçoeira. Vocês são bons rapazes, mas aqui estamos numa verdadeira bagunça! Quê? Dop-pel-gan-ger? Claro, garoto. A resposta é uma criatura sobrenatural, e não a boa e velha ganância. Não seja tolo!"

• Urthag está preocupado com o jovem Isaak Finn. Ausentou-se em segredo por quase um dia inteiro, há mais de uma semana, para seguir o rapaz e descobrir o tipo de tarefas fúteis que ele desempenha para Ivan Rastikov. Voltou para descobrir um novo desastre no colosso, e sente-se muito culpado por ter estado ausente. Ninguém mais sabe disso.

• Está pronto a acusar Rastikov, apenas porque acredita que ele é um canalha, exercendo poder sobre Isaak. No entanto, falar isso significaria revelar sua própria ausência. Ele sente vergonha do que percebe como falta de responsabilidade de sua parte.

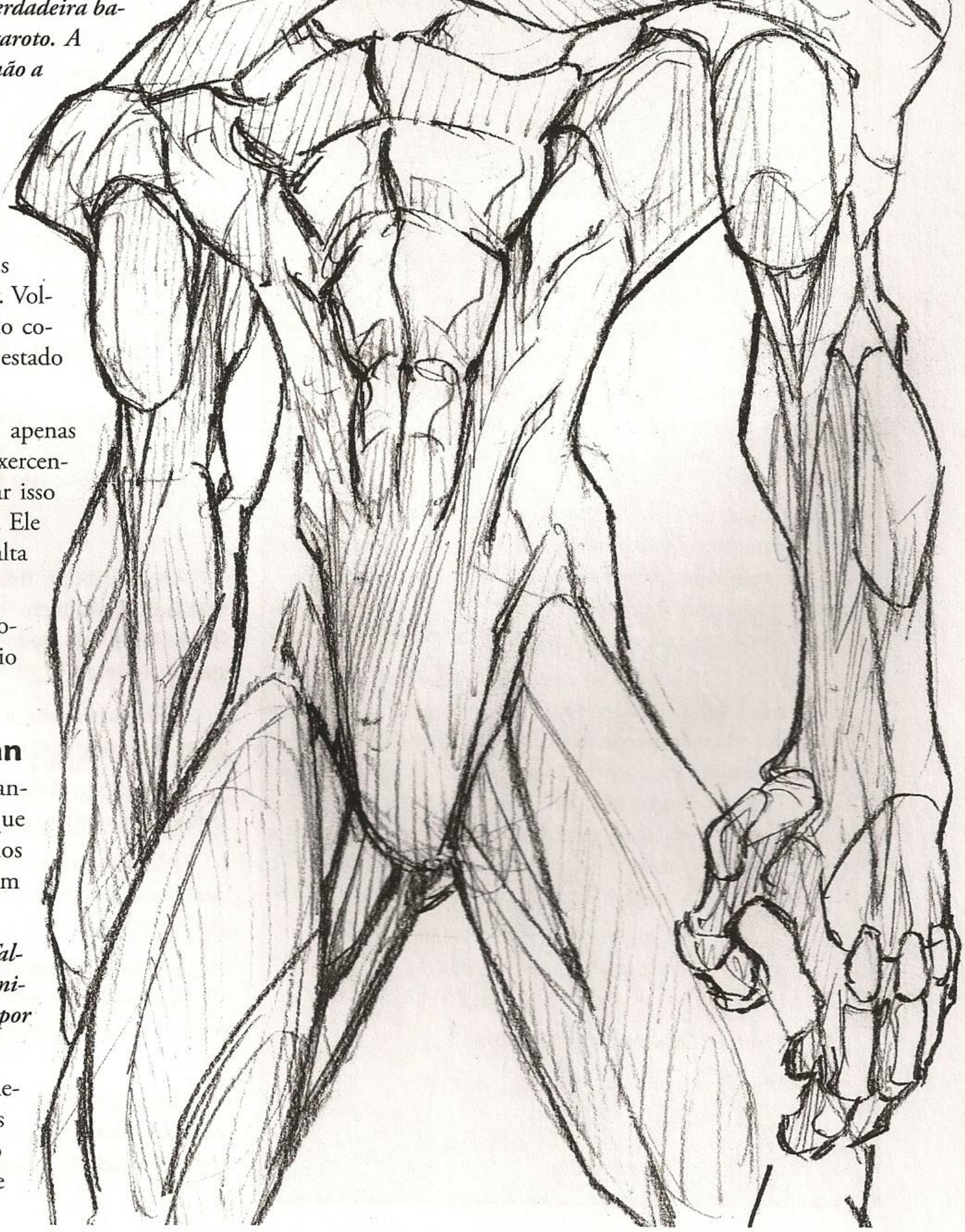
• Não gosta de trabalhar com goblins, embora não tenha nenhum ódio real por eles.

Isaak Finn

Extremamente nervoso e gaguejando, Isaak está mais tímido e inseguro que o normal. Não consegue erguer os olhos do chão, e culpa-se pelos desastres com o colosso.

"E-eu sei que sou um desastrado... Talvez seja melhor eu ir embora... Será que minhas bobagens puseram tudo a perder? P-por favor, não contem à conselheira Marla!"

• Vem desempenhando tarefas demoradas e fúteis para Rastikov, apenas porque tem medo de desobedecer. No entanto, tem vergonha disso, e mente para acobertar o que fez.



Suas Próprias Missões

Como você certamente notou, cada missão oferecida pela Operação Colosso funciona como uma aventura curta. Você tem a escolha de usar todas elas, apenas algumas ou mesmo nenhuma — assuma que outros heróis receberam as missões, e pule para o próximo capítulo.

Você também pode, é claro, inventar suas próprias missões para substituir ou acrescentar a estas. É fácil adaptar qualquer aventura já existente como uma missão da Operação Colosso:

• **Exterminar monstros.** Uma aventura que tenha como meta encontrar e destruir um monstro — de uma tribo kobold a um dragão em seu covil. Considere que a criatura é um aliado de Arsenal: o sumo-sacerdote da Guerra comprou os favores de monstros gananciosos (especialmente dragões) para levar caos aos reinos, ou tomar parte no exército que avança com o Kishin. Eliminar o monstro antes da batalha final vai favorecer o Reinado.

• **Resgatar artefatos.** Aventuras de caça ao tesouro são ainda mais simples de adaptar. Basta assumir que o item mágico em questão é necessário ao Coridrian, devendo ser transportado a Wynlla sem demora.

• **Enfrentar inimigos.** Assim como as forças-tarefa da Operação Colosso, as próprias forças de Arsenal também estão cumprindo missões variadas no Reinado. Basta que os personagens jogadores sejam informados sobre uma dessas missões, e então rumem para interferir — cumprindo o objetivo primeiro, ou anulando a equipe adversária. Vasculhe o capítulo "Criaturas & Personagens" para compor equipes rivais, ou — contra heróis especialmente poderosos — você pode oferecer uma luta preliminar contra Arsenal em pessoa! (Claro, em caso de derrota iminente ele escapará para voltar mais tarde.)

• **Forjar alianças.** Arsenal cercou-se de aliados poderosos, então seria sábio tentar o mesmo. Embora algumas das mais influentes personalidades do Reinado já tenham escolhido seu lado, TORMENTA tem muitos PdMs fortes que fariam diferença na batalha final. Só para começar, Arsenal tem uma *filha* — uma meio-dríade, e também uma das druidas mais poderosas do mundo! Mais detalhes sobre ela em *Holy Avenger*.

Para cada missão, você deve determinar condições de vitória — que afetam o ganho de Pontos de Vitória, usados na luta dos colossos. De modo geral, conceda:

3 Pontos. Desempenho excepcional.

2 Pontos. Sucesso satisfatório.

1 Ponto. Sucesso mínimo.

0 Pontos. Falha na missão.

• Descobriu problemas no setor de encantamentos do colosso (pelo qual é responsável). Esteve trabalhando em segredo para corrigi-los, antes que alguém percebesse.

• Viu Mustafah conjurando algo sobre o sistema de encantamentos. Teve medo de confrontá-lo com isso, e acha que o meio-gênio corrigia algum erro que ele mesmo tivesse cometido.

Mustafah

A disposição amigável do meio-gênio mudou pouco em meio à tensão. Ele apenas se tornou mais enfático em suas opiniões. Contudo, também se tornou mais agressivo com aqueles que despreza, como Emmilian Urich.

"Se tirássemos as cobras da cama, não seríamos mordidos, é o que eu digo! Este deveria ser um tempo de entusiasmo e vitória iminente, mas aqui estamos, nas gargantas uns dos outros, por causa de um maldito traidor! Eu digo, matem o criminoso, e tudo ficará bem!"

• Ausentou-se por algumas horas para confrontar Emmilian Urich, longe de todos. Na verdade, torcia para ser atacado pelo mago, pois então teria justificativa para matá-lo. O estopim disso foi um comentário do próprio Urich, que acusou Rastikov de ser o traidor.

• Realmente consertou, escondido, alguns erros que Isaak Finn cometera. No entanto, nunca foi visto fazendo isso. O que o jovem mago viu foi o doppelganger, com a forma do meio-gênio.

• Defende o goblin Peg, dizendo que é o trabalhador mais dedicado da equipe. Quando acusam-no de cochilar em serviço, Mustafah diz que isso é absurdo, ele trabalha o tempo todo!

Irma Vanater

Dentre todos, mantém a maior tranqüilidade. Tem fé na resolução da situação, e na vitória do Reinado. Como clériga de Tanna-Toh, não pode mentir, ou recusar-se a responder qualquer pergunta.

"Perguntem-me o que quiserem. Confio em seus talentos para desvendar este caso, e vou ajudar no que puder."

• Viu Peg cochilando normalmente, nos últimos dias. Até cobriu-o com um pano engraxado, por achar que estava com frio.

• Como especialista em metalurgia, viu que muitos estragos no colosso foram resultado de ações de força bruta. Se tivesse de dar um palpite, diria que as marcas foram feitas por goblins.

• Acha que Mustafah está cego de raiva por Emmilian Urich. O meio-gênio não estaria pensando direito, tamanho é seu ódio.

Peg

Rabugento como sempre, o goblin não tolera qualquer comentário desconfiado ou mesmo pouco elogioso sobre si mesmo. E, quando os comentários são elogiosos, ele os descarta

como mera bajulação. Não dispensa suas sonecas, mas diz estar sempre muito atarefado.

"Saiam da minha frente, humanos desocupados! Não vêem que tenho trabalho a fazer? Acham que posso ficar conversando o dia inteiro? Sim, eu estava dormindo antes. Isso não é da sua conta! Você nunca dorme, por acaso?"

• Às vezes, Peg esquece de que há a suspeita de sabotagem. Está tão acostumado a consertar defeitos, e tão focado em seu trabalho (a exclusão de todo o resto), que mal notou qualquer mudança.

• Está muito irritado com Mustafah e sua conversa sobre ele ser o "maior trabalhador" da equipe. Só por isso, começou a dormir em serviço cada vez!

• Quando lembra de que existe sabotagem, desconfia de Irma Vanater, pois viu-a mexendo nos sistemas que sua equipe de goblins deveriam consertar.

Emmilian Urich

O mago criminoso vê muita graça na situação, e diverte-se com a iminência de fracasso. Testa os limites de todos, sendo ainda mais desagradável do que antes. Viu muita coisa, mas também mente bastante (jogando suspeitas sobre Isaak, Marla e ele mesmo), apenas para confundir seus "colegas".

"O que querem saber? Fui eu. Eu fiz tudo. Sou o sabotador. Não me importo se quiserem me matar. Vamos! O que estão esperando? Não têm coragem? Deixe me contar mais uma vez sobre o que fiz com minhas cobaias..."

• Viu Isaak trabalhando em segredo nos sistemas de encantamentos do Coridrian.

• Viu Rastikov sabotando o colosso. Foi ameaçado de morte por Mustafah, ao acusar Rastikov.

• Jura que o meio-gênio é o maior inocente em toda a equipe e, às gargalhadas, desfaz-se em elogios sobre ele. Na verdade, Urich tem certeza de que Mustafah estava com ele, quando uma das sabotagens aconteceu. Diverte-se com o fato de sua palavra não ser levada a sério.

Ivan Rastikov

Ele é o sabotador. Mantém o mesmo jeito avoado e excêntrico do cientista original. Sempre exasperado, diz que a sabotagem é um inconveniente que só atrapalha seu trabalho, e o faz perder a concentração.

"Sim, sim, sim, sabotagem, vocês podem se preocupar com isso, eu tenho mais o que fazer. Sabem como resolver um conflito de linhas de conjuração em um globo metafísico? Imaginei que não. Fiquem com seus probleminhas, eu vou tratar dos assuntos de adultos."

• Rastikov foi raptado e levado a um armazém fora da cidade. Ali, foi amarrado e ligado a um item mágico que transfere suas memórias e conhecimentos diretamente ao doppelganger.

• O impostor começou sabotando o cérebro arcano.

• Usou a insegurança de Isaak para tirá-lo da sala de máquinas, e sabotar seus próprios sistemas.

• Aproveitando as "sonecas" de Peg, assumiu seu lugar em várias ocasiões e deu ordens aos goblins — que, mesmo sem saber, sabotaram outros sistemas. Fez isso várias vezes.

• Aproveitando uma breve ausência de Mustafah, assumiu sua aparência, e sabotou o sistema de encantamentos.

Com um pouco de dedução, os heróis devem ser capazes de chegar à verdade. Uma vez que consigam desmascarar o doppelganger, ele tentará fugir, mas não deve ser um oponente difícil para o grupo. Interrogatório ou leitura mental podem revelar a localização do verdadeiro Ivan Rastikov. Sabendo disso, os aventureiros podem resgatá-lo.

Criaturas: doppelganger traiçoeiro (veja em "Criaturas & Personagens").

Táticas: descoberto, o doppelganger tenta matar o grupo rapidamente para preservar seu segredo. Mas, se notar que não tem chance de vencer, tenta fugir.

Condições de Vitória

• Desmascarar o doppelganger e resgatar Ivan Rastikov: 3 Pontos de Vitória.

• Desmascarar o doppelganger sem conseguir resgatar Ivan Rastikov: 2 Pontos de Vitória. Se o grupo não capturar e interrogar o doppelganger, dificilmente descobrirá onde Rastikov está preso (o cativeiro é protegido por uma magia *dificultar detecção* com nível de conjurador 20).

• Fracassar em desmascarar o doppelganger: 1 Ponto de Vitória. Neste caso, outros aventureiros decifram o mistério e o Coridrian pode ser ativado, ainda que com demora.

• Prender ou matar um inocente: 0 Ponto de Vitória. Caso os heróis acusem um inocente, e acabem por prendê-lo ou matá-lo, não recebem nenhum Ponto de Vitória. Pode ser que, após a primeira solução errada, o grupo investigue novamente. Mesmo uma solução correta não renderá nenhum Ponto de Vitória nesse caso. No entanto, uma segunda solução errada *tira* 1 Ponto de Vitória dos heróis. O mesmo vale para cada solução errada subseqüente, até que o verdadeiro culpado seja descoberto, ou até que outros aventureiros decifrem o mistério.

O tempo se esgotou! Chegam os primeiros relatos sobre avistamentos do Kishin movendo-se nas Sanguinárias. A batalha decisiva se aproxima! Resta saber quem vai pilotar o Colosso Coridrian — e o papel que os aventureiros irão desempenhar nos eventos a seguir.

A agente secreta Ylena Elohim e os batedores do Reinado trazem as primeiras notícias, mas logo mensageiros de todas as partes confirmam: o Kishin chegou! O construto de Mestre Arsenal está nos limites das Montanhas Sanguinárias, adentrando o Reinado. Em cerca de 70 dias, ele alcançará o centro do mundo civilizado.

Os aventureiros devem escolher sua participação na última linha de defesa. Suas capacidades e seus feitos impressionantes durante a Operação Colosso garantem ofertas para atuar como comandantes de tropas e agentes especiais contra as forças de Arsenal. No entanto, Marla Theuderulf, impressionada, também lhes oferece a maior responsabilidade de todas: pilotar o próprio Coridrian. Os jogadores podem escolher qualquer dos dois caminhos.

Caso resolvam pilotar, devem passar por um treino intensivo. Cada dia é precioso — assim que os aventureiros dominarem a magia e ciência do colosso, poderão interceptar o Kishin.

Por fim, os dois titãs de metal encontram-se em batalha. Ambos possuem plataformas e passarelas externas, ocupadas por tropas. Assim, os construtos são verdadeiras fortalezas móveis. Dentro ou fora do Coridrian, os heróis assumem um papel decisivo no combate.

E uma vez que o Kishin tenha sido derrubado, só resta enfrentar Arsenal em pessoa.

Cena 1

Os Escolhidos

Em Coridrian, o clima é cada vez mais agitado. Os últimos ajustes no colosso são realizados, e Marla Theuderulf anuncia com orgulho — o construto está operacional. Mas não há tempo para comemorar! Chegam mensagens da espiã Ylena Elohim, de batedores do Reinado e, logo, dos próprios regentes das nações a leste. Relatos sobre uma "grande sombra" nas Montanhas Sanguinárias. Passos de trovão. Criaturas fugindo apavoradas, ou sendo capturadas por "alguma coisa". Não há dúvida: o Kishin está aqui!

Na equipe, a euforia mistura-se com apreensão. Coridrian está repleta de aventureiros, que voltaram de suas últimas missões e aguardam a hora de agir novamente. Marla presume que os heróis continuarão com seu trabalho para o Reinado, mas mesmo assim faz um pedido formal.

A conselheira Marla parece não ter mais certeza de onde está — reuniões, planejamentos estratégicos e o trabalho no próprio colosso forçam-na a se teletransportar por todo o Reinado, várias vezes por dia. Vocês imaginam há quanto tempo ela não dorme...

Marla chama-os com palavras polidas mas rápidas, e pede para conversar em particular.

— Gostaria que continuassem envolvidos no esforço de guerra — diz a conselheira, sem perder tempo. — Sua habilidade torna-os valiosos demais.

Não são elogios, mas fatos, sem emoção ou dúvida.

— Vocês seriam bons comandantes de tropas, e ótimos agentes especiais. Arsenal não está sozinho com seu construto, exércitos e monstros acompanham-no. Vocês podem liderar nossos próprios exércitos, e eliminar alvos importantes do inimigo. — Ela toma fôlego, e olha cada um nos olhos. — Ou podem pilotar o Colosso Coridrian. É a tarefa mais importante de todas, a última linha de defesa do Reinado. E então? O que decidem?

Aqui a escolha pertence aos jogadores. Qualquer das opções leva os personagens à batalha final. Na verdade, conforme a decisão do mestre, o grupo pode até mesmo se dividir — alguns pilotando o Colosso Coridrian, outros lutando do lado de fora. Ou ainda, os jogadores poderiam manipular grupos diferentes de personagens em cada cena — um atuando na pilotagem, outro lutando na frente de batalha.

Colosso Coridrian

Construto Colossal Neutro **ND 30**

Iniciativa: mesma do Piloto 1.

Deslocamento: 15m.

Classe de Armadura: 37 + mod. de Des do Piloto 4 (–8 tamanho, + mod. Des, +35 natural).

Dados de Vida: 280d10+80 (1.620 PV).

Qualidades Especiais: imunidade a magias, efeitos de Fortitude (a menos que afetem objetos) e efeitos de Vontade, redução de dano 50/–, visão no escuro 60m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa, mesmo bônus de ataque corpo-a-corpo do Piloto 2 (10d8+60).

Ataques à Distância: canhão, mesmo bônus de ataque à distância do Piloto 3 (16d12).

Resistências: Fort –, Ref igual ao do Piloto 4, Von –.

Habilidades: For 130, demais habilidades nulas.

Talentos e Perícias: —.

Nova Perícia

Pilotagem

(Des ou Int; somente treinado)

Você é capaz de operar o gigantesco construto mágico chamado Colosso Coridrian, e outras máquinas mágicas humanóides que venham a existir.

Teste: faça um teste de Pilotagem (CD 20) para fornecer +1 de bônus para uma estatística do Colosso. Para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD, o bônus fornecido aumenta em +1 (por exemplo, um resultado de 32 no teste fornece +3 de bônus).

A estatística para a qual você pode fornecer bônus depende de sua posição dentro do Colosso.

• *Cabeça:* qualquer (ataque corpo-a-corpo, ataque à distância, classe de armadura ou teste de resistência).

• *Braço direito:* ataque corpo-a-corpo ou classe de armadura.

• *Braço esquerdo:* ataque corpo-a-corpo ou ataque à distância.

• *Pernas:* classe de armadura ou teste de resistência.

Ação: um teste de Pilotagem é uma ação de movimento.

Novas Tentativas: se falhar no teste de Pilotagem você não oferece nenhum bônus ao colosso. No entanto, pode gastar outra ação de movimento e tentar de novo.

O Colosso Coridrian

Quando finalmente se ergue, o Colosso Coridrian revela ser grande parte da própria **cidade** *de Coridrian! O construto é realmente gigantesco, maior que qualquer castelo ou fortaleza construída por humanos. Chega a ser um pouco maior que a célebre estátua de Valkaria.*

Em seu lado exterior, o corpanzil metálico é repleto de plataformas, passarelas e escadarias: foi projetado para transportar um exército inteiro, que lutará a bordo — como soldados em um navio. Marla e os operativos sabem que o Kishin também apresenta a mesma estrutura.

Quatro pilotos são necessários para operar o Coridrian. Até onde se sabe, o Kishin é pilotado apenas por Arsenal — mas o construto do Reinado é mais rústico, necessita de muitos comandos individuais para realizar tarefas aparentemente simples, como caminhar.

Os controles do colosso são baseados nas próprias habilidades dos pilotos. Por meios mágicos, o construto pode "ler" as intenções do usuário e responder de acordo — portanto, aventureiros experientes são a melhor opção para controlá-lo. No entanto, ainda é preciso aprender a operar o Coridrian, os controles mecânicos que ativam suas funções mágicas e transmitir as "ordens" ao seu cérebro artificial. É preciso treinamento.

Cada piloto fica alojado em uma cabine no interior do colosso, repleta de alavancas, manches, pedais, cristais e manivelas. Quando o colosso está ativo, telas ilusórias acendem-se à volta do piloto, oferecendo visão ampla dos arredores, indicadores de funcionamento, e também contato com outros pilotos e membros da equipe — todos podem falar entre si livremente. Magias e adivinhação também sondam os pilotos constantemente, auxiliando na transmissão de intenções e comandos básicos.

Para pilotar o colosso, é necessário ser treinado na nova perícia Pilotagem (veja o quadro). Os personagens podem adquirir graduações em Pilotagem através de treinamento (veja adiante, em "Dia de Treinamento"). Mas se os jogadores preferem atuar na frente de batalha, siga para "Fúria de Titãs".

Piloto 1 • Cabeça

Esta é a posição de comando do colosso. Aloca energia mágica e equipes de engenheiros arcanos para os demais sistemas. As funções do piloto são:

• Fazer testes de iniciativa.

• Curar 10d8+25 pontos de vida do colosso (ação padrão).

• Fornecer bônus a outros setores do colosso (ação de movimento e teste de Pilotagem).

Piloto 2 • Braço Direito

Empunha uma espada gigantesca, atacando e bloqueando. As funções do piloto são:

• Fazer um ataque corpo-a-corpo, com bônus de ataque igual ao bônus de ataque corpo-a-corpo do piloto e dano igual a 10d8+60 (ação padrão).

• Fornecer bônus para ataques corpo-a-corpo ou classe de armadura (ação de movimento e teste de Pilotagem).

Piloto 3 • Braço Esquerdo

Usa um imenso canhão, que dispara fogo, projéteis e pura energia mágica. As funções do piloto são:

• Fazer um ataque à distância, com bônus de ataque igual ao bônus de ataque à distância do piloto e dano igual a 16d12 (ação padrão).

• Fornecer bônus para ataques corpo-a-corpo ou à distância (ação de movimento e teste de Pilotagem).

Piloto 4 • Pernas

Controla as pernas do colosso — e, conseqüentemente, sua movimentação e esquiva. As funções do piloto são:

• Mover o colosso 15m (ação de movimento).

• Fazer testes de Reflexos.

• Fornecer bônus para classe de armadura ou testes de Reflexos (ação de movimento e teste de Pilotagem).

Cena 2

Dia de Treinamento

Durante os poucos dias que restam, os aventureiros são submetidos a um treinamento intensivo, para absorver o conhecimento e reflexos necessários para vencer o Kishin.

O treinamento é conduzido principalmente pelo anão Urthag Dascott e por Ivan Rastikov. Enquanto o primeiro ensina sobre a parte física e mecânica do construto, o segundo instrui sobre como interagir com sua mente rudimentar. Mustafah, o meio-gênio, também atua, explicando aos heróis sobre ter suas mentes conectadas às várias entidades extraplanares que habitam o Coridrian.

Basicamente, o treinamento envolve aprendizado rápido sobre os controles do colosso, condicionamento de reflexos e simulações através de magia ilusória. As diversas situações que os pilotos encontrarão enquanto operam o gigante (desde uma simples caminhada até movimentação rápida para ataque e defesa, passando por cuidados necessários para não esmagar aldeias ou chacinar inocentes pelo caminho) são ensinadas dentro das próprias cabines, em ambiente ilusório criado por magos. Além disso, os heróis também precisam aprender a julgar distâncias percebidas pelos sensores arcanos do colosso, "ler" as informações (em forma de runas ou telepatia) sobre sua condição geral, coordenar comandos mentais com o movimento de alavancas e pedais e sincronizar suas próprias ações entre si.

Em termos de jogo, cada etapa do treinamento é uma "prova" pela qual os heróis devem passar. Conforme seu grau de sucesso, recebem mais ou menos graduações na perícia Pilotagem (veja o quadro), medindo seu nível de familiaridade com o Coridrian.

Todas as provas devem ser completadas com sucesso por todos. Caso um dos aventureiros não consiga, deve repetir a prova até ser bem-sucedido, enquanto seus colegas esperam para começar as provas seguintes.

São cinco provas, cada uma consumindo dois dias. Assim, o treinamento completo leva no mínimo 10 dias. Acompanhe a

Pontos de Vitória

Ao longo das missões durante a Parte 2, os aventureiros acumularam Pontos de Vitória — uma medida abstrata para estimar diversas vantagens às forças do Reinado, desde melhorias no desempenho do Coridrian até interferências nos planos de Arsenal. Agora é o momento de aproveitar essas vantagens.

Um Ponto de Vitória pode ser usado para conceder +1d6 em ataque, dano, classe de armadura ou testes de resistência no combate do Coridrian contra o Kishin. Este bônus vale para uma jogada ou teste (no caso de ataque, dano ou teste de resistência), ou dura a rodada inteira (no caso de classe de armadura).

Os jogadores decidem quando usar seus Pontos de Vitória, e não há limite para a quantidade que pode ser usada ao mesmo tempo (caso não haja um consenso, a decisão final cabe ao Piloto 1). Assim, o grupo poderia, por exemplo, gastar todos os seus Pontos de Vitória para receber um único bônus gigantesco em um único ataque. Os Pontos de Vitória podem ser usados antes ou depois das jogadas ou testes, mesmo que o mestre já tenha anunciado seu resultado.

Perceba que, quanto mais o Kishin avança e os heróis demoram a interceptá-lo, mais difícil será derrotá-lo — isso faz os jogadores *perderem* Pontos de Vitória. A situação talvez fique tão ruim que os jogadores podem acabar com Pontos de Vitória *negativos*. Neste caso, considere que os pontos são usados por Arsenal contra eles!

Caso os jogadores lutem a batalha final fora do colosso, permita que eles usem os Pontos de Vitória para seus personagens, nos combates pessoais contra as tropas de Arsenal.

Caso você tenha decidido não conduzir nenhuma missão e pular direto para a Parte 3, considere que outros grupos de aventureiros acumularam um total de 5d6 Pontos de Vitória durante as missões.

contagem dos dias no quadro "O Avanço do Tirano" para verificar onde estará o Kishin e quanto estrago já causou — note que seu progresso custa aos jogadores os preciosos Pontos de Vitória que acumularam nas missões anteriores. Portanto, o Reinado pode pagar caro por quaisquer atrasos no treinamento.

Prova 1 • Controles Básicos

Sob a tutela de Urthag Dascott, os heróis aprendem o funcionamento essencial do colosso — a função de cada instrumento, leitura de runas e interpretação de mensagens telepáticas.

Teste: Inteligência (CD 15); +2 graduações em Pilotagem*.

Prova 2 • Ligação com o Cérebro

Instruídos pelo imprevisível Ivan Rastikov, os aventureiros entram em contato telepático com a mente primitiva do colosso. Treinam para transmitir ordens de forma precisa, e aprendem a bloquear pensamentos supérfluos que confundam o construto.

Teste: Sabedoria (CD 15); +2 graduações em Pilotagem*.

Prova 3 • Movimentação

Já capazes de operar o colosso, os heróis põem em "prática" (na verdade, através de simulações ilusórias) seus conhecimentos. Aprendem a mover os membros do Coridrian, fazê-lo andar e manter o equilíbrio.

Teste: Destreza (CD 15); +2 graduações em Pilotagem*.

Prova 4 • Interação Planar

As dezenas de elementais, espíritos e outras entidades que habitam o corpo do colosso precisam agir em harmonia com os comandos dos pilotos, e responder rapidamente às ações das outras partes. Mustafah treina os aventureiros sobre como compreender e comunicar-se com os misteriosos seres, atingindo a sincronia necessária.

Teste: Carisma (CD 15); +2 graduações em Pilotagem*.

Prova 5 • Combate

A função mais avançada (e vital!) do colosso. Todos os membros da operação participam desta etapa do treinamento, instruindo os heróis sobre ataque e defesa, resistência dos materiais, ativação de sistemas secundários (como resfriamento e magia de reparos) e contra-ataques.

Teste: bônus de ataque contra CA 25; +2 graduações em Pilotagem*.

*Para cada 5 pontos excedendo a dificuldade do teste, o personagem recebe +1 graduação em Pilotagem. Portanto, um resultado 20 no teste de Inteligência da primeira etapa oferece 3 graduações em Pilotagem; um resultado 25 rende 4 graduações em Pilotagem, e assim por diante.

Caso os jogadores não aceitem ou desistam de pilotar o Coridrian, outros pilotos vão demorar 30 dias para completar o treinamento (resultando na perda de 10 Pontos de Vitória).

Cena 3

Fúria de Titãs

O treinamento dos pilotos — sejam eles personagens jogadores ou não — está encerrado. É hora de rumar para a luta final.

O Reinado está em pânico. Os reinos do leste preparam defesas desesperadas, ou simplesmente evacuam aldeias e cidades. Através de Marla Theuderulf, vocês ouvem sobre a apreensão de todos os regentes, e do povo.

O Kishin, grande como uma montanha e capaz de dizimar exércitos, avança para o Reino-Capital, deixando um rastro de morte. Relatos falam de centenas de soldados e clérigos ocupando suas plataformas e saqueando as ruínas deixadas pelo gigante. Dragões voam ao redor da coisa, monstros de todo tipo rastejam e escalam seu corpo metálico. O Kishin é a arma suprema, uma ferramenta que pode levar o mundo à guerra total e destruir a civilização.

Apenas vocês estão em seu caminho.

O Avanço do Tirano

Estes eventos ocorrem caso o Kishin não seja detido em algum ponto do caminho. Note que as conquistas de Arsenal custam Pontos de Vitória aos personagens jogadores na batalha final.

Dia 1. O Kishin é visto nos limites Montanhas Sanguinárias, alcançando o Reinado. Monstros, soldados e clérigos leais a Arsenal começam a unir-se neste ponto.

Dia 10. O Kishin alcança a fronteira leste do reino de Trebuck. Está muito próximo à cidade de Tyros, mas ainda não causou nenhum grande estrago. Novas tropas unem-se ao exército de Arsenal.

Dia 11 (–1 Ponto de Vitória). Tyros, cidade no extremo leste de Tyrondir, é alcançada. O ataque é fulminante e devastador. Embora boa parte do povo tenha fugido, o gigante chacina o que restou da população, e esmaga quase todas as construções.

Dia 12 (–1 Pontos de Vitória). O Kishin volta-se para o sudoeste e avança por planícies, encontrando e esmagando aldeias no caminho. Neste ponto, o exército de Arsenal está totalmente formado.

Dia 15. O Kishin cruza um rio, e volta-se para o sul.

Dia 16. O Kishin adentra uma floresta, dizimando vilarejos aldeias no caminho.

Dia 18 (–1 Ponto de Vitória). Os Campos de Barucandor são alcançados, resultando na devastação de extensas terras produtivas e fazendas.

Dia 20. O Kishin adentra mais uma floresta.

Dia 22 (–1 Ponto de Vitória). O Kishin cruza a fronteira com o reino de Sambúrdia, adentrando a enorme Floresta de Greenaria. Povoados são devastados e rotas comerciais, interrompidas.

Dia 27 (–3 Pontos de Vitória). O Kishin alcança a capital de Sambúrdia (também chamada Sambúrdia). Embora a grande cidade fortificada tenha um exército protegendo-a, o titã dizima facilmente suas defesas.

Dia 29 (–1 Ponto de Vitória). O Kishin cruza a fronteira com o reino de Nova Ghondriann.

Dia 30 (–2 Ponto de Vitória). O Kishin alcança a cidade de Norba, quase sem defesas, destruindo-a com facilidade.

Dia 31. O Kishin adentra outra floresta.

Dia 33 (–1 Ponto de Vitória). O Kishin avança rumo ao Lar de Marah, uma comunidade idílica, construída sob os dogmas da Deusa da Paz. A crueldade de Arsenal é ainda maior contra os servos desta divindade, e ele não deixa uma só pedra intacta! Os devotos de Marah que habitam o lugar recusam-se a lutar, e são chacinados sem piedade.

Dia 34. O Kishin volta-se para o sul, cruzando montanhas, bosques e rios. Aldeias e vilarejos são destruídos.

Dia 38. O Kishin alcança o Rio Vermelho.

Dia 39 (–1 Ponto de Vitória). O Kishin cruza o Rio Vermelho, adentrando o reino de Salistick.

Dia 40 (–3 Pontos de Vitória). Yuton, capital de Salistick, é alcançada. Como sede do Colégio Real de Médicos, a cidade é o principal centro de conhecimento sobre medicina em Arton. O Kishin devasta-a, prestando atenção especial à grande escola de medicina.

Dia 41. O Kishin segue para sudoeste, através de planícies, devastando aldeias.

Dia 50 (–1 Ponto de Vitória). O Kishin cruza a fronteira com o reino de Yuden.

Dia 51 (–4 Pontos de Vitória). A nação de Yuden, notória rival de Deheon pelo comando do Reinado, não oferece resistência à passagem de Arsenal — ele é idolatrado aqui! Aldeias e cidades inteiras celebram a chegada do sumo-sacerdote. Recebendo suprimentos e reforços para suas tropas, o exército torna-se ainda mais forte para o ataque final contra Deheon.

Dia 60 (–2 Ponto de Vitória). O Kishin cruza a fronteira com o reino de Deheon, o centro político do Reinado.

Dia 61 (–2 Ponto de Vitória). O Kishin alcança a cidade de Villent, uma rica metrópole. A cidade foi evacuada, mas o saque é farto, e a destruição é impiedosa.

Dia 64. O Kishin cruza o Rio da Fortitude.

Dia 65 (–1 Ponto de Vitória). O Kishin devasta a vila de Bek'Ground.

Dia 69 (–5 Pontos de Vitória). O Kishin está às portas de Valkaria, a capital do Reinado. O continente está em caos. Embora milhares e milhares de soldados estejam defendendo a capital, há muito pouco que possam fazer contra o titã.

Dia 70. O Kishin alcança Valkaria e destrói o centro da civilização. O Rei-Imperador está desaparecido, possivelmente morto. Sem liderança, os demais reinos explodem em guerras civis ou contra seus vizinhos. Alguns juram lealdade a Arsenal, outros reúnem forças para ataques desesperados. A guerra toma conta do continente. Em poucos meses a civilização desmorona. Arsenal vence.

Chegando a este ponto, os aventureiros perdem quaisquer Pontos de Vitória restantes. Ainda é possível (embora extremamente difícil) derrotar Arsenal, mas é tarde demais para salvar o Reinado.

Kishin

Construto Colossal Neutro — ND 33

Iniciativa: +7.

Deslocamento: 15m.

Classe de Armadura: 35 (–8 tamanho, +3 Des, +30 natural), toque 5, surpresa 32.

Dados de Vida: 288d10+80 (1.664 PV).

Ataques Especiais: jato de energia, sistemas ofensivos.

Qualidades Especiais: armadura titânica, imunidade a magias, efeitos de Fortitude (a menos que afetem objetos), efeitos de Vontade, efeitos sobrenaturais, redução de dano 60/–.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 socos +36 (10d8+70).

Resistências: Fort –, Ref +16, Von –.

Habilidades: For 140, demais habilidades nulas.

Talentos e Perícias: —.

Armadura titânica: devido ao seu tamanho descomunal, o dano de ataques físicos feitos contra o Kishin por criaturas Imensas ou menores é reduzido à metade (antes de descontar a redução de dano).

Jato de energia: como uma ação livre, o Kishin pode disparar um jato composto por vários tipos de energia — eletricidade, fogo, poder arcano bruto... — que causa 12d12 pontos de dano e ignora qualquer tipo de resistência. Reflexos (CD 30) reduz o dano à metade. O Kishin pode usar esta habilidade uma vez a cada 1d4 rodadas.

Sistemas ofensivos: o Kishin possui incontáveis armas espalhadas pelo corpo, usadas para destruir exércitos inimigos. Estas armas não são relevantes na luta entre os colossos — nenhuma delas pode vencer a elevada RD destes construtos —, mas podem ser letais contra outros adversários. Role um dado para cada inimigo a até 60m do Kishin. Um resultado par significa que o alvo é atacado por um dos sistemas ofensivos do colosso (role 1d8).

1	Jatos químicos (ácido)
2	Relâmpagos (eletricidade)
3	Lança-chamas (fogo)
4	Vapores congelantes (frio)
5	Bombas de ar (sônico)
6	Armas de fogo (perfuração)
7	Lança-granadas (esmagamento)
8	Rajadas mágicas (força)

Todos os ataques causam 8d6 pontos de dano. Um teste de Reflexos (CD 25) reduz o dano à metade.

O Colosso Coridrian se ergue, deixando um vasto rombo em Wynlla. A cidade mecânica revela sua verdadeira forma — ruas e calçadas dobram-se, torres engolem umas às outras, ossos metálicos emergem. Logo uma inacreditável forma humanóide está de pé, vigiando o reino. Tropas do Reinado, tão numerosas quanto aquelas leais a Arsenal, ocupam plataformas e corredores. O colosso marcha.

Caso os heróis estejam pilotando o colosso, devem agora fazer testes de Pilotagem para avançar o mais rapidamente possível e interceptar o Kishin, antes que cause muita destruição.

O Piloto 4 (responsável pelas pernas) faz o teste principal, enquanto os demais podem também fazer testes para prestar auxílio. Quanto melhor o resultado, mais cedo o encontro dos colossos acontece. Ignore o deslocamento normal do Coridrian — neste momento há tantos elementos táticos e estratégicos envolvidos que apenas o puro desempenho dos pilotos determina o tempo real para o encontro. Lembre-se também que os jogadores podem usar Pontos de Vitória em suas rolagens.

Não se esqueça de conferir o quadro "O Avanço do Tirano" e considerar o tempo gasto em treinamento.

Resultado do teste de Pilotagem	Dias até o encontro com o Kishin
14 ou menos	15 dias
15 a 19	10 dias
20 a 24	7 dias
25 a 29	4 dias
30 a 34	2 dias
35 ou mais	1 dia

Encontro

Quando o Coridrian se aproxima, Arsenal tenta manobrar a situação para que o confronto cause o maior estrago possível. Seu grande objetivo, afinal, depende de uma situação caótica no Reinado.

Verifique o dia do encontro dos colossos no quadro "O Avanço do Tirano", na página anterior. Se o Kishin estiver a dois dias ou menos de qualquer cidade, Arsenal ruma para lá, na esperança de atrair o Coridrian. Independente de estar pilotando o Coridrian, um dos heróis (escolhido pelo grupo) faz um teste resistido de Inteligência contra Mestre Arsenal (bônus de +3). Em caso de sucesso, as forças do Reinado conseguem interceptar o Kishin em uma planície, floresta ou outro lugar ermo. Mas se Arsenal vencer, a batalha ocorre em uma cidade ou outro local habitado.

No entanto, se os aventureiros alcançarem o Kishin exatamente quando ele está em uma cidade, não têm escolha além de enfrentá-lo ali (a menos que prefiram assistir parados enquanto o titã arrasa o lugar).

Missões Externas

Com uma sinfonia de rangidos mais parecida com um terremoto, o Kishin interrompe sua marcha de destruição e volta-se para encarar o Coridrian. A terra treme e racha sob os passos titânicos dos dois gigantes. Grandes como cidadelas, cobertos de soldados, monstros, aventureiros e fanáticos, os dois marcham para o combate decisivo!

O primeiro golpe faz Arton estremecer.

Enquanto os próprios titãs lutam, uma batalha acontece também ao redor dos gigantes — as forças do Reinado combatem os inúmeros monstros, mercenários e devotos de Keenn que acompanham Arsenal como infantaria.

Se os jogadores estão pilotando o Coridrian, o mestre não precisa — e nem deve — conduzir esta parte detalhadamente. Concentre-se na batalha dos colossos, e ignore as escaramuças ao redor. No entanto, se os jogadores escolheram não pilotar, eles vão atuar aqui.

Caso existam heróis tanto dentro quanto fora do colosso, aqueles que não estão pilotando desempenham estas missões (conduza os eventos em paralelo). Nesse caso os aventureiros terão ainda mais Pontos de Vitória que o normal (pois contarão com colegas ganhando-os enquanto pilotam).

Alcançar o local de cada missão exige vôo, ou um teste de Acrobacia ou Escalar contra CD 25.

Terreno Perigoso

Lutar perto dos colossos é extremamente arriscado! Os heróis podem simplesmente ser esmagados por punhos, queimados por rajadas de chamas, atingidos por estilhaços, fatiados por lâminas imensas...

A cada cinco rodadas, role um dado. Em caso de resultato par, nada acontece. Mas um resultado ímpar significa perigo (role 1d6).

1) Explosão. 10d6 pontos de dano de fogo; Reflexos (CD 25) reduz à metade.

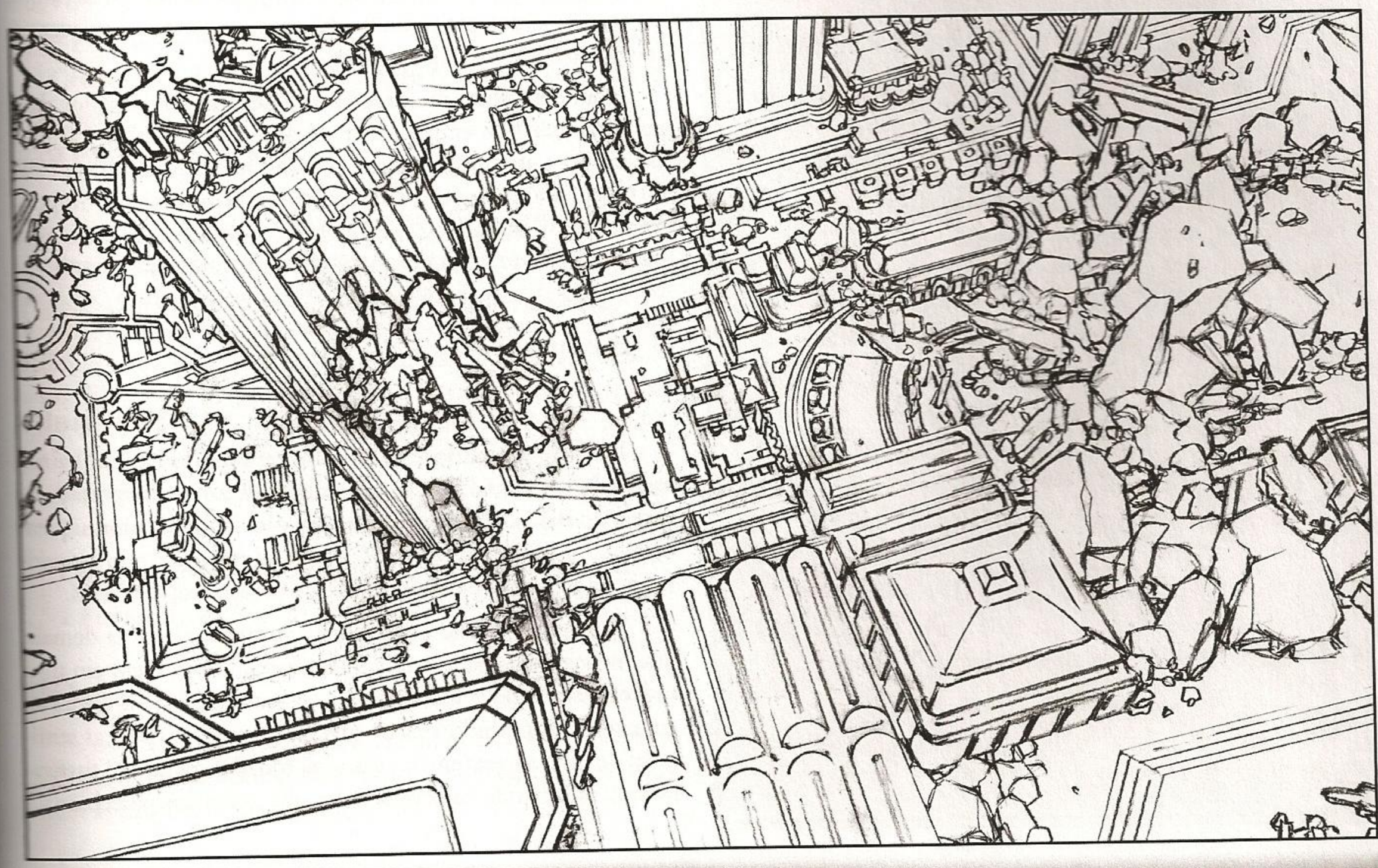
2) Pisoteado por um colosso. 20d6 pontos de dano; Reflexos (CD 20) evita.

3) Soterrado por escombros. Fica imóvel, sofrendo 5d6 pontos de dano por rodada. Teste de Força (CD 20) ou Arte da Fuga (CD 25) por rodada para escapar.

4) Gás congelante. Os colossos possuem câmaras com gás gelado para resfriar seus sistemas. Vazamentos atingem os heróis, causando o efeito da magia *lentidão* por 5 rodadas. Fortitude (CD 25) evita.

5) Raios elétricos. Emanando dos motores imensos, um choque atinge os heróis. 8d8 pontos de dano de eletricidade; Reflexos (CD 25) reduz à metade.

6) Chuva de detritos. 5d6 pontos de dano; Reflexos (CD 20) evita, mas apenas para personagens com evasão.



Desastres Urbanos

Se o combate de titãs acontece em uma cidade, Arsenal tenta causar ainda mais destruição e caos.

Evitar os desastres não rende Pontos de Vitória — pelo contrário, *não evitá-los* resulta na *perda* de 1 Ponto de Vitória por desastre. Eis porque os membros da Operação Colosso estão tentando, a todo custo, evitar combate em áreas densamente habitadas.

Os desastres ocorrem a cada 1d4 rodadas.

Proteger Inocentes

O Kishin ataca de forma a tentar atingir inocentes, além do próprio Coridrian.

Teste: Pilotagem (CD 30) para bloquear o golpe ou rajada; Diplomacia ou Intimidar (CD 35) para fazer com que as pessoas corram a tempo; ou *teletransporte em massa*.

Desabamento

O Kishin avança, fazendo um grande prédio (sede da guarda, igreja, palácio...) desmoronar.

Teste: Pilotagem (CD 35) para segurar os escombros; Força (CD 30) para que um personagem (sem o Coridrian) consiga segurar um suporte até que quaisquer inocentes saiam de perto; ou *moldar pedra*.

Incêndio

Chamas mágicas, explosões ou simplesmente tochas e lampiões derrubados provocam um incêndio na cidade.

Teste: Pilotagem (CD 25) para destruir um reservatório de água e apagar o incêndio; 60 pontos de dano para que um personagem (sem o Coridrian) consiga o mesmo; ou *controlar o clima* para fazer chover.

Ruas Bloqueadas

A população tenta fugir, mas escombros, carroças arruinadas e cadáveres bloqueiam a passagem.

Teste: Pilotagem (CD 25) para remover os escombros; Sobrevivência (CD 30) para achar passagens entre os escombros; ou *desintegrar* para limpar os escombros.

Soterrados

Com o desabamento de muralhas e construções, pessoas estão presas sob toneladas de pedras.

Teste: Pilotagem (CD 30) para remover os escombros; Arte da Fuga (CD 25) para um personagem se esgueirar por espaços estreitos e remover as vítimas.

General Devoto

Um clérigo de Keenn comanda tropas à distância, comunicando-se através de magia com capitães. Ele está posicionado sobre um ombro direito do Kishin, cercado por oito homens-lagarto de elite, seus guarda-costas. Se os aventureiros puderem matá-lo ou neutralizá-lo, as tropas de Arsenal perderão parte de sua liderança e coordenação.

Criaturas: capelão de batalha de Keenn, 8 homens-lagartos de elite (veja em "Criaturas & Personagens").

2 Pontos de Vitória

O Dragão de Keenn

Um dragão negro sobrevoa o Kishin, defendendo posições estratégicas e atacando as forças do Reinado. Sempre em movimento, é impossível enfrentá-lo — os heróis precisam voar até ele, ou arranjar uma forma de mantê-lo no lugar.

Criaturas: dragão negro antigo (veja em "Criaturas & Personagens").

2 Pontos de Vitória

Sabotagem

Alguns cabos e vigas metálicas no braço esquerdo do Kishin estão desprotegidos, expostos após a queda de algumas blindagens durante o combate. Os heróis podem sabotar esses componentes, aleijando um dos membros do Kishin.

Chegar lá sem ser notado exige um teste bem-sucedido de Esconder-se, resistido pelo teste de Observar da quimera que protege uma posição próxima. Caso sejam notados, os aventureiros são atacados pela quimera.

Para desabilitar os sistemas, um personagem jogador deve ser bem-sucedido em um teste de Arte da Fuga (CD 25) para espremer-se até o lugar certo; e então Operar Mecanismo (CD 40). Na falta de perícia, força bruta também resolve: 150 pontos de dano resultam em cabos partidos, vigas rachadas e o mesmo efeito — mas esta opção vai alertar a quimera.

Criaturas: quimera furiosa (veja em "Criaturas & Personagens").

3 Pontos de Vitória

Sentinelas

Em plataformas logo abaixo dos ombros do Kishin, há três sentinelas — demônios vrock — atentos à movimentação das tropas do Reinado. Seus amuletos permitem que se comuniquem com os capitães de Arsenal. Matando ou neutralizando as sentinelas, os aventureiros abrem caminho para as tropas aliadas.

Um ataque direto contra uma sentinela alerta as demais, que invocam quatro demônios caçadores. Eles surgem em uma rodada, escalando o Kishin com suas patas de aranha. Para evitar a vinda dos caçadores seria preciso neutralizar todas as sentinelas de uma só vez (em apenas uma rodada) ou fazê-lo furtivamente, silenciando cada uma antes que as demais percebam.

Criaturas: 3 vrock e, caso estes percebam o ataque, 4 caçadores (veja em "Criaturas & Personagens").

2 Pontos de Vitória

Explosão

O flanco direito do Kishin tem reservas de munição para suas armas — materiais explosivos e cristais carregados de energia mágica. Destruir essas reservas não apenas neutraliza algumas armas do inimigo, mas também causa graves danos.

As reservas são muito bem protegidas, vigiadas por quatro golens de ferro. Passando pelos golens, os heróis podem fazer testes de Usar Instrumento Mágico ou Ofícios (alquimia), ambos CD 30, para explodir a munição. Mas é bom que saiam de perto, pois uma vez sabotadas, as reservas explodem em 3 rodadas, causando 20d6 pontos de dano a todos em um raio de 15m!

Criaturas: 4 golens de ferro (veja em "Criaturas & Personagens").

3 Pontos de Vitória

Fogo Cerrado

Além das armas titânicas e mágicas do próprio Kishin, existem dezenas de armas de cerco menores, em plataformas pelo seu corpo. Catapultas, balestras e outros equipamentos que poderiam derrubar muralhas — sendo usados contra as tropas do Reinado!

Um conjunto particularmente poderoso dessas armas de cerco está posicionado em uma plataforma no ventre do Kishin. Os heróis podem desabilitar as armas com 3 testes bem-sucedidos de Operar Mecanismo (CD 30). Mas primeiro precisam passar pelos guardas ogros!

Criaturas: 8 destruidores de Keenn (veja em "Criaturas & Personagens").

2 Pontos de Vitória

O Ataque dos Demônios

Enquanto as forças do Reinado escalam o Kishin como formigas, o inimigo também avança sobre o Coridrian. Um grupo de demônios invadiu uma plataforma central, e está progredindo através de passarelas e corredores, chacinando os soldados. Eles voam de posição a posição, evitando as barricadas e proteções — e estão prestes a invadir um corredor fechado, que dá acesso a componentes importantes do colosso. Os heróis precisam destruir os demônios, ou então defender o corredor durante pelo menos 6 rodadas, até que reforços cheguem.

Criaturas: 4 glabrezu (veja em "Criaturas & Personagens").

2 Pontos de Vitória

Vitória!

Se os personagens jogadores não atuaram como pilotos, a resolução da batalha dos gigantes acontece depois que eles cumprirem as missões externas.

Para resolver a luta rapidamente, os jogadores fazem testes resistidos de Pilotagem contra Arsenal (os atuais pilotos do Coridrian têm +18; Arsenal, +20). Os jogadores podem usar seus Pontos de Vitória para esses testes. O primeiro lado a conseguir cinco vitórias vence.

Com um último estrondo, o golpe final é desferido. O Kishin emana fumaça e chamas em vários pontos, as placas de sua monstruosa armadura estão amassadas e quebradas. Uma explosão se faz ouvir, vomitando chamas através das juntas. Um rangido lamentoso...

E o gigante cai.

Os céus parecem tremer quando o corpo do Kishin atinge o chão. Ele foi vencido.

Mas, em seu interior, ainda está Arsenal.

Uma vez que o Coridrian tenha vencido o Kishin (assim esperamos!), ainda resta aos aventureiros uma última tarefa. O próprio Mestre Arsenal está no interior do construto, lutando para recolocá-lo em funcionamento. Para colocar um fim definitivo em sua vilania, é preciso enfrentá-lo diretamente.

Os aventureiros devem agora penetrar no labirinto em ruínas que agora é o Kishin, e passar pelos generais ainda vivos do sumo-sacerdote.

Missões Adicionais

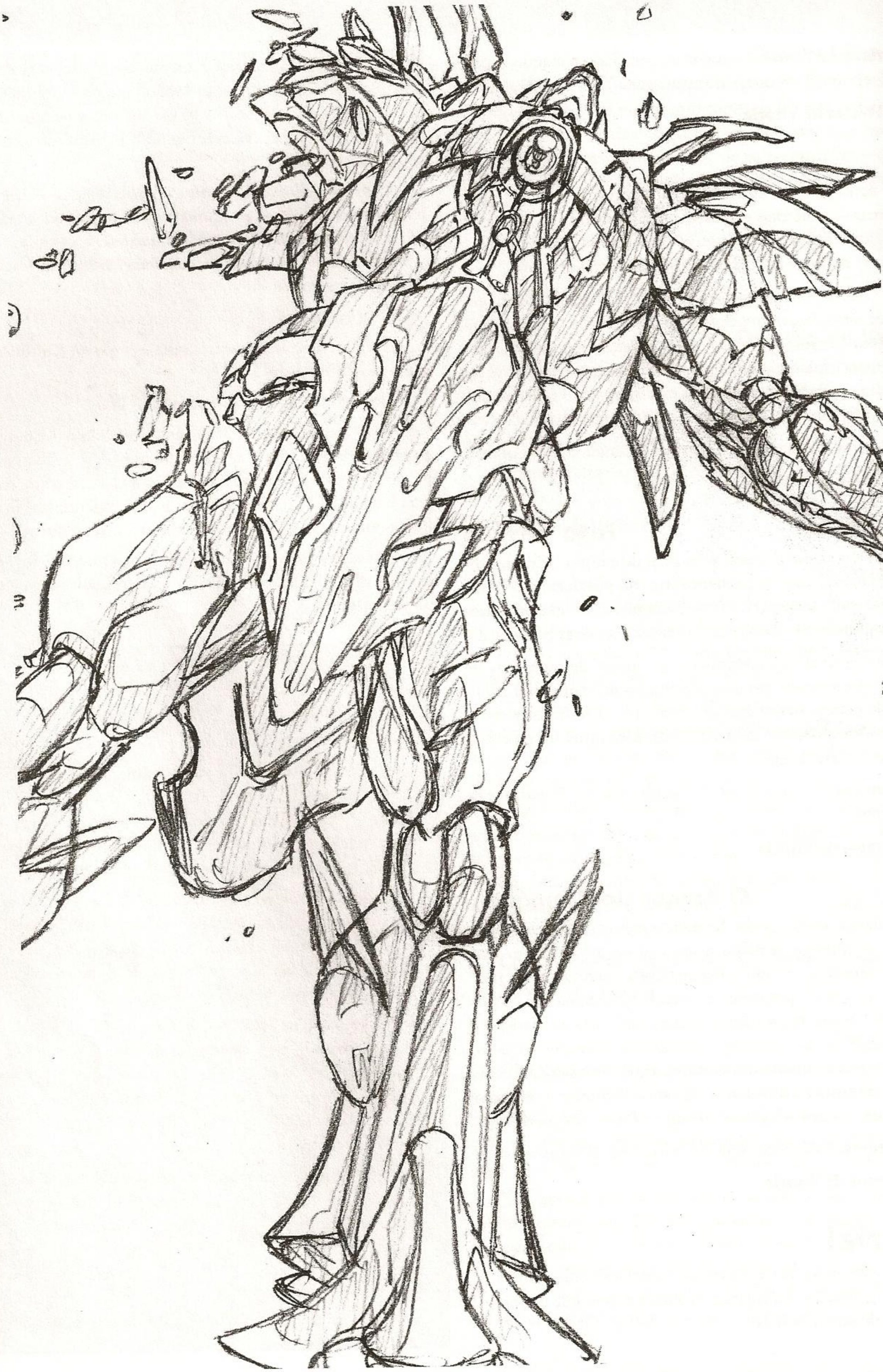
Novamente, o mestre é livre para incluir todo tipo de combate durante a batalha dos gigantes. Eis algumas idéias:

• **Você?!** Escolha um velho inimigo dos heróis, ou então seu vilão favorito de TORMENTA, e providencie um encontro *muito* aleatório durante a batalha. Como alternativa, um aliado ou herói conhecido pode ver-se em perigo, necessitando de ajuda.

• **Soldados monstruosos.** Uma unidade de hobgoblins defende uma posição importante no Kishin, resistindo através de disciplina, estratégia e pura ferocidade. Os aventureiros devem dar cabo da tropa inteira, para que seus aliados avançem até pontos vulneráveis do gigante inimigo.

• **Mecânicos.** Homens-escorpião andam por todo o corpo do Kishin, percorrendo as superfícies mais íngremes sem dificuldades. No entanto, estas não são criaturas bestiais — eles consertam o Kishin, usando suas habilidades de escalada para chegar até onde outros não conseguem! Os heróis devem acabar com uma equipe desses mecânicos.

• **Matando os mortos.** Embora as tropas do Reinado ataquem sem cessar, e eliminem muitas das tropas de Arsenal, algumas voltam! Um lich, posicionado em um camarote na perna esquerda do Kishin, usa sua necromancia para erguer os soldados caídos, criando mortos-vivos a serviço de Keenn. Se os heróis puderem destruir a criatura, as forças aliadas estarão em pé de igualdade com o inimigo.



Parte 4

MASMORRA DE FERRO

O Kishin caiu. As tropas de Arsenal estão em frangalhos. Os soldados e heróis do Reinado avançam para capturar ou matar os inimigos restantes. No entanto, os verdadeiros líderes das forças adversárias refugiam-se na máquina de guerra, sumindo em suas câmaras.

E, em algum lugar nas entranhas metálicas, está o próprio Mestre Arsenal.

Os aventureiros devem penetrar no corpo inerte do Kishin, e avançar até Arsenal. Neste fantástico labirinto semi-planar de corredores, salas, maquinário e câmaras semi-destruídas, os heróis enfrentam os asseclas mais leais do sumo-sacerdote de Keenn, enquanto ele próprio prepara-se para o combate final.

Por fim, os personagens jogadores desafim o próprio Arsenal, e tomam decisões que afetarão o futuro de todo o Reinado.

Cena 1

Gigante Caído

A queda do Kishin provoca um terremoto. Construções nos arredores desmoronam, rios fogem de seu curso e inundam as vizinhanças, avalanches ocorrem em montanhas próximas. Explosões na carcaça do titã lançam estilhaços e fragmentos em chamas para todos os lados. Pequenos incêndios começam a surgir, rapidamente tornando-se grandes. Pouco a pouco, o campo de batalha torna-se menos Arton, e mais mais semelhante a alguma dimensão infernal.

As forças do Reinado mobilizam-se para controlar os danos. Guerreiros protegem e conduzem vítimas para fora das zonas de perigo. Clérigos controlam o clima, gerando chuvas para apagar os incêndios, enquanto magos tentam dissipar as energias mágicas restantes e conter as explosões. Todos tentam também forçar as tropas de Arsenal à rendição, ou destruir aqueles irredutíveis.

Mas o Kishin caído é agora uma fortaleza, os rombos em seu casco servindo de refúgio para os sobreviventes das forças de Arsenal. Parece claro que eles tentam se organizar para defender seu líder, ainda no interior do construto.

Caso os próprios jogadores não tomem a iniciativa, Marla Theuderulf entra em contato telepático com o grupo, pedindo (na verdade, quase ordenando aos gritos) que vão à caça de Arsenal, antes que ele escape ou consiga, de alguma força, recolocar o gigante em movimento. O vilão precisa ser detido de uma vez por todas!

Então, vocês sentem suas mentes invadidas pela sensação familiar da telepatia. Não é exatamente uma voz, mas um misto de som, imagem e impressões de personalidade. A conselheira Marla Theuderulf exclama, na maior demonstração de emoção que vocês já viram dela:

— O que estão esperando? Mestre Arsenal está dentro do Kishin, em algum lugar. Entrem no construto, e encontrem nosso inimigo antes que fuja!

Após uma pausa para se controlar, Marla completa:

— O Reinado já deve muito a vocês. Mas será em vão, se Arsenal puder atacar de novo. Não deixem que isso aconteça.

Se os personagens insistirem em fazer uma "pausa para descansar" (tentando recuperar suas magias ou coisa assim), Arsenal e seus generais são bem-sucedidos em escapar, e a aventura termina.

Cena 2

Nas Entranhas da Máquina

Quando os aventureiros entram no construto caído, os generais de Arsenal já tiveram tempo de assumir suas posições. Não é possível usar um *teletransporte* para surgir no interior do Kishin, pois o colosso é selado por uma *tranca dimensional*. Da mesma forma, Mestre Arsenal está protegido por *limpar a mente*, e não há como saber com exatidão onde ele está.

Assim que têm acesso ao interior, os heróis logo entendem que esta máquina é *muito* superior ao Coridrian do Reinado, forjada com ciência e magia além do entendimento local. *Todo* o interior do Kishin é na verdade um semi-plano — ou melhor, uma rede de semi-planos interligados por portais planares.

Devido às extremas avarias que o Kishin sofreu durante o combate, seus corredores e câmaras estão muito instáveis, apresentando perigos (veja o quadro na página 79). Além disso, lembre-se de que o Kishin está na horizontal (caído), e que seu interior foi planejado para uma posição vertical. Todos os aposentos estão "virados" em 90°, e os aventureiros na verdade andam sobre o que eram as paredes. Tudo que não estava preso tombou, e enxergar o labirinto desta forma é desorientador. Na maior parte das salas, este é apenas um efeito estético. Quando a posição for importante, isso estará especificado na descrição do aposento.

Há numerosas aberturas no casco destruído — mas, devido à estrutura planar do construto, todas levam para a mesma câmara de acesso. Esta é também uma medida de defesa, para evitar que invasores tenham fácil acesso a setores importantes da máquina.

"Eu não quero tudo isso. Eu quero cantaaar!"

Existe a possibilidade (bem remota, para a maioria dos grupos) de que os jogadores *não queiram* enfrentar Arsenal, e prefiram cuidar dos estragos causados pelo combate, ou ajudar vítimas inocentes. Clérigos, paladinos e samaritanos, em especial, podem se ver moralmente obrigados a salvar vidas antes de sair correndo para caçar mais um inimigo. O que fazer?

Você, como mestre (talvez através de Marla Theuderulf), pode assegurar aos personagens jogadores que existem outros heróis cumprindo essas funções. Não se trata de escolher entre uma atividade e outra, mas garantir que ambas ocorram ao mesmo tempo. Obviamente, esses heróis PdMs *também* poderiam entrar no Kishin e dar cabo de Arsenal, mas já receberam outras ordens. Os aventureiros não são o único grupo capaz de fazer isso — mas, por sua atuação ao longo dos últimos eventos, mostraram ser a melhor opção.

Caso ainda assim eles prefiram deixar a "masmorra" de lado, você não precisa obrigá-los. Conduza algumas cenas de resgate de vítimas (algumas sugestões estão na Parte Três), deixe que eles façam bastante diferença para a segurança dos inocentes. Talvez você ache que acabar a aventura sem um grande combate seja um anticlímax — mas nem todos os grupos pensam assim.

E ainda há a possibilidade de incluir a batalha contra o sumo-sacerdote mesmo sem a exploração do Kishin. Faça Mestre Arsenal emergir após algum tempo, completamente equipado e preparado, para atacar os responsáveis por sua derrota (ou até mesmo os inocentes que os heróis estavam salvando!).

Se mesmo assim o grupo recusar-se a lutar, então você está por conta própria — e mestrando para os jogadores mais pacifistas do mundo!

A. Entrada

Uma comporta larga e alta está aberta, revelando uma grande sala revestida de metal. Existia algum tipo de mecanismo para abrir e fechar as portas, mas o combate danificou-o, mantendo-as sempre abertas. No início, entrar por cima e pisar no que eram as paredes provoca uma sensação de desorientação — esta sala, assim como as outras, está virada em um ângulo de 90°, porque o Kishin está caído.

Não existe nada aqui, exceto alguns cadáveres de soldados do Reinado, mercenários de Arsenal e um ogro. Há uma porta metálica no chão (o que era uma parede), fechada.

A entrada era apenas isso: uma espécie de ante-sala para o interior do construto. Guerreiros e criaturas podiam descer através do elevador (veja abaixo) e reunir-se aqui antes de um ataque por terra. Os cadáveres não possuem nada de valioso, apenas armas e armaduras comuns. A porta no chão é na verdade a entrada para o poço do elevador. Está emperrada; é necessário um teste de Força (CD 28), um teste de Operar Mecanismo (CD 40) ou a magia *arrombar*.

B. Poço do Elevador

A pouca luz que entra pelas portas que vocês acabaram de abrir logo termina, deixando este longo e apertado corredor na escuridão total. Alguns cabos e peças de metal atravessam o corredor, até onde vocês conseguem enxergar. O ar é abafado e muito quente. De repente, um forte ruído metálico preenche o ambiente, vindo dos dois lados.

Não existe nada de notável no poço do elevador. O engenho mágico que fazia a máquina funcionar foi muito avariado durante a luta, e o elevador funciona imprevisivelmente, sem receber nenhum comando, em intervalos aleatórios. Quando os aventureiros entram no poço e avançam alguns metros, o elevador começa a descer. Ao mesmo tempo, enormes engrenagens no fundo do poço começam a girar. O grupo precisa avançar até uma porta no "teto" (uma porta para um andar superior) e abri-la antes que o elevador os alcance e empurre-os para baixo, esmagando-os contra as engrenagens. O elevador chega em três rodadas, e os personagens demoram uma rodada para chegar até a porta. Assim, o grupo tem duas rodadas completas para tentar abrir a porta. A partir disso, sofrem 18d6 pontos de dano por rodada, à medida que são esmagados.

Abrir a porta exige os mesmos testes da entrada: Força (CD 28), Operar Mecanismo (CD 40) ou *arrombar*.

C. Câmara dos Motores

Mal é possível andar nesta câmara. Peças metálicas de todos os tamanhos — algumas maiores que um ogro, outras menores que um punho humano — preenchem o ambiente. Imensas caldeiras brilham com fogo em seu interior, e tubos cruzam a sala levando energia para todos os lados. Pequenas explosões de luz colorida pontilham as paredes e mecanismos, deixando claro que este é um aposento carregado de magia, e bastante instável.

Rosnados chegam de cantos diversos.

Aqui, processos mágicos e mecânicos produziam a energia necessária para mover as pernas do Kishin. Tão repleta de maquinário, a câmara é uma verdadeira selva metálica, tornando complicado mover-se aqui dentro — toda a sala é considerada terreno difícil.

Nesta sala escondem-se dois mastins das sombras. As criaturas fugiram de suas jaulas em meio ao caos, e refugiaram-se aqui. Muito agressivos, atacam qualquer criatura que entre.

Criaturas: 2 mastins das sombras alfa (veja em "Criaturas & Personagens").

D. Câmara de Resfriamento

Vocês entram em uma câmara totalmente coberta por uma fina camada de gelo, e são recebidos por um frio cortante. Chega a ser doloroso respirar.

Um pequeno altar de gelo está preso em uma das paredes (que era o chão do lugar). Sobre ele, também preso, um grande globo de gelo, com uma espécie de brilho em seu interior. Inúmeros tubos conectam o globo a outras áreas do Kishin, como se transportassem o frio mágico.

O ambiente branco e azulado também revela movimento — olhos azuis brilhantes piscando, e logo garras e presas.

O extremo calor gerado pelas caldeiras e motores nas diversas partes do Kishin é equilibrado por esta câmara geradora de frio mágico. O gelo que recobre cada centímetro é escorregadio, e exige testes de Equilíbrio (CD 10 para andar metade do deslocamento, CD 20 para deslocamento normal). Falhar significa que o personagem gasta um movimento, mas não consegue mover-se. Falhar por 5 ou mais resulta em queda.

Alguns elementais do gelo habitavam este lugar, manejando o objeto mágico gerador de frio e emprestando seu próprio poder. Eles continuam seguindo suas ordens, e irão atacar os aventureiros, como os intrusos que são.

Criaturas: 2 elementais do gelo anciões (veja em "Criaturas & Personagens").

E. Galés

Um cheiro horrível de sangue, suor e excrementos recebe vocês quando entram neste grande salão.

O lugar é um pesadelo. Quase uma centena de corpos humanos e semi-humanos, em farrapos, espalham-se pelo chão. Muitos pendem, acorrentados, de uma espécie de grande roda — parte de algum maquinário cruel. Todos estão imundos e feridos. Outros, mortos.

Nem toda a energia do Kishin vem de motores mágicos ou processos alquímicos. Algumas de suas funções são movidas por simples e cruel trabalho escravo — muito provavelmente um improviso engendrado por Arsenal, sem recursos técnicos para restaurar todos os geradores do colosso. Estes infelizes eram

Instabilidade

Apesar de suas proteções planares (ou *por causa* delas), todo o interior do Kishin tornou-se instável e perigoso. Sempre que os personagens jogadores entrarem em um novo aposento, role 1d20:

1-11) Nenhum efeito perigoso.

12) Incêndio. Os aventureiros sofrem 3d6 pontos de dano de fogo por rodada enquanto permanecem na sala.

13) Explosão. 1d4 rodadas após entrarem, os heróis são surpreendidos por uma explosão de faíscas e estilhaços. Todos no aposento sofrem 5d6 pontos de dano de eletricidade e 5d6 de corte. Reflexos (CD 20) reduz à metade.

14) Área Escorregadia. Vazamentos de lubrificantes preencheram todo o aposento. Mover-se exige um teste de Equilíbrio (CD 10 para metade do deslocamento, CD 20 para deslocamento completo). Falhar significa que o personagem gasta um movimento, mas não consegue mover-se. Falhar por 5 ou mais resulta em queda.

15) Gás tóxico. Algum tipo de gás utilizado como munição, defesa ou combustível do Kishin está vazando neste aposento. A cada rodada, os heróis devem fazer um teste de Fortitude (CD 15, +1 por teste anterior) ou sofrem 1d4 pontos de dano de Constituição.

16) Fumaça. Esta sala está repleta de fumaça escura (mesmos efeitos da magia *névoa*).

17) Piso frágil. Ao entrar no aposento, qualquer personagem de tamanho Médio ou maior faz o chão (na verdade, uma parede) ceder. Deve ser bem-sucedido em um teste de Reflexos (CD 25), ou sofre 3d6 pontos de dano. Além disso, sair do trecho destruído exige uma ação de rodada completa e um teste de Escalar (CD 20).

18) Teto frágil. 1d4 rodadas após entrar, um dos heróis é atingido por destroços, causando 5d6 pontos de dano. Reflexos (CD 20) para meio dano. Em caso de falha, a vítima fica presa sob os escombros, exigindo uma rodada completa e um teste de Força (CD 20) ou Arte da Fuga (CD 25) para escapar.

19) Jatos ácidos. A cada 1d4 rodadas, jatos de substâncias corrosivas esguicham dos encanamentos e atingem um personagem, causando 3d4 pontos de dano. Reflexos (CD 20) para meio dano. Em caso de falha, a vítima sofre mais 3d6 de dano na rodada seguinte.

20) Explosão cegante. Alguma coisa estoura 1d4 rodadas após os heróis entrarem no aposento, provocando cegueira e surdez durante 1d6 rodadas. Fortitude (CD 25) para evitar.

Note que estes efeitos *também* afetam inimigos presentes no aposento, mas adversários inteligentes podem já estar preparados (por exemplo, com *resistência a elementos*).

forçados a mover um tipo de roda gigantesca, ligada a outros mecanismos e engrenagens. Estão todos apavorados demais para fugir sozinhos — mas, caso os aventureiros libertem-nos e curem-nos, podem encontrar seu caminho para a liberdade.

Testes de Diplomacia (CD 20 em condições normais, ou CD 10 caso os escravos recebam cura e liberdade) ou Intimidação (CD 15) fazem os escravos revelarem o conteúdo das câmaras vizinhas. Eles também viram alguns generais de Arsenal passar, preparando-se para repelir invasores. Sabem que há uma múmia em uma das salas adjacentes, e algo que parecia ser um morto-vivo pálido também passou por eles. Além disso, sabem da existência de celas nas proximidades — três clérigas de Lena estão presas lá, vigiadas por um clérigo de Keenn.

F. Calabouço

Este aposento era um corredor largo e comprido, com uma de suas paredes abrindo-se para várias celas. Agora, transformou-se numa espécie de poço. No ângulo estranho em que a sala se encontra, as celas estão "empilhadas" verticalmente. Assim que vocês entram, um clérigo de Keenn urra preces, e dispara ordens para aranhas gigantescas, que andam pelas paredes.

O carcereiro é um clérigo do Deus da Guerra, e atacará os aventureiros imediatamente. Preparando-se para a invasão, ele trouxe três aranhas-de-armas para protegê-lo. As aranhas usam as paredes, tentando manter-se fora do alcance dos heróis.

Depois de vencer o clérigo e os monstros, os aventureiros devem voar ou escalar para abrir as celas e libertar os prisioneiros. Além de nobres e militares capturados durante a passagem do Kishin, aqui estão três clérigas de Lena, que podem curar os ferimentos dos heróis. Elas têm as mesmas informações que os escravos nas galés.

Ao todo, as clérigas podem conjurar 7 *curar ferimentos leves* (1d8+7), 7 *curar ferimentos moderados* (2d8+7) e 3 *curar ferimentos graves* (3d8+7). Se quiser simplificar, você pode simplesmente considerar que elas curam *todo* o dano do grupo.

Criaturas: capelão de batalha de Keenn, 3 aranhas-de-armas (veja em "Criaturas & Personagens").

G. Câmara Necromântica

Um forte cheiro ferroso penetra suas narinas. A atmosfera lúgubre e as imagens macabras em todas as superfícies não escondem que este é um local de sacrifícios profanos.

Numa das paredes, que costumava ser o chão, há um altar, no centro de um intrincado desenho em baixo-relevo. Sangue flui do altar, e preenche as ranhuras do baixo-relevo. Mesmo estando na vertical, o sangue não se derrama, como se fosse atraído para a estrutura.

No centro da sala há um humanóide vestido com tiras e farrapos do que parece couro humano. Nos pontos em que sua pele aparece, mostra estar ressecada e dura. Ele carrega um machado e um martelo, e ostenta um símbolo de Keenn.

— Vieram oferecer seu sangue em sacrifício? — diz a múmia. — O Deus da Guerra está sempre sedento.

Esta câmara costumava ser palco de sacrifícios de prisioneiros. A energia necromântica proveniente dos rituais alimentava o Kishin, e algumas das vítimas tornavam-se servos mortos-vivos. A múmia costumava ser um clérigo de Keenn, e manteve sua devoção na morte-em-vida.

Um teste bem-sucedido de Conhecimento (religião, CD 30) revela outra função da câmara necromântica. Ela pode trazer um humano ou semi-humano de volta à vida, mas apenas uma vez (depois perde esse poder para sempre). O ritual exige um teste de Conhecimento (religião, CD 30) e o sacrifício de uma criatura viva com Int 3 ou mais. O ritual consome meia hora — e tanto o celebrante quanto a pessoa ressuscitada adquirem tendência Má.

Criaturas: senhor das múmias (veja em "Criaturas & Personagens").

H. Sala de Comunicações

Este aposento é repleto de espelhos, com jóias e cristais adornando suas molduras. As paredes, teto e chão exibem grandes cristais, como se brotassem do metal e pedra. Vários espelhos estão quebrados, mas aqueles intactos não refletem o interior da sala; pelo contrário, mostram o que parecem ser outros aposentos dentro do Kishin.

Um homem de pele ressecada, trajado em armadura completa, toca as jóias na moldura de um espelho — e volta-se rapidamente quando vocês entram. Olhos vermelhos e feições retorcidas deixam claro que não é um humano normal.

Este centro de comunicações permite enxergar diversos outros pontos dentro do construto, e comunicar-se magicamente com seus ocupantes. A maioria dos espelhos está agora quebrada, mas ainda assim é possível conseguir algumas informações sobre a fortaleza ambulante.

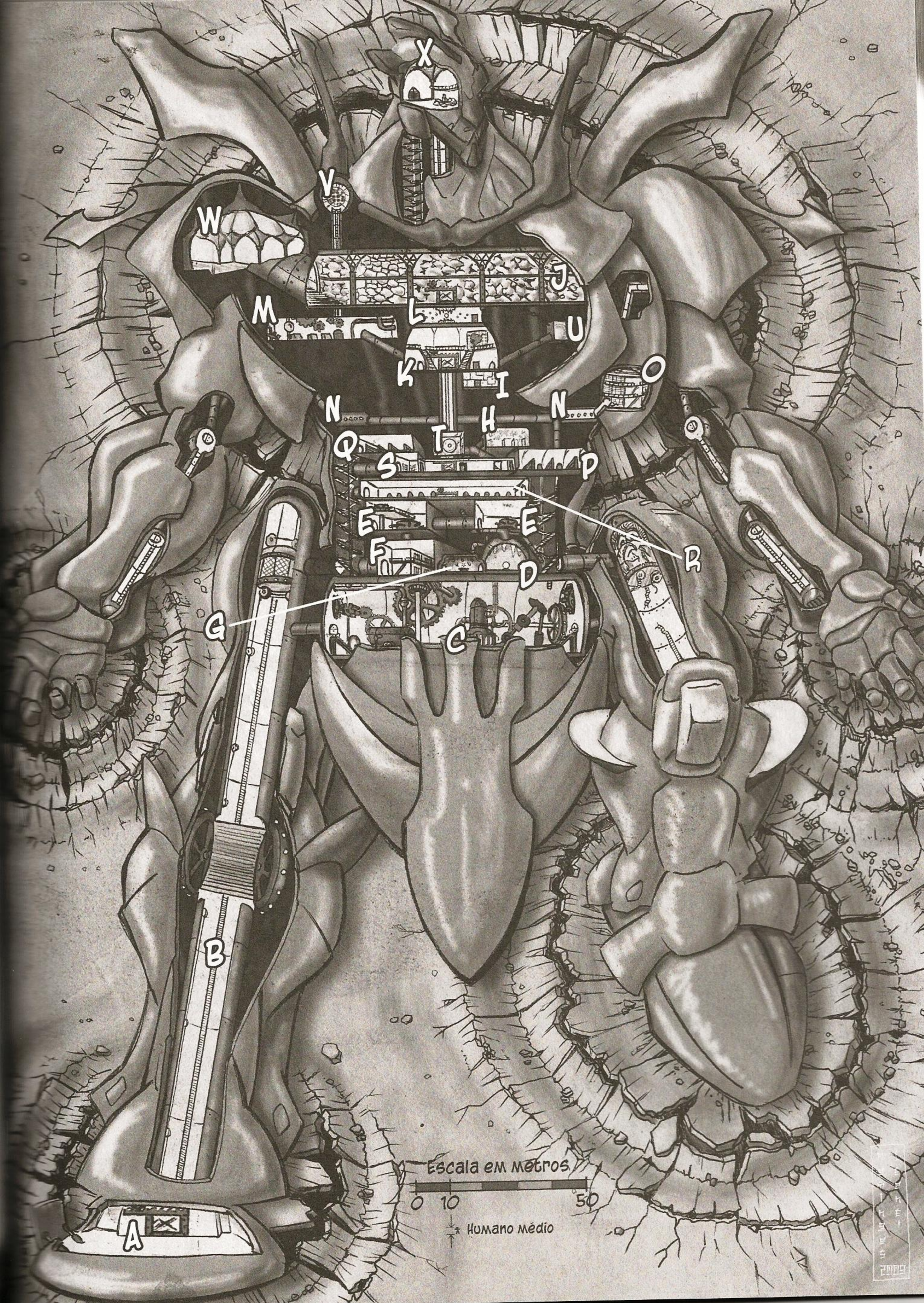
O inumano que se encontra aqui tentava chamar reforços para combater os invasores. Caso os aventureiros demorem mais de 5 rodadas para vencê-lo, quatro ogros virão em seu auxílio.

Depois de derrotar o inumano e seus asseclas, os heróis podem tentar operar os espelhos. Sete deles ainda funcionam: permitem ver a Sala de Máquinas, o Depósito, o Convés de Observação, a Enfermaria, o Armorial e o Amplificador Arcano. Operar cada um exige um teste de Usar Instrumento Mágico (CD 25).

Criaturas: inumano da chacina, 4 destruidores de Keenn (veja em "Criaturas & Personagens").

I. Cápsulas de Fuga

Uma grande sala vazia, com paredes de metal. Em uma das paredes, quatro portas. Cada uma leva a um pequeno compartimento, como um armário metálico, com espaço mal suficiente para duas pessoas. A única coisa no interior de cada compartimento é uma espécie de runa brilhante.


X
V
W
M
L
J
U
K
I
O
N
N
H
T
Q
S
P
E
E
F
D
R
G
C
B
A
Escala em Metros
0 10 50
Humano Médio

Estes quatro compartimentos são, na verdade, módulos de fuga. Cada um pode abrigar uma criatura Grande ou duas Médias. Ativando-se a runa (com um teste de Usar Instrumento Mágico, CD 20), a cápsula inteira se teletransporta para um ponto aleatório a alguns quilômetros de distância. De acordo seu julgamento, alguns generais de Arsenal podem tentar fugir para cá e transportar-se para a segurança, antes de serem mortos por aventureiros (principalmente se possuírem algum item mágico importante, ou se conseguirem roubar algo dos heróis).

J. Hangar dos Dragões

Vocês entram em um salão realmente imenso — tão largo quanto alto. As paredes de metal e pedra parecem ainda mais resistentes aqui do que nas outras salas, e o lugar é grande o bastante para abrigar meia dúzia de dragões. Uma das paredes (agora o teto) parece ser uma espécie de porta gigantesca, agora emperrada.

De fato, não por acaso este salão poderia comportar muitos dragões. Dois dragões azuis estão aqui, e rugem para vocês quando notam sua presença.

Arsenal conta com muitos aliados poderosos — entre eles, dragões. Este salão é algo quase inimaginável: um "hangar" onde dragões esperavam antes de decolar para o combate. Os azuis aqui tentavam abrir a porta e voar para longe — mas, notando a presença de intrusos, decidiram ficar e lutar. São leais a Arsenal e ao Deus da Guerra, e serão bons soldados até o fim.

Criaturas: 2 dragões azuis adultos (veja em "Criaturas & Personagens").

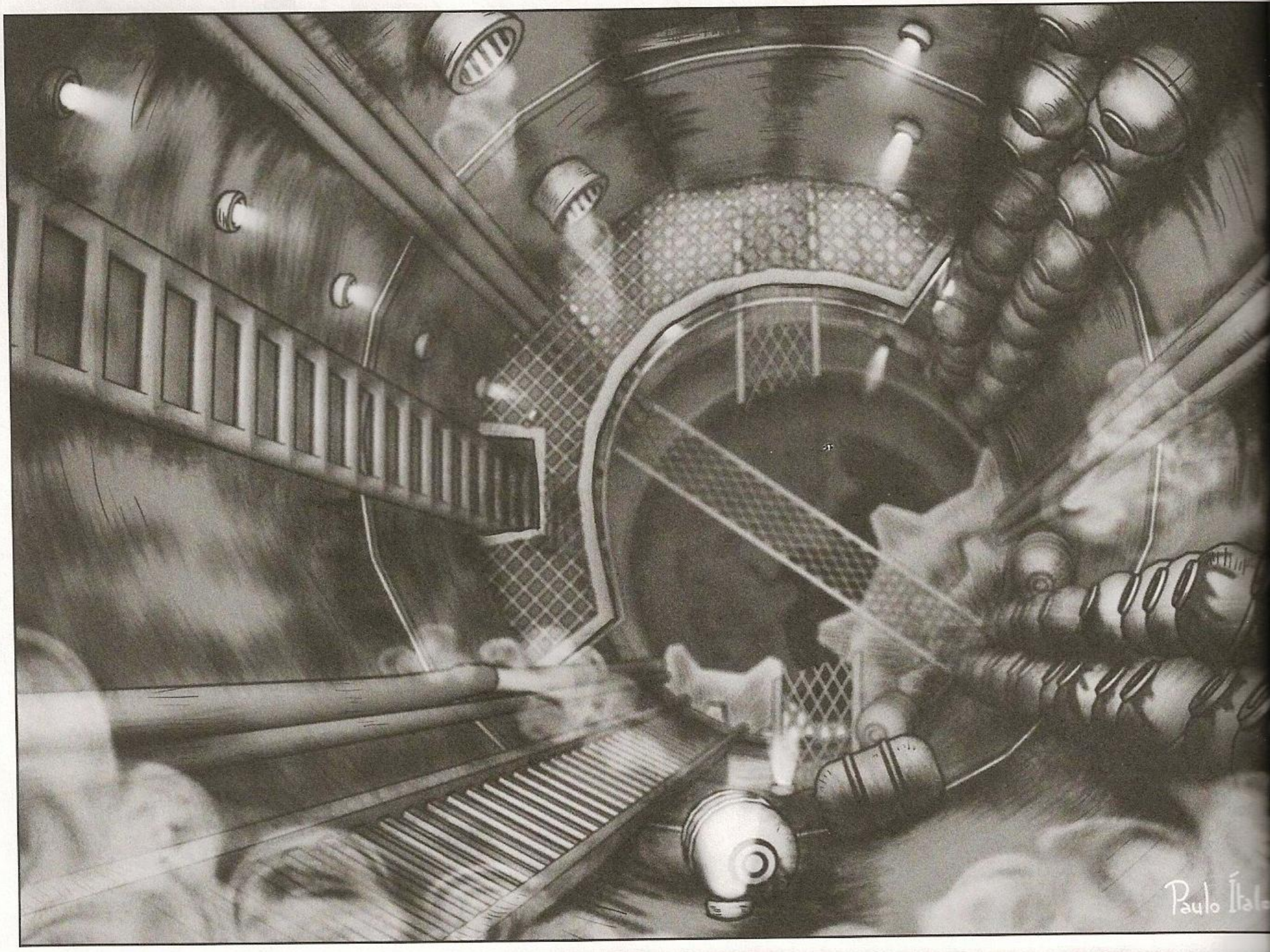
K. Convés de Observação

Outro grande salão. Está repleto de cadeiras de espaldar alto — algumas presas ao chão agora vertical, outras empilhadas e quebradas. Duas grandes mesas também estão chumbadas ao chão. De uma delas, pendem alguns mapas do Reinado.

Uma das paredes exibe um imenso mapa do Reinado, luminoso, gerado por magia ilusória. Uma linha tracejada segue das Montanhas Sanguinárias até o coração do Reinado, sem dúvida marcando a passagem do Kishin.

O salão se abre para um tipo de grande sacada, com enormes lunetas presas a tripés. A sacada agora é o teto, e as lunetas pendem sem utilidade. Três generais de Arsenal esperam vocês neste mirador — são grandes como ogros, mas têm olhar astuto e pele azulada.

O convés de observação fornecia uma boa visão do campo de batalha e arredores a alguns dos principais generais de Arsenal. Funcionava também como uma sala de guerra, onde o terreno podia ser analisado e planos de batalha traçados.



Os ogros magos que esperam pelos aventureiros aqui são asseclas importantes do sumo-sacerdote, com grande participação em suas estratégias. Eles estão prontos para morrer por seu comandante, e atacam os heróis assim que os avistam.

Criaturas: 3 ogros magos generais (veja em "Criaturas & Personagens").

L. Sala de Navegação

É difícil saber como esta sala mudou, quando o Kishin caiu. Um grande espaço aberto está tomado por globos de cristal que flutuam no ar, oscilando levemente. Cada globo mostra uma imagem dos arredores do construto. No chão e no teto (que costumavam ser as paredes), há um maquinário complexo, cheio de alavancas e manivelas. Um globo de cristal maior, bem no centro da sala, pulsa com um brilho esverdeado, e emite pequenos relâmpagos da mesma cor.

Quando vocês entram, um pequeno bando de diabretes corre para um canto, tagarelando pedidos de clemência e súplicas. As criaturinhas choram e imploram por suas vidas. À frente delas, uma mulher humana, com cerca de trinta anos, mostra-lhes as mãos, pedindo que não ataquem. Ela carrega um símbolo sagrado de Valkaria.

Nesta sala de navegação, uma clériga de Valkaria chamada Sonya Deryn operava o maquinário mágico que decidia os rumos do Kishin em sua marcha. Seus auxiliares, pequenos demônios, são covardes demais para lutar, mas especialistas nos mecanismos de navegação.

Sonya não deseja lutar contra os aventureiros. Ela se uniu a Arsenal devido à tremenda ambição e ousadia de seu plano. Como serva da Deusa da Ambição, não pôde deixar de ficar impressionada por aquilo que o sumo-sacerdote desejava alcançar. Embora Sonya não seja, de maneira alguma, uma pessoa bondosa, não é sanguinária — prefere entregar-se às autoridades, em vez de tentar matar os intrusos.

Sonya vai colaborar com heróis que se mostrem ambiciosos (por exemplo, se um deles pretende ser o novo sumo-sacerdote de Keenn). Nesse caso ela poderá curá-los e permitir que descansem neste aposento por alguns momentos, enquanto garante sua segurança. Caso os aventureiros ataquem, Sonya e os diabretes defendem-se como puderem.

Criaturas: Sonya Deryn e 4 quasit (veja em "Criaturas & Personagens").

M. Sala de Máquinas

Mais uma vez, vocês emergem em uma grande sala repleta de engrenagens e maquinário. Diferente das outras, no entanto, esta contém diversos painéis feitos de pedra, incrustados com jóias e runas que brilham de poder arcano. Uma confusão de alavancas, cabos, tubos, mostradores que giram e inscrições mágicas sugerem que este seja o centro de comando de toda a engenharia do Kishin.

O que parece ser um golem de ferro está lidando com comandos em um dos painéis de pedra. Estranhamente, tem o tamanho de um humano normal. Um painel luminoso diante dele exibe caracteres estranhos que mudam, como uma contagem de tempo.

Quando vocês se aproximam, o golem se volta na direção de vocês, e emite uma voz quase humana:

— Deixem-me fugir, ou uma explosão matará todos nós!

O engenheiro arcano chefe do Kishin é Gorant, um espírito humano preso no corpo de um pequeno golem de ferro. Gorant, embora resistente, não tem a menor intenção de lutar. Então tenta chantagear os heróis, convencendo-os de que ativou a autodestruição do Kishin!

Gorant afirma que o colosso vai ser consumido em uma gigantesca explosão mágica em poucos minutos, a menos que ele insira o código secreto de desativação. Em troca da revelação do código, quer a liberdade.

Gorant está mentindo; embora realmente exista um mecanismo de autodestruição, ele pode ser ativado apenas a partir da ponte de comando (onde está Arsenal). A contagem regressiva na tela também é falsa. Faça testes resistidos de Blefar contra Sentir Motivação para que os aventureiros descubram a mentira.

Caso consiga enganar os heróis, Gorant pode até mesmo tornar-se mais ousado — exigir algum item mágico em troca de "não explodir todos" ou coisa do gênero...

Criaturas: Gorant (veja em "Criaturas & Personagens").

N. Lançadores de Torpedos Mágicos

Uma sala apertada, de paredes metálicas enegrecidas, exibe seis buracos que parecem levar a pequenos túneis. Dúzias de alavancas e manivelas saltam das paredes, e uma pilha de enormes cilindros de metal acomoda-se no chão. É possível sentir a energia mágica vibrando neste lugar, e um cheiro químico também é onipresente.

No centro da sala, quatro demônios sorriem para vocês.

Aqui, uma equipe de demônios carregava e disparava torpedos mágicos (os cilindros de metal empilhados), de acordo com instruções da ponte de comando. Os demônios esperam pelos aventureiros, prontos para emboscá-los.

Criaturas: 4 hezrou (veja em "Criaturas & Personagens").

O. Depósito de Munição

Neste grande salão, inúmeros cilindros de metal estão empilhados desordenadamente, após cair de sólidas prateleiras de metal. Enormes tanques parecem abrigar algum tipo de líquido — uma inscrição informa que é fogo de alquimista. Sacos de pólvora (ou algo parecido) estão espalhados por toda parte, alguns rasgados, derramando seu conteúdo, outros intactos. Este parece ser um lugar prestes a explodir.

E, no centro, a presença de quatro elementais do fogo promete que algo VAI explodir.

Obviamente, os elementais do fogo não eram responsáveis pela munição — o Kishin não teria durado muito, se esse fosse o caso. Mas os generais de Arsenal designaram estas criaturas para esperar pelos heróis aqui, e tentar eliminá-los de qualquer forma.

Os elementais são fracos, podem ser vencidos em combate direto sem muita dificuldade. No entanto, eles não atacam os aventureiros — apenas fogem, enquanto usam suas chamas contra os combustíveis presentes na câmara.

Em cada rodada, cada elemental gasta uma ação de movimento para manter distância dos aventureiros, e uma ação padrão para explodir um tonel, saco ou barril de munição. Cada explosão causa 4d6 pontos de dano por fogo a todos os ocupantes da sala; Reflexos (CD 20) reduz o dano à metade. Naturalmente, os elementais são imunes a esse dano.

Caso os elementais consigam causar 10 explosões, fragilizam um grande cilindro de metal no centro — que explode, causando 20d6 pontos de dano a todos na sala, sem direito a teste de resistência. O lugar então torna-se um inferno em chamas, causando 4d6 pontos de dano por rodada a todos os ocupantes. Além disso, a fumaça exige um teste de Fortitude por rodada (CD 15, +1 por teste anterior) para não sufocar. Um personagem sufocado cai com 0 PV. Se continuar respirando fumaça, na rodada seguinte desce a –1 PV e, na rodada seguinte a esta, morre.

Criaturas: 4 elementais do fogo grandes (veja em "Criaturas & Personagens").

P. Depósito

Aqui o caos é maior que em qualquer outro aposento no qual já estiveram. Uma sala imensa, do tamanho de um galpão, abrigava inúmeras prateleiras, com todo tipo de mantimentos, ferramentas e objetos variados. Tudo foi derrubado e empilhado quando o Kishin tombou; barris e baús estão quebrados, e sacas rasgaram.

Aqui, a tripulação do Kishin armazenava mantimentos — desde comida para as tropas até ferramentas e peças para conserto de máquinas. Um verdadeiro pandemônio se instalou no depósito, antes muito bem ordenado.

Cada personagem tem direito a um teste de Procurar (CD 20). Para cada teste bem-sucedido, o grupo encontra 1d4 poções, entre *poções de heroísmo*, *poções de resistência a fogo*, *poções de vôo* e *poções de velocidade*. Cada poção está indicada com runas gravadas no frasco, que podem ser lidas facilmente por qualquer personagem com graduações em Identificar Magia ou Decifrar Escrita.

No entanto, esta é uma armadilha. *Todas* as poções foram trocadas por veneno de pó de lich (ingestão CD 17; dano inicial: 2d6 de Força; dano secundário: 1d6 de Força). *Detectar venenos* revela o que as poções realmente são, embora seja provável que apenas um jogador paranóico pense em conjurar essa magia antes de bebê-las. Um personagem com graduações em Ofícios (alquimia) tem direito a um teste (CD 35) para perc ber "algo estranho" na consistência dos líquidos. Um minuto análise cuidadosa revela que as poções são venenos.

Fora isso, há todo tipo de itens úteis (embora mundanos) disposição dos jogadores aqui.

Q. Armorial

Outra grande câmara, também transformada em caos. A gumas prateleiras metálicas foram derrubadas, mas as pared (agora transformadas em chão e teto) revelam a função des sala: um depósito de armas.

Todo tipo de machados, espadas, arcos, escudos e maç estão espalhados no chão, ou presos ao teto. É fácil ver qu muitos são mundanos, enquanto outros têm a aparência im pressionante de verdadeiras obras-primas, ou até mesmo rel zem de poder mágico.

Um clérigo de Keenn aguarda vocês, segurando corrente Duas mantícoras estão presas a essas correntes, apenas esperan do para atacá-los.

O armorial do Kishin contém pelo menos uma versão obra prima de quase qualquer arma existente, e muitas armas mág cas. Várias delas, no entanto, foram danificadas com a queda do colosso. Permita que cada jogador role uma vez na tabela d armas mágicas do *Livro de Regras Básicas II*, na coluna de arma maiores. Isso representa o que cada personagem pode encon trar de útil. Há diversas outras armas mágicas, mas todas muit abaixo do nível de poder dos heróis para serem relevantes.

Criaturas: 1 capelão de batalha de Keenn, 2 mantícoras de Werra (veja em "Criaturas & Personagens").

R. Alojamentos

Um imenso e longo salão, dividido ao fundo em salas me nores, obviamente costumava ser o alojamento das tropas de Ar senal. Há muita palha e madeira quebrada empilhada no chão além de montanhas de beliches e baús.

Dezenas de guerreiros aguardam vocês, de armas em punho Seus uniformes e brasões deixam bem claro que são mercenários

Os mercenários estão prontos para a batalha, mas não atacam os aventureiros imediatamente. Na verdade, um teste bem-sucedido de Sentir Motivação (CD 20) revela que suas armas tremem, e seus corações não estão realmente no combate... Assustados com a queda do Kishin, estes mercenários querem apenas escapar com suas vidas!

Um teste de Diplomacia (CD 25) ou Intimidação (CD 23) é suficiente para que os heróis passem sem ser molestados. Assim que os aventureiros seguem seu caminho, os mercenários fogem. Tentativas de prendê-los são mais difíceis (Diplomacia, CD 40; Intimidação, CD 28). Em qualquer caso, um teste falho faz com que ataquem. O alojamento não contém nada valioso.

Criaturas: 20 mercenários de Arsenal (veja em "Criaturas & Personagens").

S. Enfermaria

Um cheiro pungente de ervas e ungüentos invade suas narinas. Três ou quatro camas de palha destruídas, empilhadas no chão, escondem um cadáver humano. Algumas prateleiras contendo inúmeros frascos estão também caídas. Cacos de vidro e um líquido translúcido cobrem o chão. Bandagens, instrumentos cirúrgicos e plantas medicinais sugerem que isto fosse uma enfermaria.

Uma imagem de Keenn adorna o local, lembrando aos feridos de que são curados para voltar à guerra. Um clérigo de Keenn está aqui — mas, em vez de tentar organizar o lugar, parece ocupado em destruir selvagemente todos os frascos ainda intactos.

A enfermaria continha um sem-número de poções medicinais, aparatos e remédios suficientes para curar quase qualquer ferimento ou condição prejudicial. O clérigo de Keenn destacado para este lugar tem o dever de destruir as poções que restaram antes que os intrusos tenham acesso a elas.

Existem 15 *poções de curar ferimentos graves*, e 5 de cada um dos seguintes tipos: *restauração menor*, *remover cegueira/surdez*, *remover doença*, *remover paralisia* e *neutralizar venenos* no local. A cada rodada, o clérigo é capaz de destruir 1d6 poções de um tipo (determine o tipo aleatoriamente). Ele sabe que não é capaz de vencer os heróis, por isso tentará simplesmente destruir o máximo de poções que puder antes de morrer.

Criaturas: capelão de batalha de Keenn (veja em "Criaturas & Personagens").

T. Amplificador Arcano

Uma sala relativamente pequena, toda feita de pedra, coberta de runas arcanas brilhantes em cada superfície. Em seu centro, uma espécie de disco brilhante, com mais ou menos quatro metros de diâmetro, flutuando. Pergaminhos e livros grossos estão espalhados pelo chão. A escrita em suas páginas deixa claro que são textos mágicos.

Dois homens trajados em mantos entoam palavras intrincadas quando vocês chegam, e atacam!

Efeitos mágicos que afetavam o Kishin eram realizados neste aposento. O disco flutuante é uma espécie de artefato, capaz de amplificar a magia arcana realizada através dele. Os dois magos eram responsáveis pelo poderio arcano do construto, e agora usam as capacidades do amplificador contra os aventureiros.

Qualquer magia arcana executada nesta câmara é afetada pelo talento metamágico Potencializar Magia. Aproveitar este efeito exige um teste de Conhecimento (arcano, CD 30) e outro de Usar Instrumento Mágico (CD 30). Os dois magos, obviamente, já estão familiarizados com o artefato e não precisam de testes.

Os magos inimigos tentam primeiro neutralizar quaisquer magos adversários, para impedir que seu próprio artefato seja usado contra eles.

Criaturas: 2 magos de batalha (veja em "Criaturas & Personagens").

U. Reator Principal

Uma sala não muito grande, e perfeitamente cúbica. Em seu interior, um enorme globo de energia ocupa quase todo o espaço. Fogo, eletricidade, gelo e todos os tipos de forças elementais fluem e rodopiam, misturando-se, na superfície e no interior do globo, que pulsa com energia mágica pura.

Tubos e cabos nascem de seu interior e mergulham nas paredes, ocasionalmente faiscando com relâmpagos ou pequenas chamas. Parece haver muita energia aqui, sendo transportada para outros lugares.

O reator principal é a fonte de energia mais importante do Kishin. Embora outras salas abriguem geradores de poder mágico, este globo de pura energia é habitado por entidades extraplanares poderosas, que faziam o titã se mover.

Agora danificado, o reator encontra-se muito instável. Se receber 30 pontos de dano ou mais, começa a se expandir e explode em 1d4+2 rodadas. A explosão deste reator causará a morte de tudo e todos em vários quilômetros. Um teste de Conhecimento (arcano, CD 30) revela esse fato, enquanto Usar Instrumento Mágico (CD 40) ou uma magia *tornar inteiro* pode consertá-lo, impedindo que exploda.

Nenhum servo inteligente de Arsenal arriscará uma luta aqui. Qualquer inimigo interrogado (exceto prisioneiros ou escravos) revela que uma luta no reator principal pode ser desastrosa para ambos os lados.

Existe uma chance (1 ou 2 em 1d6) de que uma quimera (ou outro monstro desgarrado) esteja aqui. Em caso de luta na câmara, qualquer ataque falho tem 50% de chance de atingir o reator ou algum sistema relacionado, causando dano normal. Para magias e ataques de área (como o sopro da quimera), o dano ao reator é automático.

Criaturas: quimera furiosa (veja em "Criaturas & Personagens").

V. Cérebro Artificial

Esta estranha sala é perfeitamente esférica, com paredes de metal. Quase todo o espaço é ocupado por uma grande esfera, um brilho azulado pulsando entre as frestas do revestimento metálico. Inscrições rúnicas revelam algum encantamento complexo e poderoso, do mesmo tipo presente em golens e construtos inteligentes. Tubos finos emergem da coisa, ligando-se às paredes. Eles pulsam em sincronia com o brilho azulado.

Vocês sentem as mentes invadidas por emanações telepáticas, impossíveis de bloquear. São comandos, ordens para marchar ou atacar, movimentos básicos ou intrincados. Por um instante, vocês entendem como o Kishin "pensa".

O cérebro artificial interpreta e sincroniza ordens da ponte, sala de navegação, sala de máquinas e outros centros de comando do Kishin. O construto tem um tipo de inteligência muito limitada, concedida pelo misto de maquinário altamente complexo e magia presente aqui.

Mestrando a Luta Decisiva

Este é o combate final, a batalha decisiva que moldará o destino de Arton. Portanto, tome algumas precauções.

Primeiro, consiga a colaboração dos jogadores para estabelecer o clima da cena. Arsenal não é um vilão tolo que perde tempo fazendo discursos e explicando planos para os heróis. No entanto, ele os respeita, e deseja trocar algumas palavras antes de matá-los. Explique aos jogadores que este *não* é um espaço para conjurar magias ou preparar-se antes da batalha. No instante em que perceber que os heróis estão agindo, Arsenal atacará. Simplesmente erguer uma espada contra o sumo-sacerdote também pode gerar um anti-clímax. Afinal, se o grupo está jogando *esta* aventura, *neste* cenário, deve ter algum apego por Mestre Arsenal, certo? E não é muito satisfatório vê-lo morrer sem uma boa interpretação.

Estes são os momentos finais do primeiro e maior vilão de TORMENTA — se necessário, use seu poder como mestre para valorizar o evento. Enquanto Arsenal fala, *qualquer* ataque contra ele erra (ele se esquiva sem dificuldade), *qualquer* teste de resistência do vilão é bem-sucedido, e *qualquer* magia conjurada pelos personagens jogadores falha, devido a energias anti-magia residuais na câmara. E reclamações de jogadores são punidas com *desintegrar*. (Certo, você não precisa ir tão longe. Mas nós, aqui, com certeza faríamos isso!)

Tentativas de diálogo com Mestre Arsenal, pelo contrário, são fortemente encorajadas.

É impossível convencer o sumo-sacerdote a desistir de seu plano. *Realmente* impossível, mesmo para aquele jogador insistente que apresenta mil argumentos (ou faz uma rolagem épica de Diplomacia). Até hoje, nada na vida do vilão sugeriu que a guerra *não* seja solução para tudo. No entanto, Arsenal é um homem inteligente, habituado a conversar com nobres, extraplanares e até mesmo deuses — ele aprecia o valor das idéias.

Arsenal pode explicar aos aventureiros suas motivações, caso a pergunta surja. Devotos de Keenn presentes no grupo atraem a atenção do sumo-sacerdote, especialmente caso sejam clérigos. Por outro lado, servos de Lena e Marah também merecem atenção especial (pois Arsenal despreza seus dogmas ingênuos).

O sumo-sacerdote, contudo, *não se deixa enganar* por heróis falastrões enquanto seus colegas preparam ataques surpresa. O velho truque de "pedir ao vilão para explicar seu plano enquanto um aliado ataca-o por trás" não funcionará.

Os heróis, através da telepatia, podem tentar se comunicar com o cérebro artificial. São necessários testes de Diplomacia (CD 35) e Usar Instrumento Mágico (CD 30) para estabelecer contato. A mente rudimentar apenas responde "sim" ou "não" às perguntas e comandos dos aventureiros.

Fazendo contato com o cérebro, os aventureiros podem desativar todas as funções do Amplificador Arcano, Sala de Comunicações, Câmara de Resfriamento, Cápsulas de Fuga e Câmara Necromântica. Cada operação exige os mesmos testes necessários para estabelecer contato, além de um teste adicional de Conhecimento (arcano, CD 35).

W. Templo de Keenn

Um salão em forma de estrela, com paredes e chão de pedra, abriga um grande altar e uma imensa imagem do símbolo de Keenn. Agora, virado no ângulo de 90º, o lugar está arruinado, mas a parafernália e estandartes do Deus da Guerra ainda são impressionantes.

Uma figura imponente espera por vocês. É alguém que conhecem: Kelandra Elmheart, a traidora, ex-conselheira de Deheon.

— Nunca deveriam ter se envolvido nisto — ela rosna. — É muito maior do que vocês. Deveriam ter colaborado comigo, quando tiveram a chance.

Ela cospe no chão, antes de continuar.

— A queda do Kishin foi seu último ato de insolência. A guerra vai tomar o Reinado, e suas cabeças vão adornar meus estandartes. Não são dignos de enfrentar Mestre Arsenal, e por isso seu caminho termina aqui.

Kelandra está ladeada por duas criaturas humanóides e peludas, com focinhos de lobo. Eles apenas aguardam a ordem para saltar sobre vocês — e a ordem não tarda.

Kelandra Elmheart, uma das favoritas de Arsenal, está preparada neste aposento — o templo principal de Keenn na fortaleza móvel — para dar cabo dos aventureiros. Seus asseclas são lobisomens, devotos de Keenn, prontos a dar suas vidas pela clériga.

Kelandra, no entanto, tem instruções que a impedem de entregar a própria vida no cumprimento da missão. Mestre Arsenal ordenou que, em caso de derrota certa, ela deve fugir. O sumo-sacerdote confia que pode dar cabo dos heróis, e tem planos maiores para esta sua serva.

Naturalmente, se o grupo não jogou a Parte 1, "Manto e Adaga", ou a aventura avulsa *Canção das Estrelas*, então ainda não conheceram Kelandra. Exija um teste de Conhecimento (nobreza e realeza, CD 15) para que saibam sobre ela.

Caso perceba que será derrotada, Kelandra foge em direção às Cápsulas de Fuga. Os lobisomens fazem tudo para garantir sua fuga, bloqueando o caminho dos aventureiros e protegendo a ex-conselheira.

Criaturas: Kelandra Elmheart, 2 senhores dos lobisomens (veja em "Criaturas & Personagens").

X. Ponte de Comando

Logo após uma grande porta dupla, vocês se deparam com o que — sem sombra de dúvida — é o centro de comando do Kishin. Painéis de pedra e metal cravejados de jóias mágicas e repletos de alavancas formam um semicírculo à volta de uma espécie de trono. Mesmo virada em um ângulo de 90º, a sala parece ter sofrido pouco.

Um pequeno brasão de Keenn adorna uma das paredes. Pequeno, pois o homem que ocupa a sala não precisa de brasões, não ostenta honrarias. Seu rosto inescrutável, coberto de metal, olha cada um de vocês com frieza inumana.

É alto para um humano, e a armadura potencializa esse efeito — mas sua lenda e presença majestosa fazem-no parecer um gigante. Empunha escudo e martelo, e das costas pende uma longa capa escura. Recobre-se de metal que não pode ter sido forjado em Arton.

— BEM-VINDOS — diz Mestre Arsenal.

A ponte de comando, centro de operação do Kishin, é o último reduto de Arsenal, onde ele escolheu travar a batalha decisiva contra os heróis. Siga adiante.

Cena 3

O Mestre da Guerra

Mesmo o mais valoroso guerreiro não poderia manter-se calmo diante deste homem.

Tudo que já ouviram falar sobre Mestre Arsenal ecoa em suas mentes, enquanto ele examina-os sob o elmo fechado. O sumo-sacerdote do Deus da Guerra, escolhido pelo próprio Keenn por seu valor em combate. O último sobrevivente de um mundo destruído pela batalha. Um clérigo que trata seu deus patrono como um igual. Aquele que já venceu heróis, matou dragões, e sempre mostrou-se imbatível. Reis tremem frente a Mestre Arsenal, e agora vocês devem enfrentá-lo.

O sumo-sacerdote parece tranqüilo. Mais que a armadura hermética, sua postura e palavras sugerem sua incapacidade de medo ou descontrole.

— MOSTRARAM SER INIMIGOS DIGNOS — diz Mestre Arsenal. — OLHEM AO REDOR. DESTRUIÇÃO. MORTE. GUERRA. SÃO SOLDADOS. KEENN ESTÁ FELIZ.

A voz grave, com um timbre metálico, ecoa poderosa pela ponte de comando.

— NÃO PERCAM TEMPO COM BRAVATAS. NÃO JUREM VINGANÇA. NÃO PEÇAM JUSTIÇA. CONTEMPLEM O VERDADEIRO SIGNIFICADO DA CRIAÇÃO. A LUTA. REGOZIJEM-SE, PORQUE SENTIRAM O FLUXO DO DESTINO EM SUAS LÂMINAS.

Um momento de silêncio paira no recinto.

— E AGORA MORRAM.

Quando o tempo das palavras acabar, é hora do aço.

Diálogo com Arsenal (se houver...)

• Quem é você, afinal? De onde veio? E que tipo de nome é "Mestre Arsenal"?

SOU ARSENAL. APENAS. MINHA TERRA NATAL FOI DESTRUÍDA HÁ MUITO, NA ÚLTIMA DAS INCONTÁVEIS GUERRAS QUE MEU POVO TRAVOU.

SOBREVIVI, E VIM PARA ESTE MUNDO COM MEU KISHIN E NADA MAIS. O NOME QUE POSSUÍA ANTERIORMENTE NÃO IMPORTA. UMA PALAVRA INÚTIL, QUE JÁ ESQUECI HÁ MUITO.

MESTRE ARSENAL É MEU TÍTULO, É QUEM SOU. O SOLDADO NÃO PRECISA DE NOME; APENAS DE UM POSTO.

• Seu mundo foi destruído pela guerra? E agora quer que o mesmo aconteça com Arton?

JÁ FUI ACUSADO DE TER MUITO APEGO A ESTE LUGAR PRIMITIVO. KEENN ME OLHOU COM DESCONFIANÇA, PENSANDO QUE SOU PIEDOSO DEMAIS, PROTETOR DEMAIS PARA COM ARTON. COMENTÁRIO TOLO.

NÃO VOU DESTRUIR ESTE MUNDO. É UMA TERRA DE HERÓIS, MONSTROS, INIMIGOS PODEROSOS. HÁ SANGUE A DERRAMAR E VÍTIMAS A EMPILHAR.

E ARMAS. ARMAS MÁGICAS MAGNÍFICAS.

DESEJO UMA ARTON VERDADEIRAMENTE VIVA. A VERDADEIRA VIDA É A GUERRA, QUANDO TODOS MOSTRAM SEU VALOR E SUA FACE. QUANDO O COVARDE E O FRACO PERDEM OS DISFARCES.

OLHEM PARA DENTRO DE SI MESMOS. PENSEM NOS MOMENTOS MAIS IMPORTANTES, MAIS EXTRAORDINÁRIOS DE SUAS VIDAS. SÃO GUERREIROS, AVENTUREIROS. BUSCAM O COMBATE, A VITÓRIA. BUROCRATAS, ALDEÕES E MENDIGOS NÃO EXPERIMENTAM, EM DÉCADAS, AS EMOÇÕES QUE VOCÊS VIVERAM EM POUCAS HORAS, ATRAVESSANDO ESTA FORTALEZA.

DESEJO ARTON ASSIM. UMA MASMORRA INFINITA. UMA BATALHA ETERNA.

VIVA.

• Por que não desafia você mesmo os grandes heróis e criminosos de Arton? Por que marchou em seu Kishin sobre inocentes? Por que não declarou guerra contra o Rei-Imperador, você mesmo?

MAIS UMA VEZ, MOSTRAM SUA INGENUIDADE. ACHAM QUE BUSCO SATISFAÇÃO PESSOAL. JÁ ENFRENTEI ALGUNS DOS MAIS PODEROSOS DESTE MUNDO. DERROTEI O PALADINO DE ARTON.

UMA GUERRA ENTRE DOIS OPONENTES É BANAL. EU PODERIA VENCER, CASO DECLARASSE GUERRA CONTRA DEHEON. MAS O REINADO ESTARIA UNIDO. UM CONFLITO SIMPLES. SEM CONSEQÜÊNCIA, ALÉM DE MEU TRIUNFO.

ESMAGUEI REINOS COM MINHA PASSAGEM. FIZ VELHAS INIMIZADES EXPLODIREM. MOSTREI FRAQUEZAS A SEREM EXPLORADAS. TROUXE MOTIVO ÀQUELES QUE DESEJAVAM COBRAR ANTIGOS RANCORES.

QUANDO O REINO-CAPITAL CAIR, A CIVILIZAÇÃO CAIRÁ. A GUERRA TOMARÁ O REINADO. NÃO APENAS UMA GUERRA ENTRE DOIS LADOS.

UMA GUERRA MUNDIAL.

• Se valoriza tanto a guerra e os guerreiros, não se envergonha de matar inocentes? Isso é covardia!

GUERREIROS NÃO TEMEM MORRER EM BATALHA. OS MERECEDORES ABREM OS BRAÇOS PARA UM FIM SANGRENTO.

OS OUTROS NÃO SÃO DIGNOS DE MINHA ATENÇÃO. VOCÊS JÁ PISARAM EM FOLHAS DE GRAMA E MATARAM INSETOS EM ALGUM MOMENTO DA VIDA. AQUELES QUE VIVEM EM PAZ NÃO MERECEM MAIS CONSIDERAÇÃO QUE ISSO.

• Mas as pessoas comuns produzem comida, constroem casas, criam animais... Coisas essenciais para soldados.

O VERDADEIRO SOLDADO SOBREVIVE. CONSTRÓI E PRODUZ O NECESSÁRIO PARA CONTINUAR NA GUERRA. HAVERÁ LUGAR PARA ESSES TRABALHADORES NO MUNDO QUE CRIAREI. COMO ESCRAVOS, ENQUANTO FOREM ÚTEIS.

• Kelandra Elmheart fugiu de nós! Isso vai contra os dogmas de Keenn. Você não pode concordar com esse tipo de covardia.

KELANDRA RECEBEU ORDENS MINHAS DE RECUAR E POUPAR SUA VIDA. SIM, ISSO VAI CONTRA OS DOGMAS DO DEUS DA GUERRA. MAS OS DOGMAS NÃO IMPORTAM, EM COMPARAÇÃO À PRÓPRIA GUERRA. LEIS CRIADAS POR DEUSES SÃO INSIGNIFICANTES PERTO DE MEUS PLANOS, MEUS OBJETIVOS, MINHAS REGRAS.

• Nós destruímos seu monstro de metal! Você foi derrotado! Agora sabe como suas vítimas devem se sentir?

O KISHIN ERA UMA FERRAMENTA. UMA FERRAMENTA PODEROSA E ÚTIL, MAS APENAS ISSO. DESTRUÍRAM UMA DE MINHAS ARMAS. MAS EU SOU ARSENAL.

O REINADO ESTÁ FRAGILIZADO. UM SIMPLES EMPURRÃO VAI JOGÁ-LO À GUERRA. TRIUNFAREI, MESMO SEM O KISHIN.

Mais uma vez, lembre-se de que este é o fim de um dos maiores vilões do mundo, talvez o personagem mais icônico do cenário. Não seja piedoso com os jogadores, em hipótese alguma. Não é triste ou vergonhoso morrer na batalha final, sacrificando-se para salvar o mundo. Na verdade, seria bem apropriada a morte de um ou mais personagens neste conflito! Além disso, heróis mortos podem ser ressuscitados por alguma das várias igrejas agradecidas por seus atos de heroísmo (embora você não precise contar isso aos jogadores de antemão).

Para este combate, recomendamos apenas rolagens abertas, sem usar um "escudo do mestre" ou coisa do gênero. Explore todas as fraquezas do grupo. Você deve conhecer os personagens bem; use esse conhecimento contra eles! Arsenal é um gênio militar, e os personagens jogadores são famosos — é simples para ele ter acesso a todas as informações que *você* possui. Caso um dos heróis esteja perto da morte, não tenha medo de concentrar seus ataques nele, para tirá-lo de ação rapidamente. Aqui existe a possibilidade de derrota, ou morte, para o grupo inteiro. Perigo real! E, se os jogadores reclamarem, mostre a eles o quadro "Recado aos Jogadores", da página 90.

Criaturas: Mestre Arsenal (veja a Introdução). Quando o grupo encontrar Mestre Arsenal, ele estará preparado para a batalha, tendo ativado o talento Sangue de Ferro e conjurado as magias *auxílio divino*, *força dos justos* e *poder divino*. Suas estatísticas alteradas pelo talento e magias são: 469 PV; CA 36, toque 15, surpresa 35; Agr +44; corpo-a-corpo: *martelo do trovão* +46/+41/+36/+31 (6d6+34, dec. 19-20/x3, mais 2d6 em sucessos decisivos); Espaço/Alcance 3m/3m; QE redução de dano 3/–, 3/bem, 10/adamante; Fort +30. For 40, Con 31.

Boa sorte, mestre, ao conduzir este combate! Que sua mão seja forte ao rolar os dados!

JUNTEM-SE A MIM.

JUNTOS, GOVERNAREMOS O REINADO, COMO GENERAL E CAPITÃES.

Em meio ao combate (principalmente se houver devotos de Keenn ou guerreiros militaristas e poderosos no grupo), Arsenal pode propor uma aliança — os aventureiros têm agora muito conhecimento sobre o Colosso Coridrian e as forças do Reinado, podem ser aliados valiosos no futuro. Isso acontecerá *apenas* caso os aventureiros mostrem-se poderosos, e a batalha esteja equilibrada. Ou seja, não é uma forma de oferecer clemência aos heróis (ou a Arsenal).

Aceitar a oferta é uma opção válida para os jogadores. Neste caso os aventureiros são abençoados por Keenn: +1 de bônus divino em jogadas de ataque e classe de armadura. Este bônus é permanente, e só pode ser removido pelo sumo-sacerdote do Deus da Guerra (com uma uso da habilidade punição divina) ou pelo próprio Keenn.

Caso isto ocorra, os aventureiros adquirem um poderoso e influente patrono, mas passam a ser considerados traidores pelo Reinado. Arton não está mais em segurança.

DUELE COMIGO.

DEIXE AS OVELHAS DE LADO. ENFRENTE-ME EM COMBATE INDIVIDUAL. CELEBREMOS NOSSO DEUS PATRONO.

Se existe um clérigo de Keenn no grupo, Mestre Arsenal desafia-o para um combate individual. Isto acontece apenas após algumas rodadas de combate (para que o jogador tenha *alguma* chance contra o sumo-sacerdote).

Tenha cuidado com esta opção: se apenas um aventureiro acabar matando Arsenal sozinho, os outros jogadores podem se sentir injustiçados. Da mesma forma, um jogador pode achar injusto ver seu personagem forçado a uma situação de morte quase certa — embora, neste caso, recusar o duelo individual não seja uma violação dos dogmas de Keenn.

É pouco provável que o personagem clérigo sobreviva. Mas, se vencer Arsenal desta maneira, torna-se o novo sumo-sacerdote de Keenn! Arton está em segurança, mas o poder pode subir à cabeça do aventureiro...

A Morte de Arsenal

É possível que Arsenal seja derrotado e morto pelos aventureiros. Se isso acontecer, seus planos de contingência são colocados em andamento — afinal, apesar de sua força, é claro que o vilão estava preparado para este evento.

Morto, Arsenal ressurge no Reino de Keenn — um direito garantido ao sumo-sacerdote. Estabelecendo ali sua base de operações, ele começa a reunir recursos para uma nova campanha: desafiar o Deus da Guerra, e tomar seu lugar!

No entanto, este terá sido o último privilégio concedido a Arsenal por seu status divino. Derrotado, ele envergonha-se perante Keenn e perde seu título como sumo-sacerdote.

Se existe um clérigo de Keenn entre os aventureiros, e se ele tiver demonstrado grande valor em combate, ele passa a ser o novo sumo-sacerdote. Caso contrário, Kelandra Elmheart assume o posto. Por enquanto, o Reinado está a salvo.

A Fuga de Arsenal

Diante da derrota certa, é possível que Arsenal decida fugir. Ele ainda estaria envergonhado perante Keenn (veja acima), ainda perderia seu status como sumo-sacerdote. Poderia, no entanto, preservar seu poderoso armamento pessoal.

A fuga do vilão seria não apenas possível, mas também difícil de evitar, graças à magia *palavra de recordação* (que Arsenal tem memorizada) e, caso esta falhe, seu *elmo de teletransporte.*

Também existe a hipótese (remota, mas possível) de que os aventureiros ofereçam clemência, ou apenas deixem seu corpo caído, sem aplicar o golpe de misericórdia. É pouco provável que isso aconteça, mas alguns grupos podem tomar essa decisão.

Recado aos Jogadores (ou: "Contra os Heróis")

Você acha que o mestre está "pegando pesado demais", usando truques sujos, trapaceando ou perseguindo seu personagem (ou de um colega)? Não é culpa dele. O mestre é seu amigo. É um cara legal, que só merece elogios.

A culpa é *nossa!* Nós, autores da aventura, *nós* recomendamos que o mestre seja *mau!* Nós recomendamos táticas vis, cruéis e desumanas contra vocês. Nós aconselhamos a ele explorar as fraquezas dos personagens, até mesmo concentrar ataques em um oponente mais frágil para neutralizá-lo de uma vez. A justificativa oficial é: Mestre Arsenal é um gênio estratégico, tem acesso a todas essas informações, e usaria todos esses truques. Você acha que ele foi o último sobrevivente de um mundo destruído pela guerra porque "pegou leve" com seus oponentes?

Esta é a justificativa oficial. No entanto, aqui vai a justificativa *real*: este é o vilão principal do cenário, e não queremos que ele seja derrotado sem arrastar uns heróis consigo. A batalha deve ser difícil, oras! Queremos ver vocês suando, traçando estratégias de última hora, arrancando os cabelos para vencer!

É isso aí. *Nós* somos os malvados. *Nós* obrigamos o mestre a fazer isso. Então, depois do jogo, compre um sorvete para ele.

Caso consiga escapar com vida, o vilão refugia-se em algum de seus inúmeros esconderijos. Ele ainda tem fortunas em itens mágicos guardados em covis secretos, mas nunca mais será capaz de restaurar o Kishin — este plano falhou para sempre. Resta apenas seguir para o próximo plano...

A Captura de Arsenal

Caso Arsenal seja capturado com vida — façanha nem um pouco simples! —, será levado à justiça do Reinado, julgado e condenado ao calabouço.

Mas por que poupar a vida do vilão? É possível que, entre os aventureiros, existam servos de divindades pacifistas como Lena ou Marah; contrariar os dogmas sangrentos de Keenn seria, para estes, a verdaderia vitória. Outros podem apenas recusar-se a dar ao vilão uma morte em batalha.

De todas, esta é a opção mais danosa aos planos do vilão — pois, trancado em uma masmorra, será impossível para ele seguir com sua próxima campanha. Aqui ele também perde o título de sumo-sacerdote (que passa para um personagem jogador, ou Kelandra) e, profundamente humilhado, começa a alimentar ódio mortal pelos responsáveis.

O vilão acabará fugindo e, antes de seguir com qualquer novo plano, procurar vingança contra os heróis. Vingança, ou uma morte honrada.

A Vitória de Arsenal

Os aventureiros lutam até a morte, e Arsenal vence. Os heróis se sacrificaram, mas mesmo assim o plano-mestre do vilão foi detido. Apesar do que afirmou antes, ele não tem recursos para causar uma guerra mundial sem seu exército, e seu Kishin está agora destruído além de quaisquer reparos. Sem mais nada a fazer aqui, decide bater em retirada — mas ainda preservando seu status como sumo-sacerdote, pois lutou até o fim sem recuar.

O Reinado está em segurança. Caso seus corpos sejam resgatados, os aventureiros podem ser ressuscitados — um agradecimento justo dos reinos por seu sacrifício e bravura. No entanto, Arsenal terá pilhado suas armas e itens mais poderosos (ele não ganhou esse codinome por nada, e os jogadores *com certeza* fariam o mesmo em seu lugar...).

A Rendição dos Heróis

Arsenal vence, e os aventureiros se deixam capturar com vida. Como alternativa, o sumo-sacerdote pode oferecer clemência aos heróis, quando eles estiverem às portas da morte, e o resultado da batalha for claro.

Neste caso, os (não tão) heróis são levados a uma fortaleza secreta, e interrogados por meios mágicos e mundanos. Seus segredos agora estão de posse de Arsenal, e — mesmo após a queda do Kishin — o Reinado tem muito a temer. Arsenal não executará seu novo plano imediatamente, mas estará armado com uma quantidade imensa de informações, para uma próxima investida. E os personagens jogadores estarão perdidos para sempre.

Note que Arsenal poderia, também, matar *todos* os personagens e levar consigo um ou mais corpos, para então tentar ressuscitá-los (ou *falar com os mortos*) e atingir o mesmo objetivo.

Epílogo

Ao seu Redor, Apenas Ruína

Um gigante caído. Terreno destruído, chão rachado, labaredas altas. Monstros, guerreiros, sacerdotes jazendo em poças de sangue. No centro da fortaleza móvel, as marcas do combate que decidiu o destino de Arton.

O mundo foi abalado. Mas, graças à bravura de muitos e ao poder de poucos, foi salvo. Vocês sabem que escreveram seus nomes para sempre na história de Arton. Suas vitórias e derrotas, seu sacrifício e heroísmo, independente da bondade ou escuridão de suas almas. Tudo culminou aqui, nesta câmara, onde enfrentaram o mortal mais temido na Criação. Aqui, onde lutaram a maior de todas as batalhas.

Contra Arsenal.

O desfecho da aventura depende em grande parte das ações dos jogadores, e sua habilidade (e sorte!) durante o combate. No entanto, a menos que algum grande desastre tenha ocorrido, é quase certo que Mestre Arsenal permanecerá inativo durante um longo tempo — morto, escondido ou preso.

Os aventureiros recebem recompensas dignas dos maiores heróis de Arton, como agora o são. Regentes do mundo todo, inclusive o Rei-Imperador Thormy, vêm cumprimentar-lhes, agradecer sua bravura e oferecer riquezas e posições de honra.

Marla Theuderulf não contém seu alívio e sua felicidade, chorando de gratidão. Ylena Elohim faz questão de beijar cada um dos heróis, e oferecer qualquer ajuda necessária, no futuro. Toda a equipe da Operação Colosso aplaude os heróis, e mesmo os mais excêntricos ou introvertidos arranjam formas de cumprimentá-los. Emmilian Urich recebeu anistia, mas pode haver uma forma de capturá-lo por algum outro crime, para que não saia impune...

Como mestre, determine as recompensas mais adequadas para seu grupo. Riquezas estão à disposição dos personagens — mas é pouco provável que precisem de mais ouro, depois de todo o equipamento mágico que puderam recolher de seus inimigos. Clérigos podem ascender a sumo-sacerdote (em especial se tiverem defendido os dogmas de seus deuses durante a aventura). Outros podem receber posições como conselheiros de reinos (até mesmo o Reino-Capital), ou títulos de nobreza e terras. Magos são convidados a ensinar na Academia Arcana, e Vectorius e Talude disputam sua atenção, pedindo que expliquem as táticas e conhecimentos arcanos que usaram durante as missões.

Esta é uma boa oportunidade para encerrar a campanha e "aposentar" os heróis com finais felizes, cargos importantes ou simplesmente vidas pacatas, evitando a atenção de bajuladores e nobres impressionados.

Mas, caso sua campanha continue, os aventureiros *certamente* são convidados a participar do Protetorado do Reino, a equipe de aventureiros oficial do Reinado, responsável por missões cruciais. O grupo, na verdade, provavelmente estará entre a liderança do Protetorado, abaixo apenas de Arkam Braço Metálico (ou nem mesmo dele!).

Em caso de traição por parte dos heróis, eles agora saboreiam seu novo status como vilões e criminosos odiados. O Protetorado (assim como Thormy, Vectorius, Talude e muitos outros) considera-os tão ruins quanto o próprio Arsenal ou Thwor Ironfist! De qualquer forma, não há como sair desta aventura anonimamente: o resultado é amor e admiração, ou ódio mortal.

Mas isso fica para depois. Por enquanto, guarde seus dados, feche seus livros e vá dar um passeio. Você fez a sua parte.

Bom trabalho!

Apêndice

Criaturas & Personagens

Os personagens descritos neste apêndice usam regras oficiais de TORMENTA.

Todos os personagens de TORMENTA recebem um talento regional (veja o quadro), marcado com um "R"; e devotos também recebem um talento divino (veja em "Introdução"), marcados com um "D".

Esta é uma aventura de nível alto. Grande parte das criaturas e personagens a seguir tem estatísticas complexas, com numerosas habilidades. Estude-as bem antes do jogo.

Para combates equilibrados, verifique se a classe de armadura dos inimigos tem valor próximo de 10 + bônus de ataque dos personagens jogadores, e vice-versa. Faça o mesmo com relação a conjuradores e habilidades especiais de criaturas: a CD dos testes de resistência deve ser próxima de 10 + bônus de resistência do alvo. Isso ajuda a evitar combates fáceis ou difíceis demais.

Aranha-de-Armas

O que parece ser uma aranha maior que um homem caminha até vocês, cada passo produzindo um som metálico. Logo, vocês notam que cada pata da criatura termina em uma arma. A aranha nasceu pronta para matar.

Natural de Werra, esta aranha monstruosa é uma criação de Keenn, que a fez mais agressiva que uma aranha normal. Em vez de oito patas, ela anda sobre oito armas: um par de machados, um par de espadas, um par de maças e um par de lanças.

Aranha-de-Armas: ND 11; Extraplanar Grande; DV 15d8+75; 142 PV; Inic. +9; Desl. 9m, escalada 6m; CA 26 (–1 tamanho, +5 Des, +12 natural), toque 14, surpresa 21; Atq Base +13; Agr +25; corpo-a-corpo: pata-arma +23 (2d6+10, dec. 19-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: 4 patas-arma +23 (2d6+10, dec. 19-20) e mordida +15 (1d8+4 mais veneno); Espaço/Alcance 3m/1,5m; AE dilacerar (4d6+12), veneno; QE patas-arma, sentido sísmico 18m, visão no escuro 18m; CM; Fort +14, Ref +14, Von +11; For 26, Des 21, Con 20, Int 2, Sab 15, Car 2.

Perícias e Talentos: Escalar +16, Esconder-se +23, Furtividade +23, Saltar +30, Observar +24; Armadura Natural Aprimorada, Ataque em Movimento, Esquiva, Mobilidade, Foco em Arma (pata-arma), Iniciativa Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado (pata-arma).

Dilacerar: uma aranha-de-armas que atingir um oponente com pelo menos duas patas-armas pode rasgar sua carne. Este ataque causa 4d6+12 pontos de dano automaticamente.

Patas-Armas: as patas da aranha-de-armas são consideras *armas +2*. Graças aos diferentes tipos de armas que possui, a aranha pode causar dano de perfuração, corte ou concussão, à sua escolha. Caso a aranha seja morta, suas patas podem ser arrancadas e usadas como armas com um teste bem-sucedido de Ofícios (armeiro) ou Sobrevivência (CD 20). Nesse caso, a aranha "produz" um par de *machados de batalha +2*, um par de *espadas longas +2*, um par de *maças pesadas +2* e um par de *lanças curtas +2*. As armas decompõem-se em uma semana. No entanto, se um conjurador com o talento Criar Armaduras e Armas Mágicas conjurar a magia *arma mágica maior* sobre as armas, o poder delas se torna permanente. Isso custa ao conjurador 80 XP por arma.

Veneno: inoculação através da mordida; Fortitude (CD 22); dano inicial: 1d8 For; dano secundário: 1d8 For.

Perícias: a aranha-de-armas recebe +4 racial em testes de Esconder-se, Observar e Saltar. Ela também recebe +8 racial em testes de Escalar, e sempre pode escolher 10 nos testes dessa perícia, mesmo se estiver com pressa ou sob ameaça.

Bruxas da Tríplice Irmandade

Uma risada medonha anuncia uma criatura que, à primeira vista, parece ser uma horrenda anciã. No entanto, suas feições são monstruosas demais e suas garras, longas demais. Junto a ela, outras duas, gargalhando e preparando feitiços vis.

Bruxas da tríplice irmandade são criaturas mágicas, com a aparência de humanas envelhecidas — mas com enormes narizes pontudos, garras afiadas e presas salientes. Existem sempre em grupos de três irmãs, agindo e pensando em conjunto. Especula-se que, se uma das três irmãs morrer, as outras duas não sobreviverão mais do que alguns meses.

Bruxa da tríplice irmandade: ND 11; Humanóide Monstruoso Grande; DV 17d8+85; 161 PV; Inic. +1; Desl. 12m; CA 20 (–1 tamanho, +1 Des, +10 natural), toque 10, surpresa 19; Atq Base +17; Agr +31; corpo-a-corpo: garra +26 (1d6+10); Atq Ttl corpo-a-corpo: 2 garras +26 (1d6+10) e mordida +21 (1d6+5); Espaço/Alcance 3m/3m; AE agarrar aprimorado, dilacerar (2d6+15), habilidades similares a magia; QE redução de dano 2/concussão, resistência a magia 19, visão no escuro 18m; CM; Fort +12, Ref +11, Von +11; For 30, Des 12, Con 20, Int 13, Sab 13, Car 10.

Perícias e Talentos: Blefar +18, Esconder-se +5, Ouvir +20, Observar +20; Foco em Magia (Conjuração), Fortitude Maior, Lutar às Cegas, Potencializar Invocação, Preparar Poção, Prontidão.

Agarrar Aprimorado: para utilizar esta habilidade, a bruxa precisa atingir um oponente com sua garra. Ela poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Dilacerar: uma bruxa da tríplice irmandade que atingir um oponente com as duas garras poderá rasgar sua carne. Este ataque causa 2d6+15 pontos de dano automaticamente.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *transformação momentânea* e *névoa*. Nível de conjurador: 17º. Caso as três bruxas estejam juntas, cada uma pode conjurar magias como um feiticeiro de 20º nível.

Caçador

Um ser metálico e aracnóide, com o dobro da altura de um humano e quatro olhos que brilham com energias maléficas. Ele avança inexoravelmente, pronto para cumprir a missão para a qual foi criado: procurar e destruir.

Um caçador é um construto infernal, criado nos Reinos dos Deuses malignos para realizar missões diversas. Além de patas metálicas e afiadas, tem olhos capazes de disparar raios mágicos.

Caçador: ND 11; Construto Enorme (planar); DV 10d10+80; 135 PV; Inic. +3; Desl. 15m; CA 21 (–2 tamanho, +3 Des, +10 natural), toque 11, surpresa 18; Atq Base +7; Agr +25; corpo-a-corpo: garra +15 (2d6+10); e toque à distância: raio óptico +8; Atq Ttl corpo-a-corpo: 2 garras +15 (2d6+10) e mordida +10 (1d8+5); e toque à distância: raio óptico +8; AE agarrar aprimorado, raios ópticos; QE características de construto, cura acelerada 5, visão na penumbra, visão no escuro 18m; CM; Fort +3, Ref +6, Von +3; For 31, Des 17, Con –, Int –, Sab 11, Car 1.

Agarrar Aprimorado: para utilizar esta habilidade, o caçador precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Raios Ópticos: os olhos do caçador podem produzir quatro raios diferentes, com alcance de 30m. A cada rodada, ele pode disparar um raio como uma ação livre, mas cada raio específico só pode ser utilizado uma vez a cada 4 rodadas. Ele consegue disparar o raio no mesmo turno em que faz um ataque corpo-a-corpo. Os tipos de raio e seus efeitos são:

- *Eletricidade:* dano 12d6 (Reflexos CD 18 para meio dano).
- *Fogo:* dano 12d6 (Reflexos CD 18 para meio dano).
- *Frio:* dano 12d6 (Reflexos CD 18 para meio dano).
- *Petrificação:* o alvo é permanentemente transformado em pedra (Fortitude CD 18 anula).

Capelão de Batalha de Keenn

O homem tem marcas de batalha em toda parte: sua armadura é amassada, suas armas são cobertas de dentes, e seu rosto é repleto de cicatrizes. Quem quer que seja, é alguém que passou sua vida inteira lutando.

O posto de capelão de batalha é muito valorizado na Igreja de Keenn, alcançado apenas por clérigos que já provaram seu valor em combate repetidas vezes, e completaram diversas missões.

Talentos Regionais

Um talento regional é ligado a uma região específica de Arton, e só pode ser adquirido por personagens nativos desta região. Para ser considerado nativo, o personagem deve ter nascido ou sido criado ali durante a maior parte de sua juventude.

Todo personagem de TORMENTA recebe, no 1º nível, um talento regional (ou Foco em Perícia, à sua escolha) ligado à região da qual ele é nativo; note que este *não* é o mesmo talento que todo personagem recebe no 1º nível, mas sim um talento adicional. Um personagem é livre para adquirir outros talentos regionais, desde que sejam da região da qual ele é nativo.

Talentos regionais são descritos no livro *Tormenta D20: Guia do Jogador* e em www.jamboeditora.com.br/tormenta. Eles aparecem marcados como "R" nas estatísticas dos personagens deste apêndice.

Todos os talentos regionais possuídos por personagens deste apêndice são apresentados a seguir.

Aventureiro Nato

Você é um indivíduo muito capaz, com inclinação natural para ser um aventureiro.

Pré-requisitos: nativo de Deheon ou Petrynia.

Benefício: você recebe +1 de bônus inerente em um valor de habilidade.

Cosmopolita

Você cresceu em uma das grandes cidades do Reinado, onde a cada dia surge algo novo, e já viu de tudo.

Pré-requisitos: nativo de Deheon.

Benefício: escolha duas perícias. Estas perícias se tornam perícias de classe para você, independente de sua classe.

Intolerância

Você tem um gênio terrível, e não confia em ninguém. No entanto, isso tem suas vantagens...

Pré-requisitos: nativo de Ahlen, Doherimm, Tapista ou Yuden.

Benefício: você recebe +3 de bônus em testes de Intimidação e Sentir Motivação, mas sofre –1 de penalidade em testes de Diplomacia e Obter Informação.

Lutar em Formação

Você recebeu treinamento militar, e sabe lutar em formação com outros soldados.

Pré-requisitos: bônus base de ataque +1; nativo de Doherimm, Tapista ou Yuden.

Benefício: se estiver adjacente a um aliado que também possua este talento, você recebe +1 de bônus em suas jogadas de ataque e CA.

Patriota

Você é extremamente orgulhoso de sua pátria e sua gente, e acredita que é capaz de sobrepujar qualquer desafio.

Pré-requisitos: nativo de Bielefeld, Deheon, Doherimm, Portsmouth, Tapista, Trebuck ou Yuden.

Benefício: duas vezes por dia, você pode ganhar +2 em qualquer teste de habilidade ou perícia, jogada de ataque ou teste de resistência. Você deve usar esta habilidade antes do mestre determinar se a jogada ou o teste foi bem-sucedido ou não.

Resoluto

Você vem de uma terra rústica, que cria pessoas firmes e resistentes.

Pré-requisitos: nativo de Tollon ou União Púrpura.

Benefício: você recebe +5 pontos de vida.

Terreno Familiar

Escolha um tipo de terreno entre deserto, floresta, montanhas, pântano, planície, selva, tundra, aquático ou subterrâneo. Você é mais habilidoso neste tipo de terreno.

Benefício: você recebe +2 em testes de Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir e Sobrevivência, e +2 de esquiva na CA, quando estiver no tipo de terreno escolhido.

Especial: você pode adquirir este talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Cada vez que você o escolhe, ele se aplica a um tipo de terreno diferente.

De acordo com o mestre, você também pode escolher um lugar específico como seu terreno familiar, como um vale, cidade, estrada, navio... no entanto, você não pode escolher áreas de grande extensão, como as Montanhas Sanguinárias, Galrasia, o Rio dos Deuses, ou qualquer das nações do Reinado.

Capelão de Batalha de Keenn: humano Clérigo de Keenn 13; ND 13; Humanóide Médio; DV 13d8+26; 84 PV; Inic. +0; Desl. 6m; CA 22 (+9 armadura, +3 escudo), toque 10, surpresa 22; Atq Base +9; Agr +12; corpo-a-corpo: *maça pesada anárquica +1* +14 (1d8+4, mais 2d6 contra criaturas leais); Atq Ttl corpo-a-corpo: *maça pesada anárquica +1* +14/+9 (1d8+4, mais 2d6 contra criaturas leais); AE fascinar mortos-vivos 2/dia; CM; Fort +10, Ref +4, Von +10; For 16, Des 10, Con 14, Int 12, Sab 15, Car 8.

Perícias e Talentos: Concentração +18, Conhecimento (religião) +16, Identificar Magia +16, Intimidação +10, Sentir Motivação +6; Coragem Total[D], Foco em Arma (maça pesada), Foco em Magia (Evocação), Foco em Magia Maior (Evocação), Intolerância[R], Magia Penetrante, Magias em Combate.

Magias de Clérigo Preparadas (6/6+1/6+1/4+1/4+1/3+1/2+1/1+1; CD 12 + nível da magia, ou 14 + nível da magia para magias de Evocação): 0 — *detectar magia* (2), *luz* (2), *orientação* (2); 1º — *aumentar pessoa*[D], *auxílio divino*, *causar medo* (2), *comando* (2), *escudo da fé*; 2º — *arma espiritual*[D], *explosão sonora* (3), *imobilizar pessoa* (2), *silêncio*; 3º — *dissipar magia* (2), *purgar invisibilidade*, *oração*, *roupa encantada*[D]; 4º — *adivinhação*, *âncora dimensional*, *andar no ar*, *poder divino*[D] (2); 5º — *coluna de chamas*[D] (4), *comando maior*; 6º — *barreira de lâminas*[D] (2), *força do touro em massa*; 7º — *desintegrar*[D] (2).

[D]Magias de domínio. *Domínios:* Destruição e Guerra.

Equipamento: armadura de batalha +1, escudo grande de metal +1, maça pesada anárquica +1.

Destruidor de Keenn

Um monstro de três metros de altura, encouraçado em grossas placas de ferro. Nas junções das placas se vê uma pele escura, estourando de músculos — é um ogro. Mas, em vez de trapos e clavas, usa armadura e uma espada enorme; em vez de selvageria, demonstra treinamento militar.

Destruidores são ogros capturados ainda filhotes pela Igreja de Keenn. Desde o dia da captura, recebem treinamento militar e são doutrinados na crença da guerra. Quando se tornam adultos, são enviados nas missões mais difíceis da Igreja.

Destruidor de Keenn: ogro Guerreiro 8; ND 10; Gigante Grande; DV 4d8+23 mais 8d10+40; 125 PV; Inic. +0; Desl. 9m; CA 22 (–1 tamanho, +5 natural, +8 armadura), toque 9, surpresa 22; Atq Base +11; Agr +23; corpo-a-corpo: espada larga obra-prima +20 (3d6+14, dec. 19-20); ou à distância: arco longo composto +10 (2d6+8, dec. x3); Atq Ttl corpo-a-corpo: espada larga obra-prima +20/+15/+10 (3d6+14, dec. 19-20); ou à distância: arco longo composto +10/+5/+0 (2d6+8, dec. x3); QE visão no escuro 18m; LM; Fort +15, Ref +3, Von +5; For 26, Des 11, Con 20, Int 8, Sab 11, Car 4.

Perícias e Talentos: Escalar +11, Observar +3, Ouvir +3; Ataque Poderoso, Coragem Total[B], Devoto (*orientação*), Duro de Matar, Encontrão Aprimorado, Especialização em Arma (espada larga), Foco em Arma (espada larga), Tolerância, Trespassar, Vitalidade, Vontade de Ferro.

Equipamento: arco longo composto, armadura de batalha, espada larga obra-prima, 10 flechas.

Doppelganger Traiçoeiro

Seu melhor amigo acaba de chegar. Ele diz que tem um presente para você.

Alguns doppelgangers são abençoados pelo deus Hyninn, e recebem poderes de disfarce ainda maiores do que os normais de sua raça. Essas raras criaturas têm pele escorregadia e olhos brancos, sem pupilas, mas dificilmente são vistas em sua forma real — normalmente, estão personificando outra pessoa, a mando de um mestre ou para uma de suas próprias tramas complexas.

Doppelganger Traiçoeiro: ND 15; Humanóide Monstruoso Médio (metamorfo); DV 15d8+15; 82 PV; Inic. +14; Desl. 12m; CA 26 (+6 Des, +6 natural, +4 percepção mental), toque 20, surpresa 20; Atq Base +15; Agr +20; corpo-a-corpo: pancada +20 (1d6+1) ou por arma +20 (por arma +1); Atq Ttl corpo-a-corpo: pancada +20 (1d6+1) ou por arma +20/+15/+10 (por arma +1); AE ataque furtivo +7d6, detectar pensamentos; QE imunidade a efeitos de ação mental e que detectam tendência, mudar forma, percepção mental; CM; Fort +6, Ref +15, Von +13; For 12, Des 22, Con 12, Int 18, Sab 18, Car 18.

Perícias e Talentos: Blefar +26, Disfarces +26, Observar +24, Obter Informação +22, Ouvir +24, Sentir Motivação +22; Esquiva, Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Prontidão.

Detectar Pensamentos: um doppelganger traiçoeiro pode conjurar *detectar pensamentos* como uma ação livre (Nível de Conjurador: 20º. Vontade CD 21 anula).

Mudar Forma: um doppelganger traiçoeiro pode assumir a forma de qualquer humanóide Pequeno ou Médio como uma ação de rodada completa. Ele pode permanecer na forma escolhida por tempo indeterminado. A mudança não pode ser dissipada, mas o doppelganger traiçoeiro reverte à forma natural quando morre. A magia *visão da verdade* ou um efeito similar revelam sua forma real, desde que o conjurador seja bem-sucedido em um teste de nível de conjurador (CD 30).

Percepção Mental: o doppelganger traiçoeiro soma seu bônus de Inteligência à iniciativa, jogadas de ataque e classe de armadura.

Perícias: um doppelganger traiçoeiro recebe +4 racial nos testes de Blefar e Disfarce. Quando usa a habilidade detectar pensamentos, recebe +4 de circunstância nos testes de Blefar. Quando usa a habilidade mudar forma, recebe +10 de circunstância nos testes de Disfarce.

Dragão Azul Adulto

Uma criatura majestosa bate suas poderosas asas. As escamas confundem-se com a cor do céu. O dragão urra seu desafio, como um cavaleiro erguendo seu estandarte.

Os azuis estão entre os mais disciplinados e belicosos dentre os dragões. Embora alguns possam ter comportamento inconstante e caótico, muitos outros servem lealmente a um senhor ou causa, como poderosíssimos soldados. Os dragões azuis têm uma afinidade natural com o ar — diz-se que os mais velhos vivem nos céus, sem nunca tocar o chão.

Dragão Azul Adulto: ND 14; Dragão Enorme (terra); DV 21d12+105; 241 PV; Inic. +0; Desl. 12m, escavar 6m, vôo 45m (ruim); CA 28 (–2 tamanho, +20 natural), toque 8, surpresa 28; Atq Base +21; Agr +37; corpo-a-corpo: mordida +27 (3d8+8); Atq Ttl corpo-a-corpo: mordida +27 (3d8+8), 2 garras +25 (3d6+4), 2 asas +25 (1d8+4) e cauda +25 (2d6+12); Espaço/Alcance 4,5m/3m (4,5m com a mordida); AE esmagar, habilidades similares a magia, magias, presença aterradora, sopro; QE *criar/destruir água*, imitar sons, imunidade a eletricidade, paralisia e *sono*, redução de dano 5/mágica, resistência a magia 21, visão na penumbra, visão no escuro 36m; LM; Fort +17, Ref +12, Von +15; For 27, Des 10, Con 21, Int 16, Sab 17, Car 16.

Perícias e Talentos: Blefar +27, Concentração +29, Conhecimento (arcano) +15, Diplomacia +19, Identificar Magia +29, Intimidar +29, Observar +29, Ouvir +29, Procurar +27, Sentir Motivação +27; Arma Natural Aprimorada (mordida), Arma Natural Aprimorada (garras), Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Pairar, Prontidão.

Presença Aterradora: qualquer criatura a até 54m que veja o dragão deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 23) ou ficará apavorada, se tiver 4 DV ou menos, ou abalada, se tiver 5 DV ou mais, por 4d6 rodadas. Uma criatura que seja bem-sucedida fica imune à presença aterradora do dragão por 24 horas.

Sopro: o dragão pode soprar uma linha de eletricidade de 30m que causa 12d8 pontos de dano. Uma criatura na área pode fazer um teste de resistência de Reflexos (CD 25) para reduzir o dano à metade. Usar o sopro é uma ação padrão, e uma vez que ele seja usado não estará disponível por 1d4 rodadas.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/5; CD 13 + nível da magia)*:* 0 — *detectar magia*, *ler magias*, *mensagem*, *raio de gelo*, *resistência*, *som fantasma*; 1º — *armadura arcana*, *ataque certeiro*, *comando*, *escudo arcano*; 2º — *nublar*, *ver o invisível.*

Dragão Negro Antigo

O fedor de carne podre é logo cortado por um cheiro pungente e azedo. Uma criatura serpentina, coberta de escamas negras lisas e oleadas abre sua bocarra, vomitando ácido.

Dragões negros são especialmente cruéis e traiçoeiros. Não devem lealdade a nada nem ninguém, e sempre trabalham por seus próprios interesses mesquinhos. Embora seja possível conquistar a confiança e respeito de um deles, é preciso um líder extraordinário para fazer essa aliança durar.

Dragão Negro Antigo: ND 16; Dragão Enorme (água); DV 25d12+125; 287 PV; Inic. +0; Desl. 18m, natação 18m, vôo 45m (ruim); CA 37 (–2 tamanho, +29 natural), toque 8, surpresa 37; Atq Base +25; Agr +42; corpo-a-corpo: mordida +32 (3d8+9, dec. 19-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: mordida +32 (3d8+9), 2 garras +30 (2d6+4), 2 asas +30 (1d8+4) e cauda +30 (2d6+13); Espaço/Alcance 4,5m/3m (4,5m com a mordida); AE *corromper água*, *es-*

curidão, esmagar, habilidades similares a magia, magias, presença aterradora, sopro; QE imunidade a ácido, paralisia e *sono*, resistência a magia 22, respirar na água, sentido cego 18m, visão na penumbra, visão no escuro 36m; CM; Fort +19, Ref +14, Von +16; For 29, Des 10, Con 21, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Conhecimento Esconder-se +20, Furtividade +28, Intimidação +30, Observar +30, Ouvir +30, Procurar +30, Sobrevivência +30; Arma Natural Aprimorada (mordida), Armadura Natural Aprimorada (5), Ataque Poderoso, Pairar, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida).

Escuridão: 3/dia — como *escuridão*, mas com raio de 24m. Nível de Conjurador: 8º.

Presença Aterradora: qualquer criatura a até 72m que veja o dragão deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 24) ou ficará apavorada, se tiver 4 DV ou menos, ou abalada, se tiver 5 DV ou mais, por 4d6 rodadas. Uma criatura que seja bem-sucedida fica imune à presença aterradora do dragão por 24 horas.

Sopro: o dragão pode soprar uma linha de ácido de 30m que causa 16d4 pontos de dano. Uma criatura na área pode fazer um teste de resistência de Reflexos (CD 27) para reduzir o dano à metade. Usar o sopro é uma ação padrão, e uma vez que ele seja usado não estará disponível por 1d4 rodadas.

Elemental do Fogo Grande

Uma labareda vagamente humanóide move-se num arremedo de agilidade bípede. Forçando a vista, é possível quase discernir olhos e boca entre as chamas, mas a luz bruxuleante é forte e agressiva.

Elementais do fogo existem em diversos Reinos dos Deuses, e também em dimensões vizinhas. São quase completamente alienígenas ao modo de pensar dos mortais — na verdade, encarnações do poder do fogo. Alguns magos conseguem dobrá-los à sua vontade e fazer com que entendam intruções.

Elemental do Fogo Grande: ND 5; Elemental Grande (fogo, planar); DV 8d8+24; 60 PV; Inic. +9; Desl. 15m; CA 18 (–1 tamanho, +5 Des, +4 natural), toque 14, surpresa 13; Atq Base +6; Agr +12; corpo-a-corpo: pancada +10 (2d6+2 mais 2d6 de fogo); Atq Ttl corpo-a-corpo: 2 pancadas +10 (2d6+2 mais 2d6 de fogo); Espaço/Alcance 3m/3m; AE incendiar; QE características de elemental, imunidade a fogo, visão no escuro 18m, vulnerabilidade a frio; N; Fort +5, Ref +11, Von +2; For 14, Des 21, Con 16, Int 6, Sab 11, Car 11.

Perícias e Talentos: Observar +6, Ouvir +5; Acuidade com ArmaB, Ataque em Movimento, Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B], Mobilidade.

Incendiar: uma criatura atingida pela pancada de um elemental do fogo sofre 2d6 pontos de dano de fogo; além disso, deve ser bem-sucedida num teste de resistência de Reflexos contra CD 17 ou pegará fogo. As labaredas queimam por 1d4 rodadas, e causam 2d6 pontos de dano de fogo por rodada. Esta habilidade também é ativada caso uma criatura atinja um elemental do fogo com uma arma natural ou um ataque desarmado.

Elemental do Gelo Ancião

Um ser esguio, alto e recurvado parece ser uma estátua de gelo imóvel. No entanto, golpeia com agilidade, e seu corpo estala a cada movimento. A criatura é quase translúcida, e exala um frio doloroso.

Elementais do gelo existem em alguns Reinos dos Deuses, e em dimensões vizinhas. São cultuados ou temidos em lugares muito frios, e podem estar a serviço de um mago ou outro senhor poderoso que consiga entender seu modo de pensar.

Elemental do Gelo Ancião: ND 11; Elemental Enorme (frio, planar); DV 24d8+120; 228 PV; Inic. –1; Desl. 9m; CA 23 (–2 tamanho, +2 Des, +13 natural), toque 10, surpresa 21; Atq Base +18; Agr +36; corpo-a-corpo: pancada +26 (4d8+10 mais 2d8 de frio mais lentidão, dec. 19-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: 2 pancadas +26 (4d8+10 mais 2d8 de frio mais lentidão, dec. 19-20); Espaço/Alcance 4,5m/4,5m; AE aura congelante, lentidão; QE características de elemental, deslizar, imunidade a frio, redução de dano 10/–, visão no escuro 18m, vulnerabilidade a fogo; N; Fort +19, Ref +10, Von +10; For 30, Des 15, Con 21, Int 10, Sab 11, Car 11.

Perícias e Talentos: Observar +29, Ouvir +29; Arma Natural Aprimorada (pancada), Armadura Natural Aprimorada, Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Prontidão, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Trespassar, Vontade de Ferro.

Aura Congelante: qualquer criatura num raio de 6m do elemental do gelo sofre 2d6 pontos de dano de frio por rodada, sem direito a teste de resistência.

Deslizar: o elemental do gelo pode andar normalmente sobre qualquer tipo de superfície escorregadia, sem redução no deslocamento ou necessidade de teste de Equilíbrio.

Lentidão: uma criatura atingida pelo ataque de pancada do elemental do gelo deve ser bem-sucedida num teste de resistência de Fortitude (CD 27) ou sofrerá os efeitos da magia *lentidão* na rodada seguinte.

Gigante da Colina

Um humanóide imenso, feio e embrutecido brande uma clava. Seus grunhidos ininteligíveis deixam claro que é quase bestial, mas seu poder é vasto.

Gigantes da colina são os mais estúpidos e simples dos gigantes. Pouco mais que bárbaros deformados e agressivos com a altura de uma casa, vivem em comunidades primitivas ou tribos, caçando e roubando para sobreviver. Sua força é igualada apenas por seu fedor.

Gigante da Colina: ND 7; Gigante Grande; DV 12d8+48; 102 PV; Inic. –1; Desl. 9m; CA 20 (–1 tamanho, –1 Des, +9 natural, +3 armadura), toque 8, surpresa 20; Atq Base +9; Agr +20; corpo-a-corpo: clava grande +16 (2d8+10); ou à distância: rocha +8 (2d6+7); Atq Ttl corpo-a-corpo: clava grande +16/+11 (2d8+10); AE arremessar rochas; QE apanhar rochas

visão na penumbra; CM; Fort +12, Ref +3, Von +4; For 25, Des 8, Con 19, Int 6, Sab 10, Car 7.

Perícias e Talentos: Escalar +7, Observar +6, Ouvir +3, Saltar +7; Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (clava grande), Separar Aprimorado, Trespassar.

Equipamento: clava grande, gibão de peles.

Gigante da Colina de Elite

Tão feio e brutal quanto seus irmãos, este gigante parece, no entanto, muito mais perigoso. A expressão de raiva cega em seu rosto e a saliva que escorre de seu lábio sugerem que seja também bastante estúpido, mas seus movimentos são mais rápidos, e usa sua clava com a maestria de um grande guerreiro.

Numa raça onde a força determina o poder, existem indivíduos que se destacam apenas por brutalidade e disposição a matar. Os melhores guerreiros dentre os gigantes da colina alcançam altos postos em sua hierarquia simplória, atuando como guardas e tendo à disposição toda a comida, tesouros e mulheres da tribo.

Gigante da Colina de Elite, Combatente de 4º nível: ND 10; Gigante Grande; DV 12d8+72 mais 4d8+24; 168 PV; Inic. –1; Desl. 9m; CA 20 (–1 tamanho, –1 Des, +9 natural, +3 armadura), toque 8, surpresa 20; Atq Base +13; Agr +28; corpo-a-corpo: clava grande +24 (2d8+16); ou à distância: rocha +12 (2d6+10); Atq Ttl corpo-a-corpo: clava grande +24/+19/+14 (2d8+16); AE arremessar rochas; QE apanhar rochas, visão na penumbra; CM; Fort +18, Ref +4, Von +6; For 32, Des 8, Con 23, Int 6, Sab 12, Car 7.

Perícias e Talentos: Escalar +11, Observar +10, Ouvir +7, Saltar +11; Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (clava grande), Prontidão, Separar Aprimorado, Trespassar.

Equipamento: clava grande, gibão de peles.

Gigante da Colina Chefe

A estupidez dos gigantes se transforma em reverência quando avistam o chefe. Adornado com objetos roubados, seus músculos surgindo por detrás da pele manchada e macilenta, o líder das criaturas parece ter ascendido através da mais pura selvageria.

A "sociedade" dos gigantes das colinas é extremamente simples: os mais fortes mandam. O chefe de uma vila não possui nenhuma qualidade que o diferencie de seus súditos, além de maior ferocidade e sanguinolência.

Gigante da Colina Chefe, Bárbaro de 8º nível: ND 15; Gigante Grande; DV 12d8+120 mais 8d12+80; 309 PV; Inic. –1; Desl. 12m; CA 22 (–1 tamanho, –1 Des, +9 natural, +5 armadura), toque 8, surpresa 22; Atq Base +17; Agr +33; corpo-a-corpo: *clava grande +2* +31 (2d8+20, dec. 19-20); ou à distância: rocha +17 (2d6+12); Atq Ttl corpo-a-corpo: *clava grande +2* +31/+26/+21/+16 (2d8+20, dec. 19-20); AE arremessar rochas; QE apanhar rochas, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, fúria 2/dia, movimento rápido, redução de dano 1/–, sentir armadilhas +2, visão na penumbra; CM; Fort +24, Ref +5, Von +8; For 34, Des 8, Con 30, Int 6, Sab 14, Car 9.

Perícias e Talentos: Escalar +12, Intimidação +7, Observar +8, Ouvir +13, Saltar +12; Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (clava grande), Foco em Arma (rocha), Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (clava grande), Trespassar.

Fúria: o gigante da colina chefe pode entrar em um estado de fúria duas vezes por dia. Suas estatísticas alteradas pela fúria são as seguintes: 349 PV; CA 20, toque 6, surpresa 20; Agr +35; corpo-a-corpo: *clava grande +2* +33 (2d8+23, dec. 19-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: *clava grande +2* +33/+28/+23/+18 (2d8+23, dec. 19-20); Fort +21, Von +10; For 38, Con 34.

Equipamento: amuleto da saúde +4, clava grande +2, gibão de peles +2.

Gigante do Fogo

Um enorme humanóide com barba e cabelos que parecem pegar fogo se aproxima, trajando armadura enegrecida e portando uma espada quase incandescente. O gigante do fogo regozija-se com a batalha iminente.

Esta tribo de gigantes de fogo das Montanhas Sanguinárias foi convertida por clérigos de Keenn, e treinada para formar uma ordem de elite dentro da Igreja do Deus da Guerra.

Gigante do Fogo: ND 10; Gigante Grande (fogo); DV 15d8+75; 142 PV; Inic. –1; Desl. 9m; CA 24 (–1 tamanho, –1 Des, +8 natural, +8 armadura), toque 8, surpresa 24; Atq Base +11; Agr +26; corpo-a-corpo: espada larga obra-prima +23 (3d6+16, dec. 19-20); ou à distância: rocha +10 (2d6+11 mais 2d6 de fogo); Atq Ttl corpo-a-corpo: espada larga obra-prima +23/+18/+13 (3d6+16, dec. 19-20); Espaço/Alcance 3m/3m; AE arremessar rochas; QE apanhar rochas, imunidade a fogo, visão na penumbra, vulnerabilidade a frio; LM; Fort +14, Ref +4, Von +9; For 33, Des 9, Con 21, Int 10, Sab 14, Car 9.

Perícias e Talentos: Cavalgar +12, Intimidar +12, Observar +14; Ataque Poderoso, Combate Montado, Foco em Arma (espada larga), Investida Montada, Investida Implacável, Vontade de Ferro.

Equipamento: armadura de batalha, espada larga obra-prima.

Glabrezu

Uma criatura maior que dois homens, com quatro braços e uma feroz cabeça canina. O fedor de enxofre exala de seu couro, e seus olhos transpiram maldade.

Vários demônios estão a serviço de Arsenal. Em sua dimensão natal, eles servem a sua rainha, uma criatura caótica que aprecia nada mais que o massacre e a guerra. Em Arton, levam esta devoção para o Reinado, através de seu senhor.

Glabrezu: ND 13; Extraplanar Enorme (caótico, mau, planar, tanar'ri); DV 12d8+120; 174 PV; Inic. +0; Desl. 12m; CA 27 (–2 tamanho, +19 natural), toque 8, surpresa 27; Atq Base +12; Agr +30; corpo-a-corpo: tenaz +20 (2d8+10); Atq Ttl corpo-a-corpo: 2 tenazes +20 (2d8+10), 2 garras +18 (1d6+5)

e mordida +18 (1d8+5); Espaço/Alcance 4,5m/4,5m; AE agarrar aprimorado, habilidades similares a magia; QE imunidade a eletricidade e veneno, redução de dano 10/bem, resistência a ácido, fogo e frio 10, telepatia 30m, *visão da verdade*, visão no escuro 18m; Fort +18, Ref +8, Von +11; For 31, Des 10, Con 31, Int 16, Sab 16 Car 20.

Perícias e Talentos: Blefar +22, Concentração +25, Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (os planos) +18, Diplomacia +9, Furtividade +18, Identificar Magia +18, Intimidação +24, Observar +26, Ouvir +26, Procurar +18, Sentir Motivação +18; Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Persuasivo, Trespassar, Trespassar Maior.

Agarrar Aprimorado: para utilizar esta habilidade, o glabrezu precisa atingir um oponente com sua tenaz. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Habilidades Similares a Magia: sem limite — *confusão* (CD 19), *dissipar magia*, *inverter a gravidade* (CD 22), *martelo do caos* (CD 19), *nuvem profana* (CD 19), *reflexos*, *teletransporte maior*; 1/dia — *palavra de poder: atordoar*. Nível de Conjurador: 14º.

Golem de Ferro

O que parece ser uma grande estátua metálica move-se lentamente, com rangidos ásperos. Os passos do construto de ferro fazem o chão tremer, e cada golpe poderia derrubar uma muralha.

Construídos em geral por magos, para serviços de defesa e proteção, os golens são adorados por aqueles ricos o bastante para possuí-los. Esses autômatos não têm nenhuma das desvantagens de guardas humanos, como fraqueza frente à corrupção, medo ou necessidade de comida e descanso.

Golem de Ferro: ND 13; Construto Grande; DV 18d10+30; 129 PV; Inic. –1; Desl. 6m; CA 30 (–1 tamanho, –1 Des, +22 natural), toque 8, surpresa 30; Atq Base +12; Agr +28; corpo-a-corpo: pancada +23 (2d10+11); Atq Ttl corpo-a-corpo: 2 pancadas +23 (2d10+11); Espaço/Alcance 3m/3m; AE sopro; QE características de construto, imunidade a magia, redução de dano 15/adamante, visão na penumbra, visão no escuro 18m; Fort +4, Ref +3, Von +4; For 33, Des 9, Con –, Int –, Sab 11, Car 1.

Imunidade a Magia: um golem de ferro é imune a todas as magias e habilidades similares sujeitas a resistência a magia. Além disso, certos efeitos funcionam de modo diferente contra a criatura. Um ataque mágico que cause dano de eletricidade deixa o golem de ferro lento (como a magia *lentidão*) durante 3 rodadas, sem direito a teste de resistência; um ataque mágico que cause dano de fogo recupera 1 ponto de vida do golem de ferro para cada 3 pontos de dano que causaria. Se a cura exceder o total de PV do golem de ferro, ele recebe o excesso como pontos de vida temporários. Um golem de ferro é afetado normalmente por ataques de ferrugem, como os ataques de um monstro da ferrugem ou a magia *toque enferrujante*.

Sopro: uma nuvem de gás venenoso que preenche um cubo de 3m e dura 1 rodada, disparada como uma ação livre uma vez a cada 1d4+1 rodadas; dano inicial: 1d4 de Constituição; dano secundário: 3d4 de Constituição; Fortitude anula (CD 19).

Golem de Pedra

Uma forma humanóide rudimentar avança, como uma montanha em miniatura, agitando seus punhos imensos. Não há refinamento ou sutileza em sua construção; é uma máquina de brutalidade.

Golens de pedra, assim como outros tipos, são muitas vezes construídos por magos artífices para funções de vigilância e defesa. Não é possível amedrontá-los, convencê-los a desistir ou realizar qualquer interação, além do combate.

Golem de Pedra: ND 11; Construto Grande; DV 14d10+30; 107 PV; Inic. –1; Desl. 6m; CA 26 (–1 tamanho, –1 Des, +18 natural), toque 8, surpresa 26; Atq Base +10; Agr +23; corpo-a-corpo: pancada +18 (2d10+9); Atq Ttl corpo-a-corpo: 2 pancadas +18 (2d10+9); Espaço/Alcance 3m/3m; AE lentidão; QE características de construto, imunidade a magia, redução de dano 10/adamante, visão na penumbra, visão no escuro 18m; Fort +4, Ref +3, Von +4; For 29, Des 9, Con –, Int –, Sab 11, Car 1.

Imunidade a Magia: um golem de pedra é imune a todas as magias e habilidades similares sujeitas a resistência a magia. Além disso, certos efeitos funcionam de modo diferente contra a criatura: a magia *pedra em lama* deixa um golem de pedra lento (como a magia *lentidão*) durante 2d6 rodadas, sem direito a teste de resistência; a magia *lama em pedra* recupera todos os pontos de vida de um golem de pedra; por fim, a magia *pedra em carne* anula a redução de dano e a imunidade a magia de um golem de pedra durante uma rodada.

Lentidão: uma vez a cada duas rodadas, um golem de pedra pode fazer um efeito igual ao da magia *lentidão* como uma ação livre. O efeito tem alcance de 3m e duração de 7 rodadas. Um teste de resistência de Vontade contra CD 17 anula o efeito.

Inumano da Chacina

Uma criatura humanóide pálida, com veias negras cruzando sua pele. Seus olhos vermelhos demonstram inteligência, e seus movimentos deixam claro que é um ser civilizado. Sua sede de sangue é fria e calculada, e não selvagem. O inumano existe apenas para matar.

Quando uma pessoa que cometeu massacres morre, sua alma pode ser barrada dos Reinos dos Deuses, pelos espíritos de suas vítimas. Quando isso acontece, o algoz torna-se um inumano da chacina — um tipo perigoso de morto-vivo que, sem outra alternativa, existe apenas para continuar matando.

Inumano da Chacina: ND 15; Morto-Vivo Médio; DV 20d12; 130 PV; Inic. +5; Desl. 6m; CA 36 (+1 Des, +15 natural, +8 armadura, +2 escudo), toque 11, surpresa 35; Atq Base

+10; Agr +20; corpo-a-corpo: *espada longa +1* +22 (1d8+11 mais drenar energia, dec. 17-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: *espada longa +1* +22/+17 (1d8+11 mais drenar energia, dec. 17-20); AE aura de desespero, aura de mortandade, drenar energia; QE características de morto-vivo, cura acelerada 10, redução de dano 10/–, resistência a magia 27, visão no escuro 18m; NM; Fort +7, Ref +8, Von +13; For 30, Des 12, Con –, Int 13, Sab 13, Car 17.

Perícias e Talentos: Esconder-se +16, Furtividade +24, Observar +24, Ouvir +24; Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada longa), Foco em Habilidade (drenar energia), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Trespassar.

Aura de Desespero: os espíritos das vítimas do inumano da chacina circundam o seu algoz, em infinita agonia. Qualquer criatura que se aproxime a um raio de 9m do inumano da chacina vê isso, e deve fazer um teste de Vontade (CD 23). Caso falhe, sofre –2 de penalidade nas jogadas de ataque e dano, nos testes de habilidade e perícias, e nos testes de resistência por dez minutos. Independente de ser bem-sucedida no teste de resistência ou não, a criatura fica imune à aura de desespero do mesmo inumano da chacina por 24 horas.

Aura de Mortandade: qualquer criatura viva em um raio de 9m do inumano da chacina sofre o dobro de dano por qualquer ataque, físico ou mágico. Por exemplo, se uma criatura sofrer um ataque de espada que cause 6 pontos de dano, sofrerá 12 pontos de dano.

Drenar Energia: um inumano da chacina impõe um nível negativo a qualquer criatura atingida por seus ataques. Fortitude (CD 25) para remover o nível negativo. Para cada nível negativo imposto, o inumano da chacina adquire 5 PV temporários.

Equipamento: armadura de batalha, escudo grande de metal, *espada longa +1*.

Hezrou

Um medonho sapo humanóide caminha liderando um batalhão de demônios. Suas pernas são, na verdade, braços. Sua aparência bizarra esconde um intelecto marcial apurado.

Sargentos entre as legiões demoníacas, os herzou adaptam-se bem ao serviço de Keenn. Costumam atuar como líderes de pequenos bandos de demônios, ou em missões especiais.

Hezrou: ND 11; Extraplanar Grande (caótico, mau, planar, tanar'ri); DV 10d8+93; 138 PV; Inic. +0; Desl. 9m; CA 23 (–1 tamanho, +14 natural), toque 9, surpresa 23; Atq Base +10; Agr +19; corpo-a-corpo: mordida +14 (4d4+5); Atq Ttl corpo-a-corpo: mordida +14 (4d4+5) e 2 garras +9 (1d8+2); Espaço/Alcance 3m/ 3m; AE agarrar aprimorado, fedor, habilidades similares a magia; QE imunidade a eletricidade e veneno, redução de dano 10/bem, resistência a ácido, fogo e frio 10, resistência a magia 19, telepatia 30m; CM; Fort +16, Ref +7, Von +9; For 21, Des 10, Con 29, Int 14, Sab 14, Car 18.

Perícias e Talentos: Arte da Fuga +14, Concentração +22, Escalar +18, Esconder-se +13, Furtividade +13, Identificar Magia +15, Intimidação +17, Observar +23, Ouvir +23, Procurar +15; Ataque Poderoso, Lutar às Cegas, Trespassar, Vitalidade.

Agarrar Aprimorado: para utilizar esta habilidade, o hezrou precisa atingir um oponente com sua garra. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Fedor: a pele dos hezrou produz um líquido tóxico, de cheiro horrível, sempre que eles entram em combate. Todas as criaturas (exceto outros demônios) num raio de 3m devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Fortitude contra CD 24 ou ficarão enjoadas (só podem realizar uma ação de movimento a cada rodada) enquanto permanecerem na área, e por 1d4 rodadas depois de sair. Uma criatura que seja bem-sucedida fica adoecida (–2 em jogadas de ataque, testes de habilidade e perícia e testes de resistência) enquanto permanecer na área, mas não será mais afetada pelo fedor do mesmo hezrou por 24 horas. As magias *retardar envenenamento* e *neutralizar venenos* removem as condições impostas por esta habilidade. Criaturas imunes a venenos não são afetadas.

Habilidades Similares a Magia: sem limite — *martelo do caos*(CD 18), *nuvem profana* (CD 18), *teletransporte maior*; 3/dia — *blasfêmia* (CD 21), *forma gasosa*. Nível de Conjurador: 13º.

Homem-Lagarto de Elite

Humanóides musculosos, de pele escamosa e línguas sibilantes, surgindo por entre suas presas afiadas. Carregam armas e trajam armaduras refinadas. Não são bárbaros, mas soldados disciplinados.

Assim como outras criaturas quase bestiais, os homens-lagartos por vezes são recrutados ainda muito jovens para o serviço de Keenn. Doutrinados e treinados, não conhecem outra vida, além de seu posto e batalhão.

Homens-Lagartos de Elite, Combatente de 10º nível: ND 10; Humanóide Médio (réptil); DV 2d8+6 mais 10d8+30; 90 PV; Inic. +5; Desl. 6m; CA 28 (+1 Des, +5 natural, +9 armadura, +3 escudo), toque 11, surpresa 27; Atq Base +11; Agr +16; corpo-a-corpo: *machado de batalha +1* +18 (1d8+6, dec. x3); Atq Ttl corpo-a-corpo: *machado de batalha +1* +18/+13/+8 (1d8+6, dec. x3) e mordida +14 (1d4+2); QE prender a respiração; NM; Fort +10, Ref +7, Von +5; For 20, Des 12, Con 17, Int 11, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +4, Natação +12, Saltar +13; Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (machado de batalha), Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro.

Equipamento: armadura de batalha +1, escudo grande de metal +1, machado de batalha +1.

Mago de Batalha

Os mantos e adereços arcanos deste homem escondem não um corpo frágil, atrofiado por uma vida de estudos, mas a forma de um guerreiro. Para o mago de batalha, a magia é apenas uma arma — capaz de ferir muito mais que uma espada ou machado.

Embora a maioria dos magos encontre satisfação em pesquisas e conhecimento obscuro, existem aqueles que — por inclinação natural, dever ou vocação religiosa — dedicam-se ao combate tanto quanto qualquer soldado. A Igreja de Keenn emprega vários destes magos de batalha, que acumulam conhecimento apenas para usá-lo em guerra, assim como um engenheiro militar ou oficial.

Mago de Batalha: humano Mago 13; ND 13; Humanóide Médio; DV 13d4+42; 74 PV; Inic. +6; Desl. 9m; CA 16 (+2 Des, +4 *armadura arcana*), toque 12, surpresa 14; Atq Base +6; Agr +8; corpo-a-corpo: *bordão +1* +9 (1d6+2); Atq Ttl corpo-a-corpo: *bordão +1* +9/+4 (1d6+2); QE invocar familiar; NM; Fort +10, Ref +9, Von +11; For 12, Des 14, Con 16, Int 18, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: Acrobacia +12, Concentração +22, Conhecimento (arcano) +20, Identificar Magia +22, Intimidação +7, Saltar +11, Sentir Motivação +8; Ampliar Magia, Escrever Pergaminhos, Foco em Arma (magias de raio), Foco em Perícia (Concentração)[R], Iniciativa Aprimorada, Potencializar Magia, Reflexos Rápidos, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Vitalidade.

Magias de Mago Preparadas (4/5/5/5/5/3/2/1; CD 14 + o nível da magia)*:* 0 — *luz* (2), *raio de gelo* (2); 1º — *armadura arcana, escudo arcano, mísseis mágicos* (3); 2º — *raio ardente* (3), *reflexos, vitalidade ilusória*; 3º — *deslocamento, dissipar magia, flecha de chamas* (2), *toque vampírico*; 4º — *escudo de fogo, medo* (2), *porta dimensional* (2); 5º — *cone glacial, imobilizar monstro, vôo prolongado*; 6º — *desintegrar, esfera gélida*; 7º — *bola de fogo controlável.*

Grimório: 0 — todas; 1º — *armadura arcana, ataque certeiro, escudo arcano, leque cromático, mãos flamejantes, mísseis mágicos, proteção contra o bem, queda suave, recuo acelerado*; 2º — *flecha ácida, raio ardente, reflexos, vitalidade ilusória*; 3º — *deslocamento, dissipar magia, flecha de chamas, toque vampírico*; 4º — *escudo do fogo, medo, porta dimensional, tentáculos negros*; 5º — *cone glacial, dominar pessoa, imobilizar monstro, vôo prolongado*; 6º — *desintegrar, despistar, esfera gélida, transformação do mago*; 7º — *bola de fogo controlável, dedo da morte.*

Equipamento: bordão +1, manto da resistência +3, pedra iônica alaranjada.

Mantícora de Werra

Um corpo de leão com a cabeça humanóide de um velho, cercada por uma juba escura. Imensas asas de morcego brotam das costas musculosas, e uma longa cauda de escorpião ameaça todos que se aproximem.

Mantícora avançada com o modelo Escolhido de Keenn (apresentado em *O Panteão*). É um monstro poderoso, usado por vezes como "cão de guerra" pelos devotos do deus.

Mantícora de Werra: ND 14; Extraplanar Grande; DV 16d10+144; 232 PV; Inic. +4; Desl. 9m, vôo 15m (desajeitado); CA 20 (–1 tamanho, +4 Des, +7 natural), toque 13, surpresa 16; Atq Base +16; Agr +28; corpo-a-corpo: garra +23 (2d4+8); ou à distância: 6 espinhos +20 (2d6+4 mais veneno, dec. 17-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: 2 garras +23 (2d4+8) e mordida +21 (1d8+4); Espaço/Alcance 3m/1,5m; AE espinhos, veneno; QE faro, redução de dano 10/mágica, resistência a magia 28, visão na penumbra, visão no escuro 18m; NM; Fort +14, Ref +8, Von +9; For 26, Des 19, Con 28, Int 10, Sab 14, Car 11.

Perícias e Talentos: Observar +16, Ouvir +11; Arma Natural Aprimorada (espinhos), Armadura Natural Aprimorada, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (espinhos), Investida Aérea, Sucesso Decisivo Aprimorado (espinhos).

Espinhos: com um estalo de sua cauda, uma mantícora pode disparar uma saraivada de seis espinhos como uma ação padrão. Este ataque tem alcance de 60m, sem incremento de distância. Uma mantícora pode disparar até 24 espinhos por dia.

Veneno: inoculação através dos espinhos; teste de Fortitude (CD 27); dano inicial e secundário: 1d4 de Constituição.

Perícias: uma mantícora recebe +4 racial em testes de Observar.

Mastim das Sombras Alfa

Nos limites de sua visão periférica, vocês conseguem discernir uma espécie de grande cão escuro. No entanto, quando olham diretamente, ele some, confundindo-se com as sombras. A impressão é de um focinho longo e um corpo delgado, e uma postura atenta de caçador.

Mastins das sombras são criaturas poderosas mas selvagens, nativas do Reino de Tenebra. Alguns vivem em outras dimensões, e até mesmo em Arton. Têm a aparência de grandes cães, com corpos musculosos e magros. São rápidos e furtivos, confiando em sua capacidade de se esconder para emboscar suas presas. Os maiores dentre eles são chamados "alfas", líderes de matilhas.

Mastim das Sombras Alfa: ND 10; Extraplanar Grande (planar); DV 12d8+72; 126 PV; Inic. +4; Desl. 15m; CA 14 (–1 tamanho, +5 natural), toque 9, surpresa 14; Atq Base +12; Agr +24; corpo-a-corpo: mordida +20 (3d6+12, dec. 19-20); Espaço/Alcance 3m/1,5m; AE imobilização, ladrar; QE camuflagem de sombras, faro, visão no escuro 18m; NM; Fort +14, Ref +8, Von +9; For 26, Des 11, Con 22, Int 4, Sab 12, Car 13.

Perícias e Talentos: Esconder-se +15, Furtividade +15, Observar +16, Ouvir +16, Sobrevivência +16; Arma Natural Aprimorada (mordida), Esquiva, Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada, Rastrear[B], Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida).

Camuflagem de Sombras: sob qualquer condição de iluminação que não seja a luz direta do dia, o mastim é capaz de desaparecer na escuridão, recebendo camuflagem total. Iluminação artificial, mesmo as magias *luz* ou *chama contínua*, não anula esta habilidade. No entanto, a magia *luz do dia* neutraliza esta habilidade.

Imobilização: um mastim que atinja o oponente com sua mordida pode iniciar a manobra Imobilização como uma ação livre (+12 de modificador no teste) sem a necessidade do ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar o mastim.

Ladrar: quando um mastim uiva ou late, todas as criaturas (exceto extraplanares malignos) numa dispersão de 90m devem ser bem-sucedidas num teste de Vontade (CD 17) ou ficarão apavoradas por 2d4 rodadas. Isto é um efeito sônico, de ação mental e de medo. Independente de ser bem-sucedida no teste de resistência ou não, a criatura fica imune ao ladrar do mesmo mastim por 24 horas.

Mercenário de Arsenal

Uma companhia de homens de armas, trajando armaduras e roupas desencontradas, mas com uma mesma braçadeira, marcando-os como irmãos. Seu estandarte feroz traz, sobreposto, o símbolo de Keenn, deixando claro seu dever para com Arsenal.

Existem incontáveis companhias mercenárias em Arton. Algumas possuem longas histórias e elaborados códigos de honra. Algumas são leais e corajosas como ordens de cavaleiros. Outras são pouco mais que grupos de bandoleiros com um estandarte sujo. Arsenal contratou muitos mercenários, e existem todos os tipos de soldados da fortuna em suas fileiras.

Mercenário de Arsenal: humano Combatente 8; ND 7; Humanóide Médio; DV 8d8+16; 52 PV; Inic. +4; Desl. 6m; CA 19 (+7 armadura, +2 escudo), toque 10, surpresa 19; Atq Base +8; Agr +11; corpo-a-corpo: espada longa obra-prima +13 (1d8+3, dec. 19-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: espada longa obra-prima +13/+8 (1d8+3, dec. 19-20); NM; Fort +8, Ref +2, Von +2; For 16, Des 11, Con 15, Int 10, Sab 11, Car 8.

Perícias e Talentos: Escalar +5, Intimidação +10, Saltar, +5; Ataque Poderoso, Devoto (*orientação*), Foco em Arma (espada longa), Fúria Guerreira[D], Lutar em Formação[R], Trepassar.

Equipamento: escudo grande de metal, espada longa obra-prima, meia-armadura.

Naga Aquática Feiticeira

Uma criatura com corpo de serpente e cabeça de mulher. Suas escamas iridescentes possuem variados tons de verde, e refletem os padrões de luz filtrados pela água. Sua beleza logo dá lugar à ferocidade.

Nagas são criaturas traiçoeiras, aparentadas das serpentes e, diz-se, servas do deus Sszzaas. As feiticeiras da raça muitas vezes tornam-se xamãs de tribos de criaturas bestiais, como os sahuagin.

Naga Aquática Feiticeira: ND 16; Aberração Enorme; DV 16d8+128; 200 PV; Inic. +4; Desl. 9m, natação 15m; CA 22 (–2 tamanho, +11 natural, +3 deflexão), toque 11, surpresa 22; Atq Base +12; Agr +28; corpo-a-corpo: mordida +18 (3d6+8 mais veneno); Espaço/Alcance 4,5m/3m; AE magias, veneno; QE visão no escuro 18m; NM; Fort +13, Ref +7, Von +13; For 26, Des 11, Con 26, Int 12, Sab 17, Car 22.

Perícias e Talentos: Concentração +23, Conhecimento (arcano) +16, Identificar Magia +18, Natação +16, Observar +10, Ouvir +10; Ignorar Componentes Materiais[B], Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Magia Penetrante Aprimorada, Magias em Combate, Prontidão, Reflexos Rápidos.

Magias: a naga aquática feiticeira conjura magias como um feiticeiro de 16º nível, mas nunca magias com o descritor [Fogo].

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/7/7/7/7/5/3; CD 16 + nível da magia)*:* 0 — *abrir/fechar*, *brilho*, *detectar magia*, *detectar venenos*, *ler magia*, *luz*, *mãos mágicas*, *pasmar*, *raio de ácido*; 1º — *armadura arcana*, *escudo arcano*, *mísseis mágicos*, *névoa obscurecente*, *recuo acelerado*; 2º — *flecha ácida*, *invisibilidade*, *localizar objetos*, *reflexos*, *vigor do urso*; 3º — *imobilizar pessoa*, *proteção contra elementos*, *relâmpago*, *sugestão*; 4º — *pele rochosa*, *enfeitiçar monstro*, *medo*, *névoa solida*; 5º — *cancelar encantamento*, *cone glacial*, *metamorfose tórrida*, *miragem arcana*; 6º — *corrente de relâmpagos*, *dissipar magia maior*, *esfera gélida*; 7º — *controlar o clima*, *reverter magias*; 8º — *evaporação*.

Veneno: inoculação através da mordida; teste de Fortitude (CD 26); dano inicial e secundário: 1d8 de Constituição.

Equipamento: amuleto de armadura natural +3, *pulseira de proteção +3* (como *anel de proteção*).

Ogro Mago General

Um humanóide muito grande, de pele azul e pequenos chifres brotando de sua testa. Veste roupas elaboradas, de aparência exótica, como se viesse de algum reino desconhecido. Seus modos lembram um aristocrata educado, e suas armas deixam claro que é um guerreiro.

Ogros magos são variações muito mais inteligentes e perigosas de seus parentes mundanos. Aqueles que escolhem servir a um senhor logo ascendem a postos importantes. Os ogros magos a serviço de Keenn são raros, mas invariavelmente tornam-se generais, aliando terrível capacidade de combate a suas habilidades mágicas.

Ogro Mago General, Guerreiro de 12º nível: ND 17; Gigante Grande; DV 5d8+35 mais 12d10+84; 207 PV; Inic. +5; Desl. 9m, vôo 9m (bom); CA 24 (–1 tamanho, +1 Des, +5 natural, +9 armadura), toque 10, surpresa 23; Atq Base +15; Agr +28; corpo-a-corpo: *espada larga +2* +27 (3d6+19, dec. 17-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: *espada larga +2* +27/+22/+17 (3d6+19, dec. 17-20); Espaço/Alcance 3m/3m; AE habilidades similares a magia; QE regeneração 5, resistência a magia 19, visão na penumbra, visão no escuro 27m; LM; Fort +19, Ref +6, Von +9; For 28, Des 12, Con 24, Int 16, Sab 14, Car 20.

Perícias e Talentos: Blefar +11, Concentração +15, Conhecimento (história) +9, Identificar Magia +11, Intimidação +19, Observar +10, Ouvir +10, Sentir Motivação +8; Ataque Poderoso, Desarmar Aprimorado, Especialização em Arma (espada larga), Especialização em Arma Maior (espada larga), Especialização em Combate, Foco em Arma (espada larga), Foco em Arma Maior (espada larga), Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada larga), Trespassar, Trespassar Maior, Vontade de Ferro.

Habilidades Similares a Magia: sem limite — *escuridão* e *invisibilidade*; 1/dia — *cone glacial* (CD 20), *enfeitiçar pessoas* (CD 16), *forma gasosa*, *metamorfose* e *sono* (CD 16). Nível de Conjurador: 9º.

Regeneração: um ogro mago sofre dano normal por fogo e ácido.

Equipamento: armadura de batalha +1, espada larga +2.

Pássaro Roca

Ao longe, parece ser uma águia. Mais de perto, sua sombra recobre casas, escurece o sol. O pássaro poderia apanhar um elefante em suas garras.

Estes pássaros das Montanhas Sanguinárias foram capturados por clérigos de Keen, e treinados para servir de montaria aos gigantes de fogo.

Pássaro Roca: ND 9; Animal Imenso; DV 18d8+126; 207 PV; Inic. +2; Desl. 6m, vôo 24m (médio); CA 22 (–4 tamanho, +2 Des, +9 natural, +5 armadura), toque 8, surpresa 20; Atq Base +13; Agr +37; corpo-a-corpo: garra +21 (3d6+12); Atq Ttl corpo-a-corpo: 2 garras +21 (3d6+12); Espaço/Alcance 6m/4,5m; QE visão na penumbra; N; Fort +18, Ref +13, Von +9; For 34, Des 15, Con 24, Int 2, Sab 13, Car 11.

Perícias e Talentos: Observar +14, Ouvir +10; Arrebatar, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Inversão, Investida Aérea, Prontidão, Vontade de Ferro.

Equipamento: cota de malha, esporão (aumenta em uma categoria de tamanho o dano das garras).

Quasit

Uma criaturinha menor que uma criança, com couro avermelhado e asas de morcego. Sua risada é aguda e enervante.

Quasits são demônios traiçoeiros e insidiosos. Aqueles que servem a Arsenal fazem-no por covardia e oportunismo, buscando um senhor poderoso a quem bajular.

Quasit: ND 2; Extraplanar Miúdo (caótico, mau, planar); DV 3d8; 13 PV; Inic. +7; Desl. 6m, vôo 15m (perfeito); CA 18 (+2 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 15, surpresa 15; Atq Base +3; Agr –6; corpo-a-corpo: garra +8 (1d3–1 mais veneno); Atq Ttl corpo-a-corpo: 2 garras +8 (1d3–1 mais veneno) e mordida +3 (1d4–1); Espaço/Alcance 0,75m/0m; AE habilidades similares a magia, veneno; QE alterar forma, cura acelerada 2, imunidade a veneno, redução de dano 5/ferro frio ou bem, resistência a fogo 10, visão no escuro 18m; CM; Fort +3, Ref +6, Von +4; For 8, Des 17, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 10.

Perícias e Talentos: Blefar +6, Conhecimento (arcano) +6, Esconder-se +17, Furtividade +9, Identificar Magia +6, Observar +6, Ouvir +7, Procurar +6; Acuidade com Arma, Iniciativa Aprimorada.

Alterar Forma: com uma ação padrão, um quasit pode assumir outras formas. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* (Nível de Conjurador: 12º), mas o quasit não recupera pontos de vida, e cada quasit só consegue assumir uma ou duas formas, de tamanho Médio ou menor. Formas comuns incluem morcegos, centopéias, sapos e lobos.

Habilidades Similares a Magia: sem limite — *detectar o bem*, *detectar magia*, *invisibilidade* (pessoal); 1/dia — *causar medo* (afetando um raio de 9m a partir do quasit, CD 11). Nível de Conjurador: 6º.

Veneno: inoculação através das garras; teste de Fortitude (CD 13); dano inicial: 1d4 de Destreza; dano secundário: 2d4 de Destreza.

Quimera Furiosa

Um monstro ensandecido, rugindo com três bocas. Suas cabeças de dragão, bode e leão mordem o ar, buscando carne.

Criaturas bizarras criadas através de magia, as quimeras podem se tornar ainda mais perigosas, caso sejam treinadas e impelidas à selvageria.

Quimera Furiosa: ND 17; Besta Mágica Enorme; DV 24d8+144; 252 PV; Inic. +1; Desl. 9m, vôo 15m (ruim); CA 26 (–2 tamanho, +1 Des, +17 natural), toque 9, surpresa 25; Atq Base +24; Agr +37; corpo-a-corpo: mordida +32 (3d6+9); Atq Ttl corpo-a-corpo: mordida +32 (3d6+9), mordida +32 (2d6+9), chifres +32 (2d6+9) e 2 garras +30 (1d8+4); Espaço/Alcance 4,5m/3m; AE sopro; QE faro, visão na penumbra, visão no escuro; CM; Fort +20, Ref +13, Von +13; For 28, Des 12, Con 22, Int 4, Sab 14, Car 10.

Perícias e Talentos: Observar +17, Ouvir +16; Armadura Natural Aprimorada (5), Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Pairar, Prontidão, Vontade de Ferro.

Sopro: uma vez a cada 1d4 rodadas, a cabeça de dragão da quimera pode soprar um cone de frio de 6m que causa 4d8 pontos de dano. Um teste de Reflexos (CD 28) diminui o dano à metade.

Sahuagin de Elite

Humanóides com grandes olhos negros e couro acinzentado de tubarão exibem presas afiadas, e armas feitas de coral ou aço.

Os primitivos sahuagin por vezes descobrem aptidão para o combate, tornando-se tão perigosos quanto um soldado veterano.

Sahuagin de Elite, Combatente de 10º nível: ND 9; Humanóide Monstruoso Médio; DV 2d8+6 mais 10d8+30; 90 PV; Inic. +5; Desl. 6m, natação 15m; CA 22 (+1 Des, +5 natural, +6 armadura), toque 11, surpresa 21; Atq Base +12; Agr +17; corpo-a-corpo: tridente obra-prima +19 (1d8+7); ou à distância: besta pesada obra-prima +17 (1d10, dec. 19-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: tridente obra-prima +19/+14/+9 (1d8+7) e mordida +15 (1d4+2); AE frenesi de sangue, rasgar; QE anfíbio, cegueira sob a luz, falar com tubarões, sensibilidade a água doce, sentido aquático 9m, visão no escuro 18m; Fort +12, Ref +9, Von +8; For 20, Des 16, Con 16, Int 12, Sab 15, Car 9.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +4 (+8 com tubarões), Cavalgar +15, Esconder-se +8, Observar +14, Ouvir +14; Ataques Múltiplos[B], Foco em Arma (besta pesada), Foco em Arma (tridente), Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Prontidão.

Anfíbio: um sahuagin sobrevive fora da água 1 hora para cada 2 pontos de Constituição. Depois disso, começa a asfixiar.

Cegueira sob a Luz: um sahuagin repentinamente exposto a luz brilhante (como a luz do sol ou a magia *luz do dia*) fica cego por uma rodada. Ele fica ofuscado nas rodadas seguintes, enquanto estiver sob a fonte de luz.

Falar com Tubarões: um sahuagin consegue se comunicar por telepatia com tubarões até 50m de distância.

Frenesi de Sangue: um sahuagin que tenha sofrido dano em combate entra em frenesi até que morra ou elimine seu oponente. Ele recebe +2 de Força e Constituição e –2 de CA.

Rasgar: um sahuagin lutando debaixo d'água pode fazer dois ataques de rasgar quando faz um ataque total. Bônus de ataque +15, dano 1d4+2.

Sentido Aquático: um sahuagin localiza criaturas submersas a até 9m como se tivesse a qualidade especial sentido cego.

Equipamento: armadura de coral (armadura pesada, bônus de CA +6, bônus máximo de Destreza +1, penalidade de armadura –7, não aplica penalidade de armadura em testes de Natação), besta pesada obra-prima, tridente obra-prima, 10 virotes.

Senhor das Múmias

Mais que um morto-vivo, parece um cadáver que anda. Seus movimentos rígidos logo tornam-se rápidos, quando a criatura ataca. As faixas semi-apodrecidas que recobrem seu corpo exalam um cheiro forte de produtos alquímicos.

Mortos-vivos criados na incessante procura pela vida eterna, as múmias sofrem processos de preservação da carne, juntamente com as magias que prendem suas almas. Clérigos que escolhem sofrer este processo em geral continuam servindo a seus deuses depois de mortos.

Senhor das Múmias, Clérigo de 10º nível: ND 15; Morto-Vivo Médio; DV 8d12 mais 10d8; 97 PV; Inic. +5; Desl. 4,5m; CA 30 (+1 Des, +10 natural, +9 armadura), toque 11, surpresa 29; Atq Base +11; Agr +19; corpo-a-corpo: pancada +20 (1d6+12 mais toque pútrido, dec. 19-20); AE desespero, fascinar mortos-vivos 6/dia, magias, toque pútrido; QE características de morto-vivo, redução de dano 5/–, resistência a fogo 10, visão no escuro 18m, vulnerabilidade a fogo; NM; Fort +13, Ref +8, Von +20; For 26, Des 12, Con –, Int 8, Sab 20, Car 17.

Perícias e Talentos: Concentração +8, Conhecimento (religião) +4, Furtividade +5, Observar +18, Ouvir +18; Foco em Arma (pancada), Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada).

Desespero: uma criatura que veja uma múmia deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Vontade (CD 17) ou ficará paralisada de medo durante 1d4 rodadas. Independente de ser bem-sucedida no teste de resistência ou não, a criatura fica imune ao desespero da mesma múmia por 24 horas.

Toque Pútrido: doença sobrenatural; transmissão através da pancada; Fortitude (CD 17); período de incubação 1 minuto; dano 1d6 Con e 1d6 Car. Um personagem que conjure qualquer magia de [Cura] sobre uma criatura afligida pelo toque pútrido deve ser bem-sucedida em um teste de conjurador (CD 20) ou a magia não surtirá efeito. Para o toque pútrido ser eliminado, deve ser neutralizado através de *cancelar encantamentos* ou *remover maldição*, com um teste de conjurador contra CD 20 bem-sucedido. Depois disso, pode ser curado com uma magia comum. Uma criatura que morra devido ao toque pútrido se torna um punhado de areia e pó que se dispersa com qualquer vento.

Magias de Clérigo Preparadas (6/6+1/5+1/5+1/4+1/3+1; CD 15 + o nível da magia)*:* 0 — *detectar magia* (3), *ler magias* (3); 1º — *auxílio divino*, *comando* (3), *escudo da fé*, *proteção contra o bem*[D], *visão da morte*; 2º — *arma espiritual*, *imobilizar pessoa* (3), *profanar*[D], *silêncio*; 3º — *praga*[D], *dissipar magia* (3), *luz cegante*, *purgar invisibilidade*; 4º — *expulsão*, *imunidade a magia*, *nuvem profana*[D], *poder divino* (2); 5º — *infligir ferimentos leves em massa*, *praga de insetos*, *resistência a magia*, *símbolo da dor*.

[D]Magia de domínio. *Domínios:* Destruição, Mal.

Senhor dos Lobisomens

Um homem coberto de pêlos e com focinho de lobo, dotado de musculatura desproporcional e gigantescos ombros e braços.

Embora sejam protegidos de Tenebra, os lobisomens podem encontrar em Keenn um patrono para suas inclinações guerreiras e selvagens. Estes senhores dos lobisomens são fanáticos do Deus da Guerra, e estão prontos a morrer para cumprir ordens.

Senhor dos Lobisomens: ND 14; Humanóide Grande (metamorfo); DV 10d10+20 mais 6d8+30; 132 PV; Inic. +4; Desl. 6m; CA 26 (–1 tamanho, +4 Des, +6 natural, +7 armadura), toque 13, surpresa 22; Atq Base +14; Agr +27; corpo-a-corpo: *espada bastarda +2* +27 (2d8+15, dec. 17-20) ou garra +24 (1d6+11); Atq Ttl corpo-a-corpo: *espada bastarda +2* +27/+22/+17 (2d8+15, dec. 17-20) e mordida +20 (2d6+5, dec. 19-20) ou 2 garras +24 e mordida +20 (2d6+5, dec. 19-20); Espaço/Alcance 3m/3m; AE maldição da licantropia; QE alterar forma, empatia com lobos, faro, redução de dano 10/prata, visão na penumbra; CM; Fort +17, Ref +12, Von +11; For 32, Des 18, Con 20, Int 10, Sab 11, Car 12.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +4, Esconder-se +6, Furtividade +12, Observar +13, Ouvir +9, Sobrevivência +5; Armadura Natural Aprimorada, Arma Natural Aprimorada (mordida), Ataque Poderoso, Corrida, Especialização em Arma (espada bastarda), Foco em Arma (espada bastarda), Foco em Arma (mordida), Prontidão, Rastrear[B], Reflexos em Combate, Sorrateiro, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada bastarda), Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Trepassar, Usar Arma Exótica (espada bastarda), Vontade de Ferro[B].

Alterar Forma: um senhor dos lobisomens pode assumir três formas: humana, lobo atroz ou híbrida. Estas estatísticas assumem a forma híbrida, como os monstros vão enfrentar os heróis.

Equipamento: espada bastarda +2, peitoral de aço +2.

Tubarão Atroz

Um tubarão não deveria ser tão grande, ou possuir tantos dentes afiados. E nem servir como besta de guerra aos sahuagin.

Grandes tubarões, muito mais ferozes e bestiais, utilizados pelas tribos de sahuagin contra inimigos poderosos.

Tubarão Atroz: ND 9; Animal Enorme (aquático); DV 18d8+66; 147 PV; Inic. +2; Desl. natação 18m; CA 17 (–2 tamanho, +2 Des, +7 natural), toque 10, surpresa 15; Atq Base +13; Agr +27; corpo-a-corpo: mordida +18 (2d8+9); AE agarrar aprimorado, engolir; QE faro aguçado; N; Fort +14, Ref +13, Von +12; For 23, Des 15, Con 17, Int 1, Sab 12, Car 10.

Perícias e Talentos: Natação +14, Observar +11, Ouvir +12; Arma Natural Aprimorada (mordida), Foco em Arma (mordida), Vitalidade (4).

Agarrar Aprimorado: para utilizar esta habilidade, o tubarão atroz precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar sua habilidade engolir na rodada subseqüente.

Engolir: um tubarão atroz pode tentar engolir um oponente aprisionado Grande ou menor com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 2d6+6 pontos de dano por esmagamento, mais 1d8+4 pontos de dano por ácido a cada rodada. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando armas leves cortantes ou perfurantes), causando 25 pontos de dano ao sistema digestivo do tubarão atroz (CA 13).

Verme Púrpura Ancião

O corpo tubular e roxo não parece ter fim. A boca gigantesca sugere uma fome também infinita.

Um verme púrpura que sobrevive por séculos atinge um tamanho incrível — maior que uma torre de castelo — e uma fome proporcional. Para sobreviver, precisa se alimentar de uma aldeia inteira por mês.

Verme Púrpura Ancião: ND 18; Besta Mágica Colossal; DV 32d8+320; 464 PV; Inic. –2; Desl. 6m, escavar 6m, natação 3m; CA 24 (–8 tamanho, –2 Des, +24 natural), toque 0, surpresa 24; Atq Base +32; Agr +65; corpo-a-corpo: mordida +42 (4d8+17); Atq Ttl corpo-a-corpo: mordida +42 (4d8+17) e ferrão +37 (4d6+8 mais veneno); AE agarrar aprimorado, engolir, veneno; QE sentido sísmico 18m; N; Fort +28, Ref +16, Von +9; For 45, Des 6, Con 31, Int 1, Sab 8, Car 8.

Perícias e Talentos: Natação +25, Ouvir +34; Arma Natural Aprimorada (ferrão), Arma Natural Aprimorada (mordida), Armadura Natural Aprimorada (4), Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (ferrão), Foco em Arma (mordida), Golpe Avassalador, Trespassar.

Agarrar Aprimorado: para utilizar esta habilidade, o verme púrpura precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar sua habilidade engolir na rodada subseqüente.

Engolir: um verme púrpura pode tentar engolir um oponente aprisionado Imenso ou menor com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 3d8+17 pontos de dano por esmagamento, mais 16 pontos de dano por ácido a cada rodada. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando armas leves cortantes ou perfurantes), causando 50 pontos de dano ao sistema digestivo do verme púrpura (CA 18).

Veneno: inoculação através do ferrão; Fortitude (CD 36); dano inicial: 2d6 For; dano secundário: 2d6 For.

Vrock

Um corpo humanóide coberto de uma espécie de carapaça e encimado por uma cabeça de abutre. O demônio dança, antes de atacar.

Estes vrocks servem como sentinelas para as tropas de Arsenal. Sua natureza traiçoeira foi suplantada por seu sadismo, e eles cumprem bem sua função, desde que possam causar sofrimento.

Vrock: ND 9; Extraplanar Grande (caótico, mau, planar, tanar-ri); DV 10d8+70; 115 PV; Inic. +2; Desl. 9m, vôo 15m (médio); CA 22 (–1 tamanho, +2 Des, +11 natural), toque 11, surpresa 20; Atq Base +10; Agr +20; corpo-a-corpo: garra +15 (2d6+6); Atq Ttl corpo-a-corpo: 2 garras +15 (2d6+6), mordida +13 (1d8+3) e 2 garras traseiras +13 (1d6+3); AE dança da destruição, esporos, habilidades similares a magia, silvo atordoante; QE imunidade a eletricidade e veneno, redução de dano 10/bem, resistência a ácido, frio e fogo 10, resistência a magia 17, telepatia 30m, visão no escuro 18m; CM; Fort +14, Ref +9, Von +10; For 23, Des 15, Con 25, Int 14, Sab 16, Car 16.

Perícias e Talentos: Concentração +20, Conhecimento (arcano) +15, Esconder-se +11, Furtividade +15, Identificar Magia +15, Intimidação +16, Observar +24, Ouvir +24, Procurar +15, Sentir Motivação +16; Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Reflexos de Combate, Trespassar.

Dança da Destruição: para usar esta habilidade, pelo menos três vrock devem se unir em um círculo e dançar e cantar por três rodadas. Na terceira rodada, uma onda de energia será irradiada em todas as direções, cobrindo um raio de 30m. Todas as criaturas dentro da área, exceto demônios, sofrem 20d6 pontos de dano. Reflexos (CD 15) reduz à metade.

Esporos: uma vez a cada três rodadas, como uma ação livre, o vrock pode expelir uma enorme quantidade de esporos de

seu corpo. Os esporos infligem 1d8 pontos de dano a todas as criaturas adjacentes ao vrock. Em seguida, penetram na pele e crescem, causando 1d4 pontos de dano por rodada durante 10 rodadas. A magia *retardar envenenamento* interrompe o crescimento dos esporos. As magias *benção*, *neutralizar venenos* e *remover doenças* matam os esporos, assim como aspergir um frasco de água benta sobre a vítima.

Habilidades Similares a Magia: sem limite — *reflexos*, *telecinesia* (CD 18), *teletransporte maior*; 1/dia — *heroísmo*. Nível de Conjurador: 12º.

Silvo Atordoante: uma vez por hora, um vrock pode emitir um silvo penetrante. Todas as criaturas num raio de 9m devem ser bem-sucedidas num teste de Fortitude (CD 22) ou ficarão atordoadas durante uma rodada.

Personagens

Ylena Elohim

Nem todos aqueles nascidos no Reino da Magia tornam-se magos. Ylena Elohim, filha de uma família nobre em Wynlla, nunca demonstrou grande aptidão para a magia (embora o estudo arcano fosse incentivado como fonte de prestígio e poder). Dotada de grande inteligência e capacidades físicas, a jovem alcançaria destaque em quase qualquer nação do Reinado, mas seu desinteresse pela mágica fechou-lhe portas em Wynlla.

No entanto, durante uma pequena invasão de criaturas extraplanares, quando o reino foi obrigado a organizar-se militarmente, Ylena demonstrou seu valor. Já fazia parte do pequeno e (em geral) desprezado exército de Wynlla, e atuou nas linhas de frente, comandando tropas e realizando missões de infiltração contra o inimigo. Quando os invasores finalmente recuaram, Ylena havia ascendido ao posto de capitã.

Seus feitos chamaram a atenção do Conselho de Wynlla, que governa o reino. Ylena, após receber inúmeras condecorações, retirou-se do exército e aceitou o convite do Conselho para servir como agente especial do reino. Munida de itens mágicos variados e versáteis, Ylena combinava o poderio mágico de Wynlla com sua astúcia, força, charme e furtividade naturais. No entanto, dois anos a serviço do Conselho foram suficientes, e ela desejava novas experiências. Passou a ser uma espiã independente (mercenária, alguns diriam), embora ainda mantivesse ótimas relações com os governantes, em especial a conselheira Marla Theuderulf.

Ylena participou de infiltrações profundas atrás das linhas inimigas, no continente sul (tomado pela Aliança Negra) e ajudou a desbaratar um culto a Sszzaas, em Ahlen. Suas inúmeras operações bem-sucedidas incluem também assassinato de tiranos em feudos isolados, extração de prisioneiros em território hostil, captura (ou "roubo", diriam alguns) de objetos mágicos e reconhecimento em muitas partes do mundo. Ylena sempre manteve um código de honra estrito em relação aos seus contratos, nunca trabalhando contra o Reinado. Muitas vezes, seu cliente era o próprio Conselho de Wynlla.

Marla Theuderulf requisitou pessoalmente sua atenção total para a Operação Colosso. A jovem espiã agora dedica-se a realizar missões cirúrgicas no enorme esforço de guerra contra o Kishin.

Ylena: humana Ladina 8/Agente Secreta 9 (classe de prestígio apresentada em *Vectora: Mercado nas Nuvens*); ND 17; Humanóide Médio; DV 8d6+8 mais 9d6+9; 79 PV; Inic. +10; Desl. 9m; CA 16 (+6 Des), toque 16, supresa 10; Atq Base +10; Agr +10; corpo-a-corpo: *adaga da velocidade +3* +19 (1d4+3, dec. 19-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: *adaga da velocidade +3* +19/+19/+14 (1d4+3, dec. 19-20); AE ataque furtivo +9d6; QE dificultar detecção, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, evasão, identidade secreta, impostor adicional +3, mente analítica, mente indomável, mestre espião +6, sentir armadilhas +2; NB; Fort +6, Ref +15, Von +9 (+12 contra Encantamentos e Ilusões); For 10, Des 22, Con 12, Int 16, Sab 12, Car 17.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +27, Acrobacia +26, Blefar +29, Conhecimento (nobreza) +20, Disfarce +19, Escalar +20, Esconder-se +26, Falsificação +13, Furtividade +26, Observar +11, Obter Informação +26, Operar Mecanismo +22, Ouvir +11, Procurar +11, Usar Instrumento Mágico +23; Acuidade com Arma, Ataque em Movimento, Esquiva, Foco em Perícia (Blefar)[R], Impostor, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Saque Rápido.

Dificultar Detecção: Ylena está permanentemente sob efeito da magia *dificultar detecção*. Qualquer personagem que use uma magia de adivinhação contra ela deve ser bem-sucedido em um teste de nível de conjurador (CD 32) ou sua magia não surtirá efeito.

Impostor Adicional: Ylena pode usar seu talento Impostor seis vezes por dia.

Equipamento: adaga da velocidade +3, colete da fuga, luvas da destreza +6, manto do deslocamento maior, varinha de dissipar magia (teste de conjurador +10), *varinha de imobilizar pessoa* (CD 20).

Kelandra Elmheart

Para uma menina pobre de uma aldeia perdida em Deheon, havia apenas dois caminhos para uma vida melhor: casamento ou guerra. Kelandra não teve escolha; foi escolhida pela guerra quando um bando mercenário invadiu sua vila, carregando consigo várias das garotas do lugar.

Depois de defender-se com ferocidade impressionante dos avanços dos mercenários, Kelandra chamou a atenção de seu líder. O homem apresentou-lhe às armas, e em poucos dias de treinamento a jovem mostrou desenvoltura quase sobrenatural. De prisioneira, Kelandra passou a guerreira do bando — durante boa parte de sua adolescência, cavalgou com os mercenários, fugindo da lei e vendendo a espada.

Foram anos de assombro para Kelandra. Adotou o sobrenome "Elmheart", que pertencia ao líder do bando. As armas pareciam chamá-la, a luta era-lhe natural. Mas algo ainda parecia faltar;

aquela vida não era suficiente. Quando o bando foi desmantelado durante um ataque fracassado, Kelandra e rumou a Valkaria. Na capital, procurou saciar sua sede de combate na Arena.

Pouco mais de um ano como gladiadora da Arena Imperial trouxe emoção, mas Kelandra ainda estava insatisfeita. Por mais que lutasse, ainda desejava *mais;* mais luta, a guerra dentro de si. A resposta veio quando, certo dia, Kelandra avistou Mestre Arsenal, nos céus de Valkaria. Tudo ficou claro: o vazio em sua alma era uma vocação religiosa incompleta. Ela deixou a Arena, para se tornar clériga de Keenn.

Kelandra realizou uma jornada inimaginável, até chegar à fortaleza de Arsenal, nas Montanhas Sanguinárias. Não desejava entrar para o clero através de um sacerdote qualquer, mas do homem majestoso que a havia inspirado. Enfrentando os monstros das Sanguinárias e recusando-se a desistir, passando por toda sorte de privações, ela impressionou o sumo-sacerdote. Arsenal acolheu-a, e ordenou-a na Igreja de Keenn.

De volta ao Reinado, Kelandra tinha uma missão. Entrou para o exército de Deheon, ascendeu por seus próprios méritos, envolveu-se em assuntos importantes de política militar. Por fim, alcançou o posto de conselheira de guerra. Navegou com desenvoltura as marés políticas do Reino-Capital, apresentando-se como uma devota de Keenn mais interessada em vencer inimigos do que em provocar chacina.

Kelandra muitas vezes trabalhou genuinamente para o bem de Deheon, seguindo com fidelidade os interesses do Rei-Imperador Thormy. Mas, quando o momento há muito esperado chegou, sua lealdade verdadeira fez com que seguisse Mestre Arsenal.

Kelandra: humana Clériga de Keenn 15; ND 15; Humanóide Médio; DV 15d8+60; 131 PV; Inic. +4; Desl. 6m; CA 29 (+3 natural, +9 armadura, +4 escudo, +3 deflexão), toque 13, supresa 29; Atq Base +11; Agr +14; corpo-a-corpo: *machado de batalha congelante elétrico +3* +18 (1d8+6, mais 1d6 de frio, mais 1d6 de eletricidade, dec. x3); Atq Ttl corpo-a-corpo: *machado de batalha congelante elétrico +3* +18/+13/+8 (1d8+6, mais 1d6 de frio, mais 1d6 de eletricidade, dec. x3); AE fascinar mortos-vivos 6/dia; NM; Fort +13, Ref +5, Von +13; For 16, Des 10, Con 18, Int 14, Sab 18, Car 16.

Perícias e Talentos: Blefar +21, Concentração +22, Conhecimento (religião) +11, Conhecimento (história) +11, Identificar Magia +20, Intimidação +21; Ataque Poderoso, Cosmopolita[R], Cura sem Restrição, Foco em Arma (machado de batalha), Fúria Guerreira[D], Iniciativa Aprimorada, Sangue de Ferro, Trespassar, Usar Arma Comum (machado de batalha).

Magias de Clérigo Preparadas (6/6+1/6+1/6+1/5+1/4/+1/3+1/2+1/1+1; CD 14 + o nível da magia)*:* 0 — *curar ferimentos mínimos* (2), *detectar magia*, *luz*, *orientação*, *virtude*; 1º — *arma mágica*[D], *auxílio divino*, *comando* (2), *curar ferimentos leves* (3); 2º — *arma espiritual*[D], *curar ferimentos moderados* (3), *dissimular tendência*, *esplendor da águia*, *explosão sonora*; 3º — *cegueira/surdez*, *curar ferimentos graves* (3), *dissipar magia* (2), *roupa encantada*[D]; 4º — *curar ferimentos críticos* (3), *enviar mensagem*, *movimentação livre*, *poder divino*[D]; 5º — *coluna de chamas*[D] (2), *comando maior*, *força dos justos*, *resistência a magia*; 6º — *barreira de lâminas*[D], *cura completa* (2), *viagem planar*; 7º — *blasfêmia*, *desintegrar*[D], *destruição*; 8º — *invocar criaturas VIII*, *terremoto*[D].

[D]Magias de domínio. *Domínios:* Destruição e Guerra.

Equipamento: amuleto de armadura natural +3, anel de proteção +3, escudo grande de metal +2, machado de batalha congelante elétrico +3, meia-armadura +2.

Rhaokanarllion

Rhaokanarllion é um dragão azul de Werra, o Reino de Keenn. Ele foi invocado por Kelandra Elmheart, através de um ritual que exigiu o sacrifício de dezenas de inocentes. Veja mais detalhes no quadro "A verdade sobre Kelandra", na página 32.

Rhaokanarllion: ND 18; Dragão Abissal Enorme (planar, terra); DV 24d12+120; 276 PV; Inic. +4; Desl. 12m, escavar 6m, vôo 45m (ruim); CA 31 (–2 tamanho, +23 natural), toque 8, surpresa 31; Atq Base +24; Agr +41; corpo-a-corpo: mordida +31 (2d8+9); Atq Ttl corpo-a-corpo: mordida +31 (2d8+9), 2 garras +29 (2d6+4), 2 asas +29 (1d8+4) e cauda +29 (2d6+13); Espaço/Alcance 4,5m/3m (4,5m com a mordida); AE destruir o bem (1/dia, +20 de dano), esmagar, habilidades similares a magia, magias, presença aterradora, sopro; QE *criar/destruir água*, imitar sons, imunidade a eletricidade, paralisia e *sono*, redução de dano 10/mágica, resistência a frio e fogo 10, resistência a magia 29, visão na penumbra, visão no escuro 36m; LM; Fort +19, Ref +14, Von +17; For 29, Des 10, Con 21, Int 16, Sab 17, Car 16.

Perícias e Talentos: Blefar +28, Concentração +16, Conhecimento (arcano) +14, Conhecimento (natureza) +13, Diplomacia +32, Esconder-se +11, Identificar Magia +30, Intimidar +30, Observar +30, Ouvir +30, Procurar +28, Sentir Motivação +28; Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Especialização em Combate, Foco em Habilidade (presença aterradora), Ignorar Componentes Materiais, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Pairar, Prontidão.

Presença Aterradora: qualquer criatura a até 63m que veja o dragão deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 27) ou ficará apavorada, se tiver 4 DV ou menos, ou abalada, se tiver 5 DV ou mais, por 4d6 rodadas. Uma criatura que seja bem-sucedida fica imune a presença aterradora do dragão por 24 horas.

Sopro: o dragão pode soprar uma linha de eletricidade de 30m que causa 14d8 pontos de dano. Uma criatura na área pode fazer um teste de Reflexos (CD 27) para reduzir o dano à metade. Usar o sopro é uma ação padrão, e uma vez que ele seja usado não estará disponível por 1d4 rodadas.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/5; CD 13 + o nível da magia)*:* 0 — *detectar magia*, *ler magias*, *mãos mágicas*, *mensagem*, *raio de gelo*, *resistência*, *som fantasma*; 1º — *armadura arcana*, *ataque certeiro*, *comando*, *escudo arcano*, *mísseis mágicos*; 2º — *força do touro*, *nublar*, *ver o invisível*; 3º — *curar ferimentos graves*, *dissipar magias*.

O Grupo Rival

Myrtano

Este clérigo de Keenn serviu em diversas companhias mercenárias ao longo dos anos, antes de finalmente encontrar um senhor a quem jurasse lealdade eterna: Arsenal. Myrtano é um homem sério de aproximadamente quarenta anos, com o rosto áspero e cheio de cicatrizes de um velho soldado. Não aprova a chacina de inocentes, e sempre procura enfrentar seus inimigos em condições de igualdade. É o líder do bando.

Myrtano: humano Clérigo de Keenn 16; ND 16; Humanóide Médio; DV 16d8+64; 139 PV; Inic. +4; Desl. 6m; CA 29 (+4 natural, +11 armadura, +4 escudo), toque 10, supresa 29; Atq Base +12; Agr +17; corpo-a-corpo: *espada bastarda de adamante +4* +20 (1d10+9, dec. 19-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: *espada bastarda de adamante +4* +20+15/+10 (1d10+9, dec. 19-20); AE fascinar mortos-vivos 5/dia; N; Fort +14, Ref +5, Von +14; For 20, Des 10, Con 18, Int 14, Sab 18, Car 14.

Perícias e Talentos: Concentração +23, Conhecimento (religião) +11, Identificar Magia +10, Intimidação +11, Observar +13, Sentir Motivação +13; Cura sem Restrição, Duro de Matar, Foco em Arma (espada bastarda), Força da Fé[D], Iniciativa Aprimorada, Patriota[R], Tolerância, Usar Arma Exótica (espada bastarda), Usar Escudo de Corpo.

Magias de Clérigo Preparadas (6/6+1/6+1/6+1/5+1/4/+1/3 +1/3+1/2+1; CD 14 + o nível da magia)*:* 0 — *curar ferimentos mínimos* (2), *detectar magia* (2), *orientação* (2); 1º — *arma mágica*[D], *auxílio divino*, *comando* (2), *curar ferimentos leves* (3); 2º — *arma espiritual*[D], *curar ferimentos moderados* (3), *explosão sonora* (3); 3º — *curar ferimentos graves* (3), *dissipar magia* (3), *roupa encantada*[D]; 4º — *curar ferimentos críticos* (3), *enviar mensagem*, *movimentação livre*, *poder divino*[D]; 5º — *coluna de chamas*[D] (2), *comando maior*, *força dos justos*, *resistência a magia*; 6º — *barreira de lâminas*[D], *cura completa* (2), *viagem planar*; 7º — *curar ferimentos graves em massa* (3), *palavra de poder: cegar*[D]; 8º — *palavra de poder: atordoar*[D], *tempestade de fogo* (2).

[D]Magias de domínio. *Domínios:* Força e Guerra.

Equipamento: amuleto de armadura natural +4, *armadura de batalha +3*, escudo de corpo, *espada bastarda de adamante +4*.

Jarrod Mulloch Archibald Terceiro

Filho de uma rica família nobre de Deheon, Jarrod sempre procurou uma fuga do tédio da vida na corte. Depois de experimentar duelos, magia e até mesmo um pouco de demonologia, descobriu que a selvageria de Megalokk, o Deus dos Monstros, era capaz de diverti-lo mais do que qualquer coisa. Tornou-se um bárbaro, entregando-se à fúria e frenesi — embora ainda aprecie o luxo. Para ele, servir a Arsenal é uma brincadeira interessante. Despreza plebeus, considera-se superior a quase todos e fica entediado com extrema facilidade.

Jarrod: humano Swashbuckler 1/Mago 1/Bárbaro 14; ND 16; Humanóide Médio; DV 1d8+7 mais 1d4+7 mais 14d12+7; 213 PV; Inic. +6; Desl. 12m; CA 23 (+2 Des, +6 armadura, +2 deflexão, +3 autoconfiança), toque 17, surpresa 21; Atq Base +15; Agr +22; corpo-a-corpo: *machado grande da velocidade +2* +25 (1d12+12, dec. 19-20/x3); ou à distância: *mosquete flamejante profano +1* +19 (1d12+1 mais 1d6 de fogo mais 2d6 contra criaturas Boas); Atq Ttl corpo-a-corpo: *machado grande da velocidade +2* +25/+25/+20/+15 (1d12+12, dec. 19-20/x3); QE autoconfiança, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, estilo de combate (tiro), fúria 4/dia, fúria maior, invocar familiar, movimento rápido, redução de dano 3/–, sentir armadilhas +4, vontade inabalável; CM; Fort +16, Ref +8, Von +5; For 24, Des 14, Con 24, Int 14, Sab 8, Car 16.

Perícias e Talentos: Acrobacia +11, Conhecimento (nobreza) +4, Conhecimento (arcano) +7, Diplomacia +7, Equilíbrio +11, Escalar +21, Intimidação +21, Natação +21, Observar +3, Ouvir +17, Saltar +27, Sobrevivência +17; Ataque Poderoso, Aventureiro Nato[R], Escrever Pergaminho, Foco em Arma (machado grande), Foco em Arma (mosquete), Iniciativa Aprimorada, Rastrear, Sucesso Decisivo Aprimorado (machado grande), Sucesso Decisivo Aprimorado (mosquete), Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Fúria: Jarrod pode entrar em um estado de fúria quatro vezes por dia. Suas estatísticas alteradas pela fúria são as seguintes: 261 PV; CA 21, toque 15, surpresa 19; Agr +25; corpo-a-corpo: *machado grande da velocidade +2* +28 (1d12+17, dec. 19-20/x3); Atq Ttl corpo-a-corpo: *machado grande da velocidade +2* +28/+28/+23/+18 (1d12+17, dec. 19-20/x3); Fort +19, Von +8 (+12 contra Encantamentos); For 30, Con 30.

Magias de Mago Preparadas (3/2)*:* 0 — *detectar venenos*, *luz*, *mãos mágicas*; 1º — *aumentar pessoa*, *escudo arcano*.

Grimório: 0 — todas; 1º — *aumentar pessoa*, *causar medo*, *compreender idiomas*, *enfeitiçar pessoa*, *escudo arcano*, *invocar criaturas I*, *toque macabro*.

Equipamento: amuleto da saúde +6, *anel de proteção +2*, *braçadeiras da armadura +6*, *cinto da força de gigante +6*, *machado grande da velocidade +2*, *mosquete flamejante profano +1*.

Delarienne

Tão linda quanto perigosa, esta feiticeira elfa foi expulsa da Academia Arcana depois de um "acidente" enquanto experimentava com magia poderosa, resultando em um incêndio e na morte de quatro alunos. Especializada em tudo que tem a ver com fogo e explosões, vende sua magia de combate a quem pagar mais.

Delarienne: elfa Feiticeira 16; ND 16; Humanóide Médio (elfo); DV 16d4+32; 73 PV; Inic. +4; Desl. 9m; CA 10, toque 10, surpresa 10; Atq Base +8; corpo-a-corpo: desarmado +8 (1d3); Atq Ttl corpo-a-corpo: desarmado +8/+3 (1d3); QE *contingência*, imunidade a magias e efeitos de *sono*, invocar familiar, visão na penumbra; CM; Fort +7, Ref +5, Von +8; For 11, Des 10, Con 14, Int 14, Sab 7, Car 26.

Perícias e Talentos: Concentração +24, Conhecimento (arcano) +21, Identificar Magia +23, Observar +9; Criar Item Maravilhoso, Foco em Magia (Evocação), Foco em Magia Maior (Evocação), Foco em Perícia (Concentração)[R], Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Magia Penetrante Maior.

Contingência: Delarienne possui uma *contingência* que ativa *invibilidade maior* caso ela seja atacada.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/7/7/7/7/6/4; CD 18 + nível da magia, ou 20 + nível da magia para magias de Evocação)*:* 0 — *abrir/fechar, detectar magia, detectar venenos, ler magia, globos de luz, mãos mágicas, marca arcana, mensagem, pasmar*; 1º — *alarme, armadura arcana, cerrar portas, escudo arcano, mãos flamejantes*; 2º — *localizar objetos, névoa, raio ardente, reflexos, ver o invisível*; 3º — *bola de fogo, dissipar magia, toque vampírico, vôo*; 4º — *detectar vidência, invisibilidade maior, pele rochosa, vidência*; 5º — *cone glacial, imobilizar monstro, muralha de energia, teletransporte*; 6º — *contingência, carne para pedra, desintegrar*; 7º — *bola de fogo controlável, passeio etéreo*; 8º — *grito maior.*

Equipamento: bastão metamágico de potencializar maior, robe das cores cintilantes.

Genna

Embora tenha nascido de uma família muito pobre, Genna logo descobriu que sua vida seria fácil. Dotada de uma beleza estonteante e uma capacidade quase sobrenatural de conquistar a simpatia dos outros, desde criança usou seus dons para escapar de qualquer esforço. Viveu em cortes diversas, sempre encantando suas vítimas, para depois roubá-los e fugir. Tornou-se uma barda, mas não usa nenhum tipo de música: sua "arte" é seu charme, seu olhar e suas palavras. Aprendeu a lutar (a contragosto), mas em geral atua convencendo multidões a se voltarem contra seus inimigos, ou apoiando seus colegas. Tem cerca de vinte e cinco anos, mas aparenta ter, no máximo, dezesseis.

Genna: humana Barda 14/Swashbuckler 1; ND 15; Humanóide Médio; DV 14d6+28 mais 1d8+2; 86 PV; Inic. +7; Desl. 9m; CA 26 (+3 Des, +4 deflexão, +9 autoconfiança), toque 26, surpresa 23; Atq Base +11; Agr +11; corpo-a-corpo: sabre obra-prima +15 (1d6, dec. 18-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: sabre obra-prima +15/+10/+5 (1d6, dec. 18-20); QE autoconfiança, estilo de combate (esgrima), música de bardo (14/dia; fascinar, inspirar coragem +3, inspirar competência, inspirar grandeza, melodia da libertação, música de proteção, sugestão); N; Fort +7, Ref +13, Von +11; For 10, Des 16, Con 14, Int 14, Sab 12, Car 28.

Perícias e Talentos: Acrobacia +17, Atuação (dramaturgia) +26, Blefar +32, Concentração +19, Diplomacia +31, Esconder-se +17, Furtividade +17, Obter Informação +26, Ouvir +17, Sentir Motivação +18; Acuidade com Arma, Aventureiro Nato[R], Foco em Magia (Encantamento), Foco em Magia Maior (Encantamento), Foco em Perícia (Blefar), Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Magia Penetrante Maior, Persuasivo.

Magias de Bardo Conhecidas (4/4/4/4/4/2; CD 19 + nível da magia, ou 21 + nível da magia para magias de Encantamento)*:* 0 — *canção de ninar, detectar magia, luz, mensagem, pasmar, som fantasma*; 1º — *curar ferimentos leves, enfeitiçar pessoa, recuo acelerado, sono*; 2º — *alterar-se, idiomas, imobilizar pessoa, reflexos*; 3º — *curar ferimentos graves, deslocamento, sono profundo, velocidade*; 4º — *curar ferimentos críticos, dominar pessoa, imobilizar monstro, movimentação livre*; 5º — *despistar, similaridade, sugestão em massa.*

Equipamento: anel de proteção +4, manto do carisma +6, sabre obra-prima.

Mestres da Escola dos Leões Selenne

Mulher velha e robusta como uma pedra. Luta com uma gigantesca maça, cujo cabo parece ter sido feito de um tronco de árvore inteiro. Usa todo tipo de truques sujos durante o combate.

Selenne: humana Guerreira 16; ND 16; Humanóide Médio; DV 16d10+96; 188 PV; Inic. +4; Desl. 6m; CA 23 (+11 armadu, ra, +2 deflexão), toque 12, surpresa 23; Atq Base +16; Agr +25; corpo-a-corpo: *maça de guerra Grande +3* +23 (3d6+14); Atq Ttl corpo-a-corpo: *maça de guerra Grande +3* +23/+18/+13/+8 (3d6+14); NM; Fort +16, Ref +5, Von +7; For 20, Des 10, Con 22, Int 14, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: Blefar +9, Intimidação +20, Observar +9, Ouvir +9, Sentir Motivação +9; Agarrar Aprimorado, Ataque Desarmado, Ataque Poderoso, Especialização em Arma (maça de guerra), Especialização em Arma Maior (maça de guerra), Especialização em Combate, Explorar Temores, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (maça de guerra), Foco em Arma Maior (maça de guerra), Foco em Perícia (Blefar)[R], Fraturar, Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado (maça de guerra), Usar Arma Exótica (maça de guerra), Vontade de Ferro.

Equipamento: amuleto da saúde +4, anel de proteção +2, armadura de batalha +3, maça de guerra +3, cinto da força de gigante +4.

Ydion

Um delicado e aparentemente frágil elfo-do-céu. Sua pele é muito pálida, quase transparente. Muito magro, com olhos lânguidos e lábios finos, move-se com morosidade. No entanto, isso é uma tática — no combate, salta inesperadamente, alterna vagar com rapidez. Suas asas majestosas também servem como auxílio. Luta com uma corrente com cravos.

Ydion: elfo-do-céu Swashbuckler 16; ND 16; Humanóide Médio (elfo); DV 16d8; 75 PV; Inic. +19; Desl. 9m, vôo 18m (perfeita); CA 39 (+10 Des, +8 armadura, +3 deflexão, +8 autoconfiança), toque 31, surpresa 29; Atq Base +16; Agr +17; cor-

po-a-corpo: *corrente com cravos do sangramento +2* +28 (2d4+2); Atq Ttl corpo-a-corpo: *corrente com cravos do sangramento +2* +28/+23/+18/+13 (2d4+2); Espaço/Alcance 1,5m/3m (com corrente com cravos); QE autoconfiança, domínio do estilo de combate, estilo de combate (esgrima), estilo de combate aprimorado, evasão, evasão aprimorada, herói ávido, imunidade a magia e efeitos de *sono*, mente escorregadia, presença paralisante, sortudo, visão na penumbra; N; Fort +5, Ref +20, Von +7; For 12, Des 30, Con 10, Int 13, Sab 15, Car 20.

Perícias e Talentos: Acrobacia +29, Blefar +27, Equilíbrio +31, Esconder-se +29, Furtividade +29, Observar +23, Ouvir +23, Sentir Motivação +11; Acuidade com Arma, Aparar, Ataque em Movimento, Ataque Preciso, Desarme Aprimorado, Especialização em Combate, Esquiva, Fintar Aprimorado, Foco em Perícia (Blefar)[R], Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Usar Arma Exótica (corrente com cravos).

Equipamento: anel de proteção +3, braçadeiras da armadura +8, corrente com cravos do sangramento +2, luvas da destreza +6.

Sir Finnegan

Um típico cavaleiro, mas sem um cavalo. Trajado numa armadura completa e muito pesada, usa espada longa e escudo. Sua tática principal é simples: ele é capaz de suportar mais ferimentos do que qualquer homem normal, e lentamente massacra o adversário, enquanto ele mesmo permanece de pé, mesmo sobre um lago do próprio sangue.

***Sir* Finnegan:** humano Guerreiro 16; ND 16; Humanóide Médio; DV 16d10+202; 294 PV; Inic. +1; CA 25 (+1 Des, +10 armadura, +4 escudo), toque 11, surpresa 24; Atq Base +16, Agr +22; corpo-a-corpo: *espada longa elétrica +3* +27 (1d8+13 mais 1d6 de eletricidade, dec. 19-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: *espada longa elétrica +3* +27/+22/+17/+12 (1d8+13 mais 1d6 de eletricidade, dec. 19-20); QE redução de dano 3/–; LN; Fort +21, Ref +6, Von +7; For 22, Des 12, Con 32, Int 10, Sab 14, Car 10.

Perícias e Talentos: Escalar +19, Intimidação +19, Sentir Motivação +11; Ataque Poderoso, Duro de Matar, Especialização em Arma (espada longa), Especialização em Arma Maior (espada longa), Foco em Arma (espada longa), Foco em Arma Maior (espada longa), Resoluto[R], Separar Aprimorado, Tolerância, Trespassar, Vitalidade (7).

Equipamento: amuleto da saúde +6, armadura de batalha de adamante +2, cinto da força de gigante +4, escudo grande de metal +2, espada longa elétrica +3.

Danko

Um halfling gorducho, de aparência pouco ameaçadora. No entanto, é um mestre com a funda e com quaisquer armas de arremesso. É capaz de derrubar o maior dos oponentes enquanto esquiva-se com agilidade de seus golpes desajeitados.

Danko: halfling Guerreiro 16; ND 16; Humanóide Médio; DV 16d10+32; 124 PV; Inic. +10; Desl. 9m; CA 28 (+1 tamanho, +10 Des, +7 armadura), toque 21, surpresa 18; Atq Base +16; Agr +14; corpo-a-corpo: espada curta obra-prima +19 (1d4+2, dec. 19-20); ou à distância: *funda da velocidade +3* +33 (1d3+19, dec. 18-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: espada curta obra-prima +19/+14/+9/+4 (1d4+2, dec. 19-20); ou à distância: *funda da velocidade +3* +33/+33/+28/+23/+18 (1d3+19, dec. 18-20) ou *funda da velocidade +3* +31/+31/+31/+26/+21/+16 (1d3+19, dec. 18-20; com Tiro Rápido); QE características de halfling; CN; Fort +13, Ref +16, Von +8 (+10 contra medo); For 14, Des 30, Con 14, Int 12, Sab 14, Car 11.

Perícias e Talentos: Acrobacia +21, Escalar +18, Esconder-se +14, Furtividade +12, Observar +14, Ouvir +4, Saltar +16; Especialização em Arma (funda), Especialização em Arma Maior (funda), Foco em Arma (funda), Foco em Arma Maior (funda), Foco em Perícia (Observar), Mira Apurada, Mira Mortal, Na Mosca, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado (funda), Tiro Certeiro, Tiro em Movimento, Tiro Longo, Tiro Preciso, Tiro Preciso Aprimorado, Tiro Rápido.

Equipamento: botas de caminhar e saltar, couro batido +4, funda da velocidade +3, luvas da destreza +6.

Generais do Kishin

Sonya Deryn

Nascida na capital do Reinado, Sonya cresceu sob a gigantesca estátua de Valkaria, enxergando a deusa como inspiração a cada dia. Se Valkaria era a Deusa da Humanidade e da Ambição, essa ambição manifestou-se logo na garota. Apaixonada pela cidade, procurou agradar sua deusa como pôde, em suas ruas — foi negociante, traficante de pólvora, aventureira, pesquisadora em diversos campos. As capacidades de clériga manifestaram-se aos poucos, sem que ela notasse, e muito antes de ser ordenada formalmente como sacerdotisa.

Era muito difícil para Sonya deixar a cidade de Valkaria. Seu amor pela metrópole quase entrava em conflito com sua obrigação de buscar novas experiências. Quando a deusa foi libertada e seu poder passou a se estender pelo mundo todo, Sonya teve de dar adeus a sua amada capital. Viajou pelo Reinado, pregando a palavra de Valkaria. Mas desejava uma causa verdadeiramente ambiciosa, um projeto quase louco ao qual se dedicar.

Encontrou isso em Mestre Arsenal. O que era mais ambicioso do que mudar a face de Arton? Arsenal contrariava até mesmo alguns dogmas de seu próprio deus. Estava ascendendo acima das divindades, assim como Valkaria pregava. Ao mesmo tempo, Sonya viu que, para se libertar verdadeiramente de sua cidade, deveria destruí-la. Fazer com que algo ainda maior, mais ambicioso, fosse construído em seu lugar.

O que poderia ser mais ambicioso, para uma clériga de Valkaria, do que destruir Valkaria?

A clériga emprestou seus conhecimentos científicos de seu tempo como pesquisadora ao sumo-sacerdote de Keenn, e passou a atuar como navegadora do Kishin. Vê a morte de inocentes como algo lamentável, mas necessário, no caminho da mudança.

Sonya: humana Clériga de Valkaria 14; ND 14; Humanóide Médio; DV 14d8+28; 91 PV; Inic. +3; Desl. 9m; CA 21 (+3 Des, +8 armadura), toque 13, surpresa 18; Atq Base +10; Agr +11; corpo-a-corpo: maça pesada obra-prima +12 (1d8+1); ou à distância: *pistola anárquica +3* +18 (1d10+6 mais 2d6 contra criaturas leais, dec. 19-20/x3); Atq Ttl corpo-a-corpo: pesada obra-prima +12/+7 (1d8+1); AE expulsar mortos-vivos 3/dia; CN; Fort +11, Ref +7, Von +13; For 12, Des 17, Con 15, Int 14, Sab 18, Car 11.

Perícias e Talentos: Concentração +19, Conhecimento (arcano) +10, Conhecimento (religião) +11, Conhecimento (geografia) +19, Identificar Magia +19, Usar Instrumento Mágico +17; Arma de Valkaria[D], Cosmopolita[R], Na Mosca, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado (pistola), Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Magias de Clérigo Preparadas (6/6+1/6+1/5+1/5+1/3+1/3+1/2+1; CD 14 + o nível da magia)*:* 0 — *consertar* (2), *detectar magia*, *ler magia*, *orientação* (2); 1º — *auxílio divino*, *compreender idiomas*, *escudo da fé*, *escudo entrópico*, *passos longos*[D], *santuário*, *suportar elementos*; 2º — *condição*, *encontrar armadilhas*, *esplendor da águia*, *localizar objetos*[D], *silêncio*, *tornar inteiro* (2); 3º — *dissipar magia* (3), *oração*, *purgar invisibilidade*, *vôo*[D]; 4º — *enviar mensagem*, *movimentação livre*, *poder divino*, *porta dimensional*[D] (3); 5º — *coluna de chamas*, *teletransporte*[D] (2), *visão da verdade*; 6º — *barreira de lâminas*, *dissipar magia maior*, *encontrar o caminho*[D] (2); 7º — *palavra do caos*, *repulsão teletransporte maior*[D].

[D]Magias de domínio. *Domínios:* Guerra, Viagem.

Equipamento: couro batido +5, pistola anárquica +3.

Gorant

Gorant estudou na Academia Arcana, mas seu interesse sempre esteve muito mais voltado para a ciência do que para a magia. Aluno brilhante em assuntos como teoria arcana e desenvolvimento de máquinas mágicas, formou-se na Academia e passou a se dedicar à criação de golens e construtos elaborados. Conheceu um grupo de magos também interessados nos golens, pesquisadores radicais. Depois de anos pesquisando juntos, eles decidiram fazer um experimento: transferir a alma de um humano para um corpo de golem. Gorant foi voluntário.

O experimento funcionou, mas houve um imprevisto. As energias arcanas destruíram a torre onde o ritual foi realizado. Todos os magos morreram. Gorant ficou vivo, em seu corpo artificial, preso sob os escombros. Mais de um século depois, um grupo de aventureiros encontrou-o, explorando as ruínas. Entre este grupo, estava um clérigo de Keenn. Gorant acabou recrutado para o serviço de Arsenal, como engenheiro arcano, devido a seus grandes conhecimentos.

Gorant: ND 16; Construto Médio; 16d10+20; 108 PV; Inic. +0; Desl. 6m; CA 34 (+20 natural, +4 *armadura arcana*), toque 10, surpresa 34; Atq Base +12; Agr +19; corpo-a-corpo: pancada +19 (1d12+7); Atq Ttl corpo-a-corpo: 2 pancadas +19(1d12+7); AE magias; QE características de construto, cura acelerada 10, redução de dano 10/adamante, resistência a magia 28, visão no escuro 18m; NM; Fort +5, Ref +5, Von +9; For 24, Des 10, Con –, Int 22, Sab 14, Car 8.

Perícias e Talentos: Blefar +8, Concentração +18 Conhecimento (arcano) +27, Conhecimento (engenharia) +27, Identificar Magia +28, Ofícios (forjaria) +24, Operar Mecanismo +26, Usar Instrumento Mágico +24; Aptidão Mágica, Foco em Perícia (Conhecimento [arcano]), Foco em Perícia (Conhecimento [engenharia]), Criar Item Maravilhoso, Vontade de Ferro.

Magias: Gorant conjura magias como um mago de 16º nível.

Magias de Mago Preparadas (4/6/6/5/5/5/3/3/2; CD 16 + o nível da magia)*:* 0 — *consertar* (2), *mãos mágicas* (2); 1º — *armadura arcana*, *cerrar portas*, *escudo arcano*, *mísseis mágicos* (3); 2º — *raio ardente* (6); 3º — *deslocamento*, *dissipar magia*, *relâmpago* (3); 4º — *esfera resiliente* (3), *porta dimensional* (2); 5º — *cone glacial* (3), *muralha de energia*, *telecinesia*; 6º — *corrente de relâmpagos*, *desintegrar*, *névoa ácida*; 7º — *cubo de energia*, *espada do mago*, *inverter a gravidade*; 8º — *ordem*, *raio polar*.

Grimório: 0 — todas; 1º — *alarme*, *área escorregadia*, *armadura arcana*, *cerrar portas*, *disco flutuante*, *escudo arcano*, *identificação*, *mãos flamejantes*, *mísseis mágicos*, *servo invisível*; 2º — *arrombar*, *chama contínua*, *flecha ácida*, *raio ardente*; 3º — *deslocamento*, *dissipar magia*, *relâmpago*, *runas explosivas*; 4º — *criar itens efêmeros*, *esfera resiliente*, *olho arcano*, *porta dimensional*; 5º — *cone de gelo*, *muralha de energia*, *permanência*, *telecinesia*; 6º — *corrente de relâmpagos*, *desintegrar*, *névoa ácida*, *proteger fortalezas*; 7º — *cubo de energia*, *espada do mago*, *inverter a gravidade*, *teletransportar objeto*; 8º — *corpo de ferro*, *ordem*, *punho cerrado do mago*, *raio polar*.

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Autores Jonathan Tweet, Monte Cook e Skip Willians, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson.

Tormenta D20: Guia do Jogador, Copyright 2005, Jambô Editora. Autores Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J.M. Trevisan.

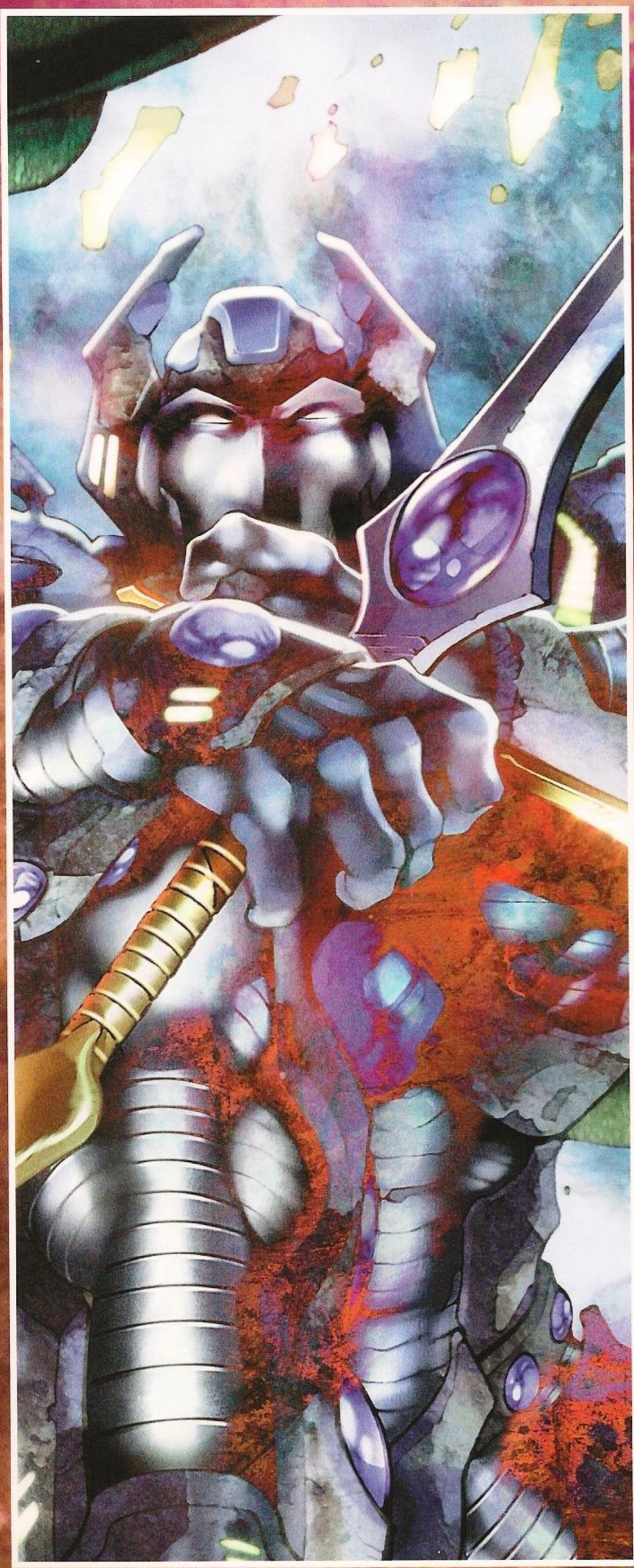
Tormenta D20: Guia do Mestre, Copyright 2005, Jambô Editora. Autores Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J.M. Trevisan.

Vectora: Cidade nas Nuvens, Copyright 2006, Jambô Editora. Autores Marcelo Cassaro e Rogério Saladino.

O Panteão, Copyright 2006, Jambô Editora. Autores Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J.M. Trevisan.

Piratas & Pistoleiros, Copyright 2006, Jambô Editora. Autores Leonel Caldela, Marcelo Cassaro e Guilherme Dei Svaldi.

A determinação do material Open Game e Product Identity está na página 19.



TORMENTA

Um clérigo contra todos!

Pouco se sabe sobre este infame clérigo da guerra.

Durante anos ele coletou armamento mágico, com um propósito desconhecido. Agora, seu plano foi descoberto — e já esta em andamento! Um construto gigantesco, forjado com ciência e magia de outro mundo, está prestes a marchar sobre a civilização, sem que nada consiga detê-lo... Exceto outro colosso de igual poder.

Contra Arsenal coloca o seu grupo de aventureiros — assim como as forças combinadas de todo o Reinado — frente a frente com o primeiro e maior vilão de Tormenta. O destino do mundo depende desta luta decisiva!

Este livro contém:

- *Manto e Adaga*, uma aventura de intriga e prelúdio para a guerra.
- Numerosas missões de espionagem, diplomacia e combate, que vão levar seu grupo por todo o mundo de Arton e fornecer semanas de jogo.
- Regras para pilotar o Colosso Coridrian, a única chance do Reinado contra a máquina de guerra invasora.
- A batalha épica entre os dois gigantes, envolvendo exércitos e criaturas fantásticas.
- A exploração das entranhas metálicas do colosso caído, na pista de seu comandante.
- O fim definitivo de Mestre Arsenal como o sumo-sacerdote da guerra em Arton — e a chance de *você* ocupar seu lugar!

Requer o uso do *Livro do Jogador de Dungeons & Dragons*, versão 3.5, publicado pela Devir Livraria.

JAMBÔ
Livros divertidos

9 788589 134378

14