

Projeto **Aliança Negra**

Material
não-oficial!



Criado e elaborado pelos usuários
do fórum eletrônico da Jambô Editora

TORMENTA

é uma criação de :

J. M. Trevisan, Marcelo Cassaro e Rogério Saladino.

O Projeto Aliança Negra foi idealizado, produzido e desenvolvido para D20 por:

Hinomura Hiken; Shiki; Fenris; Derek; Louiedx2;
Necromancer Ignaltus; Tiago "Oriebir"; Vatek, o
escriba; Aiken "Mad Max" Frost; Yoh e Julioz; e mais
todos aqueles outros membros do fórum da Jambô
Editora, que palpitaram e/ou demonstraram seu
apoio ao projeto. Valeu pessoal!

Agradecemos também a "patoaquipatoacola" e a
André Vazzios por cederem a imagem para
a capa do netbook.

Arte:

Hinomura Hiken, Emanuel Braga, Tiago "Oriebir" e
André Vazzios (Sim, ele está aqui!).

Design e Diagramação:

Tiago "Oriebir".

Revisão:

Derek, Salomão "Tek", Tiago "Oriebir" e
Vatek, o escriba.

Este netbook foi projetado e desenvolvido com as
regras do Sistema D20, cujos direitos são reservados
a Wizards of the Coast, Inc. É distribuído
gratuitamente e a venda em meio impresso ou digital
desta obra é proibida.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança
com qualquer exército monstruoso real ou fictício é
mera coincidência.

O conteúdo deste netbook é material
não-oficial; criado com o único
intuito de proporcionar diversão aos fãs
do cenário; com material desenvolvido por
outros fãs.

Sumário

Introdução: Amores Improváveis4	Trebuchet.....87
O Império da Aliança Negra8	Torre de Cerco.....87
O Governo.....8	Aríete.....88
A Economia.....8	Porco-Espinho.....88
A Sociedade.....9	Serra Circular de Kragath.....88
A Aliança e o Reinado: Situação Atual10	Novas Armas de Fogo89
Classes e a Aliança Negra11	Pistola Flintlock pesada.....89
Raças de Arton e a Aliança Negra16	Pistola Flintlock dupla.....89
Níveis de Desafio18	Escopeta dupla moreana.....89
História da Hierarquia Militar18	Pistola Pacificadora.....89
55 idéias de aventuras20	Fuzil Ogre.....90
Parte 1: De quando Morremos24	Novo Material: Despojos élficos90
Jogando com Monstros28	Novos Itens Mágicos90
Bugbear.....28	Colar de Crânios.....90
Hobgoblin.....28	Taça de Crânio.....91
Ogro-Mago.....28	Maça de Sangue.....91
Orc.....29	Manto Místico.....91
Nova Raça: Meio-ogro29	Espada da Fúria.....91
Nova Classe Básica: Arcanante30	Farrapos do Rei.....91
Novas Classes de Prestígio34	Óleo de Troglodita.....92
Caçador Escravista.....34	Vingadora dos Elfos.....92
Emissário de Ragnar.....35	Novas Criaturas93
Esperança de Glórienn.....37	Destroço.....93
Feitor Goblinóide.....39	Filhos de Graolak.....93
Mensageiro da Aliança.....41	Cavalo de Ragnar.....96
Primitivo Selvagem.....43	Os Frutos da Guerra97
Rebelde Lamnoriano.....46	Baa B'Kaques.....97
Senhor do Horror de Graolak.....47	O Campeão de Arandir.....99
Novos Talentos48	Erolok, o cão de Gaardalok.....100
Novas Magias53	Grom, o ogro.....101
Parte 2: O Flagelo de Glórienn56	Komor'Gosh.....102
Tropas57	Korgan Greyvan.....103
Arqueiros Hobgoblins.....57	Lorde Guerreiro.....104
Bárbaros da Horda Ogre.....58	Oarthess Sangue-Negro.....106
Fuzileiros Hobgoblins.....59	Sharmuta Presas-de-Prata.....107
Goblins Cavaleiros de Worgs.....60	Urkhishktu Mortenegra.....108
Horda do Crepúsculo.....62	Gaardalok.....109
Legionários Hobgoblin.....63	Holgor Greatfang.....110
A Unidade de Elite Bugbear.....64	Karbash Friendsoul.....111
Organizações65	Tanyantalara.....111
A Ordem de Gao.....65	Terrack Hellfire.....112
Rebelião Lamnoriana.....66	Thwor Ironfist.....113
Tropa do Eclipse.....66	Mapa de Lamnor114
Parte 3: Planos de Guerra69	Agradecimentos115
Localidades72	Quadros e Tabelas
A Lança de Ragnar.....72	A Profecia.....11
Arandir.....74	Pré-requisitos Para Seguir a Carreira Militar...18
Gronk'har.....77	A Hierarquia Militar.....19
Kragathar.....80	Organizações Militares.....21
Poços de Kerdazar.....82	Magias de Arcanante Conhecidas.....31
Rom'kur.....83	O Arcanante.....32
Artifícios do Terror85	Lista de Magias do Arcanante.....33
Máquinas de Guerra: Manual do	O Caçador Escravista.....35
Proprietário85	O Emissário de Ragnar.....37
Lista de Máquinas de Guerra86	O Esperança de Glórienn.....40
Catapulta Leve.....86	O Feitor Goblinóide.....41
Catapulta Pesada.....86	O Mensageiro da Aliança.....43
Balista.....86	O Primitivo Selvagem.....45
Canhão Leve.....87	O Rebelde Lamnoriano.....47
Canhão Pesado.....87	O Senhor do Horror de Graolak.....49
	Novas Armas de Fogo.....90

Introdução

Amores

Improváveis

Duas figuras corriam na noite de mãos dadas. Os pés rasgados chapinhavam na lama barulhentos e lodosos, enquanto o homem guiava a mulher às pressas pela floresta banhada pela chuva torrencial. Havia medo e amor em suas feições.

O homem era Rhin, um soldado hobgoblin treinado e pronto para eliminar quaisquer inimigos que fossem necessários para a ascensão de seu povo, porém naquela fatídica noite as circunstâncias haviam mudado da água para o hidromel. Naquele momento ele mataria apenas os de sua raça, os malditos que perseguiam sua amada e a ele. A mulher humana que o acompanhava era Okinassa, escrava de pele de milho e ancila da Aliança Negra desde que nascera. Párias.

A maior parte dos mantimentos da viagem já havia sido descartada para deixá-los mais velozes. Okinassa o abraçava agarrada ao peito por meio do suor que exalavam, suor de paixão e terror. Agora havia apenas um embrulho com pães e frutas no cinto do hobgoblin, enquanto a escrava nas mãos carregava um amuleto de família para abençoar a fuga; Rhin transportava um saco nas costas que continha toda uma parafernália de guerra que não seria usada naquela noite se os deuses quisessem, pois evitara naquele anoitecer não

derramar sangue sob os tristes olhos da amada. Pretendia proteger sua família mesmo que isso valesse sua porca vida goblinóide, e valeria: não existiam prisioneiros hobgoblins em Lamnor; se um hobgoblin fizera algo suficientemente ruim para ser trancafiado por seus iguais, não merecia estar respirando.

A água escorria mais veloz, assim como o tempo.

Rhin olhava para trás buscando a posição de seus algozes, contudo não enxergava nada no breu do lusco-fusco. Talvez Ragnar houvesse deixado a noite mais inebriante para que ele não fugisse da morte que servira desde o nascimento... E era isso, o castigo divino, que vojava como um corvo de asas de fogo pela mente do soldado. Ouvia comentários malfazejos dos que o caçavam a sua volta, sobre como violentariam a mulher, ou da forma que sacrificariam o exilado para o Deus da Morte. Sorte que Okinassa não conhecia a língua dos hobgoblins, pois se ouvisse já estaria pedindo que os deuses a levassem.

Okinassa agora não sentia dor, todos os seus membros queimavam pelo esforço da corrida, urrando por descanso. A cabeleira crespa se

se misturava ao suor e lágrimas que lhe cobriam a face; sentia apenas a força do aperto da mão de Rhin que não fraquejara por um instante desde o início, e que lhe confortava com estórias sobre o futuro do casal, de como ele treinaria o seu filho e da fazenda que teriam em Arton-norte. Mesmo que o amasse por toda a amabilidade e generosidade que ele possuía debaixo daquela face bestial, Oki começava a duvidar se conseguiriam chegar ao rio Ortista. Ao chegarem lá, e se chegassem, seria impossível de serem farejados pelos lobos que já o perseguiram por duas horas de sangue e tensão.

Mas tentava esquecer tudo aquilo, pois, mesmo naquela escuridão, estava com a única pessoa que amara por toda sua vida. Estava grata aos deuses.

Era uma boa hora para morrer.

A humana via no caule das árvores faces de pesadelo e rostos deformados que gargalhavam do sofrimento dos dois. Os troncos pareciam dizer amaldiçoá-los, destruir suas esperanças, matar todo e qualquer sentimento que carregavam.

— As árvores estão falando, Rhin! São monstros! — a mulher se agarrou mais fortemente ao peitoral do guerreiro, com olhos inchados. O hobgoblin tentara disfarçar, mas ficara ruborizado com a humana tão frágil entrelaçada no seu corpo. Os pensamentos voaram para algum lugar desconhecido, mas logo voltaram para dar voz a uma resposta:

— É ilusão! São os hobgoblins que utilizam magia. Nós vamos conseguir, não importa se eles colocarem um dragão ilusório na nossa frente, ou até o próprio Ragnar. Eu os mato, e nós seguimos o caminho.

Okinassa sorriu de soslaio, feliz por estar ao lado de um homem valoroso. Rhin. Aquele nome era uma doce cicatriz em

sua alma. A mulher tropeçou num galho camuflado na relva, o pé em carne viva. O embrulho com alimentos caiu. Ela enfiou os dedos na terra, tentando recolher o pouco que ainda estava comestível. Rhin praguejou. *Haviam perdido muito tempo.* Os lobos já davam sorrisos cheios de dentes, felizes ao encontrar as primeiras manchas de sangue na grama.

Ele a observou vulnerável no chão, as gotas de água escorrendo, o corpo tremendo em cada centímetro de pele e carne. Pobre mulher. Ele não a merecia. Ofereceu a mão para a amada, ela agarrou o braço de músculos vermelhos em busca de apoio. Quando viu o primeiro naco de carne goblinóide entrecortar as moitas próximas, largou todo e qualquer peso adjacente. Só Okinassa importava. Deixou a armadura e a mochila para a areia movediça, e teve novamente a bela condenada em seus braços... Que ele morresse naquele momento, pois era o artoniano mais feliz do mundo. Oki entrelaçava seus braços no pescoço do amado com a força que restara. Um vento doce assoviou pela floresta, remexendo as plantas. De repente, os deuses pareciam estar assistindo a cena com apreensão.

— Okinassa, confie em mim, tudo acabará em paz. — ele sentira o cansaço da moça que não conseguira pronunciar uma única palavra, mas vira no fundo dos orbes da mulher que mais amara no mundo ela concordar. — Falta muito pouco agora, meu amor...

Rhin duvidava disso na verdade. Se ao menos conseguisse manter Okinassa em segurança ele já se sentiria realizado. Oki lhe contou que após essa vida haveria outra, no lugar aonde os deuses moram. Disse que o deus que possui mais afinidade com você o convida a viver em sua morada infinita. Rhin considerava viver em paz com Okinassa num reino calmo e pacífico onde nunca mais precisasse esconder seus verdadeiros sentimentos por ela, ou brandir uma





espada para derramar sangue. Mas temia que Ragnar o condenasse a uma eternidade de sofrimento por seus atos. Por isso fugia.

Houve silêncio em um certo momento. O bravo hobgoblin sabia que os soldados jamais desistiriam de caçá-lo, entretanto naquele segundo sentiu uma fagulha de esperança, como a que via nos olhos de Okinassa quase sempre. O silêncio era quebrado apenas pelo farfalhar das pernas dele, que cortavam a grama alta. Saltava galhos e escorregava em barrancos lodosos, todavia um sorriso estampou-se ao longe graças ao confortante som do Ortista. Conseguiriam chegar ao rio, seguros, então. Com fôlego renovado, corria com mais força, ignorando os músculos que abrasavam de maneira torrencial.

A paz estava a trezentos metros...

Mas os deuses que os viam naquele momento eram cruéis.

Ouviu então o assvio de uma flecha. Havia sido atingido no braço esquerdo, e o primeiro urro de dor naquela noite ardeu. Achou que provavelmente conhecia o arqueiro, uma vez que este mirou em seu braço-de-combate, e raramente para um hobgoblin esse era o braço hábil. O tiro fora perfeito e esguichou uma listra de sangue limpa e bela; chegara a atravessar o músculo contraído e despontara do outro lado. Não conseguiu manter o peso da aflighta Okinassa, e caiu.

Por um momento tudo havia acabado.

Rolou para o lado tentando não berrar de dor, se concentrando na procura da espada que devia estar num perímetro pequeno e próximo. Mordia o lábio inferior com os caninos pontiagudos. Para o inferno! A felicidade parecia estar a um passo, quando o chão sumiu e se viram caindo num abismo de crueldade. Okinassa tentava colocá-lo de pé, gemendo preces a algum deus, mesmo sem forças. Contudo Rhin sabia que era tarde: os lobos e os algozes estavam muito próximos, provavelmente na frente do casal; soube pela flechada. Não era possível atirar tão perfeitamente a uma distância tão longa e, espantosamente, a flecha entrara de cima para baixo, portanto o arqueiro devia estar agarrado num galho de uma árvore próxima. Um risinho sujo de vitória ecoou pela floresta.

Pôs-se de pé com a espada em punho na mão direita e procurou um oponente próximo. Foi o minuto mais longo de sua vida; ouvia risos

silenciosos e palavras sussurradas. Okinassa não ficava quieta também, beijando levemente o pescoço do amado; apenas abraçava o braço esquerdo de seu querido Rhin e entrelaçava seus dedos nos da mão morta do hobgoblin.

Ambos conheciam seu destino. E ele não era bom.

Um hobgoblin com cara de veterano saiu das sombras de arma em punho, com uma face assustadoramente desgostosa:

— Rhin, seu tolo... Como achou que escaparia de nós, filho? Você desonrou toda a raça desertando por essa maldita rameira humana. Poderia tê-la todos os dias de sua vida para o que quiser, por que filho? Por que desistiu de tudo por uma maldita escrava? — Do lusco-fusco inebriante surgiram mais hobgoblins sedentos. Rhin não contou quantos eram; não fazia diferença naquele momento. A morte era a única coisa que parecia os cobrir.

Rhin não respondeu a pergunta de seu pai. Concentrava-se apenas numa coisa agora: Okinassa e sua segurança.

A jovem humana não se sentia tão assustada agora: morreria ao lado de seu único amor, uma união muito improvável, por sinal. Apaixonou-se pelo seu carníface e agora se sentia culpada. Os dois se amavam. Marah sorria e chorava pelos dois. Ragnar só queria que morressem.

— Largue a espada, filho. Não faça isso mais difícil, talvez não... Matemos a garota e ela possa voltar a ser uma escrava. Não concorda, menina?

Okinassa ganhou feições enraivadas. Uma coragem de pantera irrompeu da garganta seca.

— Vá para o inferno e nos deixe!

— Humana idiota. — as narinas do hobgoblin inspiraram cheiro de medo e fim. Estava satisfeito. — Vou ter as honras de te arregaçar.

Oki fez um esgar de nojo e receio. Rhin a agarrou mais forte e rugiu contra o pai.

O guerreiro olhou em volta e voltou seu rosto para a mulher que amava. Ela quase sorria. Já sabia de seu destino. O hobgoblin fechou os olhos e se lembrou de tudo o que havia passado, tudo se turvou em memórias; não se sabia o que era físico e o que era pensamentos, e saiu em forma de pequenos riachos que entrecortaram sua face. Nunca havia chorado antes. Era um alívio. Entendia agora como Okinassa se sentia.

— Que Ragnar o estripe e o faça comer bosta, seu afeminado de uma figa! Morrerá

sem família, seu cão!

- Não. — *de repente, os olhos doíam mais que qualquer lâmina.* — Eu tenho família.

Antes que qualquer um fizesse algo contra, pousou um beijo apaixonado em Okinassa e empunhou uma adaga. Os orbes analisaram a lâmina, e viram por último a face da amada. Agora podia ir em paz. Cravou o fio de ferro no coração de sua mulher, uma tristeza espelhada em Rhin, uma gratidão espelhada em Okinassa. Sorriso em ambos. Ele sentiu o peso do corpo dela ficando entorpecido e a segurou com o braço ferido. A alma já esvaía, e a beleza de Okinassa se fora para todo o sempre, pois o que jazia sob o braço de Rhin era apenas uma casca. A dor se fora, logo estariam juntos, só restara o amor e as promessas. Num único golpe enfiou a adaga entre a garganta e o queixo de encontro ao cérebro.

Frio, o vento assoviou levando as almas a um lugar mais tranqüilo ou mais perigoso. Os cadáveres, entrelaçados, eram as únicas testemunhas do amor que Rhin e Okinassa haviam concebido.

E o vento, mais uma vez, selou a noite com tristeza.

Na floresta, cercados por goblinóides.

— *Eu te amo.*
Disse ela.

— *Eu te amo.*
Disse ele.

Um dos mais intrigantes elementos de Tormenta, sem sombra de dúvida, é a Aliança Negra. Algo nunca visto em lugar nenhum, nem em cenário algum.

O material era tão à frente de seu tempo que apenas recentemente surgiu algo parecido, em "*Hand of the Red Doom*". Goblinóides e outros humanóides até então vistos como "estúpidos" formavam uma ameaça de respeito. A coroação veio quando derrubaram Khalifhor. A AN estava ali para ficar. E os fracos que se acautelassem.

A idéia, o conceito, tinha uma força incrível. Poderia servir de base para campanhas inteiras envolvendo o tema. Desde o *Dungeon Crawl* clássico até intrigas políticas no melhor estilo *Vampiro - a Máscara*. Uma tacada de mestre.

Entretanto, o tema ficou muito tempo estagnado. Nenhuma aventura, nenhum material relacionado - com exceção de uma aventura antiga, publicada em duas partes nas revistas *Dragão Brasil* #57 e #58 e relançada para 3D&T e D20 em um suplemento chamado *Só Aventuras*, que reunia algumas aventuras clássicas ambientadas em Arton. A Aliança Negra ficou um tanto esquecida depois disto, enquanto os autores exploravam, com razão, o tema que intitula o cenário.

E foi como quem não quer nada que chegamos com a proposta de uma lista de materiais de campanha. Onde pudéssemos compartilhar com todos o que cada um havia criado com relação à Aliança Negra.

Disseram que não ia dar certo. Entretanto, eu repito sempre: *Não existe dragão grande o suficiente que não possa ser derrotado.* É assim que age um bom grupo de aventureiros. Não esperam de braços cruzados que os problemas do mundo se resolvam por si só. Resolvem eles mesmos.

Resolvemos o problema então. Não sem a ajuda de companheiros que nos apoiaram. Não sem o incentivo de J.M. Trevisan, que nos deu força desde o começo. Também não sem a ajuda do Fórum da Jambô Editora, que nos cedeu o espaço para trabalhar. Não sem a ajuda de vocês, leitores e participantes do fórum, que tornaram nosso tópico um dos mais visitados, rivalizando até mesmo os tópicos fixos.

E é graças a vocês todos que hoje nossa listinha de materiais de campanha se tornou um projeto, e o projeto se tornou o Netbook que você tem na tela de seu computador agora. Criado por fãs. Feito para fãs.

A todos vocês, nosso muito obrigado.

E que a guerra comece.

- Hinomura





O Império da Aliança Negra

"Antes de tudo eu, Malthus Trey, peço perdão a Mãe da Palavra e a todos os meus estimados irmãos da ordem de Tanna-Toh por tão falha e incompleta pesquisa. Escrevo essas mal traçadas linhas com toda a informação que consegui coletar do que a partir de agora denomino "Império da Aliança Negra". Espero que, através da providência divina da Guardiã da Mente, estes estudos cheguem até as mãos de um ser apto a fazer uso deles. Encontro-me como prisioneiro na cidade-estado de Gronk'har, um local tão grotesco quanto o nome que o intitula. Não cito minha localização com a esperança de ser resgatado, pois como pretendo deixar bem claro, esta seria uma tarefa impossível, ou até mesmo infrutífera..."

-Trecho retirado dos Pergaminhos Perdidos de Malthus Trey.

Originada da união de milhares de tribos de goblinóides, orcs e ogros, a Aliança Negra é hoje muito mais do que um exército voltado à conquista de Arton: é um império consolidado e autônomo, como qualquer reino do norte. Após derrotar todos os reinos do continente de Lamnor, Thwor e os demais líderes goblinóides tiveram de consolidar seus domínios e organizar um sistema eficiente para manter e administrar todo este território. Parecia uma tarefa impossível para simples goblinóides estúpidos, mas eles conseguiram...

O Governo

Como era de se esperar, todo o governo do império goblinóide é centrado na figura do general: como um verdadeiro ditador, é ele quem decide cada aspecto da vida social e econômica do povo. Obviamente que Thwor não decide tudo diretamente. Ele governa todo o território através de seus inúmeros oficiais superiores, que atuam como chefes de cidades-estado, sendo cada uma destas cidades responsável por uma grande região.

Esses líderes possuem autonomia no que diz respeito às leis e a assuntos menores referentes ao seu território, mas ainda são

subalternos ao império, podendo ser destituídos de seus cargos pelo general a qualquer momento. A única exceção é cidade de Rarnaakk, a antiga Lenórienn. Lá os Hobgoblins possuem permissão para governar de forma livre, mesmo que ainda sujeitos as necessidades do império.

Dentro de uma cidade-estado goblinóide a palavra de seu chefe é lei. Isso prevalece sobre qualquer senso de justiça, seja ele qual for. Esse direito lhe concede o poder de vida e de morte sobre todos os habitantes de seu território, e ninguém (exceto o general em pessoa ou o sumo-sacerdote Gaardalok) pode questionar suas ordens.

Cada cidade é guarnecida por um pequeno exército inteiramente a disposição do seu chefe. Esse contingente, porém, jamais pode deslocar-se para além de seu território, mesmo quando em auxílio de outra cidade, exceto quando existe alguma ordem direta do império. As cidades também são, em sua maioria, protegidas por grandes muralhas, que podem variar muito em tamanho e composição.

O território pertencente a cada cidade-estado também é rudimentarmente demarcado, sendo que não raras vezes, no passado, essa falha gerava conflitos entre dois ou mais chefes. Depois de dezenas de líderes decapitados pelo motivo que Thwor denominou insurreição, os chefes têm se preocupado muito pouco com questões de fronteira...

Caso um chefe decida, por livre e espontânea vontade, abdicar de seu posto, alguém escolhido por ele assume o cargo até que o império designe outro para ocupar o seu lugar. Apesar de incomum, existem alguns casos de chefes que cansaram de suas apáticas funções e ingressaram novamente na linha de frente da Aliança Negra.

A Economia

Ao contrário do que se acredita popularmente há muitos anos que os saques e pilhagens deixaram de ser o principal e único meio de sustentação da Aliança Negra. Com a consolidação do império, os goblinóides tiveram de encontrar alternativas para sustentar suas populações e suas tropas em guerra. O gigantesco

contingente de humanos e elfos existentes nos reinos vencidos, por exemplo, forneceu a mão-de-obra escrava necessária para a sustentação dos meios de produção agrícola.

A produção de alimentos não possui fins comerciais no império. Cada cidade retira uma parcela da colheita necessária a seu sustento, e o excedente é encaminhado a cidades-estados com déficit de produção ou para as tropas em combate no norte. Esta produção é gerenciada por um mestre-feitor, que possui a função de coordenar os escravos, as plantações, e a produção excedente, determinando para onde ela deve ser encaminhada. Depois do chefe, o mestre-feitor é com certeza a figura mais poderosa dentro em uma cidade.

Cada cidade-estado conta com uma quantidade de escravos quase duas vezes superior ao número de goblinóides. Isso poderia alimentar a esperança de uma rebelião, ou até mesmo de uma vitória. Mas estes escravos, além de completamente violentados física e mentalmente, também são constantemente vigiados por soldados fortemente armados a serviço dos mestres-feitores. Qualquer menção de desobediência acarreta na morte do transgressor. Toda punição é exemplar.

As produções artesanais, desde as rudimentares vestimentas dos goblinóides até a função de ourives, têm sido amplamente exercidas por fêmeas. Mesmo sendo vistas como criaturas inferiores perante os machos, é visível como as atividades ligadas ao comércio têm crescido entre elas. Assim, além de cuidar dos filhotes e de ensiná-los os costumes de seu povo, as fêmeas tem participado ativamente das mais variadas atividades econômicas do império, suprimindo a lacuna deixada por machos que desde cedo se preparam para funções militares.

Existem também cidades-estados especializadas em tipos específicos de produção. Assim, podem existir cidades inteiramente focadas em confecção de armas, armaduras, máquinas de guerra, criação de monstros de batalha e etc. Estas funções são sempre executadas por goblinóides, cabendo aos escravos apenas a função de produção agrícola.

O Tibar, amplamente utilizado pelo reinado, também é a moeda corrente dentro do território do império, mas já existe um projeto para a criação de moedas cunhadas com o símbolo de Ragnar...

Caravanas de mercadorias podem circular livremente entre as cidades-estado, mas para isso devem pagar uma taxa ao chefe responsável pela área. Esta taxa pode variar largamente de uma cidade para outra. Escravos jamais são comercializados, pois eles são de propriedade do império, e apenas ele tem o poder de transferi-los a outra região. O império também pode, quando desejar, requisitar qualquer produto produzido por uma oficina ou artesão, assim como efetuar encomendas em grande escala, que passam a ser a prioridade de produção.

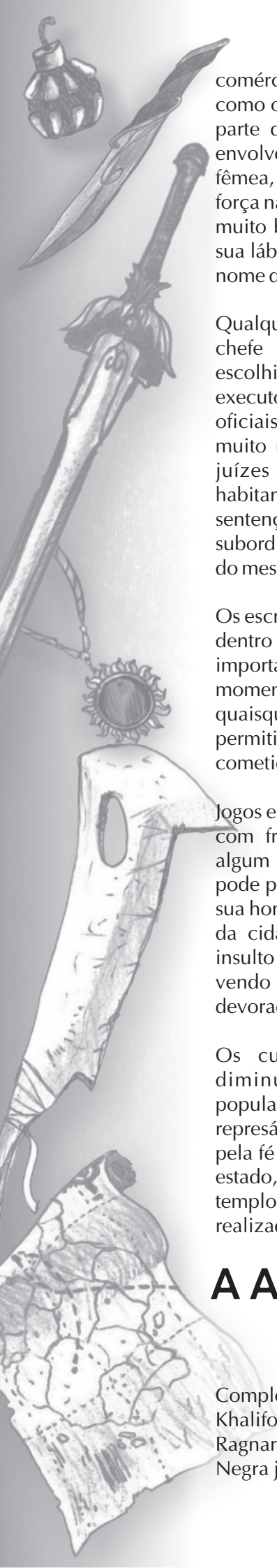
A Sociedade

Todo o macho dentro do império tem o dever de servir nas fileiras do exército da Aliança Negra, seja como soldado ou especialista, desde o início da idade adulta até a maturidade. As únicas exceções a esta regra são os Hobgoblins de Rarnaakk e os goblinóides que desejem integrar a igreja de Ragnar. Quando concluído o período de serviço militar obrigatório, o soldado pode requisitar a sua baixa, mas esta é concedida apenas aos mais dedicados soldados, ou aos incapacitados, como aleijados e velhos. Deserção é crime punido com a morte e é motivo de grande vergonha para todos os familiares do traidor.

Os machos podem constituir ou não família, mas quando o fazem a defendem a todo custo. A expansão do conceito de "tribo" para "império" fez o movimento inverso no comportamento desses humanóides: ao invés de se preocuparem com o todo, a falta de "identidade pela tribo" fez com que cada vez mais goblinóides se preocupem em constituir família, visando criar uma "identidade pela linhagem". Assim, para o jovem Bugbear de Gronk'har, não importa mais de onde ele veio, mas sim filho de quem ele é.

Outra grande mudança diz respeito às fêmeas. Com os machos dedicados quase que exclusivamente a funções militares, muitas delas tem se dedicado ao artesanato e



A vertical illustration on the left side of the page. At the top is a small, ornate dagger. Below it is a long sword with a detailed hilt. At the bottom is a map of a region with various territories and borders.

comércio, mas ainda enfrentando problemas como o preconceito e a falta de respeito por parte dos machos. Em alguma desavença envolvendo um goblinóide macho e uma fêmea, com certeza o primeiro terá mais força na discussão. Mas as fêmeas têm lidado muito bem com esses problemas, seja com sua lábia e sagacidade ou com a força que o nome de seu marido traz.

Qualquer tipo de problema é julgado pelo chefe da cidade-estado ou por agentes escolhidos de sua confiança, denominados executores. Estes agentes são como os oficiais de uma cidade do reinado, mas são muito mais opressores, tendo a função de juízes em qualquer disputa entre os habitantes da região, e podem decretar sentenças e punições. Os executores estão subordinados as ordens do chefe da cidade e do mestre-feitor.

Os escravos não têm qualquer tipo de direito dentro do império, e sua vida é menos importante que a de um animal. A qualquer momento um mestre-feitor pode condenar quaisquer escravos a morte, ou mesmo permitir que qualquer tipo de abuso seja cometido contra eles.

Jogos e combates “amigáveis” são realizados com frequência. Cada cidade conta com algum tipo de arena onde um goblinóide pode provar a sua força em combate, salvar sua honra (com a devida aprovação do chefe da cidade ou de um executor) de algum insulto ou desafio, ou mesmo se divertir vendo alguns escravos infelizes sendo devorados ou destruídos.

Os cultos a divindades menores têm diminuído cada vez mais entre as populações goblinóides, seja por medo de represálias da igreja do deus da morte ou pela fé verdadeira em Ragnar. Cada cidade-estado, obrigatoriamente, conta com um templo de Ragnar, onde sacrifícios são realizados regularmente.

A Aliança e o Reinado: situação atual

Completados três anos desde a conquista de Khalifor, rebatizada pelos goblinóides de Ragnarkhorangor, os exércitos da Aliança Negra já começam a dar os primeiros passos

em sua campanha de destruição e morte sobre o território do Reinado, e o reino de Tyrondir já começa a sofrer as consequências...

A gigantesca concentração de soldados no local demonstra que, cedo ou tarde, um grande contingente goblinóide deve partir para a guerra. Inúmeras cidades-estado, por ordem de Thwor, têm enviando grande parte de seus soldados para a linha de frente. De Rarnaakk também chegaram centenas de magos e arcanantes hobgoblins, juntamente com arqueiros e máquinas de guerra. As vilas próximas à cidade-fortaleza já são ocupadas pela Aliança Negra, e suas plantações e animais foram rapidamente consumidas pelas forças de ocupação. Mantimentos chegam diariamente, assim como bestas de guerra e algumas assustadoras invenções goblins. A presença do General em pessoa faz com que tudo ocorra de maneira perfeita, e qualquer um que fuja a esta regra é punido severamente.

A primeira investida da Aliança Negra foi quando Thwor derrotou o poderoso druida que habitava a Floresta dos Gnolls, conhecido apenas como Rei da Floresta. Com isso, centenas de gnolls que habitavam o local se juntaram aos seus exércitos. Outra importante ação foi a frustrada tentativa de assassinato do rei Balek III. Um grupo goblinóide de elite conhecido como “Tropa do Eclipse” teria conseguido invadir o palácio real, sendo detido pelo Protetorado do Reino. A morte de um dos integrantes da Tropa fez com que os goblinóides partissem através de magia, não sem antes jurarem vingança.

A existência de um grupo com tamanho poder e a assegurada presença de centenas de soldados goblinóides dentro do território de Tyrondir chamou ainda mais a atenção do Reinado para o problema. Entretanto, existe um consenso de que a Tormenta ainda é a ameaça mais preocupante, e que os reinos do sul, que serão os primeiros atingidos, é que devem lidar com a situação. Mitkov, com prestígio muitíssimo maior devido a seu recente casamento com Shivara Sharpblade e pelo vital apoio de seus exércitos no combate aos servos da Tormenta em Trebuck (detalhes no romance “O Crânio e o Corvo”), tem se aproveitado da situação para reafirmar que possui uma tática infalível para derrotar os exércitos da Aliança Negra.

Porém, para por tal plano em prática, ele ainda exige o título de Imperador-Rei. Thormy, que antes não enxergava ameaça a sua posição, hoje teme o crescente poder e prestígio do monarca do “exército com uma nação”, pois seu discurso tem ganhado cada vez mais voz em diversos pontos do Reinado. O bom imperador-Rei não se incomoda com esta situação por causa de seu título, mas por temer que, *caso parta sua coroa em dois*, Mitkov leve, desnecessariamente, *a guerra a tudo e a todos*.

A única providencia que foi efetivamente tomada pelo Reinado até o momento foi o envio do minúsculo e insuficiente Exército do Reinado. Com seu acampamento localizado a milhas ao norte da cidade-fortaleza, este agrupamento nada pode fazer para impedir a conquista das pequenas vilas do extremo sul, e possivelmente nada poderá fazer contra um ataque direto do gigantesco exército goblinóide. Balek III nomeou um prestigiado paladino de Thyatis o General do exército, comandando centenas de guerreiros e até mesmo magos, clérigos e alguns heróis voluntários. O Protetorado do Reino fez do local sua atual sede, enviando periodicamente informações sobre as tropas, e dizem, sobre o rei de Tyrendir, que não seria, aos olhos do Imperador-Rei, alguém digno de confiança.

A desigual batalha parece mais eminente do que nunca, e o Reinado parece frágil demais para lidar com a situação. A lendária Flecha de Fogo deixou de ser vista como uma opção há muito tempo, e muitos já passaram a acreditar que tal coisa foi inventada apenas por tolos que precisavam de algo em que ter esperança. Os goblinóides já sonham com todas as maravilhas que poderão ser conquistadas e destruídas nos reinos do norte. E se nenhum dos grandes heróis de Arton tomar partido, tudo isso poderá acontecer...

Classes e a Aliança Negra

Arcanantes

Classe originada de uma antiga tradição élfica de utilizar magia, os Arcanantes

podem ser encontrados atuando em ambos os lados da guerra. Entre os goblinóides são os hobgoblins, com seus incessantes estudos sobre os segredos élficos, que compõem todos os integrantes desta classe, visto que são os únicos capazes de dominar magia arcana dentro da Aliança Negra. Entre os elfos e humanos, especialmente os que habitam Arandir, existe a possibilidade de surgirem membros desta classe oriundos da

A Profecia

“Quando a sombra da morte passar
pelo globo da luz

Trazendo ironicamente a vida que trará a morte

Terá surgido o emissário da dor

O arauto da destruição

Seu nome será cantado por uns

E amaldiçoado por outros

O sangue tingirá os campos de vermelho

Um rei partirá sua coroa em dois

E a guerra tomará a tudo e todos

Até que a sombra da morte complete seu ciclo

E a flecha de fogo seja disparada

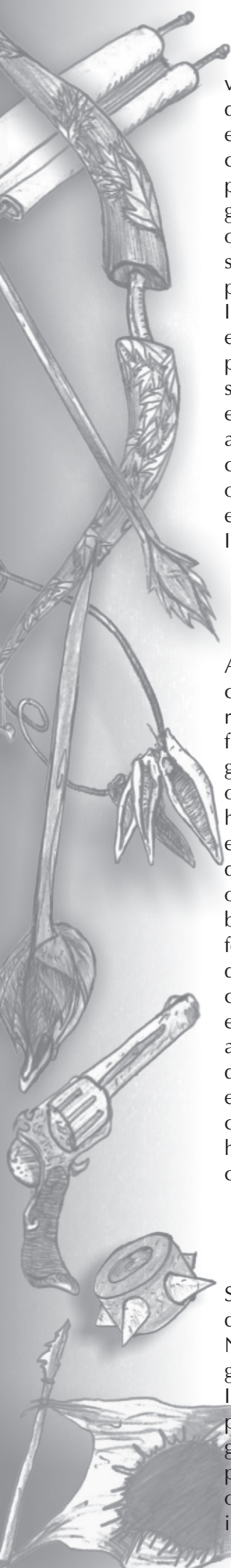
Rompendo o coração das trevas”

“Escola Arcanantísta”, que oferece a seus alunos os mesmo ensinamentos tradicionalmente passados pelos elfos da antiga cidade de Lenórienn. Ambos os lados optam por ter arcanantes em suas fileiras ao invés de magos ou feiticeiros por motivos óbvios: Um Arcanante possui basicamente magias ofensivas e um razoável preparo para combate, o que o torna extremamente atraente para integrar tropas.

Bárbaros

Talvez tão comuns no continente sul quanto os guerreiros, os bárbaros também estão diretamente envolvidos no conflito. Sejam os selvagens ogros, orcs e bugbears a serviço da Aliança Negra, ou mesmo os guerreiros





valerosos das tribos humanas de Lamnor que defendem seus lares, os bárbaros podem ser encontrados atuando nos dois lados do conflito, onde sua força e fúria são utilizadas para esmagar os inimigos. Entre os goblinóides, que até pouco tempo se organizavam em selvagens tribos, eles ainda são muito comuns, e representam a classe predominante dentro do exército do Império. Entre os bárbaros que acabaram escravizados pelos goblinóides e foram posteriormente libertados, os que tiveram seus lares dizimados pelas hordas do Império e até mesmo os que voluntariamente abandonam seus lares, tem sido muito comum à adesão a Rebelião Lamnoriana, onde auxiliam os demais povos oprimidos em sua luta contra a dominação imposta por Ironfist.

Bardos

Apesar de não ser algo extremamente comum, a classe dos bardos também possui representantes no conflito. Dentro das fileiras da Aliança Negra são raros os goblinóides que adotam este caminho, mas os que o fazem geralmente focam suas habilidades para o combate e para incentivar e proteger as tropas, ao som de seus cânticos de guerra e de seus terríveis tambores. Entre os Rebeldes Lamnorianos também existem bardos, e estes são responsáveis por grandes festivais na cidade de Arandir, além, é claro, de participarem ativamente do conflito contra os goblinóides, renovando a frágil esperança de elfos e humanos e os auxiliando em suas missões. Muitos bardos do Reinado também podem acabar se envolvendo no conflito, em geral na companhia de aventureiros, buscando histórias de grandes batalhas e lendas do continente sul.

Clérigos

Sacerdotes são uma presença comum em qualquer conflito, e a guerra da Aliança Negra não é uma exceção. Entre os goblinóides e as demais raças que integram o Império, o culto a Ragnar é de longe o predominante, e seus clérigos atuam como guias espirituais e auxiliam com seus poderes divinos, seja acompanhando tropas ou servindo como sacerdotes em uma das inúmeras cidades-estado. Cultos a outros

deuses maiores, como Megalokk, e divindades menores, como Hurloagh entre os hobgoblins e Graolak entre os goblins, ainda existem, mas tem perdido cada vez mais sua força devido à atuação dos sacerdotes conversores do deus da morte, em especial os temidos Emissários de Ragnar. Entre os que enfrentam a Aliança Negra, existem os mais variados cultos. Provindos do Reinado, existem sacerdotes de todas as divindades do Panteão, sejam acompanhando tropas ou grupos de aventureiros. Entre os selvagens nativos de Lamnor, Allihanna e Megalokk são extremamente cultuados, e em alguns casos até mesmo Tauron, mas exclusivamente por seu aspecto de deus da força. Em algumas tribos de beduínos remanescentes no Deserto Sem Retorno, Azgher, assim como Tenebra, possui alguns devotos. Outros deuses como Hyninn, Keenn, Khalmyr, Nimb, Szzaas, Tanna-Toh, Thyatis e Wynna possuem alguns adoradores e sacerdotes entre os humanos hoje escravizados pelo Império goblinóide, mas o mais comum é que estes cativos orem para deusas como Lena e Marah, implorando pelo fim deste conflito e por sua liberdade. Deuses como Lin-Wu e Valkaria não possuem clérigos nativos em Lamnor, e o Grande Oceano, apesar de não possuir clérigos verdadeiros entre os goblinóides, é respeitado entre os habitantes da Lança de Ragnar. Entre os Rebeldes Lamnorianos, Glórienn é, sem sombra de dúvida, a divindade principal. Reverenciada por elfos e humanos como a “Mãe Protetora”, a deusa élfica possui um grande templo na cidade de Arandir, local que concentra hoje o maior culto à deusa em toda Arton, e os clérigos que compõem a rebelião são, quase que exclusivamente, todos servos da deusa.

Druidas

Representantes desta classe podem ser encontrados nas inúmeras tribos de bárbaros que povoam Lamnor, mas raramente estes deixariam seu povo para enfrentar uma guerra. O mais comum é que druidas (especialmente os que servem Allihanna) executem funções de guardiões e guias espirituais, utilizando seus poderes para proteger os indefesos e ensinando aos mais jovens os costumes da tribo. Porém, entre os povos derrotados ou escravizados pelos goblinóides, poderia surgir um druida que

participasse ativamente do conflito, combatendo a Aliança Negra de maneira mais direta em busca de vingança e da liberdade de sua gente. Entre os integrantes da Aliança Negra eles também existem, apesar de muito raros. Os mais comuns são os druidas de Megalokk, que apesar de não atuarem diretamente na guerra, prestam auxílio sempre que possível. Entretanto, em cidades-estado de áreas costeiras, como a Lança de Ragnar, começam a surgir alguns druidas do Grande Oceano.

Feiticeiros

Criaturas com habilidades arcanas inatas podem surgir entre as mais variadas raças, e a jornada para desenvolver estes poderes pode levar qualquer um deles a participar desta guerra. Dentro da Aliança Negra, apesar de incomum, existem alguns goblinóides (quase exclusivamente Hobgoblins) que nasceram com o dom arcano, sendo estes são imediatamente encaminhados para centros de treinamento em Rarnaakk, onde estudam e desenvolvem suas habilidades juntamente com Arcanantes e Magos do Império. Entre os povos bárbaros também podem surgir feiticeiros, que acabam na maioria dos casos sendo vistos com medo e desconfiança, não sendo raro que abandonem desde cedo seus lares e busquem o seu lugar no mundo, o que pode, invariavelmente, os fazer entrar em conflito com a Aliança Negra. Em Arandir também existem humanos e elfos feiticeiros, e esses, na grande maioria dos casos, desenvolvem seus poderes na Escola Arcanantísta e posteriormente tentam integrar as fileiras da Rebelião, muitas vezes por acreditar que seus poderes estão relacionados a algum grande destino.

Guerreiros

Sem sombra de dúvida esta é a classe com maior propensão a se envolver neste conflito. Goblinóides da Aliança Negra, em especial os mais jovens, têm sido treinados em avançadas técnicas de combate pelo exército do Império, o que faz com que existam cada vez mais representantes desta classe em suas fileiras ao invés de bárbaros. Do território do Reinado também existem representantes desta classe que atuam na guerra, sejam como soldados ou integrando

grupos de aventureiros. Guerreiros dos extintos reinos de Lamnor também existem, mas a grande maioria foi escravizada pelos goblinóides. Os que escapam ou são libertados pelos rebeldes acabam integrando o grupo. Na Rebelião Lamnoriana, entre a população de Arandir, também são criados guerreiros, que recebem seu treinamento dos supervisores da rebelião, integrando um grupo de soldados de elite da cidade-fortaleza.

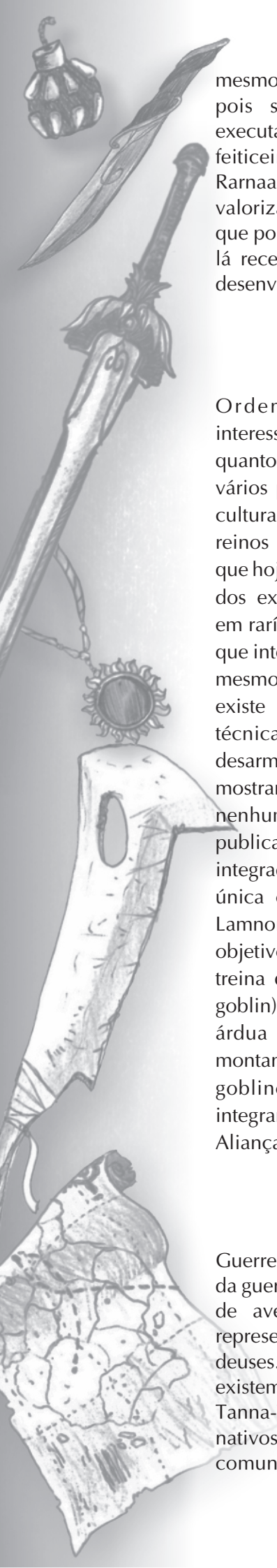
Ladinos

Quando se esta em guerra, espões e assassinos são tão fundamentais quanto soldados fortemente armados. Por este motivo, mesmo um conflito como a guerra da Aliança Negra proporciona atividade para eles, principalmente os que integram grupos de aventureiros. Os exércitos goblinóides possuem como seus representantes máximos os goblins, pois eles unem suas habilidades furtivas inatas ao fato de não levantar suspeitas nos territórios dos reinos do norte. No exército do Reinado também são empregados, mas habitualmente disfarçados por magia. Esta tática que antes se revelava extrema efetiva, entretanto, tem sido abandonada gradualmente devido aos sucessivos fracassos nas missões, pois os hobgoblins que utilizam magia já descobriram este truque desenvolveram meios de burlá-lo. Entre os nativos dos reinos de Lamnor, ironicamente, esta classe tem ganhado muita adesão, principalmente entre os escravos, interessados em sobreviver em meio à miséria e de, mais dificilmente, escapar das garras do Império.

Magos

Estudiosos das artes arcanas eram comuns em toda Lamnor, fossem como conjuradores élficos ou como magos dos reinos humanos. Eles possuíam grandes centros de estudo, e dedicavam suas existências ao aprimoramento de seus poderes. Porém, nem mesmo estes poderosos místicos foram páreo para a selvageria e sede de conquista da Aliança Negra. A atuação de magos no conflito é extremamente rara, usualmente sendo estes integrantes de grupos de aventureiros provindos do Reinado, mas





mesmo assim possuem pouca participação, pois suas funções são freqüentemente executadas por Arcanantes ou até mesmo feiticeiros. Entretanto, em locais como Rarnaakk e Arandir, ainda existem os que valorizam a versatilidade da classe, mesmo que poucos resolvam trilhar este caminho, e lá recebem o treinamento necessário para desenvolver seus poderes.

Monges

Ordens monásticas de guerreiros interessados em desenvolver tanto o corpo quanto o espírito podiam ser encontrados em vários pontos Lamnor, entretanto toda esta cultura acabou perdida juntamente com os reinos do continente sul. Os raros monges que hoje não são escravos tentam se proteger dos exércitos goblinóides, os enfrentando em raríssimas ocasiões. Também existem os que integram os grupos de aventureiros, mas mesmo estes são poucos. Em Arandir, dizem, existe um antigo mestre que ensina as técnicas élficas milenares de combate desarmado a poucos escolhidos que se mostram aptos. Verdade ou não, até hoje nenhum destes monges se apresentou publicamente. Existe também uma ordem integrada por Hobgoblins, talvez a maior e única ordem monástica restante em toda Lamnor: A ordem de Gao. Sua origem e objetivos são incertos, mas dizem que ela treina qualquer um (seja humano, elfo ou goblin) que se mostre digno, realizando a árdua tarefa de escalar a imponente montanha onde se localiza a sede. Alguns goblinóides que treinaram na ordem integram hoje um grupo especial dentro da Aliança Negra.

Paladinos

Guerreiros sagrados participam ativamente da guerra contra a Aliança Negra. Em grupos de aventureiros podem ser encontrados representantes de praticamente todos os deuses. No pequeno exército do Reinado existem paladinos de Khalmyr, Lena, Marah, Tanna-Toh, Thyatis e Valkaria. Entre os nativos de Lamnor eles também eram comuns, mas hoje estão praticamente

extintos. No Deserto Sem Retorno existem alguns paladinos de Azgher, mas estes raros guerreiros santos se dedicam quase que exclusivamente a proteger os povos do deserto, enfrentando os exércitos goblinóides como consequência disso. Paladinos de Lin-Wu possuem uma relação idêntica aos samurais. Entre os Rebeldes Lamnorianos existem os paladinos de Glórienn, talvez o único local em Arton onde esses guerreiros ainda são treinados, mesmo sem receber os poderes divinos. O grupo é coordenado pelos Esperanças de Glórienn, e participam ativamente das atividades rebeldes.

Rangers

Conhecidos por suas habilidades de rastreamento, sobrevivência e táticas de combate bem desenvolvidas, os rangers estão presentes nos dois lados da guerra. Dentro da Aliança Negra, atuam como batedores, caçadores de escravos e até mesmo mensageiros, e não raras vezes como integrantes de tropas. No exército do Reinado, em geral, utilizam suas habilidades para guiar grupos em incursões nos territórios do Império. Entre os reinos de Lamnor rangers também eram comuns, e os integrantes desta classe que sobreviveram aos ataques goblinóides se refugiaram em regiões ermas ou partiram para os reinos do norte. Em Arandir os rangers são especialmente numerosos, e superam de longe as demais classes em número de integrantes dentro da rebelião, pois suas habilidades são fundamentais para as atividades do grupo.

Samaritanos

Representantes desta classe são encontrados facilmente entre os exércitos do Reinado, acompanhando as tropas e curando os feridos. Entre os goblinóides, por motivos óbvios, eles são completamente inexistentes. Entre os povos conquistados e escravizados também existem samaritanos, sendo que estes utilizam seus poderes para ajudar os escravos que constantemente são feridos por feitores inescrupulosos. Porém, tais conjuradores utilizam seus poderes com cautela, pois podem ser mortos imediatamente se descobertos. Em Arandir, existe um grupo especial de servos de Glórienn pertencentes a esta classe, que utiliza seus poderes de cura em auxílio a

causa da rebelião, e mais raramente, integrando os grupos de rebeldes que enfrentam os goblinóides na linha de frente.



Na guerra, mesmo o aventureiro mais experiente tem que ficar de olhos bem abertos!

Samurais

Um samurai possui pouco (ou até mesmo nenhum) motivo para se envolver com a Aliança Negra, pois não existem representantes desta classe entre os nativos de Lamnor e seus representantes do reinado também não possuem interesse em se envolver no conflito. O mais comum é que Samurais que integram grupos de aventureiros acabem enfrentando os goblinóides. Entretanto, existem boatos que o Rei-Imperador Thormy teria pedido auxílio aos líderes de Ni-Tamura para que seus guerreiros integrassem um grupo especial

dentro do pequeno exército do reinado. Se isso for verdade, e se tais líderes resolverem cooperar, isso poderia significar o meio

destes honrados guerreiros lutarem na guerra.

Swashbucklers

Lutar contra um exército gigantesco, que governa de maneira tirana e opressora, que escraviza inocentes e ameaça a vida de todos os povos livres de Arton é exatamente o tipo de tarefa para um fanfarrão. Mesmo odiando armas e armaduras pesadas, não integrando exércitos e não havendo muitas raparigas para impressionar, um fanfarrão pode encontrar aqui a fama e a glória que tanto busca em sua vida, seja libertando escravos ou aproveitando a ausência das leis do reinado quanto ao uso de pólvora. Não existem muitos representantes desta classe entre os nativos de Lamnor, e os

goblinóides, por seu baixíssimo carisma, também não apresentam características apropriadas para integrar esta classe. Entretanto, isso não quer dizer que eles não existam, pois até mesmo entre monstros existem aqueles que querem encantar suas fêmeas e provar seu valor. Entre os rebeldes eles também possuem aceitação, especialmente entre os mais jovens e audazes, que buscam na Rebelião Lamnoriana toda a emoção e prestígio que ambicionam em suas vidas, utilizando, com certa frequência, até mesmo as perigosas e poderosas armas de fogo goblinóides.



A vertical collage of black and white illustrations. At the top, a rolled-up scroll with a ribbon is shown. Below it is a quill pen. A large feather is positioned in the upper middle. A dagger or sword hilt is visible on the left. A revolver is shown in the lower middle. Below the revolver is a small, ornate crown or tiara. At the bottom, a flag is partially visible. The illustrations are arranged in a vertical, overlapping fashion.

Bugbears: Sendo a raça eleita de Ragnar, é natural que estes monstros assumam posições extremamente ativas dentro do exército da Aliança Negra. Ao lado dos Hobgoblins, são os que realmente decidem os rumos da guerra e coordenam os exércitos. Sendo o próprio general um membro desta raça, os bugbears são orgulhosos e imponentes, exigindo das demais raças o respeito que sua posição privilegiada merece. São encontrados em quase todas as cidades-estado do Império, ocupando os mais variados postos.

Elfos: Os elfos possuem motivos de sobra para lutar contra a Aliança Negra. Os

Elfos-do-Mar: Um integrante desta raça tem pouco (ou nenhum) motivo para se envolver com a Aliança Negra. Uma vez que os exércitos goblinóides não possuem nenhuma tradição naval sequer, os elfos do mar se mantêm completamente alheios às atividades do “povo seco” de Lamnor. Entretanto, os estudos navais desenvolvidos na Lança de Ragnar podem mudar drasticamente esta situação...

Goblins: Inferiorizados em todo o território de Reinado, os goblins encontram na Aliança Negra um pouco mais de respeito. Entre as fileiras goblinóides os goblins se sentem entre iguais, e apesar de serem também desprezados por sua pouca força física, os integrantes desta raça, especialmente os que se dedicam à elaboração de inventos e avanços tecnológicos, começam a adquirir um certo prestígio no império, em especial em cidades como Gronk'har. O surgimento dos “Filhos de Graolak” também representa a ascensão da raça, pois apenas eles são capazes de controlar essas terríveis deformações em combate. Com suas habilidades furtivas naturais, não é raro que os goblins se tornem espiões, especialmente dentro do reinado, onde são facilmente confundidos com criaturas nativas.

Halflings: Uma vez que não existem Halflings nativos em Lamnor, e levando em conta também à tendência pacata e pacifista da raça, é raríssimo ver qualquer um deles atuando contra a Aliança Negra. Entretanto, os que se tornam aventureiros participam do conflito de maneira indireta, especialmente em missões de coleta de informação ou de espionagem (devidamente disfarçados por magia).

Hobgoblins: A conquista de Lenóriemm fez com que os integrantes desta raça alcançassem prestígio entre as demais raças do Império. Seu apoio na guerra é vital, pois são os principais especialistas e cientistas do exército, e ao lado dos goblins desenvolvem novas armas de guerra para Aliança Negra. Apesar de atuarem também como guerreiros, as pesquisas sobre a magia élfica fazem dos hobgoblins a única raça capaz de dominar magia arcana dentre todas as que compõem a Aliança Negra, e já começam a surgir os primeiros arcanantes, feiticeiros e magos entre os integrantes da raça.

Humanos: Como era de se esperar, a raça mais populosa de Arton está envolvida diretamente no conflito. Os humanos e seus reinos em Lamnor foram conquistados e escravizados pela Aliança Negra, e os poucos sobreviventes que escaparam com vida lutam contra a dominação goblinóide e por vingança. Existem também os que integram ou integravam as inúmeras tribos bárbaras do continente, e mesmo estes sofreram as consequências da conquista, e estão também se engajando na batalha, unindo-se frequentemente a Rebelião Lamnoriana, movimento de resistência integrado por elfos, humanos e meio-elfos. O exército do Reinado também é composto quase que completamente por humanos, que lutam para defender os reinos do norte. Atuando em quase todas as áreas imagináveis, os humanos são os maiores inimigos da Aliança Negra.

Meio-Elfos: Com a existência da Rebelião Lamnoriana, o surgimento de meio-elfos tem sido cada vez mais frequente. Os integrantes desta raça lutam avidamente contra a Aliança Negra e seus exércitos, e o sentimento de união existente atualmente entre humanos e elfos do sul faz com que eles não sintam de maneira tão extrema o isolamento e preconceito devido sua origem mestiça, encontrando na cidade de Arandir o respeito que não possuíam em nenhum outro lugar de Arton.

Meio-Orcs: Com a conquista de Lamnor pelos exércitos da Aliança Negra, o surgimento de meio-orcs é muito comum. Visto como fracos e patéticos entre os goblinóides, devido ao seu sangue humano, quase todos os meio-orcs foram escravizados. Os poucos que conseguiram escapar (ou já nasceram livres) são tratados

com igual desprezo pelos membros da Rebelião Lamnoriana, que apesar de não odiar declaradamente os membros desta raça, não os aceitam em suas fileiras. Um meio-orc de Lamnor é essencialmente um excluído, e caso se envolva no conflito, será junto a aventureiros mais tolerantes ou como um guerreiro solitário, indiferente do lado que atue.

Minotauros: Os minotauros possuem poucos motivos para enfrentar a Aliança Negra, pois apesar de saberem que os goblinóides são uma grande ameaça, eles acreditam, erroneamente, que podem derrotá-los quando quiserem com seu exército e frota naval, e só não o fazem por possuírem preocupações mais imediatas. Um membro desta raça que se envolva contra a Aliança Negra certamente será um aventureiro, e poderá se enfurecer com a “idéia distorcida de escravidão” empregada pelos goblinóides.

Moreau: O povo fera dos Reinos de Moreania também não possui muitos motivos para se envolver nesta guerra, mas é fato que esses destemidos heróis tem se engajado cada vez mais na luta contra os goblinóides, quase que exclusivamente em grupos de aventureiros.

Nagahs: Assim como os centauros, os nagahs possuem pequenas comunidades isoladas dentro do território de Lamnor, que vez ou outra entraram em conflito com o Império. Entretanto, existem lendas que falam de um grande reino desta raça escondido em algum lugar do deserto sem retorno. Este reino abrigaria grande parte dos membros desta raça no continente, e teria se mantido em segurança dos goblinóides por todos estes anos. Verdade ou não, os poucos nagahs que são encontrados como participantes da guerra são os aventureiros.

Orcs: Como os grandes mineradores do Império, os membros desta raça têm como principal função extrair os minérios necessários para a confecção de armas, armaduras e máquinas de guerra de toda a Aliança Negra. Porém, os integrantes desta raça também costumam se destacar em combate, principalmente quando lutam durante a noite. Os orcs podem ser encontrados em qualquer lugar do Império, especialmente onde suas habilidades de combate ou mineração são mais necessárias.





Sprites: O povo fada sempre habitou boa parcela das inúmeras florestas existentes em Lamnor, mas devido a conquista da Aliança Negra, acabaram perdendo seus lares com a destruição destas áreas, que fornecem matéria prima para a construção de mais aparatos bélicos para os terríveis exércitos goblinóides. Grande parte dos membros desta raça prefere se esconder ao menor sinal de integrantes do Império, entretanto existem aqueles que preferem usar seus poderes naturais para pregar peças e irritar os conquistadores e, mais raramente, lutar diretamente contra eles.

Pré-requisitos Para Seguir a Carreira Militar

Cabo – Bom desempenho no treinamento ou no combate.

Sub-Oficial – Comandar

Oficiais Intermediários – Comandar, Foco em Perícia (Estratégia)

Oficiais Superiores – Comandar, Foco em Perícia (Estratégia), Liderança

Oficial de Alto-Escalão – Só para NPCs

Oficial-Mor – Thwor Ironfist

Níveis de Desafio

Certos aspectos de uma campanha contra a Aliança Negra podem ser extremamente perigosos para aventureiros despreparados, de forma que cada aventura deve ser cuidadosamente planejada. Um grupo de aventureiros novatos, por exemplo, não teria condições de lidar com um grande destacamento de soldados enfrentando-os em combate direto. Abaixo, segue recomendações de como adaptar uma campanha contra a Aliança Negra para o nível dos aventureiros. Entretanto, são apenas recomendações. Cada mestre conhece a engenhosidade de seus jogadores, e sabe a carga de dificuldade e estresse que eles são capazes de suportar.

Soldados Rasos (nível 1 a 6): Sejam bem vindos ao exercito do Reinado, aventureiros! Nesse nível, vocês serão escalados para missões de reconhecimento e marcharão pelos campos de guerra apenas ao lado dos batalhões, engrossando suas fileiras! Também serão escalados em missões por

todo o território do Reinado, caçando espiões e outras ameaças isoladas, ainda para missões de escolta de mantimentos ou pessoas importantes e envio de mensagens. Se mostrarem serviço, soldados, poderão até mesmo chegar a participar de missões de espionagem no território inimigo. Mas lembrem-se de não serem pegos! Vocês, soldados recém recrutados, nunca sobreviverão se forem capturados...

Capitães (Nível 7 a 14): Meus parabéns, aventureiros! Agora, vocês foram promovidos a Capitães do exército do Reinado! Infelizmente, o prestígio e a autoridade do cargo vem acompanhado de muito trabalho duro. Nesse nível vocês serão escalados para missões mais difíceis. Serão vocês a partir de agora os responsáveis pela liderança de pequenas tropas, manobrando-os no meio da caótica zona de combate. Terão a vida desses homens sob suas responsabilidades capitães! Além disso, como aventureiros experientes que são, irão participar constantemente de missões de intrusão dentro do território inimigo, o que eventualmente significará assassinar algum comandante ou resgatar algum grupo de refugiados. Dependendo do quão venham a ser bem sucedidos, poderão ser escalados para missões de longa duração dentro do território goblinóide, dando apoio e até mesmo formando e liderando grupos rebeldes.

Oficiais (Nível 15 a 20): Senhores, é uma enorme honra servir sob o vosso comando! Nesse nível, o peso de milhares de vidas estará sobre seus ombros. Terão que liderar batalhões inteiros nos campos de batalha, inspirando e servindo de exemplo para nossos homens, ou atuar como campeões, combatendo oficiais e campeões adversários, invencíveis bestas de guerra ou até regimentos inteiros sozinhos. Penetrarão nos mais profundos territórios inimigos e, sozinhos, destruirão fortalezas e outros pontos-chave para o inimigo; serão líderes de grandes exércitos rebeldes. Missões consideradas impossíveis farão parte da rotina dos senhores. Todo o rumo de todas as tropas do Reinado estarão nas mãos dos senhores.

História da Hierarquia Militar

Os exércitos

Estudiosos dizem que a Aliança Negra nasceu em 1364, junto com Thwor Ironfist. Em menos de 40 anos a Aliança já possui quase todo o continente lamnoriano devido ao comando do General. Mais recentemente, incursões de aventureiros estudiosos e espiões do Reinado descobriram que existe uma formação militar complexa que possui raízes nas antigas nações humanas e na morta nação élfica.

Da história

Voltando um pouco na história, 391 foi o mítico ano em que se iniciou a lendária Infinita Guerra. Não há dúvidas que nos primeiros 400 anos os elfos dominaram e tiveram várias chances de dar um fim nessa guerra, mas desdenhosos que eram, sempre mantinham tribos goblinóides vivas. Essa brecha permitiu aos hobgoblins que se preparassem uma verdadeira “Revolução Bélica”, tal fato não podia ter ocorrido se o ódio e a vontade de subjugar os inimigos fosse menor.

Durante os quase mil anos que duraram essa guerra, muita coisa aconteceu em Lamnor: os goblinóides (os hobgoblins, mais especificamente) procuraram expandir os territórios em busca de recursos. Desde essa época e até hoje inúmeras vilas, cidades e reinos foram dizimados, pouco de suas culturas fora assimilado, apenas o essencial.

Nesse longo período de tempo, os hobgoblins adquiriram noções de estratégia e disciplina militar. A seguir, pode-se ver um trecho traduzido de antiquíssimo relatório de campo hobgoblin:

“simplesmente não há como entender, são apenas nove elfos. Dois não usam armaduras apenas mantos coloridos e gesticulam o tempo todo, um outro veste uma armadura pesada porém não mostra portar nenhuma arma; apenas mantêm-se de olhos fechados tocando os aliados esporadicamente. Quatro são exímios arqueiros que atiram inúmeras flechas por segundo enquanto outros dois, apenas malditos DOIS vestem-se como verdadeiros guerreiros e portam espadas e escudos. Esses malditos NOVE elfos conseguem, sozinhos e facilmente, com cinquenta de nós. (...)”

Voltando à parte histórica, observando os oponentes, os vindouros “Oficiais” separaram os grupos em görings (NA = Göring no singular.) onde de 10 a 15 goblinóides durante um combate obedeceriam às ordens de um líder escolhido por eles (isso um dia viria a mudar) que por sua vez respondia ao chefe da região. Logo essa forma de divisão de poderes deixou de funcionar quando um certo chefe de região se sobressaía mais que outro. Mas um desses chefes chamado Kur’ Garmakki (NA = em muitas referências encontrei um prefixo “Kur’” nos nomes dos chefes. Provavelmente era como se diferenciavam de seus subordinados), aliás, um dos mais poderosos da época pôs-se a trabalhar numa forma mais justa e clara de organizar as forças goblinóides.

A Hierarquia Militar

- **Praças:** Cabo / Soldado / Recruta (um ano ou menos de serviço militar)

- **Sub-Oficiais:** 1º Sargento (Sargento-Mor) / 2º Sargento (Sargento - Ajudante) / Oficial Assistente

- **Oficiais Intermediários:** 1º Tenente (Tenente-Mor) / 2º Tenente (Sub-tenente)

- **Oficiais Superiores:** Major (também conhecidos pelo prefixo HaKur’)/Capitão (também conhecidos pelo prefixo Kur’)

- **Oficiais de Alto-Escalão:** Marechal (um deles é Holgor Greatfang) / Coronel

- **Oficial-Mor:** General (Cargo ocupado por Thwor Ironfist)



A vertical collage of various objects including arrows, a spear, a revolver, a flag, and a scroll. The objects are arranged in a vertical sequence, with some overlapping. The style is a detailed line drawing with shading, giving it a vintage or historical feel. The objects include several arrows with different fletchings, a long spear, a revolver, a small flag on a pole, and a rolled-up scroll or banner.

- executada em sacrifício, a menos que um campeão do exército do Reinado aceite duelar com Grom, o Bárbaro, dentro das muralhas de Khalyfor.

- 20

Organizações Militares (para controle do mestre)

Grupo de Combate ou Esquadra: 8 a 12 homens. Comandado por um cabo ou um sargento.

Pelotão: 4 a 5 grupos de combate, com suporte de 2 a 7 pessoas.
Sempre comandado por um sargento.

Companhia: 3 a 5 pelotões, com suporte de 8 a 12 pessoas.
Comandado por um capitão ou tenentes.

Batalhão: 3 a 5 companhias, com uma unidade de comando e um grupo de suporte.
Comandado por um major.

Regimento: 3 batalhões de infantaria, 1 batalhão de artilharia de campanha e uma companhia de cerco, mas pode e costuma variar. Comandado por um coronel ou major, de acordo com a necessidade.

Divisão: A divisão é a menor unidade independente dentro do exército. Uma divisão de infantaria média apresenta 3 regimentos de infantaria, 1 regimento de artilharia, 1 batalhão de reconhecimento, 1 batalhão de cerco, 1 batalhão de engenharia de combate e uma ampla rede de suporte e equipamentos. Uma unidade como esta é formada de 9.000 a 15.000 homens. Comandada por um Marechal

Exército: É constituído de várias divisões com unidades distintas, dependendo da necessidade, unidades médicas, de manutenção, engenharia, intendência e material bélico fazem parte destas unidades compartilhadas. Comandado pelo General ou um marechal, em casos de necessidade.

informações que ele possui possam ser extraídas.

- Os heróis devem escoltar um grupo de oficiais inimigos capturados para levá-los com vida a interrogatório. Entretanto, uma tropa de assalto tentará o resgate a qualquer custo.

- A família de um poderoso herói aventureiro está sendo mantida refém pelos goblinóides, e está obrigando-o a lutar como campeão da Aliança. Os heróis precisam descobrir o motivo desse valoroso herói estar combatendo pela bandeira de Ragnar, e resgatar a família desse campeão antes que ele faça mais estrago.

- Algum importante oficial do exercito do Reinado é na verdade um dopellganger disfarçado e está repassando informações vitais para a Aliança Negra.

- Os heróis tem como missão resgatar um grupo de escravos em uma mina e levá-los a um lugar seguro.

- A Aliança Negra faz um cerco marítimo em Quelina. O conselho pirata aceita colaborar com o exército do Reinado, dando apoio naval caso os heróis consigam repelir o ataque goblinóide.

- Mortos-vivos começam a se erguer dos campos de batalha e avançam contra o acampamento militar dos heróis.

- Um Oficial Superior tem uma rixa com os heróis, e os manda para missões suicidas. Os aventureiros precisam dar um jeito nisso antes que eles morram em alguma missão impossível de realizar.

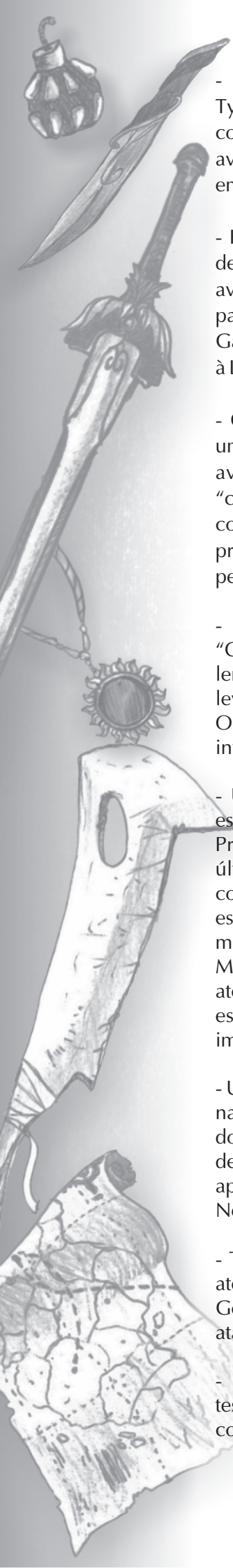
- Os aventureiros descobrem um antigo cemitério goblinóide, onde está o corpo de Roornagar, o Conquistador esquecido, e acidentalmente o despertam, agora como um poderoso morto-vivo.

- Um poderoso clérigo de Ragnar começa a organizar os Bugbears do gelo nas uivantes, treinando-os e ensinando táticas de guerrilha. Eles irão formar uma tropa, e farão ataques relâmpagos dentro do território do Reinado.

- Um grande dragão está dando apoio as tropas da Aliança Negra durante as batalhas. Os heróis precisam descobrir a localização do covil da fera e neutraliza-la.

- Um paladino de Thyatis está liderando uma tropa de humanos contra os destacamentos da Aliança Negra em Tyrondir, causando grandes baixas. Embora tenha sido morto algumas vezes, o carismático líder sempre retorna a vida. Os aventureiros, membros da Aliança Negra, devem descobrir uma forma de eliminar definitivamente o campeão humano.





- Um embaixador de Yuden está vindo a Tyrondir para negociar um tratado de cooperação. Urkhis entra em contato com os aventureiros, e os intima a exterminar o embaixador e sua comitiva.

- Komor'Gosh comprou grande quantidade de equipamentos bélicos de Kragathar. Os aventureiros são procurados por Makeni para escoltar o carregamento. Ocorre que Gaardalok não deseja que as armas cheguem à Lança de Ragnar...

- Gaardalok suspeita que Komor'Gosh tem uma aliança com Hurlaag. Ele contata os aventureiros, através de Erolok, e os "convence" a ajudá-lo a encontrar provas contra o mutilado. Uma vez de posse das provas, ele acusará Komor de traição, e pedirá sua cabeça a Ironfist.

- Gaardalok está a procura do lendário "Crânio de Werz'Zhul", um Arquilich lendário. Com tal artefato ele será capaz de levantar e controlar hordas de mortos-vivos. Os aventureiros serão enviados para coletar informações acerca do poderoso item.

- Um importante espião da Aliança Negra está coletando informações infiltrado no Protetorado do Reino. Ocorre que nos últimos dias, o anel mágico utilizado para comunicação parou de funcionar, após o espião ter se envolvido em combate com um mago que conjurou "A disjunção de Mordenkainen". Os aventureiros deverão ir até Valkaria, entregar um novo anel ao espião, e trazer as informações mais importantes.

- Uma lenda antiga diz que uma tribo isolada nas cordilheiras Dhorlantur é capaz de domar e cavalgar Wivern's. Os aventureiros deverão explorar a região, encontrar a tribo, aprender seus segredos e trazê-los à Aliança Negra.

- Thwor determina que os aventureiros vão até o Reinado, façam contato com tribos de Goblinóides e os convença a participar do ataque aos humanos.

- Komor'Gosh quer que os aventureiros testem um novo barco, indo até Sambúrdia e coletando informações, como batedores.

- Os gigantes da cordilheira Dhorlantur, incomodados com a maciça presença goblinóide na região, decidiram exterminar o incomodo. Os aventureiros deverão ir até a Montanha da Presa de Megalock e destruir Voltron, o líder dos gigantes.

- Gaardalok irá até Tapista tentar um acordo com os minotauros. Os aventureiros deverão escoltá-lo.

- O Sumo-sacerdote de Ragnar falhou em negociar um acordo com os minotauros. Agora os aventureiros devem assassinar Aurakas.

- Uma tropa será enviada para atacar uma cidade de Tyrondir. Os aventureiros são soldados da Aliança Negra.

- Um superior deseja que os heróis vão até uma certa colônia Troll, e negociem a localização de Doherrim.

- Gandrezkka não morreu no ataque do Protetorado, mas é agora uma prisioneira. Oarthess deseja que os aventureiros descubram onde ela está escondida. Mas ninguém deverá saber de nada, pois Thwor não autorizou a missão, que ele considera suicida e desnecessária.

- Terrack Hellfire ouviu falar de uma poderosa magia, chamada Dragão Escravo, que seria ideal para destruir as muralhas das cidadelas humanas. Apenas em Vectora ele poderá descobrir os segredos da magia.

- Um mago de Wynnla possui um tomo que descreve o processo de criação de golens. Os aventureiros deverão roubá-lo.

- Um poderoso item mágico, chamado de "O coração de Oceano" é capaz de controlar os mares, invocando ondas e tempestade. Komor'Gosh contata os aventureiros para capturá-lo, entretanto o artefato está na tumba de um antigo clérigo de Oceano, no fundo do mar.

- Um poderoso cão do inferno tem atacado um acampamento goblinóide. Os aventureiros deverão caçá-lo, mas os clérigos de Ragnar dizem que o monstro está predestinado a ser a montaria de Thwor Ironfist.

- Holgor contrata os aventureiros para caçarem duas humanas e um elfo que invadiram Lenórienn. A única pista é que o nome do elfo é Fren.

- Um mensageiro goblin que transportava papéis e mais papéis com estratégias de invasão em massa pertencentes à Aliança Negra foi capturado por um grupo de resistência vindo de Arandir. Os aventureiros devem resgatar os papéis e dar fim no grupo de resistência antes que estes retornem à Cidade Rebelde.

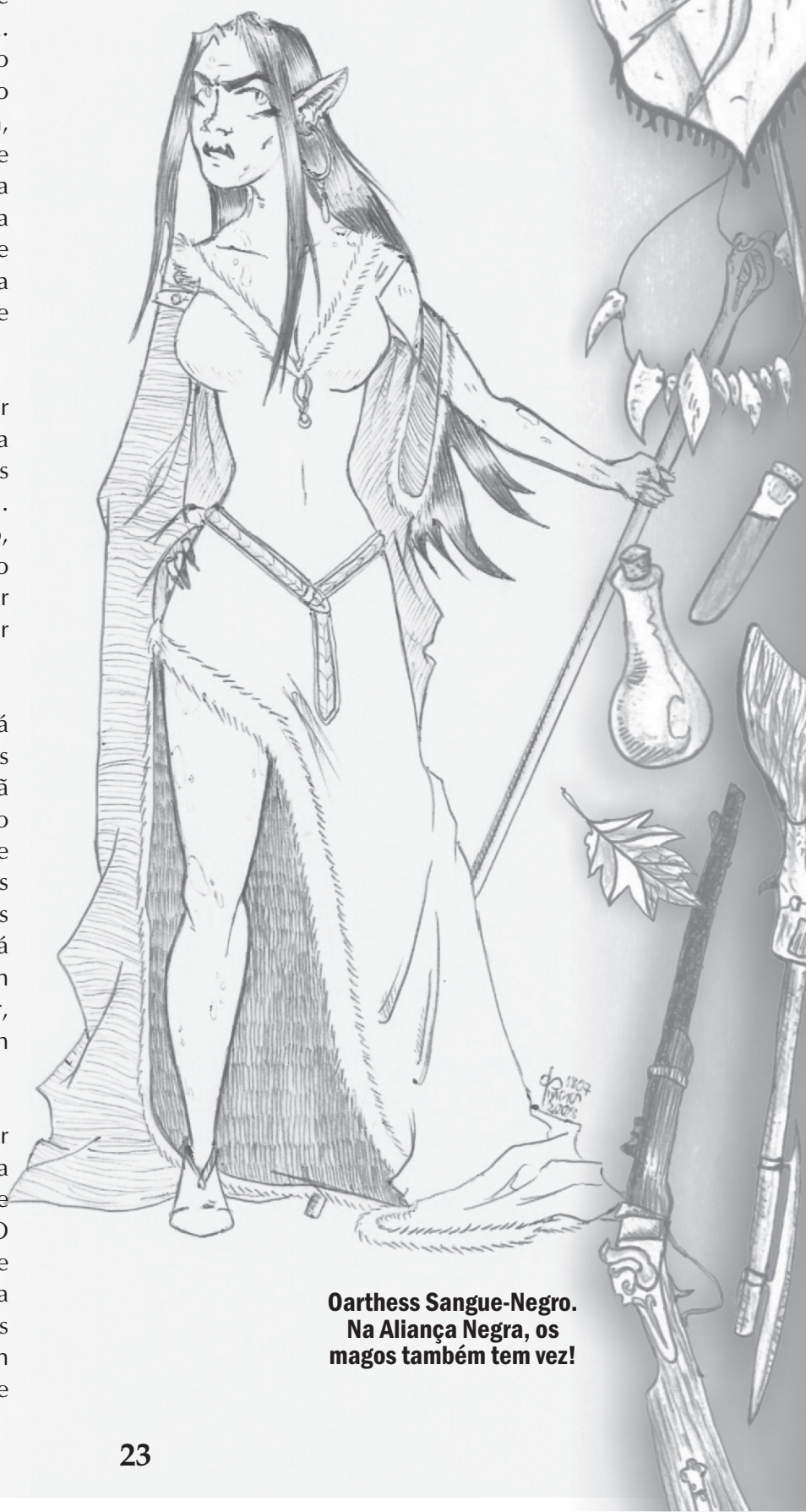
- Para o lazer dos soldados, um torneio de luta está acontecendo em Rarnaakk. Obviamente, apenas goblinóides são permitidos na peleja — elfos e humanos são apenas objetos de divertimento. Porém, correm boatos que um grupo rebelde que escapara das garras goblinóides usara feitiçaria para mudar de aparência conseguindo, assim, participar do torneio e causar desordem. Os aventureiros têm a obrigação de caçar os delinquentes e entregá-los à 'milícia'.

- Rumores falam sobre um general bugbear corrompido pela Tormenta na Claricea Vermelha. Estranhos acontecimentos irrompem por todo Forte Threnkk. Curiosamente, todos envolvem vermelho, sangue e insanidade. Os aventureiros são mandados para investigar o caso, interrogar testemunhas e, se se provar verdade, acabar com o problema.

- Em Kragathar, um maníaco está assassinando brutalmente prostitutas dos meretrícios pertencentes à Krea, a cortesã que os mantém. Já fora descoberto que o assassino é um cliente antigo de Krea, já que assassinara apenas as fêmeas mais requisitadas. Um casebre — que mais parecia um açougue — fora descoberto há algumas semanas. Não há mais pistas além destas. Os aventureiros devem investigar, descobrir a identidade do maníaco e dar fim ao caso.

- Os aventureiros recebem a missão de visitar a tribo conhecida como Kerdrazar, famosa por suas notáveis habilidades em manusear e fabricar venenos, poções e preparados. O objetivo da visita é averiguar a veracidade dos rumores sobre uma cidade subterrânea conhecida como Xilldrakkar — segundo os nativos, a cidadela é administrada por um demônio de mesmo nome. Se os boatos se

provarem verdade, os aventureiros devem adentrar Xilldrakkar e tentar um acordo com o próprio demônio que a rege — o maior problema é que, segundo as histórias, o demônio, só aceita acordos vindos de pessoas que sobrevivam a ele.



**Oarthess Sangue-Negro.
Na Aliança Negra, os
magos também tem vez!**

Parte 1

De Quando Morremos

Era um homem de barba de urso e porte de jaguar. Uma espada longa pendia da cintura, e vestia uma cota de malha que parecia veludo em seu corpo. Ia na direção de outro homem alto, alto como as torres, e de ar nobre e frio. Não mostrava sinal de velhice, mas era ancião como os deuses, e também não possuía barba, mas cabelos negros e sedosos que desciam até o fim da leve túnica.

— Senhor! — disse o homem de barba de urso, descendo uma mesura. Obediência leal.

— Diga, Seraphim. — o homem alto como as torres virou-se, e duas orelhas de folhas de árvore surgiram na altura da cabeça. Tinha face bela e delicada, mas carregava algo amargo. — Algo sobre a caravana da Claricea Vermelha?

— Sim, senhor. Notícias ruins. — a voz tremulava. — Sarfeld Amyenn foi capturado pelos malditos.

Silêncio.

— Não podemos fazer nada. — veredicto. — Se descobrirem nosso esconderijo e vierem nos matar, guerreamos. Se nos cercarem, guerreamos. Se nada fizerem, guerreamos. Reze para Glórienn, Seraphim,

reze pedindo que Sarfeld morra leal.

O soldado sabia que a Deusa dos Elfos não escutaria um humano, mas rezou. Naquela noite, a chuva percorreu feroz na Cordilheira Dhorlantur, assim como todos na Rebelião de Libertação Lamnoriana.

Mais um balde de água. Sarfeld acordou novamente, e mais dez chibatadas talharam sua pele. Glórienn, me leve! Me leve antes que eu fale!

— Chega, Turkim. — uma voz macia e laminosa abraçou a sala de torturas. Turkim, o clérigo de Hurlaagh, o Deus dos Hobgoblins, obedeceu à voz como um boi manso. — Não duvido das habilidades de um clérigo de Hurlaagh. — sorriso. — Mas um chicote não vai arrancar as informações que queremos.

O guerreiro de pele vermelha descansou a chibata, que parecia sedenta de sangue. Deu alguns passos para trás, ainda desconcertado, e a voz tomou seu lugar. Era bela como um demônio. Oarthess Sangue-Negro.

— Olá, Sarfeld. — as mãos de unhas negras e belicosas tocaram as bochechas do elfo. Ele enrubesceu levemente. Ela tinha os cuidados de uma mãe. — Não tenha medo. Queremos apenas respostas.

Queremos apenas respostas. Ecoou. Era tentador.

— Feitiço! — vociferou para si mesmo. — Sua vagabunda goblinóide, suma daqui! Suma!

— Seu — tentou Turkim, mas foi detido:

— Não, não! — ela parecia protetora. Era como uma mãe. Não! Ela é goblinóide! Concentre-se. — Sarfeld já se machucou muito. Ele precisa de cuidados. Ele é um bom homem. Vai nos ajudar, não?

Ele é um bom homem. Vai nos ajudar, não? Ecoou novamente. Ela parecia tão boa...

— Filha de porcos! Mate-me! — esganiçava.

Sarfeld, eu sou sua mãe... De repente, Oarthess Sangue-Negro era Leyla Amyenn. A pele vermelha era branca, as unhas negras eram rosadas, os olhos negros eram azuis.

Conte onde fica sua casa na árvore...

— Pare... Por favor, pare... Eu...

A sua casa na árvore, onde ficam seus amigos. Vamos brincar lá... Ecoava Leyla Amyenn. Sarfeld era um garotinho.

— Cordilheira Dhorlantur. Todos estão lá. — disse. Ele sorriu para sua mãe. Mas sorria para Oarthess Sangue-Negro, a hobgoblin, e por isso havia falhado.

— Obrigada, Sarfeld. — uma unha negra talhou um pequeno arranhão no pescoço do elfo. — Você nos ajudou muito. Agora poderá ir para junto de sua mãe. — um estalar de dedos. Turkim tinha um machado. — Espero que tenha sido feliz, e que não guarde rancor de mim e do grande Ragnar. Anseio que esteja grato.

O fio do machado desceu na garganta, e sangue élfico banhou toda a sala de torturas, para a felicidade de Ragnar. A cabeça

pendeu da maca, e foi fazer companhia para as outras dezenas que a esperavam no assoalho.

— Vamos morrer. — disse o homem mais alto que todas as torres para uma mulher de cabelos crespos e olhos azulados. A pele era branca, os seios fartos, e o sorriso convincente. Vestia uma túnica leve como as folhas do outono, e observava um menino brincar com uma loba no jardim.

— Sarfeld. — disse a mulher, tom de guerreira. — Todos já sabem. E a culpa é sua.

— Minha? — incrédulo.

— Sim. Se ele tagarelar, a culpa é sua. Você o treinou, ele sempre foi o seu preferido. — a voz era como uma serpente. — Se ele falar, a culpa é sua.

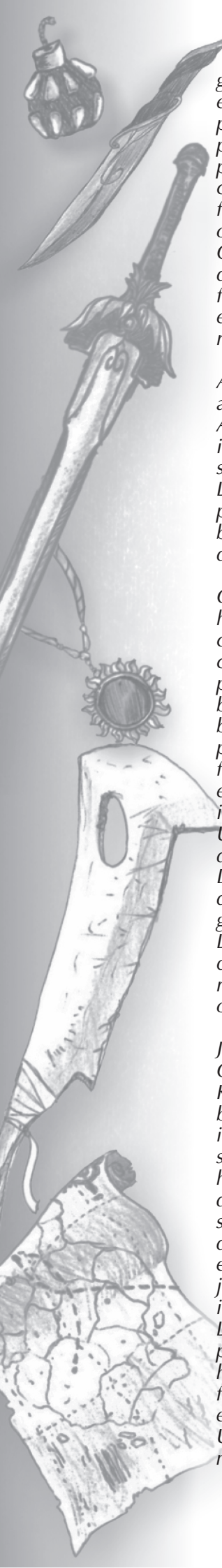
— Sarfeld viu a mãe morrer estuprada. Todos viram. Foi vergonhoso. — era um martelo. — Eu apenas o treinei, era meu melhor pupilo. Se ele falar, isso significa que ninguém desse exército, nem eu, nem você, nem todos os outros Rebeldes Lamnorianos, pode sobreviver aos malditos.

A mulher se calou, e buscou um abraço no homem. Ele evitou. Reprovação. Uma lágrima solitária escorreu pela face, como um córrego ousado. O homem recebeu o menino no jardim com um sorriso intrincado, quase que obrigado. O garoto o abraçou forte como um urso, como se nunca mais fosse vê-lo. A loba fechou os olhos fantasmagóricos na relva. A mulher sorriu ao vê-los juntos.

Era uma família como qualquer outra. Ou não.

O vento esbravejava em um amontoado de barracões sujos e tomados por pestes, com terra regada de urina e madeira emporcalhada de fezes. Os ocupantes, largos como um muro, grandes como uma árvore gorda e retorcida, tinham cabelos ruins de urso e pele esverdeada de lagarto, com as veias pulsando e saltando e enrubesecendo monstruosas nos pescoços. Os punhos do tamanho de uma cabeça humana já haviam empunhado machados, espadas, arcos e lanças. O peitoral de





gigante tinha cicatrizes como troféus, enaltecendo cada um deles. Os focinhos porcinos fungavam comida, inimigos, prostitutas e dejetos. Havia, também, os de pele vermelha, do tamanho de humanos comuns, porém com dentes latejando de ferocidade e olhos sedentos de sangue. As orelhas tenazes eram precisas e calculistas. Os menores, desprezados e esquisitos, de derme de um verde doente ou marrom ferroso, eram capachos desajeitados e espremidos, vestindo coisas pulguentas e rasgadas.

Aquele era o Forte Klerockk, um ajuntamento do pior e mais sujo que a Aliança Negra possuía. Mas, naquele dia, iriam guerrear contra os sobreviventes, os sabotadores que sobreviveram do ataque a Lenórienn; muitos, de tão bêbados, não percebiam o fervor de sangue, a coceira da batalha, o gosto amargo e doce da chegada de uma peleja.

Quando Oarthess Sangue-Negro, a maga hobgoblin e membro da Tropa do Eclipse chegara, um incêndio irrompeu do corpo de cada goblinóide de Klerockk pela dama de pele rubra, e todos ali morreriam e batalhariam e sofreriam pela mulher. Era bela, tão bela quanto as elfas prostitutas, e provocava alvoroço por onde passava. Tinha fama, assim como todos da Tropa do Eclipse, e as histórias do grupo passeavam por todo o império da Aliança Negra; sobre como Urkhishtku Mortenegra, o antes líder, decepara a cabeça de um gigante de Dhorlantur, sobre como Sharmuta Presas-de-Prata matara dois comandantes goblinóides corrompidos pela Tormenta de Lamnor, e também sobre a própria Oarthess, que apesar de jovem já tinha fama por toda a nação, e seus feitos eram tão bravos quanto os de um lorde guerreiro.

Jovem, bela, goblinóide, maga, perigosa. Oarthess Sangue-Negro pôs ordem no Forte Klerockk, utilizando força, manipulação, bravatas, ameaças. Cada palavra que irrompia de sua voz limpa provocava algum sentimento que muitos daquele lugar nunca haviam sentido: uma paixão, um amor descontrolado, de um servir e amar e beijar e seguir a maga, de ser leal. Conseguira, um dia depois de sua chegada, improvisar uma emboscada simples na Claricea Vermelha junto de dois comandantes bugbears, com o intuito de capturar apenas um dos Rebeldes Lamnorianos. Conseguiram. Simples, limpo, perfeito, bem executado. Como nunca haviam pensado naquilo? Mas, de qualquer forma, Oarthess Sangue-Negro — empregando táticas que aprendera com Urkhishtku, seu antigo líder —, a maga, a mulher, a fêmea, pensara primeiro. Com

magias de persuasão e leitura de mente, a arcana conseguira extrair a localização dos Rebeldes Lamnorianos, em Dhorlantur.

E, naquele dia, atacariam.

— Senhora Oarthess — um goblin porcino e maltrapilho se apoiou num único joelho, e desceu um pergaminho de couro de rato. Um mensageiro. — o grande general Thwor Ironfist permitiu o ataque contra a cidadela de Arandir.

— Obrigada, mensageiro. Ele mandou reforços? — voz quente e, ao mesmo tempo, fria, determinada. O sangue do mensageiro ferveu. Paixão.

— Não, senhora Oarthess. — tremulou. — Acho que não é preciso, nosso forte possui muitos — contudo foi cortado.

— Seu forte possui muitos imbecis, mensageiro. — agora o veludo era lâminas, e o coração de todos no Forte Klerockk fora estilhaçado. Humilhados. Imbecis. Sua musa, sua diva, chamou-os de imbecis. E eles concordaram, pois aquela era Oarthess Sangue-Negro, e isso significava obediência de ambos os lados.

Sangue-Negro, e isso significava obediência de ambos os lados.

— Sim, minha senhora, mas — cortado.

— Mande chamar reforços. Agora.

— Na verdade eles haviam mandado reforços, senhora, mas eu preferi que — cortado.

— Você possui a mesma influência de um camundongo na Aliança Negra, mensageiro. Você desrespeitou um superior, e assim desrespeitou Ragnar. — estalar de dedos. O clérigo de Hurlaagh junto da fiel chibata surgiu no mesmo instante. — Turkim, cuide da penitência do mensageiro.

— Sim, senhora Oarthess. — os músculos do hobgoblin pareceram estalar de ansiedade, e a chibata lanhou setenta e duas cicatrizes no couro do goblin mensageiro na sala de torturas, pouco depois.

"Atrasos", pensou Oarthess Sangue-Negro. A

maga odiava demoras; sempre dificultavam o serviço em questão, fosse um retardo de tempo pequeno ou grande. Àquela altura, talvez já fosse tarde demais marchar para a Cordilheira Dhorlantur. Decretou que dois soldados fossem buscar os reforços no Forte Kaloaargh, para, ao surgir do lusco-fusco, atacar Arandir.

"Missões individuais", pensou, "Preferia o tempo em que eu tinha que amaldiçoar ou persuadir alguns ogros bárbaros e ir embora". E retornou à tenda.

A torre do Conselho de Glórienn em Arandir, a Cidade Rebelde, era rodeada por centenas de transeuntes aflitos com o discurso que Tassar, o fundador, proclamaria sobre a captura do Rebelde Lamnoriano Sarfeld e um possível ataque dos goblinóides contra todos os sobreviventes. Azgher observava tudo afoito, cada vez mais volumoso no céu, prestando detalhes em cada movimento dos habitantes de Arandir. A torre, com o iluminar do Deus-Sol, parecia áurea, alteando cada minúcia da construção; seus desenhos, bordas pomposas, colocação estratégica e paredes imaculadas. Numa das janelas mais altas, para que todos o pudessem ver, Tassar surgiu, de voz esplendorosa e vestimentas briosas. Os cabelos louros percorrendo um pequeno perímetro do céu por meio do vento, esbanjando beleza. O corpo altivo de braços esticados, para que todos o percebessem. E, assim, Tassar falou.

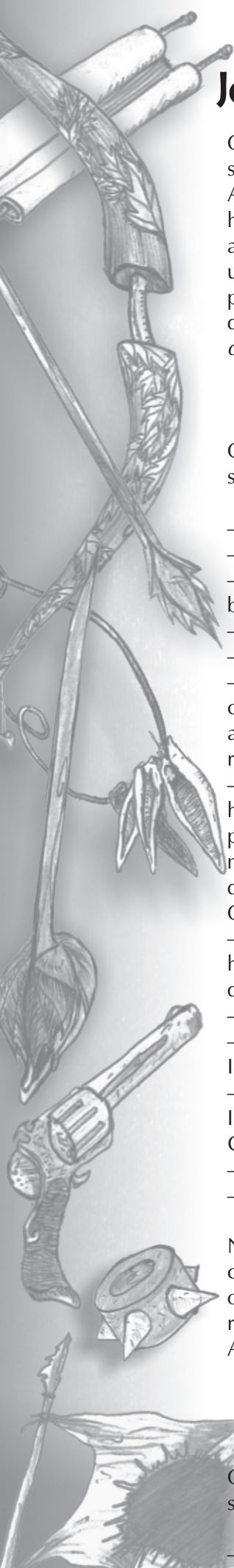
— Habitantes de Arandir — voz perfeita, limpa, épica. Ecoou nos ouvidos de todo elfo, humano e meio-elfo a voz de Tassar, o clérigo de Glórienn, e isso significava esplendor genuíno. — como todos sabem, sofremos um ataque frio a uma de nossas tropas, na Claricea Vermelha. Capturaram Sarfeld Amyenn, um dos melhores entre nós, de notável fama. Se Sarfeld ceder, Arandir estará condenada; portanto, tenham forças, pois podemos, a qualquer momento, sermos atacados.

Veredicto. Força, estouro de bravura. Um urro de glória e coragem irrompeu de toda

Arandir, e Azgher brilhou mais forte. Tassar ergueu os braços, e o urro tornou-se ainda mais sonoro, e Glórienn sorriu, e Ragnar praguejou, e a Cordilheira Dhorlantur estremeceu. "Está dito", os pensamentos de Tassar, "Esta será a maior batalha que os elfos já enfrentaram, e Glórienn ficará satisfeita, pois vamos degolar Ragnar!". Ao longe, quando Tassar sumiu pela janela, os outros membros do Conselho de Glórienn tomaram seu lugar, proclamando mais bravatas, ou mais conselhos, ou menos palavras. Todos ali salivavam de vingança, pois não deixariam que os goblinóides corrompessem Arandir assim como fizeram com Lenórienn. Mais urros de glória, mais bravatas...

... Todavia, o tempo transcorria.





Jogando com Monstros

Orcs, bugbears, hobgoblins, goblins... tantas são as diferentes raças que integram a Aliança Negra quanto são diferentes suas habilidades de guerra. A seguir, apresentamos algumas raças que podem ser usadas por grupos que optem por personagens membros da AN. Suas descrições podem ser encontradas no *Livro de Regras Básicas III*.

Bugbear

Os personagens bugbears possuem as seguintes características raciais:

- +4 Força, +2 Constituição, –2 Carisma.
- Tamanho Médio.
- O deslocamento base terrestre de um bugbear é de 9 m.
- Faro.
- Visão no escuro até 18m.
- Dado de Vida Racial: Um bugbear começa com 3d8 Dados de Vida, um bônus base de ataque de +2, e bônus base de testes de resistência de Fort +3, Ref +1 e Von +1.
- Perícias Raciais: Os níveis como humanóide de um bugbear lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 6 x (2 + modificador de Inteligência). Suas perícias de classe são Escalar, Intimidação, Observar, Ouvir, Procurar e Sobrevivência.
- Talentos Raciais: Os níveis como humanóide de um bugbear lhe concedem dois talentos.
- +3 de bônus de armadura natural.
- +2 de bônus racial nos testes de Intimidação e de Sobrevivência.
- Idiomas Automáticos: Goblinóide, Lalkar.
- Idiomas Adicionais: Dracônico, Élfico, Gigante, Gnoll, Orc, Valkar.
- Classe Favorecida: Bárbaro.
- Ajuste de Nível: +1.

Nota: Caso o Mestre queira fazer uma campanha de 3º nível com o bugbear como opção de personagem jogador, ele pode retirar os DVs raciais e adicionar +1 ao Ajuste de Nível da raça.

Hobgoblin

Os personagens hobgoblins possuem as seguintes características raciais:

- +2 Constituição, –2 Carisma.

- Tamanho Médio.
- O deslocamento base terrestre de um hobgoblin é de 9 m.
- Visão no escuro até 18 m.
- +4 de bônus racial nos testes de Furtividade.
- +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra elfos e humanos. Os hobgoblins são treinados em técnicas especiais de combates lhe permite confrontar seus inimigos comuns com mais eficiência.
- Idiomas Automáticos: Goblinóide, Lalkar.
- Idiomas Adicionais: Dracônico, Élfico, Gigante, Gnoll, Orc, Valkar.
- Classe Favorecida: Guerreiro.

Ogro-mago

Os personagens ogros-magos possuem as seguintes características raciais:

- +3 Força, +3 Constituição, +2 Inteligência, +2 Sabedoria.
- Tamanho Grande (CA-1, -1 na jogada de ataque, -4 em testes para permanecer escondido, +4 bônus em ataques de investida, suporta o dobro da carga que um personagem médio).
- O deslocamento base terrestre de um ogro-mago é de 9 m.
- Visão no escuro até 18 m.
- Dado de Vida Racial: Um ogro-mago começa com 5d8 Dados de Vida (como se fosse um Gigante de 5º nível), um bônus base de ataque de +3, e bônus base de testes de resistência de Fort +4, Ref +1 e Von +1.
- Perícias Raciais: Os níveis de gigante de um ogro-mago lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 4 x (2 + modificador de Inteligência). Suas perícias de classe são Concentração, Ouvir, Localizar e Preparar Magia.
- Talentos Raciais: O ogro-mago recebe um talento inicial.
- +5 de bônus de armadura natural.
- Ataques Especiais: Habilidades mágicas (um personagem ogro-mago pode escolher ganhar uma habilidade similar a magia, com nível de conjurador igual ao seu próprio nível de personagem, no lugar de um talento que deveria ganhar, logo no início ou depois, com experiência).
- Qualidades Especiais: Regeneração 1, Resistência à Magia – (igual a um gigante do mesmo nível).
- Idiomas Automáticos: Lalkar e Gigante.
- Idiomas Adicionais: Goblinóide, Dracônico,

Orc, Élfico, Anão, Gnoll.

– Classe Favorecida: Feiticeiro. A classe Feiticeiro não conta para determinar a penalidade em experiência para um personagem ogro-mago multiclasse.

– Ajuste de Nível: +5.

Orc

Os personagens orcs possuem as seguintes características raciais:

– +4 Força, –2 Inteligência, –2 Sabedoria, –2 Carisma.

– Tamanho Médio.

– O deslocamento base terrestre de um orc é de 9 m.

– Visão no escuro até 18 m.

– Perícias Raciais: Suas perícias de classe são Intimidação, Observar, Ouvir, Profissão e Sobrevivência.

– +4 de bônus racial nos testes de Profissão (minerador). Os orcs podem ser equiparados aos anões como melhores mineradores.

– +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra anões e humanos. Os orcs são treinados em técnicas especiais de combates. Ihe permite confrontar seus inimigos comuns com mais eficiência.

– Sensibilidade à luz: Os orcs ficam ofuscados caso sejam expostos à luz ou a magia luz do dia.

– Idiomas Automáticos: Orc, Lalkar. Idiomas Adicionais: Anão, Gigante, Gnoll, Goblinóide, Subterrânea, Terran, Valkar.

– Classe Favorecida: Bárbaro.

Nova Raça: Meio-Ogro

Quando os reinos da Lamnor caíram frente ao exército da Aliança Negra, a imensa massa populacional do continente foi escravizada e direcionada para as recém formadas cidades-estado do império. Estando em cativeiro, as humanas e elfas estavam sujeitas a todo tipo de atos de violência, cometidos em geral por orcs e goblinóides. Mas nas fileiras da Aliança Negra também existem os terríveis ogros...

O fruto de uma violência desse tipo é sempre horrendo, assim como o ato que o gera. A prole resultante é grande demais para que a gestante a comporte de maneira apropriada, sendo que na maior parte dos casos ela acaba morrendo muito antes da maternidade. Mas, em raras ocasiões, a fêmea sobrevive até o fim da gestação,

apenas para morrer com violentos golpes desferidos pelo ser em seu nascimento. Assim nasce o meio-ogro.

Personalidade: Todo meio-ogro cresce desprezado e solitário, independente se criado entre ogros ou humano. Devido a isso acaba se tornando introspectivo e com um forte sentimento de provar seu valor para todos, desejando ser respeitado, seja por sua força entre os goblinóides e ogros ou por seu caráter entre os humanos.

Descrição Física: Um meio-ogro costuma ter entre 1,95 e 2,4 metros, e sua aparência será sempre uma mistura medonha das duas raças. Portanto, seria impossível para um membro desta raça se passar tanto por humano quanto por ogro. Quando livre entre os goblinóides, costuma se vestir e portar exatamente como um goblinóide. Já entre os escravos, costuma ser mais um maltrapilho na multidão...

Relações: Nas cidades-estado ele geralmente é deixado junto aos escravos, pois é muito fraco para o padrão de força dos ogros e ridicularizado por seu sangue humano, e junto aos cativos costuma ser rejeitado por sua monstruosa origem. Entretanto, alguns líderes da Aliança Negra começaram a perceber que um meio-ogro, apesar de não ser tão forte como seu progenitor, também não é tão estúpido quanto um ogro comum, passando a se utilizar destes seres em suas fileiras. Mas o sentimento de acha-los inferiores não deixa de existir.

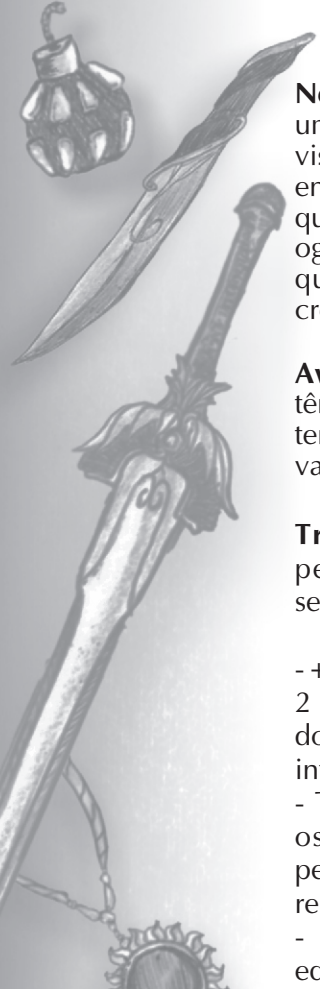
Tendência: Por sua origem extremamente traumática e herança racial bestial, um meio-ogro dificilmente terá uma tendência bondosa, mesmo quando criado entre os humanos que a possuam. Se criado entre goblinóides malignos, é quase certo que acabe também sendo desta tendência.

Terras dos Meio-Ogros: Não existem terras para esta raça de raros membros, mas são usualmente encontrados nos territórios do Império da Aliança Negra.

Religião: Os meio-ogro costumam adotar a religião do povo em que vive, e não raras vezes apelam aos deuses e a vida clerical para suprir sua solidão.

Idiomas: Um meio-ogro fala o idioma típico de sua região de origem, mas costumam aprender vários idiomas quando viajantes.





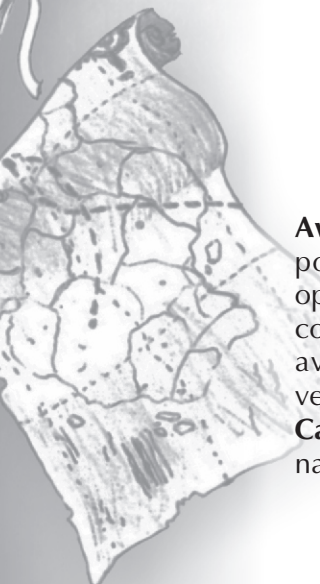
Nomes: Quando vivem entre goblinóides um meio-ogro recebe nomes depreciativos, visto que nunca são aceitos como iguais. Já entre os humanos eles podem receber qualquer tipo de nome. Em geral um meio-ogro acaba por escolher um nome para si, que personifique suas preferências e crenças.

Aventuras: A vida de desprezo e solidão que têm costuma leva-los a aventuras, onde tentam desesperadamente provar o seu valor.

Traços Raciais dos Meio-Ogros: Os personagens meio-ogros possuem as seguintes características raciais:

- +6 Força, +2 Constituição, -2 Inteligência, -2 Carisma. Os meio-ogros herdam a força dos ogros, mas também suas desvantagens intelectuais e sociais.
- Tamanho Médio: Como criaturas Médias, os meio-ogros não sofrem nenhuma penalidade ou recebem nenhum bônus em relação a tamanho.
- O deslocamento básico do meio-ogro equivale a 9 metros.
- Armadura Natural: A pele dos meio-ogros é resistente, o que lhe proporciona +2 de bônus de armadura natural na CA.
- Visão no Escuro com alcance de 18m.
- Rejeição Social: Os meio-ogros são desprezados por todas as raças de Arton, recebendo um redutor de -2 em todos os seus testes de Blefar, Diplomacia e Obter Informação.
- Sangue Gigante.
- Idiomas Automáticos: Orc, Comum (se for nativo do Reinado) e Goblin (se for nativo de Lamnor), Idiomas Adicionais: Élfico, Goblin, Orc e Valkar.
- Classe Favorecida: Bárbaro. A classe bárbaro de um meio-ogro é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasse.
- Ajuste de Nível +1.

Nova Classe Básica: Arcanante



Aventuras: Os arcanantes possuem prazer por aventuras, viajam em busca de oportunidades para praticar suas magias de combate. São ótimos companheiros de aventura pois suas capacidades são versáteis, portanto é pouco dependente.

Características: Arcanantes em geral já nascem com poderes arcanos desenvolvidos

e os praticam até a exaustão para que estes lhe sirvam do modo mais prático possível e que seja usável em combate, segunda maior característica da classe, são combatentes mais defensivos mas não menos agressivos.

Tendência: Em geral, arcanantes são indivíduos muito flexíveis, podendo seguir qualquer tendência. O bons normalmente ligam-se a grupos de aventureiros bem intencionados ou permanecem nos exércitos que lutam por boas causas, porém um arcanante maligno ou caótico é um inimigo terrível, apostará tudo numa causa que acredite, seja ela qual for.

Religião: Os arcanantes normalmente não se apegam aos deuses, mas várias divindades aceitam de bom grado suas capacidades, possuem uma certa afinidade com Keenn, o deus sempre preparado para guerra, e Wynna que os emprega como um defensor bruto da arte arcana.

História: O arcanantismo foi criado pelos elfos e disseminado pelo mundo, mas hoje em dia como não são mais tão numerosos como a alguns anos, fatalmente existem apenas arcanantes aonde existem mestres-arcanantes que ensinam os segredos das artes arcanas. É comum ver um arcanante que também é feiticeiro; ou um mago que decidiu desenvolver outras capacidades.

Raças: Os quase extintos elfos não são mais os maiores integrantes dessa arte por culpa de sua derrota na Infinita Guerra. Humanos e meio-elfos, os mais comuns representantes, adotam esta classe quase pelos mesmos motivos que se tornariam magos ou feiticeiros. Anões, Centauros e Halflings não possuem uma tradição arcanantista; e muitos nem sabem o que quer dizer. Meio-Orcs normalmente sabem lutar, mas seus traços raciais atrapalham muito sua trajetória nessa classe. Minotauros e goblins simplesmente ignoram sua existência. Os hobgoblins vêm adquirindo uma tradição arcanantista muito rapidamente devido ao estudo dos tomos élficos da antiga Lenórienn; tem se achado preferível treinar soldados arcanantistas que magos.

Função: Os arcanantes possuem foco em magias ofensivas que visam causar muito dano, e possuem capacidades razoáveis de

luta, tornando-os combatentes de Segunda linha.

Informações de Jogo

Habilidades: O Carisma determina sua quantidade e capacidade de lançar magias; sua Inteligência auxilia no dano e, por seu

certo talento combativo, Destreza e Constituição também se mostram muito importantes.

Tendência: Qualquer

Dado de vida: d6.

Magias de Arcanante Conhecidas

Nível do Arcanante	Magias por Dia									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	4	2								
2	5	2								
3	5	3								
4	6	3	1							
5	6	4	2							
6	7	4	2	1						
7	7	5	3	2						
8	8	5	3	2	1					
9	8	5	4	3	2					
10	9	5	4	3	2	1				
11	9	5	5	4	3	2				
12	9	5	5	4	3	2	1			
13	9	5	5	4	4	3	2			
14	9	5	5	4	4	3	2	1		
15	9	5	5	4	4	4	3	2		
16	9	5	5	4	4	4	3	2	1	
17	9	5	5	4	4	4	3	3	2	
18	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

Perícias da classe: as perícias de classe de um arcanantista (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), conhecimento (história) (Int), identificar magia (Int), Intimidar (Car), ofícios (Sab) e profissão (Int).

Pontos de perícia no 1º nível: (2 + modificador de Inteligência) x 4.

Pontos de perícia a cada nível subsequente: 2 + modificador de Inteligência.

Ouro Inicial: 3d4x10 PO.

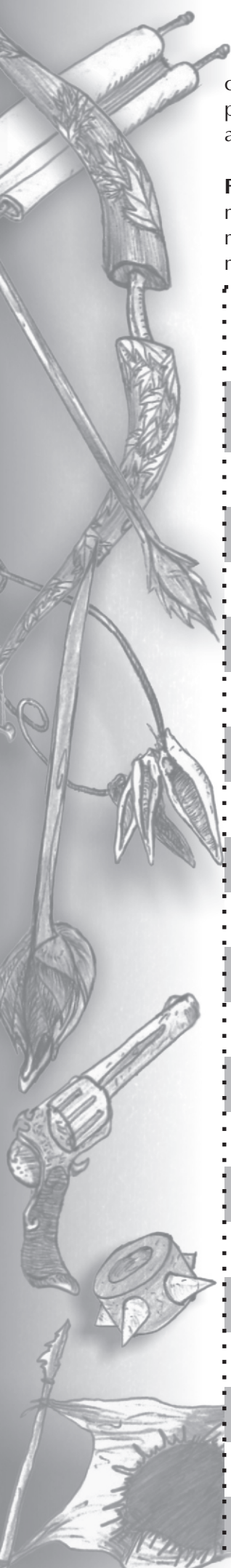
Características de Classe

Armas e Armaduras: Os arcanantes sabem usar todas as armas simples, armaduras leves e escudos leves.

Magias: Conjura magias arcanas baseadas em Carisma. Selecione as magias da lista de magias do Arcanante. Conjura magias sem necessidade de preparação, como um feiticeiro.

Armadura de Mago: o arcanante Pode usar armaduras leves sem





chance de falha arcana. A partir do 8º nível pode ignorar a chance de falha arcana de armaduras médias.

Fio do Arcanante: o arcanante adiciona seu modificador de Inteligência ao dano das magias conjuradas. Magias que possuem mais de um ataque como mísseis mágicos só

terá esse bônus em um dos mísseis (caso possa conjurar mais que um) a escolha do arcanante. Pergaminhos criados pelo arcanante não recebem esse bônus de dano.

Estudo de Guerra: nos 3º, 6º, 11º e 16º níveis, o arcanante Adiciona uma nova magia da escola Evocação da lista do mago. O nível

O Arcanante

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1	+0	+0	+0	+2	Armadura de Mago, Fio do Arcanante
2	+1	+0	+0	+3	—
3	+1	+1	+1	+3	Estudo de Guerra
4	+2	+1	+1	+4	—
5	+2	+1	+1	+4	—
6	+3	+2	+2	+5	Estudo de Guerra
7	+3	+2	+2	+5	—
8	+4	+2	+2	+6	—
9	+4	+3	+3	+6	—
10	+5	+3	+3	+7	Habilidade Especial
11	+5	+3	+3	+7	Estudo de Guerra
12	+6/+1	+4	+4	+8	—
13	+6/+1	+4	+4	+8	—
14	+7/+2	+4	+4	+9	—
15	+7/+2	+5	+5	+9	Habilidade Especial
16	+8/+3	+5	+5	+10	Estudo de Guerra
17	+8/+3	+5	+5	+10	—
18	+9/+4	+6	+6	+11	—
19	+9/+4	+6	+6	+11	—
20	+10/+5	+6	+6	+12	Habilidade Especial

Lista de Magias do Arcanante

Nível 0: *Raio de Ácido, Romper Morto-Vivo, Luz, Raio de gelo, Resistência.*

Nível 1: *Mãos Flamejantes, Toque Chocante, Missil Mágico, Ataque Certeiro, Raio de Enfraquecimento, Escudo Arcano.*

Nível 2: *Esfera Flamejante, A Flecha Ácida de Melf, Pirotecnia, Raio Ardente, Despedaçar, Reflexos, Heroísmo.*

Nível 3: *Bola de Fogo, Flecha de Chamas, Relâmpago, Escudo de Fogo, Muralha de Vento, Nevasca, Envenenar, Névoa Fétida, Piscar, Tempestade Glacial.*

Nível 4: *Tentáculos Negros de Evard, Assassino Fantasmagórico, Grito, Muralha de Fogo, Muralha de Gelo.*

Nível 5: *Névoa Mortal, Cone Glacial, Coluna de Chamas, Telecinésia, Heroísmo Maior.*

Nível 6: *Névoa Ácida, Corrente de Relâmpagos, Desintegrar, Semente de Fogo, Esfera Gélida de Otiluke, Barreira de Lâminas.*

Nível 7: *Bola de Fogo Controlável, Terremoto, Dedo da Morte, Tempestade de Fogo, Espada de Mordenkainen, Rajada Prismática, Raio Solar, Ondas de Exaustão.*

Nível 8: *Raio Polar, Grito Maior, Nuvem Incendiária, Muralha Prismática, Evaporação, Padrão Cintilante, Explosão Solar.*

Nível 9: *Enxame de Elementais, Implosão, Chuva de Meteoros, Esfera Prismática, Encarnação Fantasmagórica, Grito da Banshee.*

dessa magia não pode ser maior que o nível que o personagem pode conjurar.

Habilidade Especial: Nos 10º, 15º e 20º níveis, o arcanante Recebe uma das habilidades abaixo:

Evasão: Da mesma maneira que o Ladino.

Familiar: Da mesma maneira que o Feiticeiro.

Resiliência Arcana: Você recebe a habilidade Redução de Dano, sendo que a quantidade de dano comum reduzida é igual a quantidade de talentos metamágicos que você possui.

Magia duradoura: Quando lança sobre si mesmo uma magia, ela dura o dobro do tempo comum.

Golpe Dissipador: Com uma jogada de ataque, uma vez ao dia, rolando 1d20 + 1/2 do nível nessa classe + modificador de

Inteligência, o arcanante pode tentar dissipar magia no alvo. Se o alvo não estiver sob efeito de nenhuma magia, o dano é causado normalmente mas a tentativa de Dissipar já foi gasta por aquele dia.

Talento: o arcanante recebe um talento adicional qualquer, desde que cumpra seus pré-requisitos.



Novas Classes de Prestígio

Caçador Escravista

Nas cidades-estado goblinóides, toda a produção agrícola ou trabalhos envolvendo construção de estruturas são executadas por escravos dos reinos conquistados pela Aliança Negra. Porém, ainda existem certas tribos de bárbaros selvagens e sobreviventes de guerra em grupos rebeldes que vivem em liberdade dentro do império ou, mais raramente, escravos fugitivos que tentam alcançar os reinos livres do Reinado. Para combater esta afronta a dominação goblinóide existe o Caçador Escravista.

Especializado em localização, combate e captura, um Caçador Escravista persegue estes grupos livres ou fugitivos em todo tipo de terreno, com o objetivo de engrossar ainda mais os já gigantescos grupos de escravos a serviço do império. Todo escravo capturado pode ser vendido em qualquer cidade-estado, por preços que podem variar de uma região para outra. As únicas exceções são os fugitivos, que na maior parte dos casos, são entregues as cidades de onde eram cativos.

Apesar de trabalharem em conjunto com as forças do império, grande parte destes caçadores são mercenários, sendo contratados para um serviço e recebendo recompensa por sua execução. São requisitados mais freqüentemente por Feitores Goblinóides ou mesmo por algum chefe de cidade-estado.

Não são raros os Caçadores que se dedicam exclusivamente a prestar serviços a um único chefe ou mestre-feitor, seja por escolha própria ou algum tipo de dívida. Existem ainda os que estão sob as ordens do exército da Aliança Negra, acompanhando as tropas e fazendo prisioneiros na linha de frente dos combates em Tyrendir.

Seja em grupos exclusivos de caçadores ou

na companhia de um grupo misto, um Caçador Escravista sempre será furtivo e prático, avesso a qualquer tipo de ato impensado ou de demonstração desnecessária de força, pois suas missões não envolvem apenas a invasão do território dos inimigos, mas também a captura de todos eles com vida.

Pré-Requisitos: para se tornar um Caçador Escravista, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: Qualquer goblinóide, ogro, meio-ogro ou orc.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Furtividade 4 graduações, Obter Informação 4 graduações, Sobrevivência 8 graduações.

Talentos: Rastrear, Terreno Familiar (dois terrenos diferentes) e Tolerância.

Especial: Inimigo Predileto como habilidade de classe.

Dado de Vida: d8

Perícias de Classe: as perícias de classe de um Caçador Escravista (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (Car), Conhecimento (Geografia) (Int), Conhecimento (Natureza), Diplomacia (Car), Escalar (Des), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Natação (For), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For), Sentir Motivação (Car), Sobrevivência (Sab) e Usar Cordas (Des).

Pontos de perícia a cada nível subsequente: 4 + modificador de Inteligência.

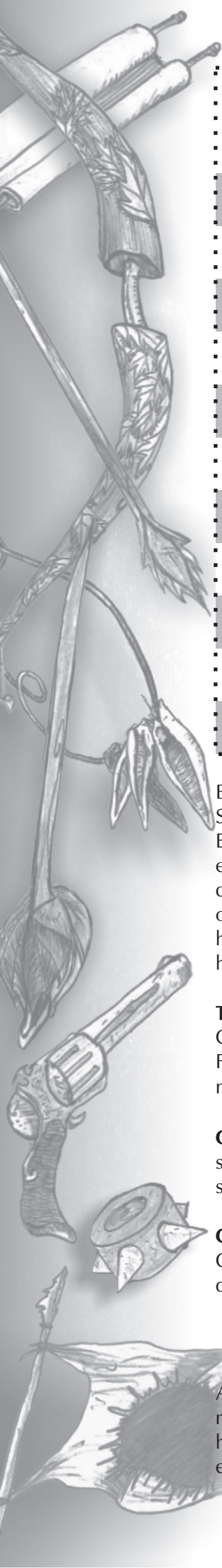
Características de Classe

Usar Armas e Armaduras: um Caçador Escravista sabe utilizar todas as armas simples e comuns e armaduras leves.

Ataque Não Letal: Um alvo morto é inútil ao Caçador Escravista. Ele pode causar dano por contusão com qualquer arma que empunhe, sem sofrer o redutor de -4 no ataque.

Alvo Predileto: A partir do 2º nível, e a cada dois níveis subsequentes, o Caçador Escravista recebe +2 de bônus em testes de





O Caçador Escravista

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+2	+0	Ataque Não Letal
2º	+2	+3	+3	+0	Alvo Predileto +2
3º	+3	+3	+3	+1	Terreno Familiar Adicional
4º	+4	+4	+4	+1	Alvo Predileto +4
5º	+5	+4	+4	+1	Caçador Implacável
6º	+6	+5	+5	+2	Alvo Predileto +6
7º	+7	+5	+5	+2	Terreno Familiar Adicional
8º	+8	+6	+6	+2	Alvo Predileto +8
9º	+9	+6	+6	+3	Caçador Implacável Aprimorado
10º	+10	+7	+7	+3	Alvo Predileto +10

Blefar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência contra Humanos ou contra Elfos. Ele também recebe esse mesmo bônus em jogadas de dano com armas. Cada vez que adquire esta habilidade o Caçador pode optar por uma destas duas raças. Essa habilidade é idêntica (e cumulativa) com a habilidade Inimigo Predileto dos rangers.

Terreno Familiar Adicional: No 3º nível, o Caçador Escravista recebe o talento Terreno Familiar. Ele recebe este talento novamente no 7º nível.

Caçador Implacável: O Caçador recebe o seu nível nesta classe de bônus em todos os seus testes de rastrear.

Caçador Implacável Aprimorado: O Caçador Recebe um bônus de +4 em testes de fortitude devido à marcha forçada.

Emissário de Ragnar

A ascensão de Ragnar ao posto de deus maior é um evento relativamente recente na história de Arton, sendo que a profecia envolvendo Thwor Ironfist e a formação da

Aliança Negra foram fatores essenciais para que isso acontecesse.

Porém, o que muitos não sabem, ou ignoram, foi a ativa participação de Gaardalok, o sumo-sacerdote de Ragnar, e dos demais clérigos do deus da morte na expansão do culto ao antigo deus menor dos bugbears.

Em um imenso exército de goblinóides que cultuava diferentes divindades, unificar a fé parecia uma tarefa impossível. Foi então que surgiram os primeiros Emissários de Ragnar.

Escolhidos dentre os mais fiéis servos, os Emissários formam um grupo de elite dentro do culto do deus da morte, abençoados com poderes que afirmavam a postura dominante de Ragnar sobre as demais divindades, fossem elas menores ou do panteão.

Com habilidades especiais de combate contra não fiéis, foram os principais responsáveis pela conversão de muitos clérigos e xamãs de deuses menores, e por levar tantos elfos a virar as costas para sua deusa, sabendo exatamente como destruir a fé em cada um deles.



Emissário de Ragnar:
espalhando o terror em
nome de seu deus

Hoje, com a conquista completa de Arton sul, e a hegemonia do deus da morte sobre a fé dos diferentes povos goblinóides, os Emissários se dedicam a proteger o poder do culto, esmagando qualquer tentativa de adoração a outras divindades, e realizando missões sagradas para seu deus. Na hierarquia da Aliança Negra devem submeter-se apenas às ordens de Gaardalok e Thwor.

Pré-Requisitos: para se tornar um Emissário de Ragnar, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: Qualquer Goblinóide.

Tendência: Qualquer Maligna.

Perícias: Conhecimento (Religião) 8 graduações, Diplomacia 4 graduações, Intimidação 4 graduações.

Talentos: 3 Talentos (Poderes concedidos)

[Ragnar] quaisquer.

Magias: capacidade de conjurar magias divinas.

Especial: Deve ser aceito pelo sumo-sacerdote de Ragnar como um Emissário.

Dado de Vida: d8

Perícias de Classe: as perícias de classe de um Emissário de Ragnar (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (religião); Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Intimidar (Car) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de perícia a cada nível subsequente:
2 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

Usar Armas e Armaduras: um Emissário de Ragnar não sabe utilizar nenhuma arma ou armadura adicional.

Benção do Eclipse: Ao ser nomeado, o Emissário de Ragnar recebe a benção do Eclipse: Uma grande marca com o símbolo de Ragnar (uma esfera branca eclipsada por uma esfera negra) no centro do seu peito, que lhe proporciona um bônus igual seu modificador de sabedoria em sua armadura natural.

Inimigo de Infiéis: A partir do 2º nível, e a cada dois níveis subsequentes nesta classe, o Emissário de Ragnar recebe +1 de bônus em jogadas de dano com armas contra qualquer criatura capaz de conjurar magias divinas de outro deus que não Ragnar. Este bônus é cumulativo com a habilidade de classe inimigo predileto do ranger.

Voz de Ragnar: A partir do 3º nível, o emissário carrega a força do deus da morte em suas palavras. Ele pode adicionar um bônus igual ao seu modificador de sabedoria em todos os testes de Belfar, Diplomacia, Intimidação e Obter Informação.

Poder concedido adicional: A partir do 5º nível, o Emissário de Ragnar recebe um novo poder concedido [Ragnar].

Desacreditar menor: A partir do 7º nível o Emissário de Ragnar pode, uma vez ao dia, como ação padrão, fazer com que qualquer criatura capaz de conjurar magias divinas





providas de um deus menor fraqueje em sua fé, utilizando discursos ou humilhando a vítima, através de todo poder de Ragnar emanado por ele. O alvo deve realizar um teste de resistência de vontade (CD 10 + modificador de sabedoria + o nível de Emissário) ou perderá suas magias divinas e poderes concedidos por um número de rodadas iguais ao nível do Emissário. Magias e poderes ativados anteriormente permanecem ativos.

Desacreditar maior: Idêntico a desacreditar menor, mas funciona contra qualquer conjurador divino (incluindo deuses maiores do panteão) e pode ser utilizado 3 vezes ao dia. Esta habilidade substitui *Desacreditar menor*.

Esperança de Glórienn

Paladinos são conhecidos por levarem uma vida de total devoção divina e desaparego material. Realmente, poucas pessoas têm a força de vontade e as capacidades necessárias para desempenhar esta função.

Em troca de todos estes sacrifícios, porém, os paladinos recebem verdadeiras dádivas dos deuses. Dentre todos os paladinos, existem alguns que se destacam não somente pela devoção fervorosa, muito acima do normal para os representantes desta classe, mas também pelo fato de possuírem um desaparego além do material: eles são desaparegados da própria dádiva divina. Estes são os Espadas de Glórienn, os paladinos da deusa dos elfos.

A vida de um paladino da dama de olhos tristes é muito difícil, pois desde a derrota da deusa, eles não recebem nenhum poder garantido além daqueles normalmente recebidos pelos paladinos. Ainda mais, eles perderam seu líder que, revoltado com a derrota de sua divindade, trocou de fé. Atualmente, esta classe se encontra dispersa em vários pontos de Arton. Mesmo assim, apesar de todas as dificuldades em que se encontram, uma coisa não se pode negar: nenhum seguidor dos deuses hoje em dia representa tão bem os aspectos mais nobres de devoção e obstinação quanto estes guerreiros sagrados que vivem pelo retorno

O Emissário de Ragnar

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Benção do Eclipse	–
2º	+1	+0	+0	+3	Inimigo de infiéis +1	+1 nível
3º	+2	+1	+1	+3	Voz de Ragnar	–
4º	+3	+1	+1	+4	Inimigo de infiéis +2	+1 nível
5º	+3	+1	+1	+4	Poder concedido adicional	–
6º	+4	+2	+2	+5	Inimigo de infiéis +3	+1 nível
7º	+5	+2	+2	+5	Desacreditar menor	–
8º	+6	+2	+2	+6	Inimigo de infiéis +4	+1 nível
9º	+6	+3	+3	+6	Desacreditar maior	–
10º	+7	+3	+3	+7	Inimigo de infiéis +5	+1 nível

de sua deusa.

E, quando um destes paladinos realmente se entrega a esta causa, a ponto de muitas vezes sequer parar para descansar, tornando-se quase obcecado na missão de restaurar a sua raça, a deusa se esquece do ódio e da vontade de fazer vingança que normalmente a acompanham e se alegra a tal ponto com a demonstração de fé que sacrifica e arrisca o pouco poder que ainda possui em nome unicamente da esperança de ver retornar o poder e a glória de sua raça eleita.

E este servo torna-se, então, um Esperança de Glórienn.

Pré-Requisitos: para se tornar um Esperança de Glórienn, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: Apenas elfos.

Bonus-Base de Ataque: +8.

Tendência: Qualquer Boa.

Habilidade de Classe: O personagem deve possuir *Detectar o mal* como habilidade de classe.

Talentos: Foco em Arma (Espada longa, sabre, arco curto ou arco longo), Vontade de Ferro.

Perícias: Conhecimento (Religião) +8, Observar +3, Ouvir +3, Sentir Motivação +4.

Especial: Jamais deve ter ameaçado, lutado, ou sequer ter levantado a mão contra um elfo, mesmo que inconscientemente.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe: As perícias de classe do Esperança de Glórienn (e a habilidade-chave de cada uma delas) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (Religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Procurar (Int) e Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia por Nível: 2 + Modificador de Inteligência.

Características de Classe

Usar Armas e Armaduras: Os Esperança de Glórienn não aprendem a usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Dádiva Divina: O Esperança de Glórienn é a prova real de que a deusa dos elfos ainda possui poder divino para oferecer aos seus servos. Este poder, no entanto, só chega às mãos daqueles que realmente dedicam seus corpos e suas almas à deusa. A partir do primeiro nível, o Esperança de Glórienn torna-se capaz de adquirir talentos divinos [Glorienn] como qualquer outro paladino de um deus maior.

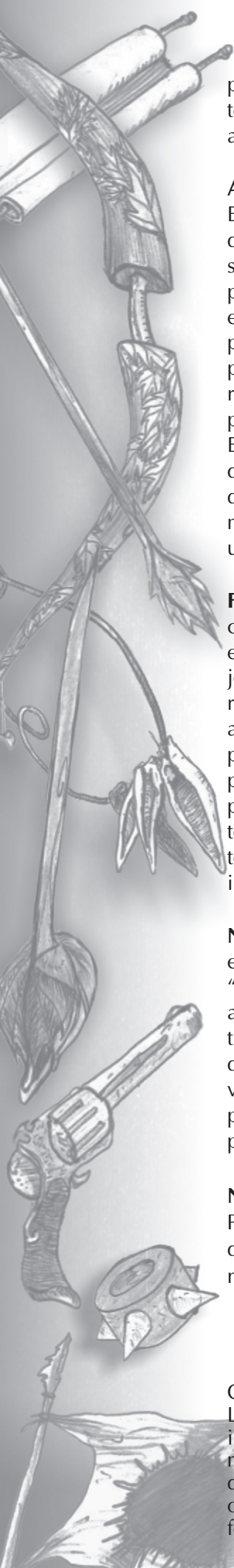
Inimigo Jurado: O Esperança de Glórienn precisa possuir o talento divino "Vingador de Glórienn". No 2º nível, os bônus recebidos pelo talento aumentam para +3. No 5º nível, os bônus aumentam para +4 e no 8º nível, aumentam para +5.

Mão de Glórienn: Os Esperança de Glórienn são tão importantes para a deusa dos elfos que ela chega a ponto de intervir quase que pessoalmente em suas missões pelo mundo, guiando com sua mão estes seguidores tão fervorosos. Some este valor (+1 no nível 2; +2 no nível 4) aos testes de resistência do senhor da esperança contra magias divinas, bem como contra as habilidades similares à magia e sobrenaturais.

Artista Élfico: O Esperança de Glórienn é um expoente nas artes élficas do manejo da espada longa e do arco. O personagem deve possuir pelo menos um dos talentos divinos "Espada de Glórienn" ou "Flecha de Glórienn". No 3º nível, o Esperança de Glórienn acrescenta +1 no bônus recebido por estes talentos (deve, entretanto, escolher apenas um deles para receber o bônus); no 6º nível o Esperança de Glórienn recebe +1 de bônus, que ele pode optar em colocar no mesmo talento que ampliou anteriormente, ou no outro talento que ainda não havia recebido bônus. No 9º nível, o Esperança de Glórienn recebe ainda +1, para ser distribuído da mesma maneira.

Graça de Glórienn: O Esperança de Glórienn se torna a imagem viva da deusa dos elfos, retratando a evidência da superioridade e graciosidade da raça, estonteando e atrapalhando seus inimigos. Seus traços (cor do cabelo, cor dos olhos...) não mudam, mas passam a dar a impressão de que existe "algo a mais", algo de nobre e sagrado no Esperança de Glórienn. O personagem precisa possuir o talento divino "Beleza de Glórienn"; então o bônus de iniciativa oferecido pelo talento aumenta





para +4. Da mesma maneira, o bônus para testes de perícias baseadas em Carisma aumenta para +2.

Aura Soberana: A partir do 10º nível, o Esperança de Glórienn desenvolve uma aura de energia positiva que o envolve e está sempre ativa. Esta aura é um presente da própria Glórienn e representa o sacrifício de energias importantes para a deusa dos elfos; por isso qualquer elfo, quando avista um personagem com esta habilidade, reconhece-o como um representante poderoso da deusa, quer respeite-a ou não. Esta aura lhe proporciona os mesmos efeitos da magia *Auxílio Divino* e, caso o Esperança de Glórienn seja afetado pela magia de mesmo nome, os efeitos se acumulam. Esta é uma habilidade Sobrenatural.

Fúria Celeste: O Esperança de Glórienn canaliza uma porção do poder de Glórienn em fúria, dando-lhe um bônus +3 nas jogadas de ataque e dano e nos testes de resistência por um número de rodadas igual ao seu bônus de Carisma (estas rodadas não precisam ser usadas todas de uma vez só, podendo o personagem declarar quando o poder está ativo ou não). Durante esse tempo, o Esperança de Glórienn também tem redução de dano 5/-. Esta habilidade é invocada como uma ação livre.

Nota para talentos divinos: As habilidades especiais “Inimigo Jurado”, “Artista Élfico” e “Graça de Glórienn” não surtirão efeito algum se o personagem não possuir os talentos divinos indicados em suas descrições. Caso o Esperança de Glórienn venha a adquirir estes talentos depois de possuir as habilidades especiais, as mesmas passarão a funcionar normalmente.

Nota para personagens multiclasse: Paladinos que adquiram níveis nesta classe de prestígio podem continuar adquirindo níveis como paladino livremente.

Feitor Goblinóide

Com a derrota dos reinos humanos de Lamnor pelas mãos da Aliança Negra, a imensa massa populacional que não foi morta pela terrível horda não teve um destino muito melhor: foi condenada a viver o resto de seus dias como escravos nas recém formadas cidades-estados goblinóides.



Esperança de Glórienn: a prova de que a deusa ainda tem poder.

A tarefa de organizar toda essa população escrava nas grandes plantações e demais serviços forçados não foi fácil. Quando escravizados, os humanos e elfos mostravam-se resistentes em obedecer às ordens e sempre tendiam a organizar grupos rebeldes. Foi então que surgiram os primeiros Feitores Goblinóides.

Através de intimidação, tortura e todo tipo de violência imaginável, tanto física quanto mental, um Feitor coordena (ou ajuda a coordenar) um gigantesco grupo de escravos, tendo como principal tarefa manter os trabalhos e evitar os conflitos. Apenas os mais terríveis e sádicos goblinóides podem seguir esta trilha, pois muitos atos são cruéis demais até mesmo para a já corrupta mente destas criaturas.

Todo candidato a Feitor deve aprender o ofício de alguma maneira, seja observando ou ajudando outro Feitor. Ainda assim, só depois da aprovação de algum Chefe de cidade-estado (ou do próprio império) é que ele pode efetivamente exercer suas funções.

Seja como supervisor dos campos de escravos ao lado de outros Feitores,

transportando cativos de uma cidade-estado para outra ou mesmo participando de grupos de caça a rebeldes, um Feitor Goblinóide sempre será violento, implacável e assustadoramente cruel.

Pré-Requisitos: para se tornar um Feitor Goblinóide, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: Qualquer goblinóide.

Bônus Base de Ataque: +5.

Tendência: Qualquer Maligna.

Perícias: Blefar 4 graduações, Diplomacia 4 graduações, Intimidação 8 graduações, Sentir Motivação 8 graduações.

Talentos: Atacar inocentes, Persuasivo, Torturar.

Especial: Deve ser aprovado como um Feitor pelo chefe de uma cidade-estado ou pelo Império da Aliança Negra.

Dado de Vida: d8

Perícias de Classe: as perícias de classe de um Feitor Goblinóide (e a habilidade chave de cada perícia) são: Blefar (Car), Diplomacia (Car), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Alvenaria) (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int),

Profissão (Fazendeiro) (Sab), Sentir Motivação (Car).

Pontos de perícia por nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

Usar Armas e Armaduras: um Feitor Goblinóide sabe utilizar todas as armas simples e armaduras leves.

Voz de Comando: Tarefa dada por um Feitor é tarefa cumprida. Uma vez por dia a cada nível nesta classe o Feitor pode utilizar a magia comando maior, com o nível de conjurador igual ao seu nível de personagem.

Ataque Desleal: Sem qualquer senso de moral ou honra, um Feitor Goblinóide sabe muito bem como se aproveitar de uma criatura indefesa. A partir do 2º nível, sempre que o Feitor ataca um inimigo que não possa se beneficiar do seu bônus de Destreza na CA, ele causa +1d6 pontos de dano. Esse dano aumenta para 2d6 no 4º nível.

O Esperança de Glórienn

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial	Conjuração
1º	+1	+2	+0	+2	Dádiva divina	+1 nível
2º	+2	+3	+0	+3	Inimigo Jurado +1, Mão de Glórienn +1	—
3º	+3	+3	+1	+3	Artista Élfico +1	+1 nível
4º	+4	+4	+1	+4	Mão de Glórienn +2	—
5º	+5	+4	+1	+4	Inimigo Jurado +2	+1 nível
6º	+6	+5	+2	+5	Artista Élfico +2	—
7º	+7	+5	+2	+5	Graça de Glórienn	+1 nível
8º	+8	+6	+2	+6	Inimigo Jurado +3	—
9º	+9	+6	+3	+6	Artista Élfico +3	+1 nível
10º	+10	+7	+3	+7	Aura Soberana, Fúria Celeste	—





O Feitor Goblinóide

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+0	+0	+2	Voz de comando
2º	+1	+0	+0	+3	Ataque desleal +1d6
3º	+2	+1	+1	+3	Presença Aterrorizante
4º	+3	+1	+1	+4	Ataque Desleal +2d6
5º	+3	+1	+1	+4	Mestre-Feitor

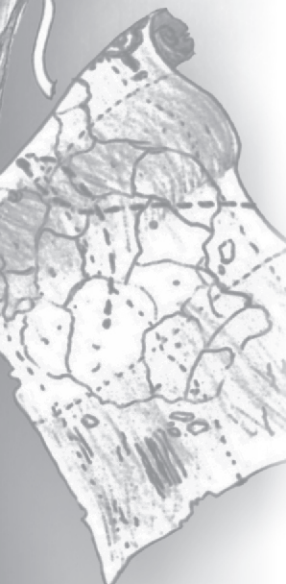
Presença aterrorizante: A partir do 3º nível, todo o sadismo e crueldade de um Feitor o carrega de uma aura sinistra e assustadora. Qualquer inimigo a até 18m do Feitor sofre um redutor de -1 de penalidade em suas jogadas de ataque e CA. Esta penalidade dura até que a vítima se afaste, ou caso o Feitor fique inconsciente ou morto (e mais 1 minuto depois disso). Este é um efeito de ação mental e de medo.

Mestre-Feitor: A partir do 5º nível, o Feitor se torna um mestre temido e respeitado, recebendo um contingente de soldados para auxiliá-lo na tarefa de comandar os escravos. O Feitor recebe um bônus de +4 em Intimidar e os benefícios do talento Liderança, porém, não recebe um parceiro.

ou talvez nem chegassem, tamanho era o despreparo dos soldados para executar extensas viagens. Assim uma equipe passou a ser treinada especificamente para percorrer grandes distâncias com maior rapidez. Assim nascia a Ordem dos Mensageiros da Aliança, uma instituição que forma goblinóides especializados em grandes jornadas.

Um mensageiro é um tipo especial de soldado. A Ordem dos Mensageiros é comandada diretamente pelo exército, e todo integrante deve obediência aos líderes militares e políticos do império. Mas, por causa de sua função, um mensageiro nunca fica muito tempo em um mesmo lugar, o que o torna, de certa forma, muito mais livre e

Mensageiro da Aliança



Com a consolidação do Império da Aliança Negra formam-se dezenas de cidades-estado onde antes existiam reinos humanos. A distancia entre estas cidades é gigantesca, e a troca de informação entre elas se dava de forma extremamente lenta. Meios mágicos não estavam disponíveis, pois como se sabe, os goblinóides (mais especificamente os Hobgoblins) recentemente iniciaram sua longa jornada em busca do domínio sobre a magia élfica.

Caso a Aliança sofresse um ataque em uma região distante do território, os reforços poderiam chegar tarde demais,



Feitor Goblinóide: humilhação e tortura para aqueles que saem da linha

independente do que qualquer outro soldado comum.

Todo goblinóide que integra a Ordem dos Mensageiros é preparado para percorrer grandes distâncias em pouquíssimo tempo, contando com seu preparo físico e conhecimentos geográficos. São sempre utilizados em missões de extrema importância, portanto, um Mensageiro jamais teria seu caminho detido por qualquer soldado ou chefe de cidade-estado em qualquer lugar do império.

Como grande parte dos líderes do império não dominam a escrita, a maior parte dessas mensagens é oral. Por este motivo os mensageiros desenvolvem uma grande resistência a todo tipo de métodos de extrair informação.

Em missões vitais ao império, o mensageiro pode contar com a ajuda de um grupo como escolta, mas isso é extremamente raro, visto que qualquer companhia certamente o atrasaria muito. Ele tem extrema facilidade em lidar com as diferentes raças do império, pois conhecem todos os idiomas que compõem a Aliança Negra e recebem lições rudimentares de diplomacia.

Devido a suas constantes viagens e a exigência de que sejam sempre rápidos, um Mensageiro da Aliança geralmente é impulsivo, não fazendo planos de longo prazo, apenas executando o que lhe for conveniente no momento.

Pré-Requisitos: para se tornar um Mensageiro da Aliança, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: Qualquer goblinóide.

Perícias: Conhecimento (Geografia) 8 graduações, Diplomacia 4 graduações, Sobrevivência 4 graduações.

Falar Idiomas: Valkar, Lalkar, Élfico, Goblin, Gigante e Orc.

Talentos: Corrida e Tolerância.

Especial: Integrar a Ordem dos Mensageiros da Aliança.

Dado de Vida: d6

Perícias de Classe: as perícias de classe de um Mensageiro da Aliança (e a habilidade chave de cada perícia) são: Acrobacia (Des),

Blefar (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Geografia) (Int), Conhecimento (História) (Int), Conhecimento (Local) (Int), Diplomacia (Car), Escalar (Des), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Observar (Sab), Ofícios (Int), Obter Informação (Car), Profissão (Sab), Natação (For), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For), Sentir Motivação (Car), Sobrevivência (Sab).

Pontos de perícia: 6 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

Usar Armas e Armaduras: um Mensageiro da Aliança sabe utilizar todas as armas simples e armaduras leves.

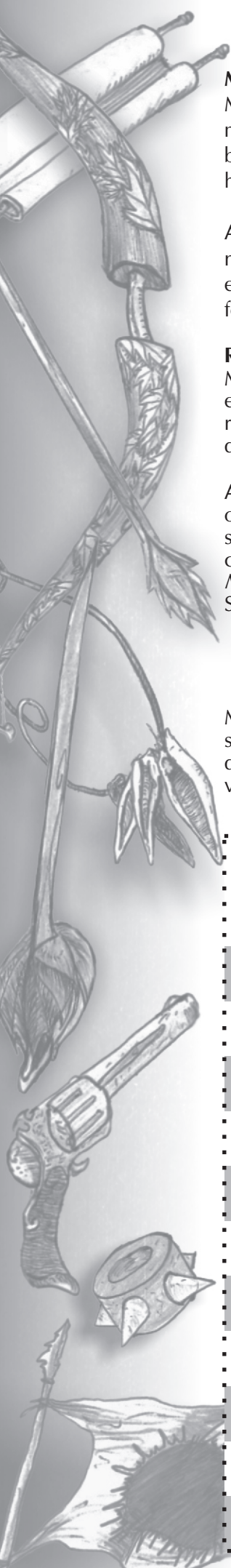
Movimento Rápido: O mensageiro é treinado para ser extremamente veloz, elevando esta habilidade ao máximo. No primeiro nível ele recebe +3m em seu deslocamento quando estiver utilizando apenas uma armadura leve ou nenhuma armadura, e se estiver portando uma carga leve. Esse bônus aumenta para +6m no 5º nível e +9m no 10º nível.

Diplomacia Goblinóide: A partir do 2º nível o Mensageiro da Aliança é capacitado a lidar com as mais diferentes situações diplomáticas dentro do império. Ele recebe o seu bônus de inteligência (além do bônus de Carisma) em todos os testes de Blefar, Diplomacia, Intimidação e Obter Informação.

Andarilho Livre: A partir do 3º nível, o Mensageiro da Aliança consegue se deslocar através de diversos terrenos naturais (Arbustos, espinhosos, brejos, áreas de floresta e terrenos similares) com seu deslocamento básico, sem sofrer dano ou outros impedimentos. Porém, os terrenos manipulados magicamente para impedir o movimento ainda o afetam.

Proteção do Pensamento: A partir do 4º nível, o Mensageiro aprimora sua resistência mental. Ele recebe um bônus de +4 contra magias, torturas o qualquer tipo de tentativa de extrair-lhe as informações contidas em sua mensagem. No 8º nível esse bônus se torna +8.





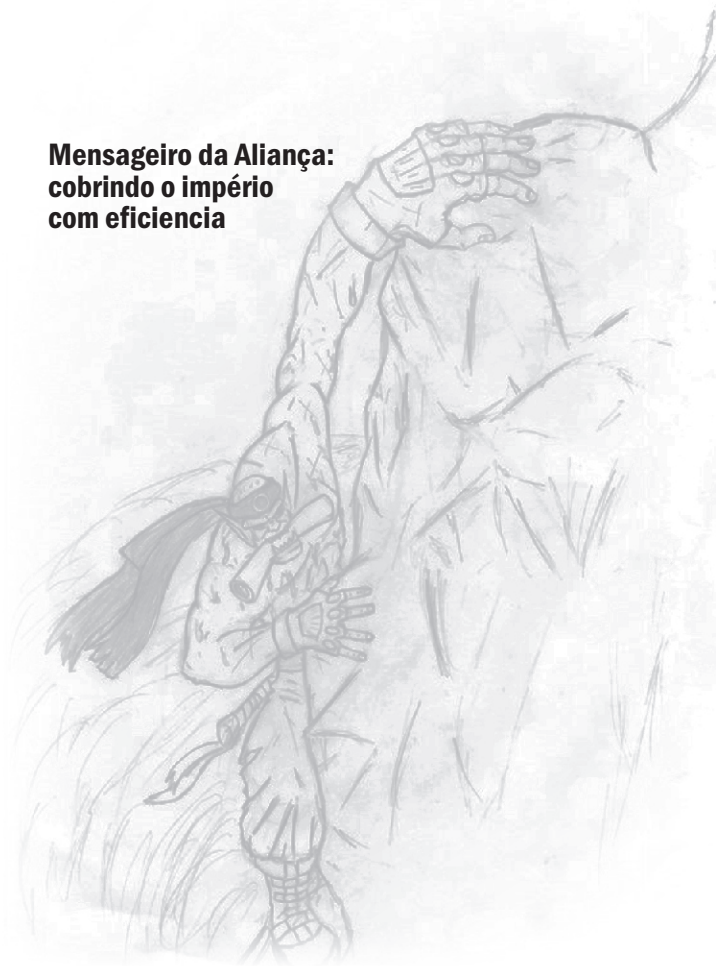
Montaria Rápida: A partir do 5º nível, o Mensageiro pode adicionar a qualquer montaria que esteja utilizando o mesmo bônus de deslocamento que recebe pela habilidade *Movimento Rápido*.

Andarilho Livre Aprimorado: A partir do 6º nível, O Mensageiro recebe um bônus de +4 em testes de Fortitude devido à marcha forçada.

Rastro Invisível: A partir do 7º nível, o Mensageiro da Aliança não deixará rastros em terrenos naturais e não poderá ser rastreado. Ele precisa declarar que pretende deixar rastros, se desejar.

Andarilho Livre Maior: A partir do 10º nível, o Mensageiro da Aliança atinge o ápice de seu treinamento. Ele passa a estar constantemente sobre efeito da magia *Movimentação Livre*. Esta é uma habilidade Similar a Magia.

Mensageiro da Aliança:
cobrindo o império
com eficiência



Primitivo Selvagem

Mais do que bárbaros, os primitivos selvagens se entregam às paixões e emoções do corpo de maneira selvagem. Muitos viviam no continente de Lamnor onde ainda

podem ser encontrados.

Pré-Requisitos: para ser um Primitivo Selvagem, o personagem deve preencher

O Mensageiro da Aliança

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+0	+2	+2	Movimento Rápido +3m
2º	+1	+0	+3	+3	Diplomacia Goblinóide
3º	+2	+1	+3	+3	Andarilho Livre
4º	+3	+1	+4	+4	Proteção do Pensamento +4
5º	+3	+1	+4	+4	Movimento Rápido +6m, Montaria Rápida
6º	+4	+2	+5	+5	Andarilho Livre Aprimorado
7º	+5	+2	+5	+5	Rastro Invisível
8º	+6	+2	+6	+6	Proteção do Pensamento +8
9º	+6	+3	+6	+6	Andarilho Livre Maior
10º	+7	+3	+7	+7	Movimento Rápido +9m

todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +9

Talentos: Trespasar, Tolerância e Duro de Matar.

Habilidades: Entre os três atributos “mentais” (Inteligência, Sabedoria, Carisma), dois precisam ter um valor abaixo de 10.

Tamanho: Grande ou maior.

Dado de Vida: d12

Perícias de Classe: as perícias de classe de um Feitor Goblinóide (e a habilidade chave de cada perícia) são: Escalar (For), Intimidar(Car) e Saltar(For).

Pontos de perícia por nível: 2 + modificador

Características de Classe

Usar Armas e Armaduras: As únicas armas que Primitivos Selvagens sabem usar são a clava, meia-lança, lança curta, bastão, machadinha, machado de arremesso e o machado grande. Nunca podem usar nenhum tipo de armadura ou escudo.

Sem tempo para pensar! : Os primitivos são indivíduos muito fortes e resistentes mas possuem uma grande série de limitações: nunca podem fazer magia, nem controlar itens mágicos que necessitem de comandos. Sempre serão reconhecidos como seres bestiais em grandes cidades, provocando medo ou raiva por onde passam. E nunca conseguem se comunicar claramente. Um personagem com níveis na classe primitivo é considerado como tendo 0 graduações em todas as perícias cujos atributos chave sejam Inteligência, Sabedoria e Carisma (possuindo ou não graduações anteriores nessas perícias). As únicas exceções são as perícias Intimidar e Sobrevivência, que funcionam normalmente.

Analfabetismo: “recebe” essa condição, pois a partir de agora o personagem renega toda sua racionalidade; age como um animal sobrevivendo por instinto.

Faro: O primitivo recebe essa habilidade, se já a possuir o alcance é dobrado.

Brutalidade: no 1º nível e a cada 2 níveis subsequentes o primitivo recebe um bônus inerente de +1 em Força ou Constituição, à sua escolha.

Maestria em Armas primitivas: O primitivo recebe +1 nas jogadas de ataque com uma destas armas: lança curta, lança, machado grande ou clava grande.

Urro Bestial: Com uma ação padrão, um primitivo selvagem pode emitir um uivo alucinante e aterrador, que intimida seus inimigos. Esse uivo tem alcance de 9m por nível nesta classe de prestígio e qualquer inimigo que ouvi-lo deve fazer um teste de resistência de vontade (CD 10 + ½ do modificador da perícia Intimidar), em caso de falha no teste, o oponente fica amedrontado. Esta uma habilidade é extraordinária e gera um efeito de ação mental e de medo.

Apanhar Rochas: Um primitivo selvagem é capaz de agarrar pedras (ou projéteis de formato similar) Pequenas, Médias ou Grandes. Uma vez por rodada, quando o primitivo se tornar alvo de uma rocha ou projétil similar, ele poderá realizar um teste de resistência de Reflexos e agarrá-la como uma ação livre. A CD será 25 para uma rocha Pequena, 20 para uma Média e 25 para uma rocha Grande. Se o projétil tiver um bônus mágico de ataque, a CD será elevada com o valor pertinente. O primitivo precisa estar ciente desse ataque. O dano desse objeto é igual 2d8 para pedras Pequenas, 3d10 para pedras Médias e 4d12 para pedras Grandes.

Arremessar Rochas: O incremento de distância das rochas arremessadas por um primitivo é de 18 m.

Couro Rígido: o primitivo recebe um bônus de armadura natural igual ao seu modificador de Constituição (se houver).

Recuperar fôlego: o primitivo selvagem consegue recuperar 1d8 pontos de vida por nível nesta classe. O primitivo só pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Constituição (mínimo 1).

Arremessar Rochas Maior: O incremento de distância das rochas arremessadas por um primitivo aumenta para 36 m.



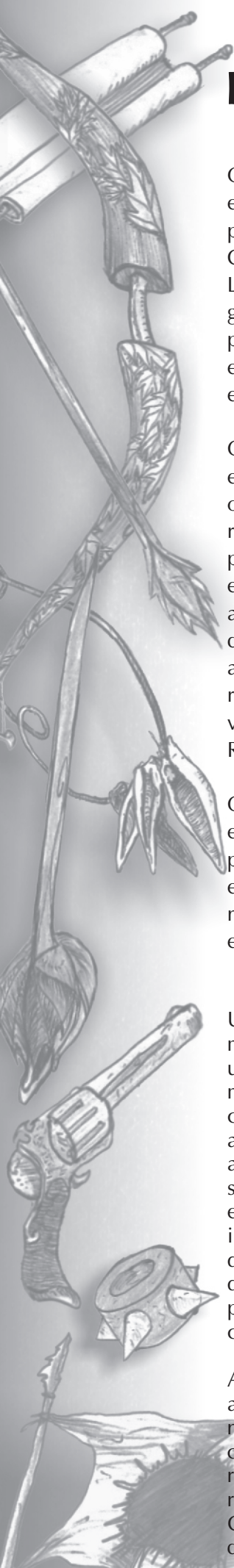


O Primitivo Selvagem

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Brutalidade, Maestria em armas primitivas, Faro
2º	+2	+3	+0	+0	Urro bestial 1/dia
3º	+3	+3	+1	+1	Brutalidade, Apanhar Rochas
4º	+4	+4	+1	+1	Couro rígido, Arremessar Rochas
5º	+5	+4	+1	+1	Brutalidade
6º	+6	+5	+2	+2	Urro bestial 2/dia
7º	+7	+5	+2	+2	Brutalidade
8º	+8	+6	+2	+2	Recuperar fôlego
9º	+9	+6	+3	+3	Brutalidade, Arremessar rochas Maior
10º	+10	+7	+3	+3	Urro Bestial 3/dia



Primitivo Selvagem:
brutalidade e Força desenfreada
nas fileiras da Aliança



Rebelde Lamnoriano

Quando a Aliança Negra foi formada, Thwor e seu exército espalharam destruição e morte por todos os reinos do continente de Lamnor. Civilizações milenares, como os elfos em Lenórienn, não resistiram a ferocidade goblinóide e acabaram derrotados. As populações élficas e humanas foram escravizadas nas recém fundadas cidades-estado do império.

Os sobreviventes que escaparam da escravidão se dirigiram em sua maioria para os reinos do norte, na esperança de reconstruir suas vidas e esquecer a dor do passado. Mas entre esses sobreviventes existiu também um pequeno grupo que não aceitou a derrota e se negou a fugir; queriam que os goblinóides pagassem pelas atrocidades que cometeram. Eles reconquistariam a liberdade de seus irmãos e vingariam seu povo. Estes foram os primeiros Rebeldes Lamnorianos.

Os Rebeldes, no início, eram exclusivamente elfos. Entretanto com o passar dos anos os humanos libertados da escravidão passaram também a se interessar na causa, integrando suas fileiras. Hoje existem, inclusive, meio-elfos na rebelião.



Um Rebelde Lamnoriano é treinado para missões de infiltração e guerrilha. Não existe um tipo ideal de rebelde, mas é fato que a maior parte é composta de rangers, conhecidos por sua versatilidade e por se adaptarem melhor as missões. Acostumados a lutar em desvantagem numérica, treinam sua resistência à exaustão. São implacáveis em combate, jamais poupando a vida de um inimigo. Quando podem atacam caravanas de produtos, mantimentos e principalmente de escravos, que tentam libertar sempre que possível. Sua mera presença é capaz de dar coragem e renovar a esperança dos cativos.

A sede dos Rebeldes Lamnorianos é Arandir, a cidade-fortaleza escondida em algum lugar na Cordilheira de Dhorlantur, no sul do continente. Todo Rebelde passa por um rigoroso treinamento para impedi-lo de revelar sua localização. Lá, o Conselho de Glórienn - o comando da rebelião, decide quais serão as próximas missões e quais

rebeldes irão realiza-las. Todo rebelde é sujeito às leis de Arandir e as ordens do Conselho.

Pré-Requisitos: para se tornar um Rebelde Lamnoriano, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: elfo, humano ou meio elfo.

Bônus Base de Ataque: +4.

Tendência: Qualquer Bondosa.

Talentos: Duro de Matar, Surto Heróico e Tolerância.

Especial: Deve ser aceito pelo Conselho de Glórienn como membro da Rebelião Lamnoriana.

Dado de Vida: d8

Perícias de Classe: as perícias de classe de um Rebelde Lamnoriano (e a habilidade chave para cada perícia) são: Arte da Fuga (Des), Blefar (Car), Conhecimento (Local) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Escalar (Des), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Natação (For), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For), Sentir Motivação (Car), Sobrevivência (Sab).

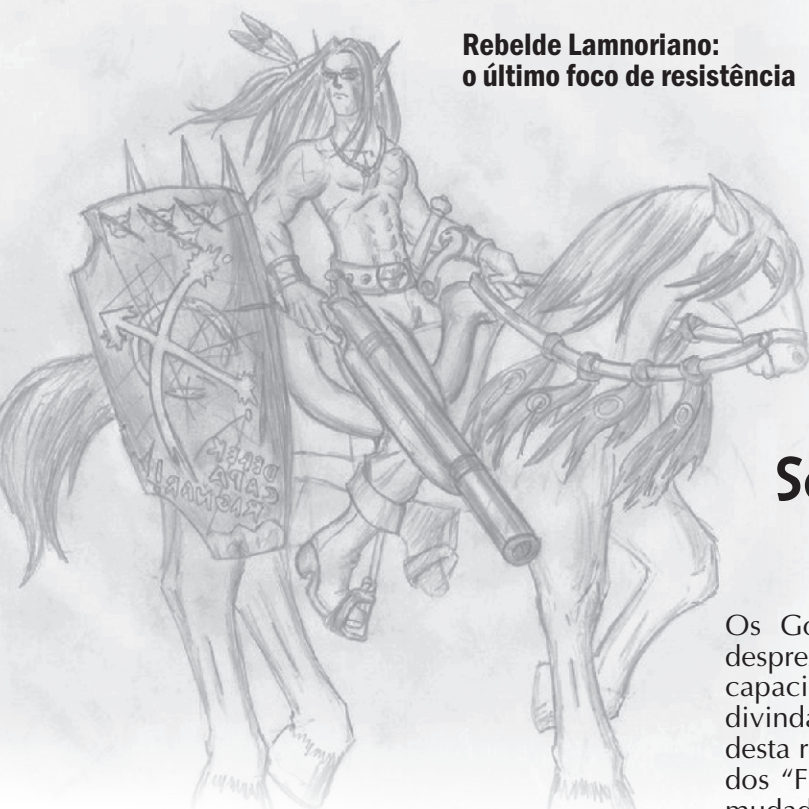
Pontos de perícia por nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

Usar Armas e Armaduras: um Rebelde Lamnoriano sabe utilizar todas as armas simples e comuns e armaduras leves.

Proteção do Lar: Arandir é um local precioso para todo Rebelde, pois lá vive sua família, sua gente e os que lutam por ideais de liberdade. Todo Rebelde recebe um bônus idêntico ao seu nível nesta classe em testes de resistência contra meios mágicos ou mundanos que tenham por objetivo extrair a localização de Arandir e esse mesmo bônus em ataques e danos contra inimigos dentro dos muros da cidade.

Inimigo de Goblinóides: A partir do 2º nível, e novamente no 4º, o Rebelde Lamnoriano recebe +2 de bônus em testes de Blefar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência contra Goblinóides. Ele também recebe esse mesmo bônus em jogadas de dano com armas. Essa habilidade



Rebelde Lamnoriano: o último foco de resistência

Resistência Rebelde: A partir do 5º nível, o ideal do Rebelde Lamnoriano não se submete nem a sua resistência física. Quando reduzido a 0 ou menos pontos de vida o Rebelde pode continuar agindo normalmente com ações de rodada completa. Ele ainda morre ao atingir -10 pontos de vida.

Senhor do Horror de Graolak

Os Goblins são usualmente rejeitados e desprezados na Aliança Negra por sua baixa capacidade de combate. Até mesmo sua divindade vem perdendo adeptos em função desta repulsa. Entretanto, com o surgimento dos “Filhos de Graolak”, esta situação tem mudado.

Os goblins também são conhecidos por serem capazes de domesticar os selvagens Worgs, e utilizá-los como besta de guerra. Em tempos recentes eles têm aprendido a montar e domesticar uma besta muito mais letal: Os gigantes filhos de Graolak. Com isso, de desprezados no campo de batalha eles passaram a integrar a infantaria pesada, como unidade de elite.

O conjunto Horror de Graolak + Goblin tem se mostrado extremamente eficiente em combate, unindo a força bruta do Horror e a astúcia do Goblin. Os goblins criaram uma espécie de armadura de couro para os horrores, repleta de anéis onde o goblin pode se apoiar. Desta forma o goblin de fato escala o Horror, e o orienta durante a batalha como se fosse uma montaria. Os Senhores do Horror de Graolak mais experientes sabem como se posicionar de forma a garantir maior

é idêntica (e cumulativa) com a habilidade Inimigo Predileto de rangers.

Arauto da Esperança: A presença de um Rebelde Lamnoriano enche de esperança e força qualquer pessoa comum que o veja lutar, até mesmo o mais desestimulado escravo. No 3º nível, quando se encontra em uma situação de combate, qualquer pessoa comum que o veja lutar (personagens com bônus base de ataque +0) recebe +1 de bônus de moral na CA, testes de resistência, testes de ataque e dano. Esse bônus aumenta para +2 no 5º nível.

Ataque Vingativo: Todo rebelde tem motivos de sobra para odiar todos os goblinóides. A partir do 3º nível, A margem de ameaça para sucesso decisivo é dobrada em um combate contra Goblinóides.

O Rebelde Lamnoriano

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Proteção do Lar
2º	+2	+3	+0	+0	Inimigo de Goblinóides +2
3º	+3	+3	+1	+1	Arauto da Esperança +1, Ataque Vingativo
4º	+4	+4	+1	+1	Inimigo de Goblinóides +4
5º	+5	+4	+1	+1	Arauto da Esperança +2, Resistência Rebelde





equilíbrio à sua “montaria”, proporcionando uma maior eficiência e poder de ataque. Em níveis mais altos, o Senhor e o Horror têm uma empatia tamanha com seus horror, que suas mentes se tornam uma.

Pré-requisitos: para se tornar um Senhor do Horror de Graolak, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: Goblin.

Tendência: Qualquer maligna.

Talentos: Combate Montado.

Perícias: Cavalgar 5 graduações, Escalar 5 graduações, Acrobacia 5 graduações, Adestrar Animais 5 graduações.

Especial: O senhor deverá dominar um filho de Graolak de categoria de tamanho no mínimo grande. Deverá, também, ser devoto de Graolak, seguindo suas obrigações e restrições.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe: as perícias de classe de um senhor do horror de Graolak (e a habilidade chave de cada perícia) são: Acrobacia (Des), Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Escalar (For), Intimidação (Car), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Saltar (For) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de perícia por nível: 4+ modificador de Inteligência.

Características de Classe

Armas e armaduras: O Senhor do Horror de Graolak não sabe utilizar nenhuma arma ou armadura adicional.

Visão ampla: Do alto de sua montaria o senhor possui uma visão privilegiada, o que lhe garante +4 de bônus de observar.

Morte dos Céus: o Horror de Graolak ganha +20 em testes de saltar. Além disso, se realizar um ataque corpo-a-corpo logo após percorrer uma linha reta de 9m que termina com um salto, seu dano será dobrado.

Incitar fúria: O senhor é capaz de incitar no Horror uma fúria semelhante à de um bárbaro de mesmo nível.

Elo empático: Senhor e Horror ganham um bônus de +1 nos testes de ataque, resistência e perícia quando estiverem juntos. Entretanto, quando estiverem separados terão -2 de penalidade nos mesmos testes.

Mente dupla: A mente do Senhor e do Horror se funde, permitindo que eles sempre

utilizem o melhor bônus de vontade dos dois em testes, além de ganharem a característica mente escorregadia, que lhes permite realizar um segundo teste na rodada seguinte para negar efeitos mentais.

Instinto de lutador: permite ao senhor ou ao horror comprar um talento da lista do guerreiro.

Resistência à Dor: o Horror adquire RD 1/-, que sobe para 2/- no 6º nível e 3/- no 9º nível.

Superioridade Inata: O Horror adquire um bônus de +2 em um Força, Destreza ou Constituição.

Nutrientes: O Horror adquire cura acelerada 2

Crescimento: O horror cresce uma categoria de tamanho, adquirindo os bônus e penalidades inerentes.

Novos Talentos

Alguns talentos vistos a seguir já existem no site oficial de Tormenta. Eles são reapresentados aqui porque também são talentos nativos para personagens nascidos em Lamnor.

Os talentos com o descritor [Gao] só podem ser adquiridos por membros da Ordem de Gao (descrita adiante).

Abraço da Terra [Gao]

Você foi treinado para esmagar seus oponentes enquanto mantém o apresamento.

Pré-requisitos: Acólito de Gao, For 15, Apresar, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: se conseguir agarrar e prender um oponente, você obtém um sucesso decisivo a cada rodada que o mantiver apresado. Seu oponente permanece imobilizado, mas isso também te deixa imobilizado, dando a outros oponentes um bonus de +4 para te acertar (mas você não será considerado indefeso).

Acólito de Gao

Você conseguiu tornar-se um membro da nebulosa Ordem de Gao, e agora possui acesso irrestrito às técnicas e fundamentos ensinados no mosteiro.

O Senhor do Horror de Graolak

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+0	+0	+2	Visão Ampla
2º	+1	+0	+0	+3	Instinto de Lutador
3º	+2	+1	+1	+3	Morte dos Céus
4º	+3	+1	+1	+4	Resistência à Dor, Elo Empático
5º	+3	+1	+1	+4	Superioridade Inata
6º	+4	+2	+2	+5	Resistência à Dor, Incitar Fúria
7º	+5	+2	+2	+5	Mente Dupla
8º	+6	+2	+2	+6	Nutrientes
9º	+6	+3	+3	+6	Resistência à Dor
10º	+7	+3	+3	+7	Crescimento

Pré-requisitos: Deve ter conseguido escalar a montanha onde se encontra o mosteiro.

Benefício: você recebe +2 em todos os testes de Escalar e Concentração.

Aprimorado, Separar, Des 15, BBA+2.

Benefício: Você pode atacar a arma ou escudo do seu oponente com um ataque desarmado.

Ataque Desarmado Poderoso

Você aprendeu técnicas para empregar a força de todos músculos do corpo em um avassalador ataque

Pré-requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso.

Benefício: Você pode empregar +50% de seu modificador de força no dano do ataque desarmado, como se empunhasse uma arma com duas mãos.

Ataque da Garra de Águia

Seus ataques desarmados podem estilhaçar objetos.

Pré-requisitos: Ataque Desarmado

Apresar

Você é conhecedor de técnicas marciais que enfatizam apresamentos e projeções.

Pré-requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: Se acertar um ataque desarmado, além de causar o dano você imediatamente pode iniciar uma manobra de agarrar como ação livre sem provocar ataques de oportunidade. Não é preciso iniciar um ataque de toque inicial. Você causa dano normal enquanto está agarrado, em vez de dano por contusão, sem sofrer penalidade alguma.

Normal: Personagens sem este talento precisam de um ataque de toque inicial na manobra de agarrar, além de sofrerem -4 nos testes de agarrar quando tentam infligir dano com essa manobra.





Arremesso Defensivo [Gao]

Você aprendeu técnicas para usar a força de seu adversário contra ele mesmo, arremessando-o ao solo.

Pré-requisitos: Des 13, Ataque Desarmado Aprimorado, Esquiva, Imobilização Aprimorada, Reflexos em Combate, Acólito de Gao

Benefício: Se o oponente que você escolheu para receber o bônus da esquiva lhe atacar e errar, imediatamente você recebe um ataque de imobilização aprimorada contra ele. Essa tentativa é considerada um ataque de oportunidade permitido durante a rodada.

Arremesso Vigoroso [Gao]

Você pode arremessar seus oponentes escolhendo o lugar da queda e causando dano no processo.

Pré-requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, Des 13, Esquiva, Imobilização Aprimorada, Reflexos em Combate, Acólito de Gao.

Benefício: Quando obtiver sucesso num ataque de imobilização aprimorada que não seja maior que o personagem, escolha onde a criatura cairá, dentro da área de ameaça. Adicionalmente, você pode infligir o dano de seu ataque desarmado normalmente. O movimento da criatura não provoca ataques de oportunidade, não importa o quão longe ela seja arremessada. Quando usar essa opção, entretanto, você não poderá desferir um ataque de imobilização na vítima.

Comandante Amado

Você é especialmente querido por suas tropas, e sua queda em combate os levam a uma fúria selvagem.

Pré-requisitos: Carisma 15, Liderança.

Benefício: Quando você cai em combate (com 0 ou menos pontos de vida) seus seguidores concedidos pelo talento liderança, que estejam a menos de 9 metros, recebem +2 nos ataques, danos e testes de

resistência de vontade por um número de rodadas igual a 1 + seu modificador de Carisma.

Comandante Impiedoso

Seus soldados, assim como você, não poupam a vida dos inimigos.

Pré-requisitos: Intimidar 6 graduações, Atacar Inocentes, Liderança.

Benefício: Sempre que seus seguidores a menos de 9 metros atacam um inimigo que não pode se beneficiar do seu bônus de Destreza na CA, eles causam +1d6 pontos de dano.

Comando Corajoso

Sua presença inspira bravura aos soldados.

Pré-requisitos: Liderança.

Benefício: Você concede aos seus seguidores a menos de 9 metros um bônus de +4 em testes de resistência contra medo.

Comando Furioso

Sua fúria desperta uma ira sanguinária nos soldados.

Pré-requisitos: Fúria como habilidade de classe, Liderança.

Benefício: Enquanto estiver sob o efeito da fúria, você concede aos seus seguidores a menos de 9 metros um bônus de +2 nos ataques e danos e um redutor de -2 na CA.

Combater no Solo [Gao]

Você pode lutar a partir do solo sem penalidades.

Pré-requisitos: BBA+2, Acólito de Gao, Des 15.

Benefício: Você pode combater do solo sem nenhuma penalidade. se obtiver sucesso numa jogada de ataque, se levanta com uma ação livre.

Estilo Armado

Você recebeu treino exótico no uso de uma determinada arma, e obtém melhor eficácia da mesma.

Pré requisitos: Usar arma, Foco em arma, Rajada de golpes.

Benefício: escolha uma arma em que você tenha o talento foco em arma: ela poderá ser usada como arma de monge, se beneficiando de todas as vantagens da mesma.

Estrangular [Gao]

Você aprendeu como aplicar a pressão certa e deixar um oponente sem consciência.

Pré-requisitos: Acólito de Gao, Apresar, Ataque Atordoante.

Benefício: Se prender seu oponente numa manobra de agarrar e mantive-lo preso durante uma rodada inteira, no final dessa rodada seu oponente precisa obter um sucesso em um teste de Fortitude ($CD = 10 + \text{metade de seu nível} + \text{modificador de Sabedoria}$). Se fracassar, seu oponente ficará inconsciente por 1d3 rodadas.

Estrondo de Guerra

Você faz com que cada batida em seu tambor endureça cada vez mais o coração de cada companheiro envolvido em combate.

Pré-Requisitos: Car 12, Atuação 1 graduação.

Benefício: Você pode declarar uma tentativa de Estrondo de Guerra em uma ação de ataque total; você precisará de um instrumento musical de percussão para que essa habilidade tenha efeito. Uma vez por dia, você pode escolher rolar um teste de Carisma ($CD 10$). Se for bem sucedido, todos os alvos em até 18 metros, incluindo si mesmo, receberão +1 de bônus moral em todas as jogadas de ataque ou de dano. Aliados precisam ter Inteligência 3 ou maior para receber os benefícios do Estrondo de Guerra. O Estrondo é dissipado caso você seja abatido ou fique inconsciente, paralisado ou em qualquer outra situação

que o impeça de ser entendido por seus aliados. Essa habilidade dura enquanto você permanecer tocando.

Fúria Coletiva [Khubar, Lamnor, Montanhas Uivantes, Namalkah, União Púrpura]

A visão de quando você se enfurece é inspiradora e se alastra pelos seus exércitos.

Pré-Requisitos: Car 12, Fúria Maior, Liderança, Estratégia 1 graduação.

Benefício: Quando um personagem com Fúria Coletiva se enfurece, todos os demais personagens a cerca de 9m com valor de Constituição 12 ou maior recebem os benefícios da habilidade Fúria. Os efeitos são imediatos e permanecem por uma quantidade de tempo que varia de acordo para cada personagem.

Grito de Guerra

Você é capaz de aterrorizar seus oponentes com um grito de guerra medonho.

Pré-Requisitos: Car 12, BBA +1.

Benefício: Como uma ação de movimento, o personagem pode proferir seu grito de guerra que leva o medo ao coração do inimigo. Cada adversário a menos de 9 m deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ($CD 10 + \text{metade do nível do personagem} + \text{seu modificador de Carisma}$); acrescente 2 à CD para o teste se o personagem tiver pelo menos 5 graduações em Intimidação. O oponente que fracassar no teste de resistência sofrerá -1 de penalidade moral nas rolagens de ataque, testes de resistência de Vontade e na CA por 1 rodada. Esta penalidade não é cumulativa e produz um efeito de ação mental.

Intolerância [Ahlen, Doherimm, Lamnor, Lenórienn, Tapista, Yuden]

Você tem um gênio terrível, e não confia em ninguém. Tem suas vantagens, no entanto...

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.

Líder de Ofício

Você trabalha bem com outras pessoas e pode utilizar o trabalho em equipe para suas criações.

Pré-requisitos: Ofícios (qualquer) 6 graduações.

Benefício: Quando recebe a ajuda de pelo menos três outras criaturas com 1 ou mais graduações na perícia Ofícios relevante a atividade realizada; que vençam o teste de auxílio (CD 10), recebe +4 em seus testes de ofícios, ao invés de +2 normalmente concedido por assistência.

Lutar em Formação [Doherimm, Lamnor, Tapista, Yuden]

Você recebeu treinamento militar, e sabe lutar em formação com outros soldados.

Pré-requisito: BBA +1.

Benefício: Se você estiver adjacente a um aliado que também possua este talento, ambos recebem +1 de bônus em suas jogadas de ataque e em sua CA.

Milícia

Você serviu na milícia local e foi treinado e na utilização de armas adequadas a qualquer campo de batalha.

Pré-Requisitos: ser nativo de alguma região militarizada.

Benefícios: Escolha duas entre armas simples e comuns, para tais armas você possui o talento Usar Arma relevante. Especial: no caso do personagem já possuir o talento Usar Arma relevante, para tais armas você recebe +1 em todos as rolagens de ataque. Esse talento está disponível somente para personagens de 1º nível.

Mutação Adicional

Seu metabolismo mutante não parou de se desenvolver após seu nascimento.

Pré-Requisitos: Filho de Graolak, DV 12 ou mais.

Benefício: Você adquire mais uma mutação aleatoriamente.

Nascido para Guerra [Doherimm, Lamnor, Tapista, Yuden]

Sua terra deseja apenas a elite em seus exércitos, portanto desde criança você recebe treinamento para matar. Ou pior.

Pré-Requisitos: Anão, Bugbear, Hobgoblin, Humano, Meio-Ogro, Minotauro ou Orc.

Benefício: você recebe +1 de bônus inerente em um valor de habilidade entre Força, Destreza e Constituição. Além disso recebe +1 em sua jogadas de iniciativa.

Especial: Esse talento está disponível somente para personagens de 1º nível.

Pesquisador Imperial

Você freqüentou o Centro Imperial de Pesquisas, em Gronk'har, recebendo uma educação invejável.

Pré-requisitos: Raça goblinóide.

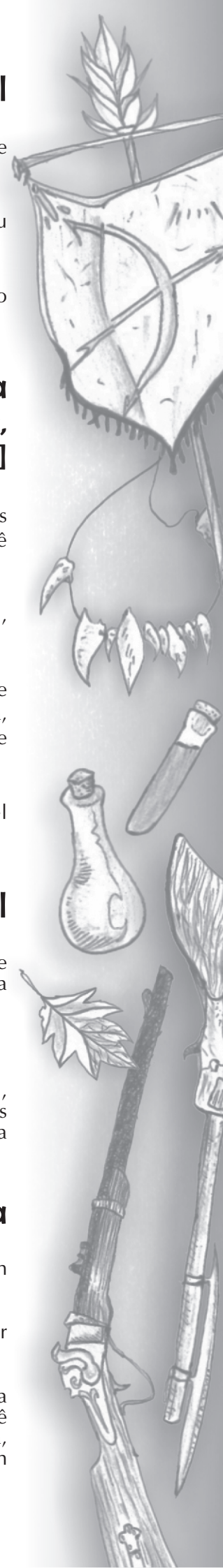
Benefício: Você recebe dois bônus de +2, que devem ser aplicados em quaisquer duas especializações da perícia Ofícios e/ou da perícia Conhecimento.

Preparação Arcana

Você pode preparar uma magia arcana com antecedência, assim como um mago faz.

Pré-Requisitos: Habilidade de conjurar magias arcanas sem preparação.

Benefício: A cada dia, você pode usar uma ou mais das magias por dia que você conhece para prepará-la com antecedência, normalmente pelo propósito de aplicar um





Lutar em Formação e Fúria Coletiva:
Uma combinação de talentos perigosa
nas mãos dos nativos de Lamnor



talento metamágico à magia - mas sem um aumento no nível da conjuração. Preparar uma magia usa um espaço de magia de nível equivalente. Uma vez preparada, o espaço da magia não pode ser usado para nada até que a magia preparada seja conjurada.

Normal: Conjuradores que conjuram magias sem preparação (como bardos e feiticeiros) e que desejam aplicar talentos metamágicos a suas magias precisam conjurá-la usando uma ação de rodada completa ao invés de uma ação padrão.

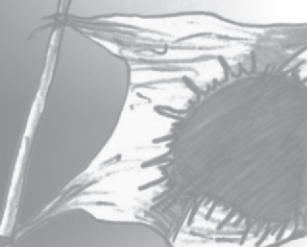
Sangue Orc

[Lamnor, Lomatumbar]



Há gerações o povo de seu reino convive com orcs, e um de seus ancestrais era dessa raça. Se você é um meio-orc, este talento indica que você tem ainda mais sangue orc do que o normal.

Pré-requisitos: Goblinóide, Humano ou Meio-Orc.



Benefício: Uma vez por dia, você pode ganhar +2 de bônus na Força. Este bônus dura por 1 minuto.

Novas Magias

Nobre Montaria

Conjuração (Invocação)

Nível: Clr 5, Drd 4, Fet/Mag 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: 1,5 km

Efeito: 1 ou mais grifos selvagens

Duração: Até 1 hora; veja o texto

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia convoca 1d4 grifos selvagens. A magia funciona apenas se existirem grifos na área de efeito da magia - eles dificilmente são encontrados dentro do Reinado, mas são muito comuns nas Montanhas Sanguinárias e outras áreas montanhosas.

Um grifo surge em 1d6 turnos e segue as ordens do conjurador (e irá embora caso receba alguma ordem obviamente suicida), podendo servir como montaria por até uma hora. Caso seja ordenado a lutar, o grifo obedece, mas não lutará até a morte, e irá embora assim que a luta terminar.

Praga de Kobolds

Conjuração (Invocação)

Nível: Clr 1, Drd 1, Fet/Mag 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/ 2 níveis)

Efeito: 3 ou mais criaturas invocadas, todas a menos de 9 m entre si

Duração: 1 rodada/ nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Muitos conjuradores são conhecidos por invocar criaturas para lutar ao seu lado ou em seu lugar durante um combate. A praga de kobolds (também conhecida como “o pesadelo de Katabrok”, por razões desconhecidas...) é a mais simples dentre as magias de invocação.

A magia faz surgir em qualquer lugar dentro da área de efeito um grupo de 1d6+4 kobolds. Eles agem imediatamente no turno do conjurador. Infelizmente, também são incontroláveis: atacam ao acaso quaisquer criaturas à vista, mas nunca o próprio conjurador. Por esse motivo, magias como esta são normalmente usadas por conjuradores solitários — ou que não se importem com a segurança de seus companheiros.

Uma criatura invocada não pode invocar ou conjurar de qualquer forma outra e criatura e nem usar qualquer forma outra e nem usar qualquer habilidade de teletransporte ou viagem planar. Uma criatura não pode ser invocada em um ambiente que não suportaria.

Seta Infalível de Talude, A

Evocação [Luz]

Nível: Fet/Mag 0

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/ níveis)

Alvo: Uma criatura viva

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Essa magia é uma versão muito mais fraca de A lança infalível de Talude; ela é um das primeiras magias ofensivas ensinadas na Grande Academia Arcana.

Ao invés de uma lança, uma pequena seta (semelhante a um dardo) luminosa surge nas pontas dos dedos do conjurador e atinge o alvo escolhido. Ela causa 1 ponto de dano.

A seta sempre atinge o alvo, mesmo se estiver em combate corpo-a-corpo, sobre qualquer

cobertura ou camuflagem inferior a total. Porém partes específicas de uma criatura não podem ser atingidas. Objetos inanimados não são afetados por essa magia.

Tropas de Ragnar

Conjuração (Invocação) [Mal]

Nível: Clr 3

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/ 2 níveis)

Efeito: 3 ou mais criaturas invocadas, todas a menos de 9 m entre si.

Duração: 1 rodada/ nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia invoca um grupo de 1d6+2 hobgoblins. Eles aparecem no local escolhido e agem imediatamente no turno do conjurador. Diferente dos hobgoblins apresentados no D&D – Livro dos Monstros, os goblinóides invocados por esta magia não sentem medo e lutam até a morte. Mas eles não podem ser controlados de nenhuma forma: uma vez invocados, atacam ao acaso quaisquer criaturas que estejam à vista, exceto o próprio conjurador. Uma criatura invocada não pode invocar ou conjurar de qualquer forma outra criatura e nem usar qualquer habilidade de teletransporte ou viagem planar. Uma criatura não pode ser invocada em um ambiente que não suportaria.

Tropas de Ragnar Maior

Conjuração (Invocação) [Mal]

Nível: Clr 5

Efeito: 2 ou mais criaturas invocadas, todas a menos de 9 m entre si.

Esta magia funciona como a magia Tropas de Ragnar, exceto por invocar 1d4+1 bugbears, ao invés de hobgoblins.

Tropas de Ragnar Menor

Conjuração (Invocação) [Mal]

Nível: Clr 1

Efeito: 3 ou mais criaturas invocadas, todas a menos de 9 m entre si.

Essa magia funciona como Tropas de Ragnar, exceto por invocar 1d4+2 goblins, ao invés de hobgoblins.





Visão do Passado

Adivinhação

Nível: Clr 4, Drd 5, Fet/Mag 5

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Concentração até 1 minuto/ nível (D)

Segundo o célebre inventor Lorde Niebling de Valkaria, esta magia tem uma explicação científica. Tudo que vemos é luz refletida, e a luz viaja pelo universo. Portanto, todas as imagens de tudo que aconteceu no mundo ainda estão viajando pelo universo, para algum lugar. O conjurador tem poder para resgatar essas imagens e descobrir o que aconteceu no passado recente. Ao invocar a magia, o conjurador pode enxergar o passado recente do mesmo lugar onde está (ou outro lugar, caso use uma bola de cristal ou outro meio). Durante a duração da magia o conjurador fica “assistindo” ao passado do local escolhido, podendo até mesmo andar pelo lugar, mas não interagir com ele.

Foco: Um pequeno espelho.

Parte 2

O Flagelo de Glórienn

Avançamos como a noite. Somos rápidos como o vento. Letais como a peste. O flagelo de Glórienn...

A cidade festejava barulhenta. Algum político importante deveria ter arranjado um casamento vantajoso para um de seus filhos. Costumes humanos. Que idiotas. Por isso dariam uma festa. Nada mais propício.

Nas altas muralhas poucos guardas de prontidão. Metade reclamava rabugenta por não poder entornar nem uma gota sequer de hidromel, a outra devia estar quase dormindo. Pederastas. Sem disciplina, sem confiança e sem amor próprio. Camponeses frágeis festejam pensando estar protegidos por seus pequenos líderes. Nós não sofremos desse problema, não temos líderes. Servimos "O Líder". Não nos escondemos atrás de muralhas; nós somos nossa própria muralha.

O portão era guarnecido apenas por quatro homens. Éramos mais de duzentos, todos loucos por sangue, obcecados por violência e sedentos pelo valioso butim. Ouro, jóias, mulheres e boa comida. Tudo isso constituindo uma grande oferta tentadora. Tudo isso guardado por apenas quatro homens.

Tenebra hoje estava escondida. Era o primeiro dia de

lua nova. Nossas capas de pele negra faziam com que avançássemos sem sermos percebidos. A campina que circulava a cidade era totalmente desprovida de abrigos. Olhos atentos teriam nos visto há tempos, éramos realmente muitos. Aqueles soldados não estavam preparados, e soldados despreparados, para nós, eram soldados sem vida.

Com um comando de nosso capitão, minha tropa avançou. Rastejávamos escondidos agora pelas bênçãos de Ragnar. Nos aproximamos até pouco menos de dez metros. Outro sinal. Todos levantamos de arco na mão e flecha em punho. Apesar de mediana, a cidade era protegida por um muro de quatro metros de altura. A festa corria animada, música e bravatas eram ouvidas aos montes. O capitão ergueu o braço direito e vagarosamente o cruzou frente ao pescoço, simulando uma decapitação.

Começara.

Os arqueiros retesaram seus arcos e duas dezenas de flechas com penas negras voaram. Cada vigia, sem perceber, acabara ficando extremamente exposto. Todas as flechas atingiram seus alvos. Nenhum dos quatro continuou vivo para dar o sinal. Uma decisão sabia. Estar vivo naquela cidade, dali pra frente seria

algo realmente doloroso.

Avançamos novamente. Os vinte principais guerreiros da tropa corriam em um ritmo alucinado. Nosso capitão carregava uma grande foice de lamina curva e muitas batalhas. Chegamos aos grossos muros de pedra, lançamos nossos ganchos. Escalamos rapidamente.

O muro não passava de um simples obstáculo. Em alguns minutos todos estávamos em cima da amurada. Rumamos ao portão. Outros soldados o guardavam. Um combate rápido transcorreu. Cinco mortos; nenhum do nosso lado. O capitão voltara a subir acima do portão. Nós trabalhamos rapidamente, retiramos a grossa viga de madeira e o portão de carvalho foi aberto com estralar.

De cima do muro, uma voz trovejou sobre a noite quente:

-RAGNAR!

Uma onda hobgoblin se pôs em movimento. A planície parecia ganhar vida. Um alarme soou. Os homens tentavam formar uma resistência apressada. Fracos. O exército chegava ao portão, bocas espumando de ansiedade, músculos inchados pela tensão. Espadas, clavas, machados, e maças prontos para o massacre. Rugidos malignos uniam-se a urros macabros avisando à cidade o que começava a acontecer.

Mulheres Gritavam. Crianças choravam. Clérigos faziam preces. Os humanos se consideravam reis, e nisso podiam ser comparados aos elfos. E estes cederam sob o peso do punho de Ragnar. Estávamos aqui para avisá-los. Tínhamos chegado. Iriam perecer.

No inferno.

Os que resistissem seriam dilacerados. Os que não, teriam uma morte menos pior. Focos de incêndio surgiam cada vez mais numerosos. A cidade ruiu. E sobre as chamas marcharíamos.

Avançamos como a noite. Somos rápidos como o vento. Letais como a peste. O flagelo de Glórienn.

Somos a Aliança Negra.

Tropas

A seguir, estatísticas para o uso de tropas específicas da Aliança Negra, usando regras para combate em massa.

Arqueiros Hobgoblins

"Pra debaixo dos escudos!"

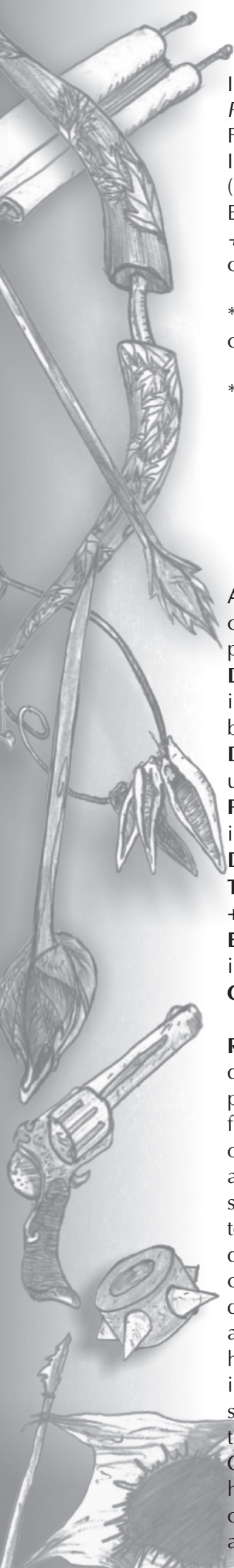
-Uthor, Comandante das tropas da ordem da Lâmina Vingadora de Glórienn

Com uma eficiência em combate inquestionável, o arqueiro hobgoblin é um dos maiores triunfos da Aliança Negra. Históricos rivais da Legião, a Unidade de Arquearia sempre compete para mostrar qual é a unidade mais organizada, com o dormitório mais limpo na Aliança Negra... Ela é taxada pela Legião como uma tropa de covardes, que não tem coragem de lutar corpo-a-corpo. A Unidade de Arquearia diz por sua vez que, a Legião é composta de estúpidos sem nenhum senso tático real. Entretanto, ambos obedecem cegamente a suas lideranças, de maneira que, no campo de batalha trabalham com a eficiência de um relógio.

Os soldados da Unidade são selecionados entre os hobgoblins mais ágeis e precisos, e depois começam a passar por um extenuante período de treino, tanto físico quanto mental, baseado nos tratados de arquearia élficos remanescentes da guerra. Baterias de testes e provas são feitas para garantir que os arqueiros mantenham-se calmos mesmo nas situações mais improváveis, e como tirar melhor proveito de seus arcos. Equipados com o que há de melhor em se tratando de equipamentos bélicos, juntamente com o domínio das técnicas de combate de seus históricos adversários, poucas unidades são tão mortais quanto a Unidade de Arquearia.

Arqueiro Hobgoblin: Hobgoblin, Guerreiro 2; ND 2; Humanóide (Médio – Goblinóide); DV 2d10+2; 17 PV; Iniciativa: +7; Desl. 9 m; CA: 17 (+3 Des, +4 camisa de cota de malha), toque 13, surpresa 14; Atq Base +3/+2; Agr: +3; Atq corpo a corpo: adaga +3 (dano: 1d4+1, dec. 19-20/x2) ou espada curta +3 (dano: 1d6+1, dec. 19-20/x2); ou à distância*: arco longo composto +5 (dano: 1d8+1, dec. x3); AE: -; QE Características de hobgoblin; Tend. Geralmente LM; TR Fort +4, Ref +3, Von +0; For 13, Des 16, Con 13,





Int 11, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: Esconder-se +4, Furtividade** +5, Observar +5, Ouvir +4; Iniciativa Aprimorada, Lutar em Formação (regional: Lamnor), Tiro Certeiro, Tiro Longo. Equipamento: *adaga* +3 (ou *espada curta* +3), arco longo composto reforçado (For +1), camisão de cota de malha, flechas (40).

* +1 de bônus nos ataques à distância e dano contra alvos num raio de 9 m.

** Já aplicada a penalidade por armadura.

Unidade de Arquearia Hobgoblin

Ataque: Ataque a distância +12 (+1 para cada 10 indivíduos na unidade, arredondado para baixo)

Dano: a distância: 1d8 (+1d6 a cada 5 indivíduos na unidade, arredondado para baixo)

Defesa (CA): 17 (-1 a cada 40 indivíduos na unidade, arredondado para cima)

Pontos de Vida: 15 vezes o número de indivíduos

Deslocamento: 9 m

Teste de Resistência: Fortitude +10, Reflexos +10, Vontade +5

Especial: podem atacar à distância com incremento de distância de 44m

Custo: 380 PO

Recomendações Táticas: Treinados para disparar no momento certo e com uma alta precisão, os arqueiros hobgoblins costumam ficar atrás das linhas defensivas das legiões ou infantarias básicas. Ao perceber a aproximação do inimigo, eles disparam saraivadas de flechas antes que o adversário tenha alguma reação. Devido a considerável distância que os arqueiros hobgoblins cobrem, é provável que consigam atingir qualquer inimigo antes que o mesmo tenha alguma condição de reagir. Assim, quando houver choque entre as linhas frontais, o inimigo estará tão exaurido que se tornará simples para as demais legiões fazerem seu trabalho.

Considerando a natural furtividade dos hobgoblins e a distância que seus arcos cobrem, outro bom uso de unidades de arquearia é em tocaias.

Bárbaros da Horda Ogre

“Adam, não quero nem saber se são grandes, nem se são muitos! Vamos ter que arrumar um jeito de vencer mais essa também!”

- Radix, o Viajante das Estrelas

Seres de força e poder absurdos, ogros são normalmente limitados apenas pelo intelecto inferior. Entretanto, a genialidade marcial dos comandantes da Aliança Negra facilmente encontrou lugar para essas abominações em suas fileiras. Apesar de desenvolverem instintos de ferocidade, ogros são muito difíceis de treinar (“domar” seria a palavra mais correta). Eles assimilam muito lentamente os comandos. Além disso, são dados a rompantes cegos de fúria, destroem tudo ao redor, consomem grandes quantidades de viveres e são indisciplinados. Treinar e manter unidades de ogros é algo que pesa no orçamento de qualquer exército. Entretanto, o poder de destruição e resistência desses monstros fazem valer o seu custo.



Arqueiro Hobgoblin

Bárbaro da Horda Ogre: Ogro, Bárbaro 1; ND 7; Gigante (Grande) ; DV 4d8+16 + 1d12+4; 48 PV; Iniciativa: -1; Desl. 9 m; CA: 16 (-1 tamanho, -1 Des, +5 natural, +3 gibão de peles), toque 8, surpresa 16; Atq Base: +4; Agr: +16; Atq corpo a corpo*: clava enorme +12 (dano: 2d8+12, dec. x2) ou machado enorme +12 (dano: 3d6+12, dec. x3) ou mangual pesado grande +12 (dano: 2d8+12, dec. 19-20/x2); AE: -; QE: Analfabetismo, Esquiva Sobrenatural, Fúria 1/dia, Movimento Rápido, Visão na Penumbra, Visão no Escuro 18 m; Tend. Geralmente CM; TR Fort +10, Ref +0, Von +1; For 26, Des 8, Con 18, Int 8, Sab 10, Car 6.

Perícias e Talentos: Esconder-se** -8, Intimidação +5, Observar +4, Ouvir +4, Saltar** +13; Ataque Poderoso, Barbarismo (regional: Lamnor), Foco em Arma (arma escolhida).

Equipamento: clava enorme OU machado enorme OU mangual pesado grande, gibão de peles.

*Escolha uma das 3 armas.

**Já aplicada a penalidade por armadura

Horda dos Ogros Bárbaros

Ataque: +23 (+1 para cada 5 indivíduos na horda, arredondado para baixo)

Dano: Corpo a corpo: 2d8 (+1d10 para cada 5 indivíduos na horda, arredondado para baixo)

Defesa (CA): 17 (-1 a cada 40 indivíduos na horda, arredondado para cima)

Pontos de Vida: 40 vezes o número de indivíduos

Deslocamento: 9 m

Teste de Resistência: Fortitude +15, Reflexos +5, Vontade +0

Especial: Seus ataques corpo a corpo têm alcance de 3m; A horda pode entrar em um estado de fúria, com as seguintes características: 9 rodadas de duração, **ataque:** +25 (+1 para cada 5 indivíduos na horda, arredondado para baixo) , **dano corpo a corpo:** 2d8 (+2d6 para cada 5 indivíduos na horda, arredondado para baixo), **defesa (CA):** 15 (-1 a cada 40 indivíduos na horda, arredondado para cima), **pontos de vida:** 60 vezes o número de indivíduos.

Custo: 500 PO

Recomendações Táticas: A Horda de Ogros Bárbaros não costuma seguir comandos muito complexos. Devido a grande resistência e força, são normalmente enviados como pelotão de vanguarda, abrindo espaço na formação adversária, de forma que outras unidades possam penetrar seguramente. Avançar e atacar são as táticas mais complexas que esses soldados conseguem executar.

Fuzileiros Hobgoblins

Um dos mais importantes achados da Aliança Negra certamente foi a pólvora. Tal conhecimento foi fundamental para a tomada de Khalifor, sendo ela a grande responsável pela abertura dos túneis subterrâneos que ligariam o acampamento goblinóide ao forte caído. Entretanto, tal uso ainda era restrito apenas à mineração pesada. Até que chegaram em Lamnor os primeiros mosquetes, pistolas e canhões, de diversas origens. (saques, butins, espólios, extorções...)

Em pouco tempo, os generais da AN perceberam o potencial das ditas “armas de fogo”. Elas eram potentes, tinham um longo alcance e grande poder de intimidação. Quem dominasse tal tecnologia primeiro certamente teria um poderoso trunfo na guerra. E começou então uma corrida, a fim de domar esta tecnologia.

Muitos protótipos depois, foi apresentado o que seria a arma de fogo definitiva. O “Fuzil Ogre”, como foi chamado, era um mosquete robusto e pesado, quase um canhão portátil. Tal arma foi prontamente adotada como arma padrão, e forjada em grande escala pelos armeiros da AN.

O segundo passo então, foi treinar um pelotão no uso da arma. Novamente, tal conhecimento foi arrancado a força de pistoleiros capturados. Assim, após rigorosa seleção e treinos exaustivos de tiro, manutenção da arma e exercícios de formação, foi criada a Primeira Companhia de Fuzileiros da Aliança Negra. Dos 100 homens selecionados, apenas 30 chegaram ao fim do treinamento. Em seu primeiro combate, debelaram praticamente sozinhos uma unidade de infantaria pesada composta de 120 homens. Sua eficácia era assustadora.





Dessa maneira, os 30 pioneiros da Primeira Companhia passaram a comandar os treinos e seleções de novos batalhões de fuzileiros. E as tropas do Reinado passaram a ter mais um motivo para perder o sono...

Fuzileiro Hobgoblin: Hobgoblin, Swashbuckler 2; ND 2; Humanóide (Médio - Goblinóide); DV 2d8+4; 16PV; Iniciativa: +8(+4 Des, +4 iniciativa aprimorada); Desl. 9m; CA: 20 (+4 Des, +4 armadura, +2 Autoconfiança), toque 16, surpresa 16; Atq Base: +2; Agr: +4; Atq corpo a corpo: *espada curta +4* (1d6+2, 19-20) ou à distância: *Fuzil Ogre +6* (2d8, #1, 90m, 20/x3); AE: -; QE: Autoconfiança, Evasão, Visão na Penumbra; Tend. LM; TR Fort +2, Ref +7, Von +0; For 14, Des 18, Con 14, Int 12, Sab 8, Car 12.
Perícias e Talentos: Furtividade +13, Esconder-se +9, Observar +6, Sobrevivência+6, Estratégia+5; Coronhada, Iniciativa Aprimorada, Tiro Certeiro, Mira Apurada, Rapidez de Recarga, Usar Arma Exótica (Fuzil Ogre).
Equipamento: Fuzil Ogre, Chifre de pólvora, 40 balas, *espada curta +4* e camisa de cota de malha.

Batalhão de Artilharia

Ataque: +12 (+2 para cada 5 indivíduos no batalhão, arredondado para baixo)

Dano: Corpo a corpo: 1d6 (+1d4 para cada 5 indivíduos no batalhão, arredondado para baixo), Distância 2d8 (+2d6 para cada 5 indivíduos no batalhão, arredondado para baixo)

Defesa (CA): 20 (-1 a cada 40 indivíduos no batalhão, arredondado para cima)

Pontos de Vida: 12 vezes o número de indivíduos

Deslocamento: 9m

Teste de Resistência: Fortitude +10, Reflexos +15, Vontade +5

Especial: *Cobertura:* Essa unidade pode procurar cobertura, ganhando +4 na CA; Todos os ataques à distância realizados por esta unidade tem alcance de 60m; *Tocaia:* Quando se beneficia de uma rodada de surpresa, essa unidade aumenta em +2d8 o dano de seus ataques.

Custo: 730 PO

Recomendações Táticas: Um batalhão de artilharia sempre se posiciona de maneira mais elevada na retaguarda das tropas de infantaria ou legiões, em torres de tiro ou elevações naturais. Durante a aproximação



Fuzileiro Hobgoblin

das infantarias adversárias, eles atacam com repetidas salvas. O alcance incomum de suas armas faz com que unidades de arquearia normais se mantenham longe de sua linha de fogo, e não possam responder ao ataque de imediato.

Entretanto, a tática favorita do Batalhão de Artilharia é cercar o inimigo furtivamente e se posicionar para uma tocaia em distancia segura. Causam baixas severas antes mesmo que o adversário perceba o que está acontecendo.

A Cavalaria de Worgs

"Mas que barbaridade esse goblinho tacando esporo no bicho..."

– **Geptulius Varguuz, cavaleiro de Namalkah**

Tipicamente desprezados como força de combate na Aliança Negra, os goblins costumavam ficar restritos ao papel de espiões e batedores descartáveis. Mas

existem exceções.

Goblins são conhecidos por domarem e cavalgarem lobos. Essa faceta é conhecida mesmo no território do Reinado, onde mantém lobos de guarda e montaria em suas favelas. No entanto, Graolak abençoou os goblins de Lamnor com a companhia de uma besta realmente excepcional: os worgs. Criaturas lupinas extremamente cruéis e inteligentes, estes monstros possuem afinidade natural com os goblins, e lhes são montarias muito superiores que lobos comuns. A maneira mais simples de um goblin adquirir respeito dentro da Aliança Negra é se tornando um cavaleiro de worgs. Inimigos implacáveis e com insaciável sede de sangue, a cavalaria worg é mais ágil que cavalarias convencionais, podendo efetuar manobras praticamente impossíveis para unidades de cavalarias comuns.

Goblin Cavaleiro de Worgs : Goblin, Ranger 2; ND 2; Humanóide (Pequeno - Goblinóide); DV 2d8 +2 +5; 19 PV; Iniciativa: +2; Desl. 6m; CA: 16 (+1 tamanho, +2 Des, +1 escudo, +3 corselete couro batido), toque 12, surpresa 14; Atq Base: +2; Agr: 0; Atq corpo a corpo*: *espada curta +4* (dano: 1d6+1, dec. 19-20/x2) ou *lança curta +4* (dano: 1d6+1, dec. x3); ou à distância**: *azagaia pequena +5* (dano: 1d4+1, dec. x2); AE: -; QE: Empatia com Animais, Estilo de Combate, Inimigo Predileto (elfos) +2, Visão no Escuro 18 m; Tend. Geralmente NM; TR Fort +4, Ref +5, Von 0; For 12, Des 14, Con 13, Int 10, Sab 9, Car 8

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +4, Blefar*** +1, Cavalgar +9 (+13 para cavalgar lobos), Esconder-se +6, Furtividade +6, Intimidação +4, Observar*** +4, Ouvir*** +4, Sentir Motivação*** +1, Sobrevivência*** +4; Combate Montado, Rastrear, Resoluto (regional: Lamnor), Tiro Certeiro, Tolerância.

Equipamento: azagaias (4), corselete de couro batido obra-prima, *espada curta +4*, *lança curta +4*.

* +2 nas jogadas de ataque e dano contra elfos.

** +1 de bônus nos ataques à distância e dano contra alvos num raio de 9 m.

*** +2 nos testes dessa perícia contra elfos.

Nota: As informações sobre worgs podem ser encontradas no *Livro de Regras Básicas III*, pág. 258.

Cavalaria de Worgs

Ataque: +10 (+1 para cada 5 cavaleiros na tropa, arredondado para baixo)

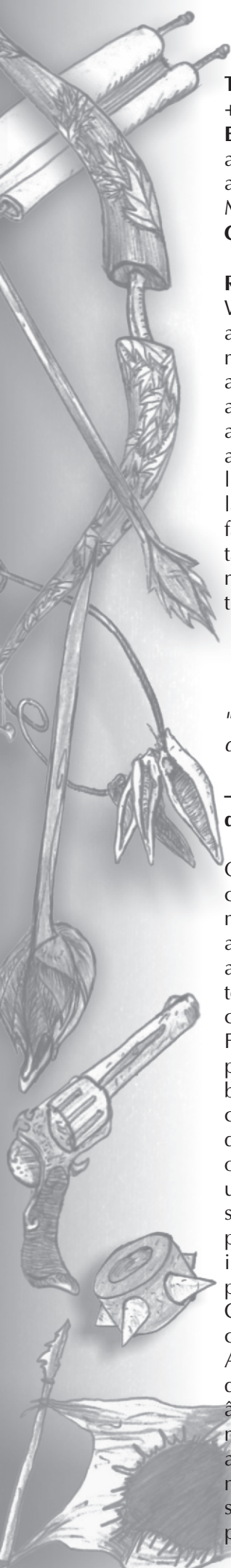
Dano: Corpo a corpo: 1d8 (+1d6 a cada 5 cavaleiros na tropa, arredondado para baixo), à distância: 1d4 (+1d3 a cada 5 cavaleiros na tropa, arredondado para baixo)

Defesa (CA): 18 (-1 a cada 40 cavaleiros na tropa, arredondado para cima)

Pontos de Vida: 20 vezes o número de indivíduos

Deslocamento: 15m





Teste de Resistência: Fortitude +10, Reflexos +10, Vontade +5

Especial: Podem mudar de forma em uma ação equivalente a de movimento; e podem atacar como se possuísse o talento Investida Montada.

Custo: 265 PO

Recomendações Táticas: A Cavalaria de Worgs costuma atacar de surpresa, aproveitando a furtividade natural de suas montarias (e deles próprios). Inicialmente, atacam seus adversários à distância com azagaias, auxiliando as unidades de arquearia. Quando as tropas inimigas atingem a parede de escudos da primeira linha, eles atacam em investida com suas lanças pelos flancos e recuam rapidamente, fazendo séries de ataques relâmpagos. Essa tática serve para desorientar o inimigo, de maneira que as legiões ou infantarias possam tirar proveito da desorganização.

A Horda do Crepúsculo

"Não deixem Arthorius de vigia. Ele sempre dorme no turno de guarda..."

– Uthor, Comandante das Tropas da Ordem da Lâmina Vingadora de Glórienn

Quando Azgher deixa de abençoar Arton com seu calor e o manto de Tenebra cobre o mundo, os soldados veteranos de guerra se acautelam. Redobram a guarda, e dormem abraçados em suas armas. Tal cautela, ou temor deve-se a terrível tropa conhecida como "Horda do Crepúsculo".

Formada por orcs especialmente treinados para desenvolver ainda mais os aspectos brutais de sua raça, a Horda do Crepúsculo é conhecida por atacar somente após o pôr-do-sol e pouco antes de amanhecer, quando o crepúsculo transforma todas as cores em um cinza difícil de enxergar. Bestiais e selvagens, não costumam seguir nenhum plano pré-estabelecido, atacando incondicionalmente a todos que encontram pelo caminho. A "tática" da Horda do Crepúsculo se resume, quando muito, a uma carga furiosa.

Apesar da indisciplina dessas tropas, eles são de fundamental importância dentro de um âmbito geral. Seus ataques relâmpagos na madrugada costumam pegar seus adversários desprevenidos, durante os momentos de sono, comumente longe de suas couraças reluzentes. A tensão psicológica causada pelo temor do súbito

surgimento de uma Horda do Crepúsculo causa danos mesmo quando eles não atacam. Noites em claro, e pânico de súbitos ataques furiosos são sintomas dessa guerra psicológica.

Soldado da Horda do Crepúsculo: Orc, Bárbaro 2; ND 2; Humanóide (Médio – Orc); DV 2d12 +4+5; 27PV; Iniciativa: +0; Desl. 12m; CA: 14 (+4 camisa de cota de malha), toque 10, surpresa 14; Atq Base: +2; Agr: +6; Atq corpo a corpo*: *espada curta* +5 (dano: 1d6+3, dec. 19-20/x2) ou *machado grande* +5 (dano: 1d12+5, dec. x3); AE: -; QE: Analfabetismo, Esquiva Sobrenatural, Fúria 1/dia, Movimento Rápido, Sensibilidade à Luz, Sentir Armadilhas +1, Visão no Escuro 18 m; Tend. CM; TR Fort +5, Ref +0, Von +0; For 18, Des 11, Con 14, Int 8, Sab 8, Car 6.

Perícias e Talentos: Intimidação +4, Ouvir +5, Sobrevivência +5; Resoluto (regional: Lamnor), Tolerância.

Equipamento: Camisão de cota de malha, *espada curta* +5, *machado grande* +5.

* +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra anões e humanos.

Horda do Crepúsculo

Ataque: +11 (+1 para cada 5 indivíduos na tropa, arredondado para baixo)

Dano: Corpo a corpo: 1d12 (+1d8 a cada 5 indivíduos na tropa, arredondado para baixo)

Defesa (CA): 15 (-1 a cada 40 indivíduos na tropa, arredondado para cima)

Pontos de Vida: 22 vezes o número de indivíduos

Deslocamento: 12m

Teste de Resistência: Fortitude +10, Reflexos +10, Vontade +5

Especial: Uma vez por dia, a horda pode entrar em *fúria*, com duração de 7 rodadas e as seguintes alterações: **Ataque:** +13 (+1 para cada 5 indivíduos na tropa, arredondado para baixo), **Dano:** 1d12 (+1d10 para cada 5 indivíduos na tropa, arredondado para baixo), **Pontos de Vida:** 33 vezes o número de indivíduos, **Defesa (CA):** 13 (-1 a cada 40 indivíduos na tropa, arredondado para cima).

Custo: 180 PO

Recomendações Táticas: Os generais costumam enviar essa tropa aos acampamentos inimigos quando estão dormindo. Mesmo que detectados, terão

várias rodadas para agir, até que toda a tropa adversária esteja armada e em forma (vestir uma armadura pode levar até 10 minutos). Como lutam no escuro, contam com uma vantagem a mais quando em combate contra humanos. Uma opção interessante é o ataque relâmpago, enquanto durar o efeito da fúria, seguido de uma retirada, deixando pra trás um acampamento devastado.

A Legião Hobgoblin

“Não acredito! Eles fizeram uma formação tartaruga!”

– Arkantos, Ex-escravo gladiador e campeão do Exército do Reinado

Os soldados hobgoblins que integram as fileiras da Aliança, já tem pré-disposição à vida militar. Assim sendo, são submetidos a treinos extenuantes e intensos, de aprendizado tático a exercícios físicos exaustivos. Os mais fracos acabam sucumbindo. Entretanto, os que sobrevivem se tornam legionários de elite da Aliança Negra. Esse é o orgulho e a honra que os impelem a continuar vivos. Os legionários hobgoblins, além de extremamente disciplinados, possuem um espírito marcial que trespassa o fanatismo, obedecendo cada ordem de seu comandante como uma ordem divina, dando a vida pelo cumprimento do dever.

Além disso, esses soldados são muito bem equipados, de modo que tenham uma ótima mobilidade, poder de defesa e ataque. Equipar essas unidades acaba se tornando um investimento alto, mas muito rentável, se levado em conta o estrago que podem fazer.

Legionário Hobgoblin: Hobgoblin, Guerreiro 2; ND 2; Humanóide (Médio – Goblinóide); DV 2d10 + 4; 19 PV; Iniciativa: +5; Desl. 9m; CA: 17 (+1 Des, +4 camisa de cota de malha, +2 escudo), toque 11, surpresa 14; Atq Base: +2; Agr: +4; Atq corpo a corpo: *adaga* +4 (dano: 1d4+2, dec. 19-20/x2) ou *espada longa* +4 (dano: 1d8+2, dec. 19-20/x2) ou *lança longa* +3 (dano: 1d8+2, dec. x3); ou à distância: *azagaia* +3 (dano: 1d6+2, dec. x2); AE: -; QE: Visão no Escuro 18 m; Tend. LM; TR Fort +5, Ref +1, Von +0; For 14, Des 13, Con 15, Int 11, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: Furtividade* +3, Intimidação +3, Observar +3, Ouvir +3; Empunhadura Primata (lança longa), Foco em Arma (lança longa), Iniciativa Aprimorada, Lutar em Formação (regional: Lamnor).

Equipamento: *Adaga* +4, azagaias (4), camisa de cota de malha, escudo grande, *espada longa* +4, *lança longa* +4.

* Já aplicada a penalidade por armadura.

Legião Hobgoblin

Ataque: +12 (+2 para cada 5 indivíduos na legião, arredondado para baixo)

Dano: Corpo a corpo: 1d8 (+1d6 a cada 5 indivíduos na legião, arredondado para baixo); à distância: 1d6 (+1d4 a cada 5 indivíduos na legião, arredondado para baixo)



Legionário Hobgoblin





Defesa (CA): 19 (-1 a cada 40 indivíduos na legião, arredondada para cima)

Pontos de Vida: 15 vezes o número de indivíduos

Deslocamento: 9m

Teste de Resistência: Fortitude +10, Reflexos +10, Vontade +5

Especial: Pode mudar de formação com uma ação de movimento; além disto, seus ataques corpo a corpo tem um incremento de distância de 3m, e os ataques à distância tem um incremento de 9m

Custo: 730 PO

Recomendações Táticas: Extremamente bem treinados e equipados, os legionários hobgoblins são soldados de elite especializados em combater em grupo. Graças aos exaustivos exercícios, os legionários aprenderam a se beneficiar do escudo de seu companheiro, melhorando o desempenho em grupo. Também foram treinados para usar as hercúleas lanças longas com apenas com uma mão. Normalmente, eles se mantêm em, no mínimo, duas filas. Enquanto o inimigo avança, as linhas posteriores disparam azagaia, enquanto a primeira linha mantém os escudos e lanças firmes. Qualquer adversário a 3 metros será atacado pelas lanças da primeira linha. O adversário que passar pelas lanças da primeira linha, saindo de seu alcance, entra na área ameaçada da segunda linha, e recebe seu ataque. Graças à parede de escudos, dificilmente um adversário vai conseguir avançar para o interior da formação. Mas caso o façam, os legionários são bem treinados no uso de espadas longas.

A Unidade de Elite Bugbear

"Arkantos, vai com calma que esse aí é casca grossa!"

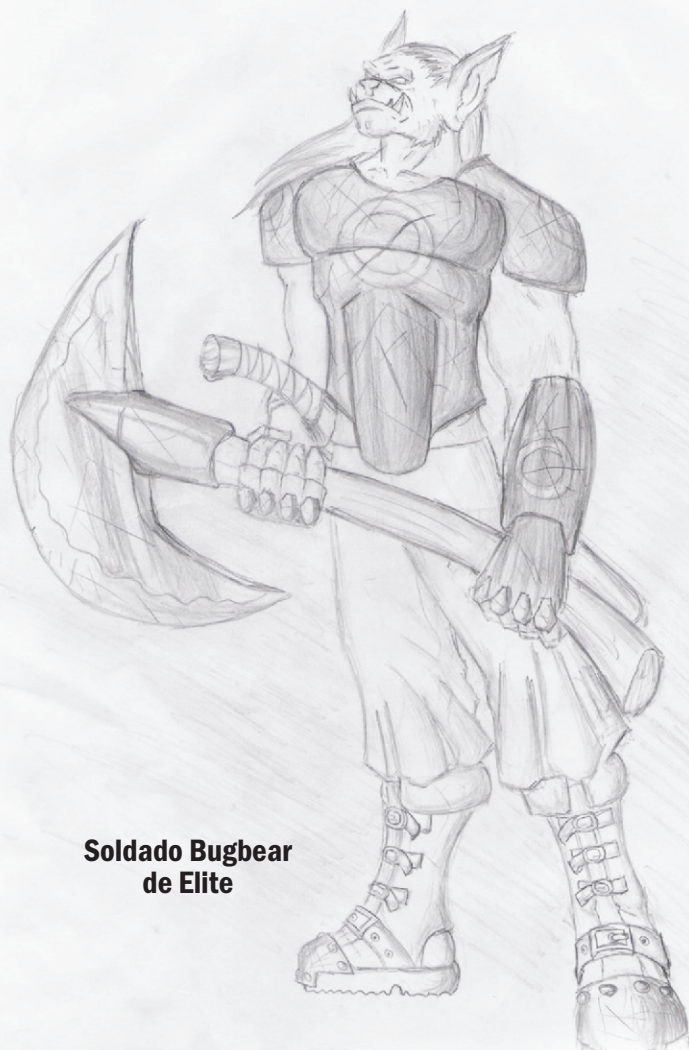
— W. Colt, Franco-Atirador de Elite

Fortes, poderosos e inteligentes, os bugbears representam o que há de melhor dentro do grupo genético goblinóide. O próprio general Thwor pertence a essa raça! Dentro da hierarquia da Aliança Negra, bugbears possuem status de oficiais. Sua força e astúcia naturais já seriam suficientes para colocá-los nessa posição. Entretanto, eles pertencem à raça do General. O mínimo esperado, para que honrem

Thwor, Ragnar, sua própria raça e a si próprios é que eles sejam os melhores. E, dentro de sua sociedade extremamente competitiva, ser o melhor representa conviver constantemente no limiar entre a vida e a morte. Os soldados bugbears representam a elite da elite.

Extremamente respeitados entre as demais raças, esses guerreiros são treinados para desenvolver todo o potencial de sua agressividade natural, assim como orcs e ogros. Entretanto, o diferencial é que esses guerreiros aprendem a canalizar esse potencial de forma tática e eficiente. Um guerreiro bugbear pode desequilibrar a balança de qualquer vendeta.

Soldado de Elite Bugbear: Bugbear, Bárbaro 1/ Guerreiro 1; ND 2; Humanóide (Médio – Goblinóide); DV 3d8+6 + 1d12+2 + 1d10+2; 39 PV; Iniciativa: +5; Desl. 12m; CA: 19 (+1 Des, +3 natural, +5 peitoral), toque 11, surpresa 17; Atq Base: +4; Agr: +7; Atq corpo a corpo: *machado grande* +5 (dano: 1d12+5, dec. x3); ou à distância: *azagaia* +3 (dano: 1d6+3, dec. x2); AE: -; QE: Faro, Fúria 1/dia, Movimento Rápido, Visão no Escuro 18 m; Tend. Geralmente CM;



Soldado Bugbear de Elite

TR Fort +9, Ref +2, Von +1; For 17, Des 12, Con 14, Int 11, Sab 10, Car 9.

Perícias e Talentos: Intimidação +7, Ouvir +7, Saltar* +5, Sobrevivência +7; Especialização em Arma (machado grande), Foco em Arma (machado grande), Iniciativa Aprimorada, Lutar em Formação (regional: Lamnor).

Equipamento: Azagaias (4), peitoral de aço, machado grande +5.

* Já aplicada a penalidade por armadura.

Unidade de Elite Bugbear

Ataque: +14 (+2 para cada 5 indivíduos na unidade, arredondado para baixo)

Dano: 1d12 (+1d10 a cada 5 indivíduos na unidade, arredondado para baixo)

Defesa (CA): 19 (-1 a cada 40 indivíduos na unidade, arredondado para cima)

Pontos de Vida: 35 vezes o número de indivíduos na unidade, arredondado para baixo)

Deslocamento: 9m

Teste de Resistência: Fortitude+15, Reflexos+10, Vontade+5

Especial: Pode mudar de formação com uma ação de movimento.

Custo: 670 PO

Recomendações táticas: Combinando o poder de combate da horda dos ogros com a disciplina dos legionários hobgoblins, a Unidade de Elite Bugbear normalmente encerra qualquer combate. Costumam atacar de tocaia, utilizando o terreno favoravelmente, ou então ocultos atrás das linhas de escudo de uma legião. Uma vez que os adversários estejam engajados em combate com outra tropa, ou ainda despreparados de alguma forma, os soldados bugbears investem, rompendo a formação inimiga. Uma vez que isso tenha sido feito, eles entram em fúria e destroem o inimigo de dentro de sua formação, atacando de dentro pra fora enquanto uma outra tropa ataca de fora pra dentro.

Organizações

A seguir, apresentamos algumas organizações de Lamnor, relevantes à Aliança Negra.

A Ordem de Gao

A Ordem de Gao é um monastério misterioso. Localizada no topo de uma montanha ao sul de Lamnor, seus membros se dedicam ao aprimoramento do corpo e da mente.

A Ordem tem objetivos desconhecidos, já que embora tenha uma doutrina de auto-aprimoramento pessoal também tem objetivos militares. Na verdade, foi de suas fileiras que saíram os grandes líderes hobgoblins, o que levou esta raça a ser respeitada por engendrar grandes estrategistas.

Apenas seus membros sabem o que vem a ser Gao, embora existam várias especulações acerca do assunto. Alguns afirmam que Gao era um hobgoblin, um monge guerreiro, fundador da Ordem. Ele teria desaparecido séculos atrás, embora alguns afirmem que ele ainda dirige as ações da Ordem.

Entretanto, há quem diga que Gao não é uma pessoa, mas uma doutrina filosófica. Outros dizem que Gao seria uma força cósmica acima da divina.

Entretanto, tudo isso pode não passar de mera especulação. O que se sabe de concreto é que a ordem é dirigida por 10 mestres, criaturas de poder épico, capazes de controlar o destino de muitos, embora não tenham saído do templo faz muitos séculos.

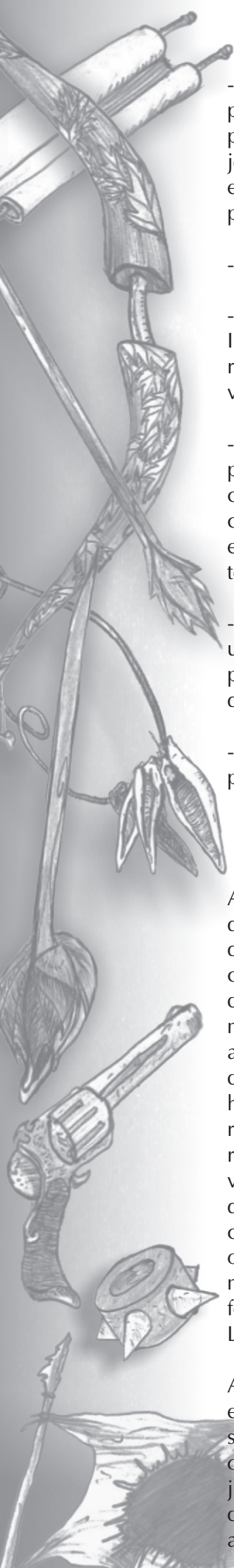
Apesar de ser formada exclusivamente por hobgoblins, a ordem aceita qualquer criatura que seja capaz de chegar até os portões do templo da ordem, no topo da montanha. Não é uma escalada fácil, e magia simplesmente não funciona em nenhum ponto da montanha. O fato é que até agora somente hobgoblins conseguiram tal façanha.

Aquele que conseguir superar os desafios da montanha aprenderá técnicas de combate armado e desarmado, estratégias militares, política, economia e diplomacia.

Rumores e Boatos

- Textos antigos falam que Gao era um avatar de um deus maior. Estudiosos afirmam que esse deus seria Keenn, enquanto outros afirmam que a natureza ao mesmo tempo ordeira e maligna de Gao não se enquadra nas características de nenhum deus do panteão.





- Antes de se tornar um deus maior, Ragnar participou de uma grande jornada, da qual participaram outras divindades menores. Tal jornada acabou no templo da ordem, onde ele recebeu uma pedra onde estava inscrita a profecia.

- Hurlaag foi discípulo da Ordem.

- Antes do surgimento da Aliança Negra, Ironfist escalou a montanha, buscando respostas acerca da profecia que definia sua vida.

- Os dez mestres competiram com Ragnar pelo posto de deus maior e, em consequência de sua derrota, foram condenados a ceder seu poder ao vencedor, e permanecer o resto de suas existências no templo.

- Os dez mestres são apenas guardiões de um poder enorme, que foi concedido em parte a Ragnar para que este se tornasse uma divindade maior.

- Ragnar deverá pagar o preço por este poder.

Rebelião Lamnoriana

A queda de Lenórienn foi um golpe terrível demais para toda a raça élfica, afetando desde os que presenciaram as atrocidades cometidas com a cidade e a população até os que apenas ouviram relatos posteriores. A maior parte perdeu a esperança, tendo apenas a dolorosa lembrança do esplendor que já possuíram, vivendo nos territórios humanos do Reinado como párias, ressentidos e desiludidos demais para se reunirem novamente e fundarem sequer uma vila. Entretanto, existe uma pequena parcela dessa população que não encarou a derrota com dor, mas com raiva. Querendo de volta o que lhes foi tomado, vingar seu povo e a morte de seus entes queridos, estes elfos formaram a base do que hoje é a Rebelião Lamnoriana.

A princípio, a Rebelião contava apenas com elfos (em sua maioria jovens) que sobreviveram à Aliança Negra. Porém, com o tempo eles acabaram percebendo que foi justamente o isolamento dos demais povos que levou o seu reino a ruína, e passaram a admitir humanos oriundos dos reinos

derrotados de Lamnor em suas fileiras. Hoje o número de humanos já supera em quase duas vezes o número de elfos, e começam a surgir alguns meio elfos decorrentes dessa união.

As atividades dos rebeldes incluem saques a caravanas comerciais, libertação de escravos, confrontos de guerrilha contra pequenos exércitos goblinóides e, mais raramente, ataques a cidades-estado. Apesar de contar com um pequeno contingente (não mais de mil soldados), os rebeldes já se apresentam como um grande inconveniente à dominação territorial do império.

A organização se localiza em algum lugar na Cordilheira de Dhorlantur, no extremo sul do continente, sendo um segredo guardado a qualquer custo por todos os rebeldes. Lá existe uma cidade sagrada, chamada Arandir ("esperança" em élfico), onde as famílias dos rebeldes vivem em segurança; e onde os novos recrutas são treinados. Aqui também vivem os escravos libertados, que são rapidamente integrados ao cotidiano da cidade. Arandir era antes uma cidade-fortaleza abandonada, que a ocupação rebelde soube muito bem como reabilitar e ampliar defensivamente.



**Acólito de Gao:
Aprendendo
técnicas secretas
e misteriosas**

A liderança da organização é exercida por um conselho, denominado “Conselho de Glórienn”. Formado atualmente por humanos e elfos, ele define as missões dos rebeldes e decide questões envolvendo a população de Arandir. Apesar da ativa participação dos humanos, os elfos são quem geralmente tomam as rédeas das decisões, o que por vezes gera atritos.

Outro motivo de conflito diz respeito à adoração de deuses, pois o único templo existente na cidade é dedicado exclusivamente a deusa élfica. Outros cultos a divindades não malignas são permitidos, mas estes não dispõem de um templo próprio, ou mesmo de um espaço no templo maior. Porém, ano após ano, os elfos tem feito maiores concessões quanto às suas regras (como a

participação de humanos no conselho); e mesmo estes conflitos jamais fariam com que estes grupos sequer pensassem em se separar, pois todos têm a consciência de que, se juntos são fracos, desunidos seriam dizimados.

Hoje, a Rebelião Lamnoriana reúne o maior agrupamento livre de humanos e elfos de todo continente. A lenda da existência da flecha de fogo, que colocaria fim no General Thwor, motiva incessantes buscas por toda

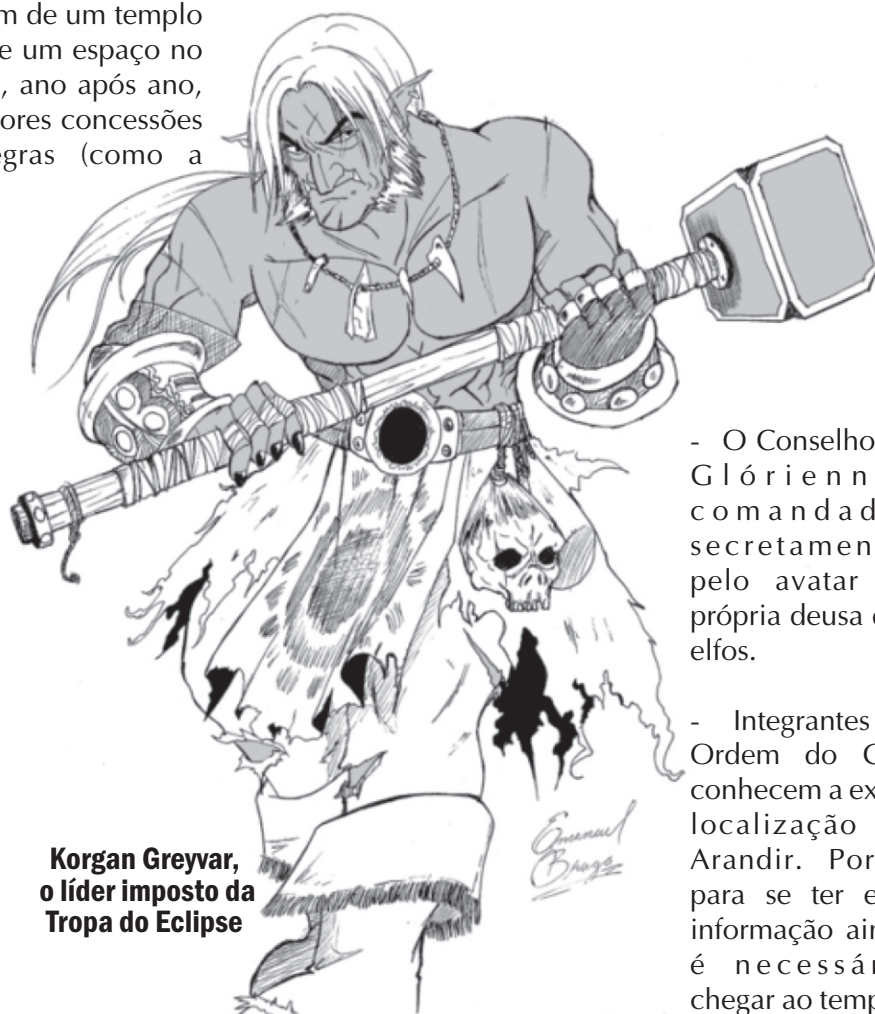
Lamnor, mas, infelizmente, até os dias de hoje nenhuma pista sequer foi encontrada. O desejo de vingança e o sonho de um continente livre motivam estes rebeldes, que persistem, apesar de lutarem e morrerem em uma batalha sem esperanças.

Rumores e Boatos

- Os elfos que lideram a Rebelião utilizam os humanos da organização como “bucha de canhão” para as missões mais perigosas.

- Recentemente, os líderes do conselho teriam descoberto que a princesa Tanya ainda está viva, prisioneira dos hobgoblins. Um grupo especial de rebeldes, reunindo os mais poderosos e versáteis heróis, estaria sendo formado para invadir Rarnaakk e realizar a missão de resgate.

- Através de poderosas magias de leitura de mente, Oarthess, a hobgoblin maga que integra a Tropa do Eclipse, teria descoberto com um rebelde capturado a localização de Arandir, e um grande exército comandado por dezenas de Caçadores Escravistas estaria sendo designado para atacar o local.



**Korgan Greyvar,
o líder imposto da
Tropa do Eclipse**

- O Conselho de Glórienn é comandado, secretamente, pelo avatar da própria deusa dos elfos.

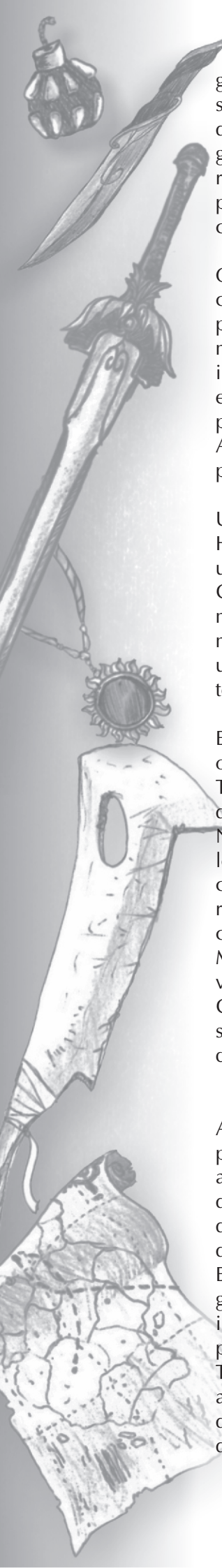
- Integrantes da Ordem do Gao conhecem a exata localização de Arandir. Porém para se ter essa informação ainda é necessário chegar ao templo, escalando a

poderosa montanha onde ela se encontra.

Tropa do Eclipse

Como uma terrível paródia aos grupos de heróis de Arton, recentemente foi descoberto um grupo de aventureiros composto inteiramente por goblinóides, que atua sob as ordens da Aliança Negra: a terrível Tropa do Eclipse. Formado por membros de elite a serviço de Thwor Ironfist e Gaardalok, este





grupo teria sido idéia do general, pois em seus anos de viagem pelos reinos humanos do norte ele percebera que os pequenos grupos de aventureiros eram os principais responsáveis por grandes feitos, perseverando onde exércitos inteiros jamais conseguiriam.

O grupo foi formado pouco tempo depois da consolidação da Aliança Negra, integrado por prodígios goblinóides especializados nas mais diversas áreas. Realizando missões de infiltração, assassinato, espionagem, resgate e exploração, a Tropa havia conquistado prestígio entre os líderes e soldados de toda a Aliança, e é hoje um dos grupos mais poderosos de toda Arton.

Unindo a liderança de Urkhishtku, um Hobgoblin Ranger, a força bruta de Grom, um Ogro Bárbaro, a bênção divina de Gandrezkka, uma hobgoblin clériga, a magia arcana de Oarthess, uma Hobgoblin maga e a habilidades furtivas de Sharmuta, uma assassina Bugbear, o grupo triunfou em todas as suas missões, até tempos recentes.

Em sua última missão, a Tropa tinha por objetivo invadir o palácio do rei Balek III, de Tyrondir, e assassiná-lo, com o intuito de desestabilizar o reino para que a Aliança Negra e seus exércitos pudessem conquistá-lo rapidamente. Mas o grupo não contava com a presença inesperada dos heróis do reinado, o Protetorado do Reino, que haviam chegado após um pedido de ajuda do Monarca. A batalha que se seguiu foi violenta, e culminou na morte de Gandrezkka, sendo que os demais membros só sobreviveram graças à magia de Oarthess, que os transportou para um local seguro.

A derrota não atingiu apenas o grupo, que perdera uma amiga, mas a confiança de toda a Aliança Negra. O grupo parecia prestes a se dissolver, espalhados por objetivos menores dentro do exército, até que Gaardalok designou Korgan, um respeitado e poderoso Emissário de Ragnar, para integrar e liderar o grupo. A entrada de um novo e respeitado integrante renovou as esperanças no grupo perante os demais goblinóides, mas a própria Tropa, especialmente Urkhishtku, se sente ainda mais incomodada, não só pela morte de Gandrezkka, mas pela liderança imposta do Emissário.

Assim a Tropa do Eclipse retomou suas atividades e, apesar de todas as feridas e problemas internos que possam estar enfrentando, não estão menos perigosos. A derrota os afastou da arrogância e a vontade de fazer vingança os impulsiona com ferocidade e sede de sangue. Agora, mais do que nunca, a Tropa do Eclipse é uma das grandes ameaças de Arton.

Rumores e Boatos

- Urkhishtku e Gandrezkka eram amantes de longa data, e com a morte da Hobgoblin causada pelo Protetorado, o ex-líder estaria planejando encontrar um substituto, para poder seguir em uma cruzada pessoal em busca de vingança.

- Gaardalok teria informado o rei Balek III sobre a tentativa de assassinato. Isso explicaria a inesperada presença do Protetorado. Os motivos seriam desconhecidos.

- O grupo estaria atuando dentro do Reinado, buscando o que quer que seja a "flecha de fogo" profetizada, para destruí-la e proteger o general e a Aliança Negra.

- Todos os integrantes da Tropa teriam morrido durante o combate contra o Protetorado, mas posteriormente voltado à vida como escolhidos de Ragnar. Gandrezkka teria escolhido permanecer em Deathok ao lado do seu deus. Korgan seria um Avatar do deus da morte.

- Incomodados com a liderança de Korgan, os antigos integrantes da Tropa estariam esperando a melhor oportunidade de traí-lo e o assassinarem longe dos olhos de Gaardalok e da Aliança Negra.

- Na verdade o plano de assassinar Balek III seria apenas uma fachada para um plano ainda mais ousado: matar os membros do Protetorado e substituí-los por goblinóides magicamente disfarçados. O plano teria tido êxito e agora, dentro do palácio imperial, eles pretendem assassinar o Imperador-Rei Thormy.

Parte 3

Planos de Guerra

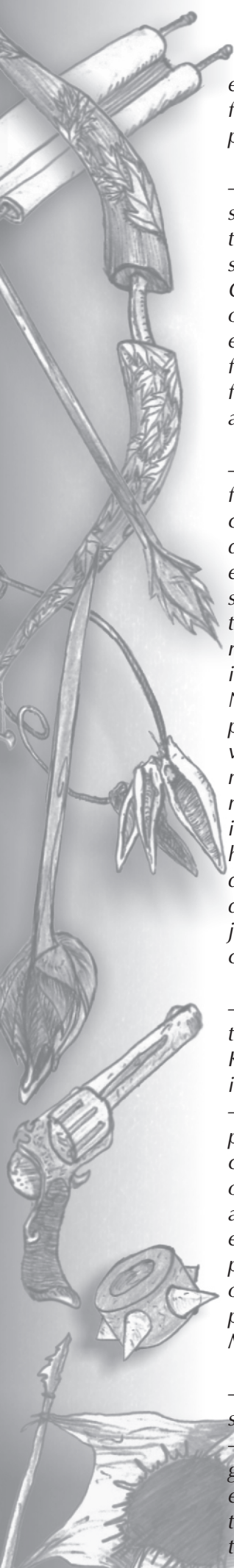
No céu sem lua, nuvens espessas bloqueavam a luz das estrelas, enquanto tochas tentavam inutilmente romper a escuridão daquele amplo salão. Entretanto, as sete figuras ali sentadas não precisavam da bênção de Azgher para notar os ricos mosaicos no chão, ou os detalhes dourados das colunas. Como bárbaros, os sete se sentavam sobre peles, mas os tesouros que cada um carregava denunciavam que eram reis entre os seus.

Thwor Ironfist observava seus convidados e em sua mente, os dividiu em duas categorias: aqueles que foram responsáveis pelo sucesso da Aliança Negra e aqueles que serão responsáveis pelo sucesso da Aliança Negra. Todos o apontavam como o único responsável pelas vitórias goblinóides, resultado de sua boa propaganda, mas ele não era suficientemente tolo para acreditar nas próprias mentiras. Ao contrário do que pensavam seus inimigos, mesmo contra todos os fatos, os goblinóides não são estúpidos amontoados de músculos. Pelo menos não mais estúpidos do que todas as outras raças da criação. A prova disso eram os sete que ali se reuniam. “O General” era como o chamavam, mas ali estavam seis outros Generais. Seus Generais. De todos os méritos que lhe eram dirigidos, o único realmente merecido era o fato de ter unido seres que nunca cooperariam em outra situação. Gaardalok e Komor’Gosh nutriam um forte e

misterioso ódio mútuo, Holgor e o orc apenas conhecido como Lorde Guerreiro eram tão arrogantes que nunca aceitariam ser liderados por outrem, exceto pelo próprio General.

— Então, Ironfist, para que nos chamou? Tenho certeza de que não fora apenas para engolir essas comidas frescas como elfos! — todos, sem exceção, estavam ansiosos, entretanto era a voz arrogante de Holgor Greatfang que quebrava a neblina de silêncio. — E que não seja mais uma reunião tola, pois já estou entediado de cobrir-lhe de elogios mentirosos. Espero que não erre as falas que Gaardalok preparara para você, desta vez.

— Não há muitas diferenças entre você e os elfos, Holgor. Ambos compartilham a pederastia. Sempre pensei que seus elogios buscavam algo mais além de poder — grunhiu Thwor, bruto, com um sotaque repleto de sujeira. Os outros que ali estavam se controlaram, e apenas abriram sorrisos grossos — Enfim, a reunião. Estamos no ano de 1402, segundo o calendário humano. Dois anos se passaram desde que conquistamos esta cidade, a última necessária à conquista de Lamnor, e a primeira de Ramnor. Devemos agora nos preparar para uma nova campanha: a Conquista de Arton Norte. Embora ainda



existam problemas ao sul, nossas linhas são fortes, por isso traçaremos esta noite os planos que definirão nossa vitória.

— Sim... Ragnar clama por sangue humano, sangue ambicioso. As almas élficas já foram torturadas por demais, começam a perder sua essência. Ragnar tem fome — o funesto Gaardalok emanava calafrios e medos por onde ia, uma personificação do que Ragnar era. Via-se, na escuridão, apenas os olhos famintos de almas e as dobras que o formavam — Devemos nos apressar a atender seus desígnios.

— Discordo, sacerdote. — Komor'Gosh não fora capaz de esconder o prazer em contrariar o inimigo. Era delicioso. — Seu deus exige tributo, mas ainda temos de estudar a situação dos inimigos. O que sabemos sobre eles? Que são humanos, que tem pele rosada e que podem ser facilmente rasgados por lâminas? Eles possuem inteligência, e quantidade. Os humanos do Norte são ainda mais bélicos que seus parentes do Sul, e não contamos mais com a vantagem da surpresa. O Reinado sabe que não poderá nos subestimar novamente, e nós não cometeremos o mesmo erro que nossos inimigos. Aprendemos com eles. Os humanos são fortes, mas têm fraquezas, devemos explorá-las, pois este é o caminho da vitória. Como o velho lobo, atacaremos a jugular de nosso inimigo, em um ataque certeiro e fatal.

— Cago sobre suas profecias, Gaardalok, e também cago sobre seus provérbios, Komor'Gosh. Humanos não são nosso único inimigo no Norte, nem sequer o maior deles. — Lorde Guerreiro, o orc, cuspiu suas palavras assim como sua espada destroçava costelas. — Antes de nos preocuparmos com os humanos, deveríamos nos ater com aqueles que nos esperam debaixo da terra, em Doherimm. Se na superfície ainda precisamos de preparativos, é certo que os orcs apenas esperam pela ordem de Ironfist para derrocar os portões da maldita Montanha de Ferro.

— Isto poderia ser verdade, orc, se você soubesse a localização do reino dos anões. — Urkishktu Mortenegra bebeu mais um gole do cálice, observando de soslaio a expressão frustrada do Lorde Guerreiro por trás do elmo demoníaco — O reino anão é tão bem escondido que realmente parece

não existir. Porém, creio que este deveria ser nosso primeiro alvo. Isto porque eles não confiam nos humanos, são orgulhosos e não pedirão ajuda. Temerosos de revelar ao mundo seu reino, não permitirão que tropas humanas transitem por seu território. Por outro lado, caso os humanos peçam ajuda contra nós, eles não lhes a negarão.

— Ótimo, Urkhis. — rugira Thwor. — Apesar de jovem, sua análise fora digna dos mais sábios estrategistas. Mas há ainda um outro elemento logístico que você não considerou. Quando conquistarmos Doherimm, poderemos nos mover por debaixo do território humano com segurança, lançando ataques surpresa, e transportando tropas e mantimentos. Resta o problema da localização do reino anão, e está será sua missão, Lorde Guerreiro. Escolha um grupo especializado em situações difíceis, e explore o subterrâneo. Encontre Doherimm.

— Conheço como ninguém o subterrâneo, general. Mas devo acrescentar que essa deve ser uma viagem longuíssima, já que não possuímos quaisquer informações sobre Doherimm ou pistas sobre a localização... Terei de vasculhar cada canto do subterrâneo do Norte. Isso resultará em grande demora.

— Que vá para Deathok a demora. Quando tiver resultados, eu pessoalmente liderarei os exércitos no subterrâneo, e terei Doherimm sob meu domínio. Mas logo você tomará o meu lugar, já que não devo me ausentar muito da superfície. Devemos levar toda a tralha que possuímos, tudo. Ogros, magos, sacerdotes, a Carruagem de Ragnar.

— General, não é necessário que você se ausente da superfície — uma voz grave e soturna rompeu no ambiente. Eu, Terrack Hellfire, posso transportá-lo pelos campos de batalha através de minha magia, em apenas um piscar de olhos. Desta forma, em cada batalha, seja acima ou abaixo da terra, em Valkaria ou Yuden, o escolhido de Ragnar estará presente para fertilizar a terra com as tripas de humanos e anões.

— Bom, Terrack. O meu grito de guerra será ouvido por toda Remnor.

— Isto também servirá para elevar a moral das tropas, que lutarão com fôlego redobrado. — ponderou Komor — Enquanto

lançamos o ataque no subterrâneo, poderemos preparar o terreno para o ataque da superfície. Em algum tempo teremos uma armada em quantidade e qualidade para superar os humanos, e transportar nossas tropas até a potência alimentícia do Reinado, Sambúrdia. A maior parte dos mantimentos do Reinado vem dali. Eles esperam que nós ataquemos a partir de Tyrondir, portanto, quando grandes tropas surgirem ao norte, eles ficarão desesperados.

— Aquela é uma área de densas florestas, Holgor, assim como aquelas que cercam Raarnakk – A voz de Thwor sobressaía novamente. Suas tropas deverão acompanhar Komor’Gosh. Um porto será construído próximo a Raarnakk, assim poderemos transportar goblinóides da costa oeste para a costa leste pelo mar, sem levantar suspeitas. A travessia também servirá para que seus homens se acostumem com os barcos. Você comandará o ataque em terra, enquanto Komor’Gosh será supremo no mar. Para que tenhamos êxito, vocês deverão trabalhar em perfeita harmonia. Quero que vocês controlem toda a região. Se não puderem destruam as plantações e gado. Queimem a floresta. O objetivo principal é cortar os suprimentos do exército ao Sul.

— Mas e quanto ao Noroeste? O que faremos com os tais minotauros?

— Tentaremos um pacto. Gaardalok é o mais indicado para a tarefa.

— E por eu, mutilado? Acaso não és o mais versado nas artes da diplomacia e da enganação?

— Sua palavra inspira devoção, sacerdote. Meu poder de convencimento não se iguala ao seu. Ofereceremos aos minotauros aquilo que eles mais prezam: escravos. Entretanto, esta manobra apenas deverá nos conceder algum tempo. Caso nossa proposta não seja aceita, já teremos deslocado tropas de ogros, os únicos capazes de rivalizar a força dos minotauros, assim como os arqueiros e os fuzileiros. Presumindo que o ataque a Doherimm já tenha alcançado êxito, teremos três frentes de combate. Ao sul, avançando por Tyrondir, nosso maior contingente. A nordeste, as forças de Holgor, apoiadas por mim. É importante que nós evitemos as terras do dragão-rei, pois seu

poder será capaz de alterar a sorte da guerra. A noroeste, tropas de ogros e arqueiros, lideradas por Gaardalok. Os magos de Hellfire, assim como os sacerdotes deverão dar apoio nas três frentes, como a elite que são. O General estará presente em todos os campos de Batalha, dando apoio moral e estratégico, além de seu machado!

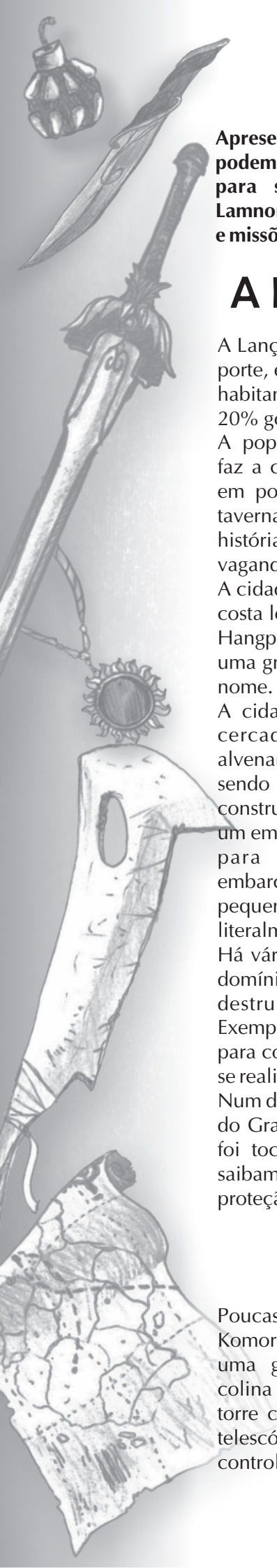
— Por fim, vamos criar o caos no interior do Reinado, através de pequenos ataques. Enviarei vários grupos de membros bem variados. Estes grupos deverão fazer contato com as tribos de goblinóides e outros povos inimigos dos humanos. Após tomar o controle da tribo, eles deverão fazer ataques às pequenas cidades e vilas do interior, levando o pânico a todo o Reinado e neutralizando aventureiros e milícias locais. O mesmo acontecerá nos subúrbios de Valkaria e nas cidades de Yuden. Contingentes maiores, mas semelhantes, serão enviados às Montanhas Sanguinárias, Montanhas Uivantes e à Grande Savana. Após se aliar às tribos locais, eles deverão auxiliar nos combates em Sambúrdia e Tapista, respectivamente. Urkhis, você deverá coordenar estes ataques, juntamente com o restante da Tropa do Eclipse.

Terrack Hellfire levantou-se, pesaroso, empunhando sempre o cajado. O semblante funéreo e os olhos amarelados encontraram os outros líderes goblinóides na távola. A garganta seca respirou, e disse:

— Assim se finda a supremacia humana e começa a superioridade goblinóide.

O fim nunca fora tão delicioso.





Localidades

Apresentamos a seguir, novas cidades, que podem servir tanto como ponto de partida para suas aventuras ambientadas em Lamnor, como referência para personagens e missões.

A Lança de Ragnar

A Lança de Ragnar é uma cidade de grande porte, embora sua população seja de 15 mil habitantes (goblinóides, 60% hobgoblins, 20% goblins, 10% orcs e 10% outras raças). A população proporcionalmente pequena faz a cidade parecer uma cidade fantasma em pontos de pouca movimentação. Nas tavernas, à noite, os goblinóides contam histórias de fantasmas que foram vistos vagando pelas ruas desertas.

A cidade está localizada numa península na costa leste de Lamnor, próximo ao Istmo de Hangpharstyth. Seu formato semelhante a uma grande lança é um dos motivos de seu nome.

A cidade ocupa toda a península, que é cercada por poderosas muralhas de alvenaria, e várias torres. Há quatro portos, sendo um utilizado exclusivamente para construção e reparo de navios. Outros dois, um em cada lado da cidade, eram utilizados para carga e descarga de grandes embarcações. O quarto é utilizado pelos pequenos barcos de pesca local, que literalmente alimentavam a cidade.

Há várias e belas construções da época do domínio élfico, embora já parcialmente destruídas pela atividade goblinóide. Exemplos são o grande anfiteatro, a pista para corridas de cavalos e o mercado, onde se realizavam grandes feiras semanais.

Num dos portos maiores há uma bela estátua do Grande Oceano, que incrivelmente não foi tocada pelos goblinóides. Talvez eles saibam o que ela representa e desejem sua proteção.

O Olho

Poucas semanas após chegar à cidade, Komor'Gosh determinou a construção de uma grande torre de observação numa colina próxima à cidade. Mas não será uma torre comum, ela contará com um grande telescópio e, desta forma, será possível controlar o movimento de toda a região,

especialmente no mar.

A fundação da torre já esta pronta, mas um ano e meio será necessário antes que o Olho, como é chamado, esteja pronto.

Entretanto, há uma tribo de Ettins que pode dificultar este empreendimento. Ocorre que o local escolhido para construção do olho é considerado solo sagrado para estes monstros. Os Ettins da região estão se unindo para atacar os goblinóides e retomar o que consideram seu.

A Ponta da Lança

Apesar de não haver nenhum humano no local, Komor'Gosh não tomou posse da cidade sem uma pequena batalha. Os Sahuagin, antigos inimigos do povo local, tomaram o lugar como seu após a retirada dos goblinóides. Eram algumas dezenas que foram facilmente expulsos, mas não derrotados. Eles continuam nas redondezas, fazendo pequenos ataques e fugindo para o mar.

Para resolver este e outros pequenos problemas, sem deslocar um grande contingente de tropas, Komor decidiu criar um pequeno grupo de aventureiros. Para isso, em breve serão realizados jogos na cidade, para que ele possa escolher um grupo com habilidades diferentes, capaz de enfrentar qualquer desafio.

Estrutura Política

A estrutura do poder na Lança de Ragnar difere um pouco do que se observa em outras cidades goblinóides. Aqui o mestre-feitor perdeu um pouco de sua importância, até mesmo porque a cidade não tem produção agrícola significativa. Komor'Gosh fracionou os poderes abaixo dele, a fim de ter uma maior especialização do serviço e um maior controle pessoal de cada função. Foram criados outros cargos na mesma hierarquia do mestre feitor, mas com funções ligeiramente distintas. A hierarquia é a seguinte:

Regente: Komor'Gosh (ver adiante).

Mestre-Feitor: O mestre-feitor da Lança de Ragnar é um bugbear chamado Muztag (Bugbear Ladino 1/ Ranger 5/ Mensageiro da Aliança 2, LM). Muztag era apenas um ladrão de miudezas, ainda na infância,

quando foi pego por soldados do pelotão de Komor, que o livrou da morte certa e o adotou como pupilo. Muztag vê Komor como a um pai, embora tenha uma inveja contida de Sagres, o mestre-armador. Uma vez que quase não há produção agrícola e mesmo escravos aqui, Muztag atua mais como um supervisor de tudo, efetuando compras dos materiais necessários para a cidade, o que o permite lidar diretamente com o dinheiro de Komor.

Mulheres: As mulheres da cidade têm uma importância maior do que em qualquer lugar do Império Goblinóide. Isto se deve a Faomna (Bugbear Clériga 7, N), a quinta mulher de Komor'Gosh. Uma vez que há entre Komor e Gaardalok uma forte inimizade, Komor não permite clérigos de Ragnar entre os seus. Faomna atua como sacerdotisa na cidade, e talvez seja a segunda figura mais respeitada, perdendo apenas para seu marido. Ela lidera um grupo de clérigas do panteão, sendo duas delas suas filhas. Desde que se mudou para a Lança, tem se voltado para o culto a Oceano, por isso o templo do deus na cidade se mantém intacto.

Mestre Madeireiro: A Lança de Ragnar consome uma grande quantidade de madeira, que não é encontrada em abundância na região. A maior parte da madeira consumida na cidade vem da floresta da Claricea Vermelha, centenas de quilômetros ao sul da cidade. Komor preferiu estimular outras cidades a lhe venderem madeira do que montar um sistema de extração. Seu objetivo é criar um fluxo de pessoas para a cidade, o que é financiado com seu próprio patrimônio – ele é o goblinóide mais rico de toda a Aliança Negra, excluindo apenas o próprio General e Gaardalok. Desta forma ele atrai mais goblinóides para sua cidade, que de fato tem experimentado um crescimento espetacular em apenas dois anos de existência. Há um responsável por negociar a madeira para a cidade, seu nome é Ronlak, e ele é um troll, extremamente leal a Komor, por motivos desconhecidos. Dizem que o cabo do machado de Ronlak foi feito a partir do cadáver de um ente morto por ele. Este troll também é um exímio escultor em madeira.

Mestre-Armador: Sagres (Hobgoblin Especialista 8º, LN) é o mais velho filho ainda vivo de Komor'Gosh. Seu pai lhe tem muita consideração, e de fato este jovem Robgoblin conseguiu aprender muito sobre a

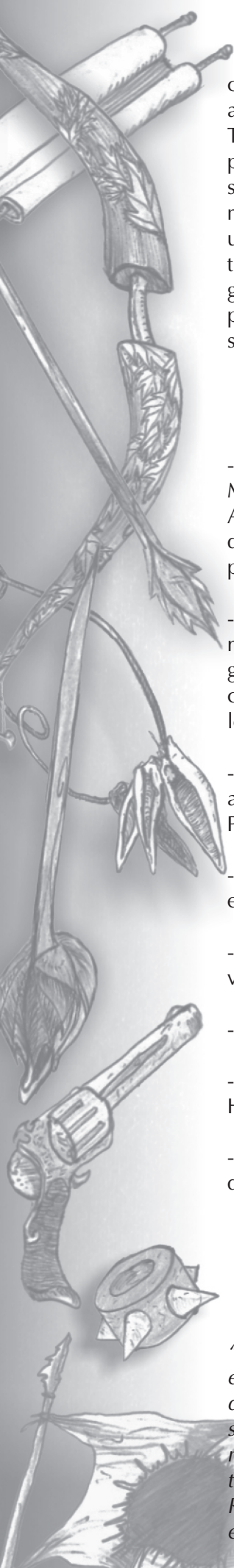
construção de barcos. Dizem que ele não serviu a Aliança Negra em combate, pois o pai conseguiu uma licença especial para que ele fosse disfarçado até Quelina, onde aprendeu o ofício de construção de barcos com um ogro chamado Komazotis.

Capitão-mor: O orc Makeni (Orc Guerreiro 6º, LM) possui a pele negra como carvão e é o líder da pequena força armada da Lança de Ragnar. Ultimamente tem se dedicado a aprender e ao mesmo tempo ensinar seus comandados a lutar no mar. Makeni não possui sentimentos; nem mesmo prazer é capaz de sentir. Embora seja inteligente para a média dos orcs, não possui pretensões ou motivações, é um ser prático e vive para executar sua função. Salvo quando em combate ou quando está treinando seus comandados, não costuma proferir uma palavra.

Mestre-provedor: Baonshan (Bugbear Druida de Oceano 8, N) é o responsável por coordenar a pesca na cidade. Ele alimenta a população, uma vez que a terra pouco produtiva da região não é suficiente para tanto. Todos os dias, seus barcos trazem centenas de quilos de peixe das ricas águas da região. Ele sempre varia o local da pesca, a fim de não esgotar os recursos locais. Suas expedições para cada vez mais longe da costa ao mesmo tempo em que representam um avanço nas navegações goblinóides, criam também o risco da Lança ser prematuramente descoberta por piratas ou outros navios humanos. Baonshan cultua um aspecto mais selvagem e violento de Oceano, e o fato de pescar em grandes quantidades não ofende sua crença, já que ele o faz para alimentar seu povo. Baonshan tem um profundo respeito por Faomna, que só não se tornou amor devido a sua dedicação ao seu deus.

Mestre-Construtor: A Lança de Ragnar é um local onde a infestação goblinóide pouco se alterou nos últimos tempos. Isto porque Komor'Gosh pretende aprender o máximo possível da cultura que existiu neste local, e ainda o impregna. Há vários pontos da cidade que estão destruídos, mas isto resulta do ataque goblinóide para invadir a cidade e à curta ocupação logo depois. Entretanto, são necessárias adaptações no local para que este se ajuste aos objetivos da Aliança Negra. Para tanto Komor deu a Kongur (Bugbear Guerreiro 2/Especialista5, LM) o cargo de Mestre-Construtor. Kongur é baixo e atarracado (possui apenas 1,70m), sério e





compenetrado, mas se enfurece quando alguém comenta de sua baixa estatura. Todos os projetos de construção só saem do papel se forem aprovados por ele. A mais significativa alteração feita até agora foi na mais alta torre do local, antes pertencente a um rico mercador. A construção foi transformada em um porto para balões goblins. Um grande elevador foi instalado para transportar mercadorias pesadas e os salões foram substituídos por largas escadas.

Rumores e Boatos

- Komor'Gosh planeja se tornar o Almirante-Mor da Aliança Negra e Regente do Arquipélago de Khubar, assim que a Thwor dominar Arton-Norte. Para tanto ele tem planos para destruir o Dragão-Rei Bentos.
- Muztag, o braço direito de Komor, foi visto na Cidadela do Mal, em Khubar. O goblinóide estaria costurando uma aliança com o Servo de Megalokk que controla o local.
- Para derrotar Bentos, Komor conta com a ajuda do Kraken Demônio Senhor das Profundezas.
- Um Rei Sahuagin está montando um exército para destruir a Lança de Ragnar.
- O ferreiro Ogro que trabalha na cidade é na verdade um espião do Protetorado do Reino.
- Makeni é filho do Capitão Pirata Ibmarkets.
- Komor'Gosh tem uma aliança com Hurlaag.
- A perna de Komor foi arrancada por um demônio conjurado por Gaardalok.

Arandir, a Cidade Rebelde

"Arandir! Pronunciar esse nome é encher de esperança o coração de todos os escravos, e dizê-lo em voz alta ante aos goblinóides significa encurtar sua existência neste mundo. Não a um cativo sequer que já não tenha sonhado em ser libertado pelos Rebeldes Lamnorianos e levado para viver em sua cidade. Minha racionalidade não me

deixa iludir que um grupo tão pequeno possa salvar a todos nós, mas é fato que muitas vezes foi este sonho que salvou minha racionalidade..."

-Trecho retirado dos Pergaminhos Perdidos de Malthus Trey.

Após a queda de Lenórienn uma minoria de elfos decidiu permanecer no continente sul e lutar, formando assim base do que hoje é a Rebelião Lamnoriana. Eles foram caçados incessantemente por batalhões de soldados goblinóides, e a falta de um local seguro para que pudessem se refugiar e organizar estavam praticamente condenando-os à derrota.

Foi então que veio o sinal.

Enquanto o grupo descansava de mais um dia de ataques em um acampamento improvisado na floresta, um clérigo de Glórienn chamado Tassar orava a sua deusa, implorando por sua ajuda. A resposta veio dos céus, quando algo indefinido cruzou as nuvens e caiu em direção a Cordilheira de Dhorlantur. Não sabendo exatamente o que isso significava, mas com a certeza de que era sua resposta divina, o sacerdote pôs todo o acampamento em marcha, rumo as montanhas do sul.

Foi uma viagem longa e terrível. Meses se passaram, e centenas morreram nas mãos dos goblinóides, dos bárbaros, dos monstros, das montanhas e até mesmo da fome. Chegara o dia que a queda de Lenórienn completara um ano, e os elfos guiados por Tassar perdiam mais e mais as esperanças. Ironicamente, foi neste mesmo dia que eles encontraram Arandir.

No centro de um pequeno vale rodeado por montanhas extremamente íngremes, repousava uma cidade-fortaleza esculpida na rocha. Eles jamais a teriam encontrado, não fosse a visível fenda na montanha causada pela queda de uma grande pedra que, certamente, viera dos céus. Era o sinal que Tassar vira naquela noite. Aquela era a resposta de Glórienn.

No local não foram encontrados habitantes, documentos ou vestígios, aparentando décadas - ou talvez séculos - de abandono. Os rebeldes clamaram o local para si, batizando-o de Arandir, palavra élfica que significa *esperança*.

A Cidade

Atualmente, Arandir conta com uma população de aproximadamente 3.000 habitantes, entre elfos, humanos e meio-elfos (Elfos 30%, Humanos 55%, Meio-elfos 15%), sendo que quase a totalidade de meio-elfos é formada por jovens e crianças. Entretanto, a parcela de humanos aumenta ano após ano, devido aos escravos libertados pela rebelião; e pela velocidade que a raça notadamente cresce e se reproduz.

Arandir é administrada por um conselho composto por elfos e humanos, denominado Conselho de Glórienn. Sediados em uma grande torre no centro da cidade, este conselho é composto por cinco integrantes e decide todas as questões envolvendo a cidade-fortaleza e as ações dos rebeldes. O cargo de conselheiro é vitalício, e é escolhido através de um ritual conhecido apenas por seus integrantes, mas é sabido que a própria deusa élfica intervém diretamente na escolha. Os atuais membros do conselho são: Tassar (Elfo, Escolhido dos Deuses [Glorienn], Clérigo [Glorienn] 10/ Rebelde Lamnoriano 5, CB), o grande sacerdote que encontrou a cidade; Thranduil (Elfo, Paladino [Glorienn] 8 / Esperança de Glórienn 2, LB), companheiro fiel de Tassar e líder da ordem dos Esperança de Glórienn; Lynnandara (Elfa Guerreira 4/ Rebelde Lamnoriana 4, LN), que além de conselheira é a responsável pelas defesas da cidade; Cassius (Humano, Bárbaro 9/ Rebelde Lamnoriano 1, CN), um gigantesco humano ex-líder de uma extinta tribo bárbara; e Silas (Humano, Ladino 6, N), que substituiu o antigo conselheiro, falecido em tempos recentes.

Silas era cativo em uma cidade-estado do império, sendo resgatado pelos rebeldes. Sua nomeação aconteceu dois dias depois de sua chegada à cidade e foi recebida com espanto por toda a população de Arandir. Quando questionados sobre o assunto, os conselheiros apenas afirmam ser essa a vontade da Deusa, devendo ser respeitada.

Outra presença eventual, porém importantíssima para cidade-fortaleza, é o servo sagrado e grande herói da rebelião, conhecido apenas como Campeão de Arandir. Além de seus importantes feitos, ele auxiliou na criação de uma ordem

conhecida como “os esperança de Glórienn”, paladinos especiais, capazes de novamente manifestar os dons oferecidos pela deusa. O Campeão costuma falar diretamente com a população, transmitindo confiança e fé para todos ao seu redor, e auxilia a rebelião e grandes missões sempre que possível. Porém, nos últimos tempos, as visitas do Campeão têm sido cada vez mais raras...

Em Arandir cada habitante executa uma função, e mesmo os ex-escravos recém chegados recebem uma assim que adentram a cidade-fortaleza. Esta escolha leva em consideração as aptidões e a vontade do indivíduo. Depois de direcionado a uma atividade, ele recebe abrigo e alimento até que possa conquista-los com seu trabalho.

Dentro da cidade-fortaleza são realizados diversos trabalhos de arte, tentando não apenas tornar o local mais belo e agradável, mas preservar a cultura e a tradição élfica. Estatuas de Glórienn adornam toda parte, sendo a principal escultura a “Mãe Defensora”, uma estátua gigantesca que representa a Deusa dos elfos preparada para o combate, que foi esculpida na mesma rocha que caiu dos céus e guiou Tassar e os sobreviventes de Lenórienn.

Diversas construções foram convertidas em ateliês, teatros e pequenos centros de estudo, sendo até mesmo fundada uma pequena escola de magia, denominada “Escola Arcanantista”. Coordenada por um elfo chamado Caldeus (Elfo, Arcanante 10, CN), a escola forma magos e arcanantes, e também auxilia feiticeiros no desenvolvimento de seus poderes.

A presença humana também deixou suas marcas na cidade. Com eles surgiram as tavernas, oficinas e o comércio. Um destaque é a Feira de Venda e Troca: surgida pela necessidade dos humanos recém chegados de adquirir itens mesmo sem contar com posses, a feira é realizada mensalmente, reunindo centenas de pessoas que procuram por todo tipo de utensílio ou objeto de decoração, que trocam ou vendem o que desejarem.

O culto religioso mais difundido entre a população é, obviamente, o da deusa élfica; mesmo entre a parcela humana, onde a deusa é vista como uma mãe protetora. O





Grande templo localizado no centro da cidade foi dedicado a Glórienn, onde clérigos treinam novos acólitos e realizam cultos regulares, muitas vezes ministrados por Tassar. Aqui também estão sediados os Esperança de Glórienn, coordenados por Thranduil. Apesar de cultos a deuses não malignos serem permitidos, são raros os adoradores de outras divindades, e mais raros ainda os seus sacerdotes. Dentre eles destaca-se Athos Falkland (Humano, Clérigo [Khalmyr] 5, LN), que coordena uma pequena e pacífica

Humano, rebelde de Arandir. Aqui todos sabem lutar por sua cidade.

Mesmo tendo um cotidiano de cidade comum, Arandir jamais deixou de ser uma fortaleza. Uma das primeiras providências tomadas pelos elfos recém chegados foi a de restaurar e ampliar

as defesas da cidade. Armadilhas e postos de vigia camuflados foram

construídos em torno das montanhas que cercam a cidade rebelde, e todo cidadão, humano ou elfo, recebe o mínimo de treinamento de combate para que possam defender a cidade em caso de um ataque.

Geografia

Localizada no meio de uma cadeia íngreme e circular de montanhas, no coração da Cordilheira de Dhorlantur, Arandir se encontra em um local extremamente estratégico, pois o terreno acidentado da região impede a movimentação de grandes

tropas, e a formação das montanhas esconde completamente a existência da cidade.

Outra característica marcante é a existência de inúmeras redes de cavernas e túneis na região, sendo que alguns se estendem por quilômetros. Acredita-se que isso seja obra da civilização que anteriormente habitava Arandir, e os rebeldes fazem uso deles para se deslocarem na região.

A ocorrência de monstros também é muito

comum nesta área, sejam nas montanhas ou nas redes subterrâneas, e apesar dos rebeldes já conhecerem certos caminhos que diminuem a possibilidade de encontro com tais criaturas, eles ocorrem com certa frequência. Quando necessário, a cidade destaca grupos especiais para combater estes monstros ou resgatar desaparecidos.

Nesta região também podem ser encontradas grandes quantidades de lobos das cavernas, que habitavam as montanhas desde a chegada dos primeiros elfos. Essas criaturas acabaram sendo domesticadas pelos rebeldes, especialmente como montaria, pois cavalos seriam completamente inúteis em um terreno tão

acidentado. Mas também podem ser treinados para atuarem como bestas de carga e, mais raramente, animais de estimação.

Centro de Treinamento Rebelde

Na mesma torre onde se localiza o Conselho de Glórienn, fica a sede do Centro de Treinamento Rebelde, que é coordenado por um elfo de estatura surpreendente chamado Samael (Elfo, Guerreiro 3 / Ranger 1 / Rebelde Lamnoriano 5, LN). Ele divide suas atividades entre supervisionar os testes

realizados, treinar alguns dos novos integrantes e executar missões especiais para a rebelião. Sendo um dos principais responsáveis pelas defesas da cidade, é o segundo em comando após os membros do conselho.

Neste local os voluntários a integrarem as fileiras da Rebelião Lamnoriana são submetidos a vários testes até que sejam aceitos pelo conselho como integrantes do grupo. Estes testes levam em conta a coragem, o ideal e a resistência física e mental do candidato, sendo que apenas uma minoria acaba sendo aprovada.

Tanta preocupação com a seleção dos integrantes pode não fazer o menor sentido em um primeiro momento, pois mesmo se todos os habitantes de Arandir lutassem contra a Aliança Negra, eles seriam derrotados. Mas a preocupação se deve justamente a segurança da cidade: o conselho deve ter certeza que um rebelde prefira à morte a revelar a localização da cidade-fortaleza.

Rumores e Boatos

- Arandir teria sido construída por anões que habitavam a região. Isso explicaria os métodos utilizados em sua construção e os túneis que a cercam. Estes anões teriam um grande reino e se refugiaram sob as montanhas por motivos desconhecidos. Eles aguardam o melhor momento para fazer contato e se revelar aos Rebeldes.

- A estatua da “Mãe Defensora” emana uma poderosa aura mágica. Isso impediria o funcionamento de qualquer magia que tente localizar ou visualizar Arandir.

- A misteriosa escolha de Silas como integrante do conselho teria o envolvimento de Athos, que teria manipulado a escolha através de meios desconhecidos.

Gronk'har, O “Centro Científico” do Império

“Dediquei minha vida ao conhecimento, a absorver ao máximo tudo que Mãe da Palavra me ofereceu. Aprendi idiomas, alquimia, engenharia e até conceitos rudimentares envolvendo as leis da natureza. Em Gronk'har tudo isso existe, mas

de uma forma distorcida e cruel. Idiomas são aprendidos para extrair informações dos inúmeros livros existentes na cidade; alquimia é utilizada na fabricação de venenos e compostos explosivos; engenharia é empregada em projetos de máquinas de guerra; as leis da natureza são utilizadas contra ela mesma. Que Arton me perdoe por tudo que ensinei a estes monstros...”

-Trecho retirado dos Pergaminhos Perdidos de Malthus Trey.

Nas savanas do leste de Lamnor existia uma cidade dedicada ao estudo das mais variadas formas de conhecimento. Áreas como arte, filosofia, botânica e engenharia eram estudadas e desenvolvidas com dedicação. Seu nome era Barsus. A cidade não contava com muralhas ou defesas, pois seu acesso era permitido a todos. A simbólica milícia local existia apenas para lidar com os raríssimos crimes que ocorriam, e que geralmente envolviam comerciantes estrangeiros ou aventureiros.

Os habitantes de Barsus reverenciavam Tanna-Toh e mantinham uma pacífica sociedade, com grandes centros de estudos, freqüentados por todos os reinos do continente. Diziam que lá toda resposta podia ser encontrada em suas intermináveis bibliotecas abarrotadas de tomos.

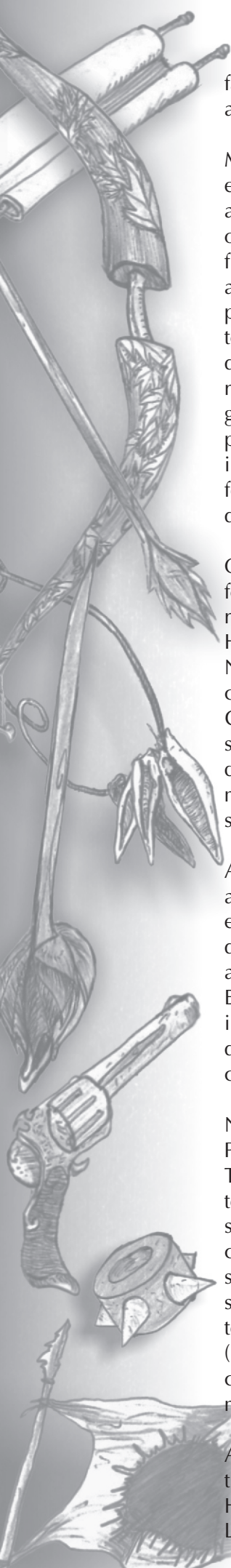
Tudo isso acabou com a chegada da Aliança Negra.

Um gigantesco exército goblinóide atacou a cidade; as pífiás defesas de Barsus caíram facilmente. Os habitantes foram subjugados, violentados e mortos. Os sobreviventes, do simples camponês até o mais sábio estudioso, foram escravizados. O general Vort Gronk'har (Bugbear, Guerreiro 12, LM), líder do ataque, assumiu o poder recebendo o título de chefe da nova cidade-estado imperial, que acabou por ser rebatizada com seu nome: Gronk'har.

A Cidade

Contando com uma população de 18 mil habitantes, entre goblinóides e escravos (Humanos 60%, Goblins 20%, Hobgoblins 14%, Bugbears 4%, Orcs 1%, Outros 1%), Gronk'har abriga, por ordem do general Ironfist, os maiores engenhoqueiros goblins e especialistas hobgoblins da Aliança Negra, que foram transferidos para o local. Assim a cidade se tornaria o grande centro científico do império. Junto a eles também vieram suas





famílias, o que incentivou o comércio e acarretou no crescimento da cidade.

Muitas bibliotecas da cidade haviam encontrado seu fim nos inconseqüentes ataques dos goblinóides, até que Vort ordenou que todos os centros de estudo fossem mantidos intactos, pois havia aprendido com Thwor que conhecimento é poder. Os antigos habitantes foram torturados até revelarem todos os segredos da cidade e hoje trabalham como escravos nas plantações que sustentam a população goblinóide. Por sua conduta pacífica, essa população jamais demonstrou qualquer iniciativa de rebelião, o que através dos anos fez com que menos soldados fossem destacados para vigia-los.

O Mestre-Feitor responsável pelos trabalhos forçados é um goblin que responde pelo nome de Master (Goblin Ladino 2/ Senhor do Horror de Graolak 6/ Feitor Goblinóide 3, NM) que “cavalga” uma das horrendas criaturas conhecidas como Filhos de Graolak, de nome Blaster. Eles são vistos sempre juntos e tem por hábito matar qualquer escravo que demonstre felicidade, mesmo que através do mais simplório sorriso...

Apesar de valorizar o conhecimento, Vort é acima de tudo um líder militar, não se envolvendo em nenhum dos projetos diretamente, cuidando apenas da parte administrativa e das defesas da cidade. Entretanto, ele costuma ser visto inspecionando regularmente a construção do “Sombra Negra”, o grande projeto da cidade de Gronk’har.

No centro da cidade, onde antes ficava o Palácio das Palavras, o maior templo de Tanna-Toh de toda Lamnor, agora existe um templo de adoração a Ragnar. Corrompido, suas paredes que antes eram ornamentadas com poesias e palavras de sabedoria, hoje são adornadas com crânios de vítimas sacrificadas. O Sacerdote responsável pelo templo é um Bugbear chamado Gorlak (Bugbear Clérigo [Ragnar] 8, LM), que celebra os cultos e sacrifícios ao deus da morte pessoalmente.

A cidade ainda conta com a “taverna do trovão”, onde o taverneiro responsável, um Hobgoblin coxo chamado Hark, (Hobgoblin Ladino 4, N) realiza jogos envolvendo

combates entre goblinóides voluntários. O prêmio é uma noite inteira de bebida gratuita. À noite o estabelecimento sempre está lotado, com uma multidão de competidores disputando a premiação ou apenas assistindo as lutas. Master e Blaster já disputaram esses combates, e jamais foram derrotados.

Geografia

A cidade se localiza no coração da grande savana de Lamnor. Nesta área a savana é do tipo temperada, caracterizando-se por verões quentes e úmidos, invernos extremamente frios e secos, vegetação gramínea e solo fértil, onde escravos desenvolvem a agricultura. Gronk’har é banhada pelo rio Barsilius, que abastece a cidade de água e é utilizada pelos goblinóides para despejar todo tipo de dejetos e resíduos químicos de seus experimentos.

Nos arredores da cidade existe ainda uma grande cratera, onde uma gigantesca rocha repousa no centro. Os habitantes torturados afirmaram desconhecer sua origem, mas dizem que o metal existente nesta pedra, denominado adamante, seria muito mais resistente que o ferro e com propriedades especiais. Mineradores Orcs (quase a totalidades dos representantes desta raça que habitam a cidade) trabalham na extração deste metal, que é redirecionado as cidades-estado responsáveis pela fabricação de armas e armaduras.

Relatos de monstros nos arredores são extremamente raros, mas já houveram ataques de répteis e insetos monstruosos. Os executores da cidade costumam fazer incursões para encontrar os possíveis ninhos de monstros para destruí-los antes que se tornem uma ameaça. Quando essas criaturas representam um risco em potencial, um grupo especial costuma ser designado por Vort para realizar a tarefa.

O Centro Imperial de Pesquisas

Apesar do título pretensioso, Gronk’har não está longe de ser um centro científico. Todos os estudos de Gronk’har são desenvolvidos e

coordenados pelo Centro Imperial de Pesquisas, onde todos os inventores da Aliança Negra possuem o conhecimento e o equipamento que necessitam para suas invenções.

O centro localiza-se em uma gigantesca oficina, onde os engenhoqueiros e especialistas da cidade projetam suas máquinas e onde novos profissionais são treinados. O grande coordenador do centro é um goblin extremamente velho chamado Quil (Goblin, Ladino 3/ Engenhoqueiro 10), possivelmente o maior gênio goblinóide de toda Arton. Ele é responsável pela supervisão dos grandes projetos, mas nos últimos anos tem se dedicado ao que chama de sua maior invenção: o Sombra Negra.

Dentre os grandes aprendizes de Quil destaca-se Gilgork (Goblin, Ladino 4/ Engenhoqueiro Goblin 8, NM), líder da Confraria da Sucata em Rom'kur, que até hoje é considerado um dos maiores engenhoqueiros de toda a Aliança Negra depois do velho goblin. Quil teria-o treinado para que ele o substituisse após sua morte, mas a ambição de Gilgork o teria feito partir em busca de seu próprio destino.

Na tarefa de desenvolver suas pesquisas, os goblinóides recrutaram alguns dos escravos, especialmente clérigos de Tanna-Toh, para que lhes ensinassem os idiomas contidos nos milhares de livros. Esses escravos integram um grupo especial aprisionado dentro da maior biblioteca da cidade, e são coordenados por um clérigo cativo chamado Malthus Trey (Humano, Clérigo [Tanna-Toh] 5, NB) que, segundo dizem, é natural do Reinado. Eles passam dias traduzindo exaustivamente livros para o Valkar (o único idioma que todos os goblinóides aprenderam com facilidade) ou repassando conhecimento aos cientistas imperiais.

No centro são desenvolvidos braços e pernas mecânicas (que são concedidas apenas aos melhores soldados do império), granadas alquímicas, armas de fogo em geral, máquinas de guerra e outros. Mas as pérolas tecnológicas de Gronk'har são os balões encouraçados, que formam a guarda especial da cidade, denominada "Os Baloeiros de Guerra Goblin". Estes balões são muito mais resistentes que suas contrapartidas do Reinado, e são voltados especialmente para o combate.

O grande projeto do Centro Imperial de Pesquisas é, nos últimos anos, o Sombra Negra. Idealizada por Quil, esta máquina consiste em um gigantesco balão, que possibilitaria ataques aéreos de grande escala, transporte de tropas e até mesmo de máquinas de guerra. Até o momento todas as tentativas de fazê-lo voar resultaram em absoluto fracasso, levando muitos dos membros do centro a acreditarem que o velho Quil já está senil e deve ser substituído. Já o velho goblin afirma que é apenas uma questão de tempo para que o colossal balão ganhe os céus de Arton.

Rumores e Boatos

- Vort Gronk'har estaria cansado da pacata vida que leva em Gronk'har, e estaria procurando alguém para substituí-lo como chefe da cidade-estado.

- Malthus Trey teria escrito uma série de pergaminhos revelando grandes segredos sobre a Aliança Negra, desde defesas de cidades-estado até armas e táticas de guerra. Estes pergaminhos perdidos estariam divididos em várias partes.

- Quil seria pai de Gilgork, isso explicaria o talento comum que ambos partilham em desenvolvimento tecnológico, e ter descoberto isso teria sido o real motivo da partida de Gilgork.

- Na realidade o Sombra Negra poderia ter sido concluído há muito tempo, mas aprendizes ambiciosos estariam sabotando o projeto, esperando apenas a morte do velho Quil, para que pudessem levar os créditos pela criação.

- Master e Blaster seriam pai e filho.

- Hark estaria planejando adicionar monstros aos seus espetáculos de combate, pagando grandes quantias a quem o trouxesse vivo qualquer tipo de monstro exótico devidamente sedado e preso.

- Uma grande colônia de Formians teria surgido misteriosamente próxima a cratera onde os orcs extraem adamante.





Krargathar, Cidade das Máquinas de Guerra

Mais a leste de Gronk'har está localizada uma cidade também ligada à ciência. Mas nesta, a ciência desvendada e desenvolvida encontra uma aplicação mais prática do que teórica. Os campos queimados e alvos de todos os tipos de projéteis à sua volta estão lá para não deixar que ninguém duvide disso.

Como muitas outras cidades que a Aliança Negra dos Goblinóides agora ocupa, Krargathar já pertenceu aos humanos de Lamnor. Antes chamada de Greivallen, esta cidade não passava de um centro comercial entre diversas outras vilas e cidadelas que existiam à sua volta. Sua conquista foi rápida e eficiente pelas tropas hobgoblins. Depois de conquistada, seu papel não mudou muito. Continuava apenas como ponto de distribuição de suprimentos para outras cidades próximas.

O objetivo e o nome da cidade mudaram com a chegada do engenheiro de armas de guerra que atendia pelo nome de Krargath. Um experiente e astuto, além de brutal, construtor de armas Hobgoblin que procurava um local rico em matéria prima para desenvolver suas armas de guerra para o exército ao qual era afiliado.

Krargathar, na época ainda chamada de Greivallen, era administrada por um patético líder Hobgoblin de nome Zargan, que havia se acostumado demais às facilidades da vida de administrador. Krargath, ao chegar na cidade, imediatamente dobrou Zargan e mostrou-o quem mandaria dali em diante. Não havia muito que o gordo e preguiçoso hobgoblin pudesse fazer quanto a isso.

A Cidade

Krargathar conta com uma população de aproximadamente 16.000 habitantes (35% hobgoblins, 30% orcs, 20% ogros, 10% bugbears e 5% goblins). Dentre estes, cerca de 65% são do sexo masculino, sejam trabalhadores ou soldados. As mulheres da cidade são quase todas pertencentes à rede de prostituição de Krea, a cortesã. As poucas mulheres restantes são esposas de alguns homens mais importantes da cidade e

trabalham na montagem das máquinas de guerra com o mesmo empenho dos homens.

O número de escravos na cidade é desconhecido, mas acredita-se que seja extremamente reduzido comparado a outras cidades conquistadas pela Aliança Negra. É dito que Krargath tem asco da presença humana na cidade e jamais permitiria que um deles tocasse em uma de suas máquinas de guerra ou interferisse em qualquer ponto da produção dessas. Segundo os boatos, por uma paranóia existente por motivos incertos, ele teme que qualquer escravo que se envolva na produção de suas armas vá sabotá-las.

Após a chegada de Krargath, a cidade passou por uma rápida mudança política e administrativa. Seu nome foi mudado, assim como seu papel na Aliança Negra. Seus trabalhadores foram redirecionados para a extração de madeira e metal das reservas locais e as caravanas passaram a não distribuir, mas importar suprimentos básicos em troca de armas de guerra cada vez mais eficientes. Os depósitos foram convertidos em oficinas de montagem e seus campos serviram perfeitamente para o teste das novas máquinas de destruição.

Krargath não é exatamente um fervoroso seguidor de Ragnar. As atividades religiosas da cidade são relegadas ao segundo plano, mesmo porque todos são mantidos constantemente em trabalho. Usando a imagem de Zargan para manter tudo “nos trilhos”, Krargath não só mantém sua própria imagem limpa, como ele próprio costuma falar mal do governante local, tornando-se mais simpático à população.

A proximidade de Gronk'har é ainda mais vantajosa para a nova política da cidade, pois os projetos desenvolvidos no centro de pesquisas chegam rapidamente às oficinas de Krargathar para serem testados e produzidos. Apesar da grande quantidade de “engenhocas” produzidas pelos goblins de Gronk'har, Krargath costuma filtrar apenas aquilo que ele acha que terá alguma utilidade prática. O velho Hobgoblin tem um grande preconceito para com os inventos barulhentos de seus compatriotas menores.

Apesar de muitas dessas recentes invenções terem se demonstrado úteis, a grande maioria delas tendem a explodir na cara de

seus usuários ou se desmontarem em suas mãos no momento mais crítico, ao menos na visão de Krargath. Apesar disso, mecanismos com molas simples ou engrenagens têm encontrado sua utilização nos últimos projetos de destruição produzidos na cidade. Um cruel exemplo é a Serra Circular de Krargath, armas que, com o mínimo de mecanismos “ousados”, conseguem ser muito eficientes. É a “menina dos olhos” daquele que a batiza com o próprio nome.

O ritmo de trabalho da cidade é acelerado e frenético. Durante todo o dia é possível ouvir martelos batendo, armas disparando e explosões rasgando os campos. Quase toda a população da cidade é composta por orcs e hobgoblins que trabalham nas oficinas e nas minas. Ogros também são uma visão constante, pois sua força é de grande valia na construção de armas de guerra. Os templos dos deuses cultuados pelo povo que habitava a cidade antes da chegada dos monstros agora são habitados por clérigos de Ragnar. Não há nenhum grande templo na cidade, mas as oficinas e áreas de armazenamento dominam o lugar.

As defesas de Krargathar são feitas principalmente por tropas de infantaria hobgoblin. São quatro divisões de cinquenta soldados, cada uma responsável pela proteção de um quarto da cidade. As muralhas são altas, largas e fortes, construídas antes da chegada dos goblinóides. Suas seis torres são guarnecidas com um trebuchet no topo e, nos dois andares inferiores, um canhão pesado e uma Serra Circular de Krargath reforçam as proteções. Máquinas de guerra mais elaboradas como o Carro de Combate hobgoblin e o Cospe-Fogo goblin são reservadas apenas para ocasiões de urgência. Mas com a falta do que se enfrentar nas redondezas, nunca chegaram a ser necessárias.

A cidade é abastecida de água por um rio que passa a cerca de um quilômetro ao sul da cidade. Uma linha de trilhos que segue da cidade até um acampamento na margem do rio leva água em carros de metal movidos por tração animal, tornando a coleta de água rápida e eficiente. O acampamento do rio conta com vinte soldados hobgoblins bem equipados: duas catapultas pesadas e duas balistas para proteção do suprimento. Todo alimento da cidade é trazido por caravanas de cidades próximas.

Personalidades de Destaque

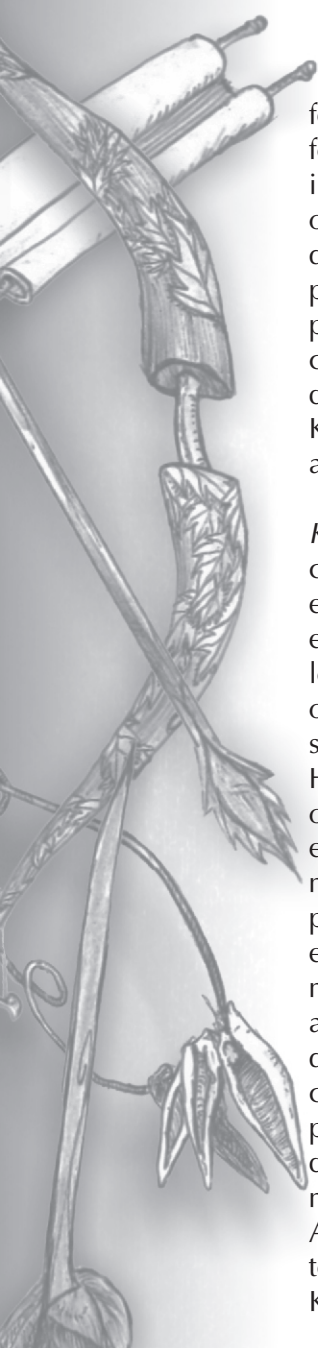
Krargath (Hobgoblin, Especialista 5/Bárbaro 10, CM), é de longe a figura de maior importância na cidade. Graças a sua chegada, toda a política da cidade foi modificada para se adequar a seus desígnios. Um hobgoblin forte e veterano de batalhas; anda sempre com o torso nu, exibindo suas cicatrizes. Krargath é intolerante e irritadiço, exibindo rompantes de fúria quando é contrariado. Está sempre com um enorme machado de batalha, que muitos dizem ser mágico. Possui longos cabelos brancos e uma careca alongando sua testa. Habita uma casa grande próxima ao distrito das oficinas, de onde administra o trabalho na área.

Zargan (Hobgoblin, Especialista 2/Aristocrata 5, NM) é o segundo mais importante habitante da cidade. Apesar de ser, oficialmente, o líder de Krargathar, o engenheiro hobgoblin tem total controle sobre ele e suas decisões. Zargan é gordo e acomodado. Na época em que administrava a cidade sem a pressão de Krargath em suas costas, costumava explorar seus servos para lhe garantir facilidades. No entanto, hoje Zargan toma muito cuidado com todas as suas ações, pois teme que o engenheiro o esmague caso o contrarie. É muito ridicularizado pelos trabalhadores e soldados da cidade, que vêem em Krargath um verdadeiro líder. Quase ninguém acredita que Zargan mantenha sua posição por muito tempo.

Hakraf (Bugbear, Guerreiro 8, NM) é o líder das tropas de Krargathar e braço direito de Krargath. O apoiou desde que o engenheiro chegou na cidade e vem arrecadando cada vez mais simpatizantes do mesmo entre os soldados. É dito a bocas miúdas que os dois planejam depor Zargan de seu cargo quando a situação for favorável. Devido à pouca quantidade de escravos na cidade, a própria guarda toma o papel de feitores. Quando problemas com os humanos surgem, Hakraf deixa com que os próprios soldados cuidem deles da forma que mais lhes convier. Portanto o assassinato de escravos é comum, muitas vezes por motivos banais.

Kaldoreen (Goblin, Clérigo de Ragnar 7, CM) é o sacerdote maior de Ragnar da cidade. De

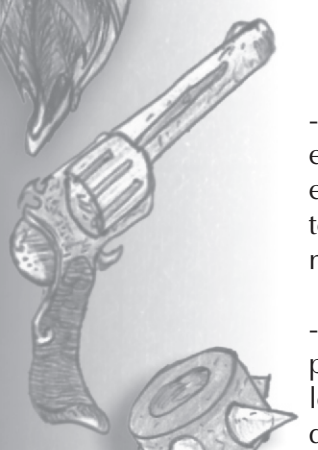




feições cruéis, odeia Krargath com todas as forças, mas também despreza Zargan por sua inaptidão e comportamento patético. Acusa o engenheiro de não apoiar a Aliança Negra de verdade e só estar trabalhando na produção de armas de guerra para seu próprio ganho, até que este possa tomar a cidade para si. Não foram raras as vezes em que ele e Krargath se estranharam, mas Kaldoreen ainda não foi capaz de desafiá-lo abertamente.

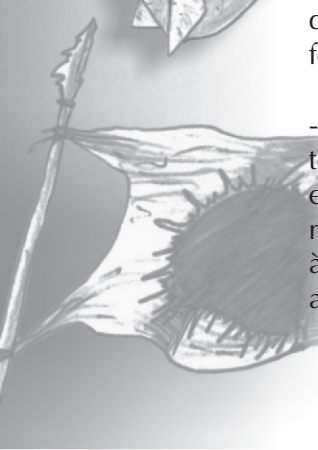
Krea (Hobgoblin, Especialista 8, N) é uma cortesã que mantém uma série de bordéis espalhados pela cidade. Seus estabelecimentos são provavelmente os locais mais freqüentados da cidade além das oficinas. Hakraf é seu cliente principal, e ela sempre o atende pessoalmente. Dizem que Hakraf usa suas prostitutas para saber o que os trabalhadores andam dizendo ou para espalhar boatos entre os homens da cidade, manipulando-os de modo mais “atraente” para seus objetivos. Devido a um acordo entre Krea e o líder da guarda, as escravas são mantidas relativamente em segurança e sob a tutela da cortesã, que as usa para atender os desejos da população trabalhadora da cidade. Devido a isso, estima-se que a população de escravas seja quase tão grande quanto o número de mulheres goblinóides e maior que o dobro de escravos masculinos. Apesar do trabalho a que são submetidas, todas as escravas são muito bem tratadas por Krea e suas servas.

Rumores e Boatos



- Krargath realmente pretende dar um golpe em Zargan e tomar a cidade para si. Ele espera o momento em que terá apoio de todos os trabalhadores e soldados, para que não haja chance de erro.

- Agentes locais da Aliança Negra sabem do plano de Krargath ou duvidam de sua lealdade, e por isso limitam o fornecimento de alimentos para Krargathar. Caso este saia da linha, podem cortar seu suprimento e forçá-lo a uma rendição.



- Kaldoreen deseja matar Krargath e Zargan, tomando o controle da cidade para si. No entanto, a pouca quantidade de sacerdotes na cidade e a falta de membros para os cultos à Ragnar impedem qualquer tentativa de ataque pelo goblin. Ele passa seus dias

frustrado no templo, pensando em um modo de contornar este problema.

- A falta de escravos na cidade ocorre devido à política de Krargath para com outras raças: usá-los como alvos de suas novas máquinas de guerra.

- A verdade por traz da escassez de escravos é que Krargath usa esta situação para manter os habitantes da cidade ocupados com o trabalho, podendo assim controlá-los mais facilmente.

- A simpatia de Hakraf para com o engenheiro hobgoblin é apenas um artifício. O líder das tropas, na verdade, apenas espera que Zargan saia do caminho para também assassinar Krargath e se tornar o líder da cidade.

- Krea na verdade é uma agente da Aliança Negra, que está de olho em toda a movimentação e intrigas na cidade. Ela se reporta diretamente a um oficial de alto escalão da AN e o mantém informado de tudo o que ocorre em Krargathar.

Os Poços de Kerdrazar

Kerdrazar era uma tribo goblin localizada na fronteira norte da floresta de Myrvallar, numa área pantanosa. A tribo foi, durante muitos anos, controlada por uma bruxa verde, que utilizava os goblins para capturar ingredientes necessários às suas poções. A bruxa era uma especialista na fabricação de venenos e ácidos corrosivos, que eram vendidos na cidade subterrânea de Xilldrakkar, controlada por demônio de mesmo nome.

Talvez os vapores dos poços onde se preparavam as poções tenham alterado estes goblins, mas o fato é que os integrantes desta tribo são muito mais violentos que qualquer outro encontrado em Arton. Tanta selvageria desencadeou uma revolta, e a bruxa, por acidente acabou caindo dentro de um poço repleto de uma mistura de todas as suas poções. A substância que resultou destes ingredientes é extremamente letal, e os goblins aprenderam a utilizá-la como arma. O poço onde a bruxa caiu foi preservado intacto, e os goblins aprenderam a manipular

o veneno dali para utilizar em suas armas. Além disso, com o tempo parte da mistura foi transportada para vários outros poços, e outros produtos foram descobertos. Ácidos e venenos com vários efeitos, além de substâncias alucinógenas, ou inflamáveis, podem ser obtidas facilmente naquela região.

A tribo resistiu muito em ser anexada à Aliança Negra, e só não foi dizimada porque Holgor percebeu seu potencial. Agora os goblins de Kerdrazar preservam uma certa independência, já que nenhum outro goblinóide seria capaz de viver em uma local tão insalubre por muito tempo. Os venenos ali produzidos são os preferidos pelos assassinos do exército. Os indivíduos também são apreciados pelos comandantes como combatentes, por sua ferocidade. Quando encontrados em algum acampamento goblinóide, não é incomum ver estes pequenos lutarem com ogros ou bugbears. Quando atacam em conjunto então, com suas armas envenenadas, são letais. Em regras, qualquer espécie de veneno, infusão ou erva natural (de efeito letal) pode ser produzida nos poços, com a metade do tempo e um quarto do custo total em tibiares.

Rom'kur

Situada à leste de Rarnaakk, Rom'kur pode ser considerada a paródia de um vilarejo. Criada pouco depois da conquista goblinóide, o lugarejo vive principalmente da renda do meretrício de Khoaurik e da venda de pólvora para as fileiras de fuzilamento da Aliança Negra. Há, claro, serviços menores, como os sortilégios da bruxa Romna e as engenhocas da Confraria da Sucata. O líder do povoado de Rom'kur, Kref (Bugbear; Clérigo [Ragnar] 10º; NM), Xamã de Ragnar, fora discípulo de Gaardalok junto de Korgan Greyvar, e estes até hoje mantêm contato por meio de mensageiros. Embora os objetivos de ambos sejam distintos, Kref e Korgan têm como único objetivo ascender a postos cada vez mais avançados na nação erguida por Thwor Ironfist e seus soldados; enquanto o xamã busca esparrizar Rom'kur por todo Rarnaakk, o emissário coleciona cada vez mais méritos com a liderança da Tropa do Eclipse para com o sumo-sacerdote e o General Bugbear. Não é de se espantar que Korgan e todo seu esquadrão tenham seu quartel-general em

Rom'kur. A população local se divide em: hobgoblins (40%), bugbears (30%), goblins (29%) e outras raças (1%).

Geografia

Rom'kur está sobre uma terra dura e baldia, farta em cascalhos e pedras. Definitivamente, o vilarejo não possui terreno para agricultura ou quaisquer atividades ligadas ao plantio. Um ponto marcante são as minas de pedra-de-fumaça, de onde se extrai grande parte da pólvora utilizada pelas tropas do exército. Todavia, num largo perímetro da gruta da bruxa Romna a terra é farta, tanto que lá existem ervas rasteiras que servem para o preparo de poções; e árvores frutíferas. No entanto, poucos se aventuram a adentrar o terreno da ardilosa bugbear...

Rom'kur é abastecida por um rio que parte do sul da Floresta de Myrvallar, chamado de Myrvallarawymm pelos elfos, mas rebatizado de Rarnaakkraath pelos goblinóides. Para chegar lá, é preciso percorrer dois quilômetros para o oeste, em direção ao mar, e por fim atravessar a profunda Cratera de Rarnuk. Diariamente, um grande grupo de milicianos de Rom'kur vai ao rio com muitos barris na tentativa de abastecer o povoado. Os mais abastados — como Khoaurik, o dono do meretrício, e Syng Ruth, o taverneiro — pagam o serviço da Confraria da Sucata que voejam em seus balões imprevisíveis porém mais rápidos, até o local. A água escassa é uma das grandes causas de mortalidade no lugarejo.

Comércio

A **taverna de Syng Ruth, o hobgoblin**, é, sem dúvida, o supra-sumo do comércio da aldeia. Lá, os soldados se fartam em porres, e as meretrizes lucram, para a felicidade de Khoaurik. O que começara como um simples casebre fedendo a bebida era a raiz de todo o ganho de Rom'kur. Syng Ruth vende, além de bebida e diversão, boa parte da pólvora extraída. Poucos têm acesso às minas de pedra-da-fumaça além dos representantes que transportam o desconhecido pó preto. Syng Ruth (Hobgoblin; Ladino 4; LN) é um hobgoblin de músculos vermelhos, quase roxos, de porte atarracado e queixo quadrado. A voz



A vertical illustration on the left side of the page. At the top is a small, round bomb with a lit fuse. Below it is a long, slender dagger with a simple hilt. Further down is a map or parchment with various markings and a small circular emblem. At the bottom is a large, detailed illustration of a bugbear's head, showing its eyes, nose, and mouth, with a small circular emblem on its forehead.

do taverneiro é ruim, uma espécie de chiado com vezes de rugido. Veste sempre um avental sujo de bebida e sangue de porco, e um calção esfarrapado que parece ser um saco de batatas com dois rasgos por onde as pernas passam. A estrutura da taverna é segmentada em dois andares de madeira negra e tochas bruxuleantes, ambas circundadas por espessas nuvens de fumaça que cheiram a pólvora e carne seca.

O **meretrício de Khoaurik**, por sua vez, lucra um valor similar ao comércio de Syngruth. Agente de todas as prostitutas de Rom'kur, Khoaurik pode ser considerado abastado. O meretrício se resume em um casarão de madeira negra, rodeado por um muro rachado. De longe, pode se sentir o "cheiro" de suor e sexo, que inunda o lugar. Os clientes são soldados que buscam diversão, e bêbados desgraçados que se perdem no lusco-fusco de Rarnaakk. As prostitutas de Khoaurik variam: as mais baratas são hobgoblins de pele fétida e hálito grotesco, e as mais caras variam de bugbears de beleza selvagem, aroma de flor e feições de jaguar a belas elfas submissas em trajes de seda. Quem as avalia é o próprio cafetão, Khoaurik, e seus capangas — o bugbear Whurt e os hobgoblins gêmeos Khryn e Khrum —, enquanto as que não são escolhidas são mandadas às ruas e à taverna em trabalho individual. Grandes orgias são comuns, e só fazem o gosto do senhoril, que acaba se divertindo junto a seus fregueses. Entre os fregueses regulares, destaca-se Khoaurik (Bugbear; Guerreiro 5 / Ladino 4; NM) é um bugbear que, ao contrário dos outros da sua raça, mantém uma aparência digna de um cavaleiro: a cabeleira de urso bem-aparada termina num rabo-de-cavalo curto, entre o pescoço e as costas, quase grisalha. O porte de monstro é tido em vestimentas de gala, vestindo sempre um paletó adaptado, com um laço forte na altura da gola da camisa branquíssima, as calças pretas, as meias cinzas e os sapatos bem-polidos. Carrega sempre uma bengala — na verdade uma espada camuflada — de cedro, com a cabeça de um goblinóide esculpida na ponta. As unhas do bugbear são aparadas e quase brancas, praticamente sem uma sujeira oportuna; o rosto monstruoso de pilar de templo está sempre pronto a usar seus olhos e sorrisos para manobrar bons negócios e ofertas. Definitivamente, Khoaurik é uma anomalia em sua raça, pois é inteligente e astuto, mas não menos forte:

segundo os mais velhos, o bugbear teria servido como comandante de uma das frentes de batalha contra Lenórienn, e teria sido um dos idealizadores da Carruagem de Ragnar.

A **Confraria da Sucata**, também conhecida como a "Ordem dos Goblins Engenhoqueiros", é uma coligação de goblins especializados na criação e desenvolvimento de *tecnologia*. Lá fabricam-se desde armas de distância, pequenos encouraçados aéreos e até braços e pernas mecânicos. Mas o preço por tais objetos é caro, muito caro, e apenas os mais abastados podem pagá-los. O líder da Confraria, o goblin Gilgork (Goblin; Ladino 4 / Engenhoqueiro Goblin 8; NM) — antigo habitante de Gronk'har —, unira conhecimentos secretos dos anões com as descobertas de pólvora tamuraniana junto dos parques inventos goblinóides. Além disso, juntou aprendizes ("apóstolos", como chama) que o ajudariam na empreitada. A Confraria da Sucata e seus apóstolos vivem num ajuntamento de oficinas, que também servem de lar. O odor ferroso de fumaça, pólvora e metal é nauseante, e se mistura com a atmosfera abafada de Rom'kur. A Confraria se divide em quatro grupos: os Baloeiros, responsáveis pelos balões goblins, os Engenhoqueiros, responsáveis por engenhocas dos mais variados tipos, os Armeiros, responsáveis pela criação de tipos ainda mais exóticos de rifles e pistolas e, finalmente, os Encourageiros, responsáveis pelos raros encouraçados aéreos, feitos a partir do conhecimento de Gilgork sobre o dirigível que Gronk'har prepara.

A **gruta de Romna** não passa de uma caverna lúgubre e malcheirosa, cheia de carcaças de monstros. Um gotejar irritante e ao mesmo tempo amedrontador de completa a paisagem fantasmagórica, que mais parece ter saído dos contos de um bardo enlouquecido. As árvores retorcidas ainda dão frutos, e as ervas rasteiras parecem que, a qualquer momento, darão o bote com suas gavinhas verdes e laminosas. Alguns dizem que a bruxa Romna teria amaldiçoado todo o perímetro de seu lar, e quem tivesse pisado em suas terras transformar-se-ia num morto-vivo obediente a ela. Por isso, a bugbear recebe poucas visitas. Os que ainda tem coragem de busca-la pagam por pequenos sortilégios contra famílias ou inimizades; poções, tomos empoeirados e pergaminhos

mágicos. O dinheiro ganho é utilizado na compra de mantimentos e comida e ingredientes, e quem os compra são servos subjugados pela própria Romna, que não se arrisca em adentrar Rom'kur. Romna (Bugbear; Druida 7 / Feiticeira 4; N) é uma bugbear velha como os lordes élficos, e de voz de serra. Sem dentes, possui uma gengiva roxa de infecção e pus, mas não sente dor — dizem que ela mesma forja esta aparência para afugentar os mais ousados. Os cabelos grisalhos se escondem atrás da túnica amarronzada e pulguenta, e a face de velha se confunde ora em muxoxos, ora em rugidos de urso selvagem. Contam que Romna possui um cocatriz como animal de estimação, e que tem uma criação inteira deles em sua gruta.

Rumores e Boatos

- Kref estaria preparando um gigantesco ritual que sacrificaria todos os habitantes do povoado de Rom'kur, para criar um colosso infernal que seria a maior arma de destruição da Aliança Negra.

- Syngruth na verdade morrera dois anos atrás num ataque dos rebeldes élficos contra um agrupamento de barracões próximo ao vilarejo. Quem está sob sua identidade é na verdade um mago elfo.

- Gilgork estaria voltando para Gronk'har junto de toda a Confraria da Sucata, onde ajudaria seu antigo mestre Quil na criação da Sombra Negra.

- Romna é, na verdade, irmã de Kref, e vive isolada graças a uma antiga batalha pela posse de Rom'kur. Após essa batalha, Kref teria apagado as lembranças de todos sobre sua irmã e a isolado numa gruta de onde nunca poderia sair.

- Khoaurik estaria armando o assassinato de Kref para se tornar o líder de Rom'kur.

- Syngruth e Khoaurik seriam aliados, e estariam planejando a destruição Cratera de Rarnuk, para, assim, tornar o acesso ao Rarnaakkraath mais difícil. Antes disso, estariam reservando centenas de barris de água, para monopolizarem o elemento. Estariam também, tentando uma aliança com a Confraria da Sucata, para não oferecerem seus balões na travessia.

- Um hobgoblin chamado Savvy (Hobgoblin; Guerreiro 6; LN) estaria montando uma organização com os jovens de Rom'kur para tomar posse do povoado e iniciar uma carreira de fama na Aliança Negra. A organização teria o nome de Sociedade da Ditadura Jovem.

- Kref é, na verdade, um xamã poderoso, e estaria se passando por todos os famosos de Rom'kur (Syngruth, Khoaurik, Gilgork e Romna) para ter controle total de seu vilarejo. Em breve, ele planeja ampliar seus domínios para Rarnaakk

- Rom'kur seria uma das principais escolhidas da Rebelião de Libertação Lamnoriana para um ataque direto e fatal, buscando a destruição do império goblinóide em pequenas brechas.

Artifícios do Terror

Desde que a Aliança Negra começou sua guerra de conquista e destruição, os Hobgoblins estão ao seu lado. E muitos sabem, ou já sentiram na própria pele, o quanto essas criaturas podem ser engenhosas quando se trata de criar máquinas de destruição para exterminar seus inimigos. Muitos foram o elfos, humanos e outras raças que pereceram sob o disparo de uma balista, catapulta ou canhão hobgoblin.

Mas estas armas são apenas as tradicionais e mais fáceis de se fazer. Poucas coisas podem ser mais aterrorizantes do que ser alvo de um Carro de Combate Hobgoblin ou ver seus companheiros sendo partidos ao meio por uma Serra Circular de Kragath. Essas e outras armas serão apresentadas mais abaixo. Estude-as bem para não ser pego por uma. Os resultados são no mínimo... debilitantes.

Máquinas de Guerra: manual do proprietário

Usar uma máquina de guerra não é para qualquer um. Para operar qualquer uma delas, é necessário fazer uma jogada de Profissão (engenheiro de cerco) para atingir a CA do alvo. Uma jogada de Profissão (soldado) pode ser feita, caso o operador tenha recebido treinamento especializado





em sua divisão, mesmo assim com um redutor de -2. Recarregar exige um teste idêntico contra CD 10 + o modificador da dificuldade de operação da arma.

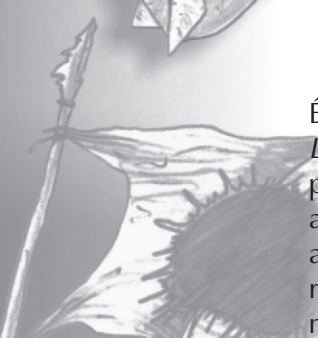
Cada máquina de guerra necessita de certa quantidade de operadores para ser manuseada e carregada, sendo que sem a quantidade correta, fica impossível utilizá-la em combate. São também necessários alguns turnos, além do teste, para recarregar completamente uma máquina de guerra. O deslocamento de uma arma desse tipo é igual ao número indicado em suas estatísticas + 1,5 metros para cada 5 pontos no teste de força além da CD básica, feito pelos seus operadores e eventuais bestas ajudando-os a empurrar ou puxar a arma. O CD do teste de força é 15 + dificuldade de operação. Uma arma de guerra, no geral, faz seu deslocamento como uma ação de rodada completa, não podendo fazer mais nada naquele turno.

Dentre os operadores da arma, aquele que possuir maior graduação em Profissão (engenheiro de cerco) será considerado o operador principal. Ele irá determinar a Iniciativa (que sofre um redutor igual à Dificuldade de Operação da arma), enquanto os outros operadores podem fazer a ação de prestar auxílio ao operador principal, para aumentar suas chances no ataque, recarga e etc.

Normalmente, uma arma dessas não é feita para atacar oponentes individuais, mas formações de tropas, fortificações e outras armas de cerco. Portanto, sempre que for usado para atingir um número muito baixo de inimigos (5 ou menos criaturas de tamanho médio), o operador recebe um redutor de -4 em seu teste para acertar o alvo.

Lista de Máquinas de Guerra

Catapulta Leve



É basicamente a catapulta leve presente no *Livro de Regras Básicas II*. Dispara uma pedra em um grande arco, atingindo seu alvo ao final da trajetória. Necessita de duas ações de rodada completa para mirar um novo alvo e ocupa um espaço total de 3 metros. O dano de seu disparo afeta todos no

local atingido e nos quadrados adjacentes.

Modificador de Ataque: +0

Dano: 4d6

Alcance: 45 metros (mínimo 21 metros)

Deslocamento: 6 metros

Dificuldade de Operação: +2

Operadores: 2

Tempo de Recarga: 2 rodadas

Catapulta Pesada

Também é semelhante àquela apresentada no *Livro do Mestre*. Necessita de duas ações de rodada completa para mirar um novo alvo e ocupa um espaço de 4,5 metros. Seu dano afeta o local atingido e os quadrados adjacentes.

Modificador de Ataque: -1

Dano: 6d6

Alcance: 60 metros (mínimo 30 metros)

Deslocamento: 6 metros

Dificuldade de Operação: +3

Operadores: 4

Tempo de Recarga: 3 rodadas

Balista

Balista ou *balestra* é um tipo de besta enorme que dispara grandes lanças contra os inimigos. São armas de disparo direto, portanto não possuem um alcance mínimo. São também extremamente fáceis de operar e necessitam de apenas uma rodada para estarem prontas para disparar, mesmo sendo operadas por um só artilheiro. Caso receba ajuda de um artilheiro adicional, o tempo de recarga e de mira cai para uma ação de movimento. Devido a esta facilidade de operação e o grande dano que proporciona, são bastante populares.

Qualquer criatura menor que enorme que estiver na linha de disparo de uma balista é atingida por seu disparo, sem bloquear a trajetória do projétil. Ocupa um espaço total de 3 metros.

Modificador de Ataque: +1

Dano: 4d8 (19-20/x3)

Alcance: 45 metros

Deslocamento: 6 metros

Dificuldade de Operação: +1

Operadores: 1

Tempo de Recarga: 1 rodada

Canhão Leve

O canhão leve é um grande cilindro de metal, que ocupa um espaço de 3 metros e pesa algumas dezenas de quilos. É uma arma de disparo direto com grande poder de destruição, sendo que apenas grandes veículos ou construções podem obstruir a passagem de seu projétil. Além disso, seu dano atinge tudo em um raio de 1,5 metros do ponto de impacto. Leva uma rodada completa para mirar um novo alvo.

Modificador de Ataque: +1

Dano: 4d10 (x3)

Alcance: 60 metros

Deslocamento: 6 metros

Dificuldade de Operação: +3

Operadores: 2

Tempo de Recarga: 3 rodadas

Canhão Pesado

Uma versão maior e bem mais pesada do canhão leve, ocupa também 3 metros. Seu dano atinge tudo em um raio de 3 metros do ponto de impacto. Leva duas rodadas para mirar em um novo alvo.

Modificador de Ataque: +1

Dano: 8d10 (x3)

Alcance: 90 metros

Deslocamento: 3 metros

Dificuldade de Operação: +5

Operadores: 4

Tempo de Recarga: 4 rodadas

Trebuchet

O trebuchet é uma arma enorme e poderosa. Parece uma grande catapulta, mas ao invés de usar a tensão como força-motriz de seus disparos, utiliza um sistema de contrapesos. Devido a isso, é extremamente pesada, podendo ultrapassar facilmente a marca de algumas toneladas. Assim sendo, sempre é uma arma estática, normalmente montada em fortalezas ou muralhas grandes o suficiente para acomodar uma dessas. Ocupa um espaço de 4,5 metros por 4,5 metros, leva três rodadas completas para mirar um novo alvo. Seu disparo causa dano em tudo a até 4,5 metros do ponto de impacto.

Um trebuchet é carregado usando manivelas para recolher o braço da arma e colocando sua munição. Apesar de o processo parecer fácil, a munição e os contrapesos são extremamente pesados, dificultando a operação. São necessárias quatro pessoas para recolherem os braços, girando uma manivela de cada lado do aparato, e mais quatro para colocar a grande munição na arma.

Modificador de Ataque: -3

Dano: 13d10 (x2)

Alcance: 450 metros (mínimo de 45 metros)

Deslocamento: nulo

Dificuldade de Operação: +6

Operadores: 8

Tempo de Recarga: 5 rodadas

Torre de Cerco

Torres de cerco não são armas, mas dão uma grande vantagem ao exército que estiver tentando invadir uma fortaleza ou cidade murada. Além de proteger seus ocupantes de flechas inimigas, permitem que estes ataquem com armas de disparo e os carregue virtualmente a salvo para dentro da fortificação atacada.

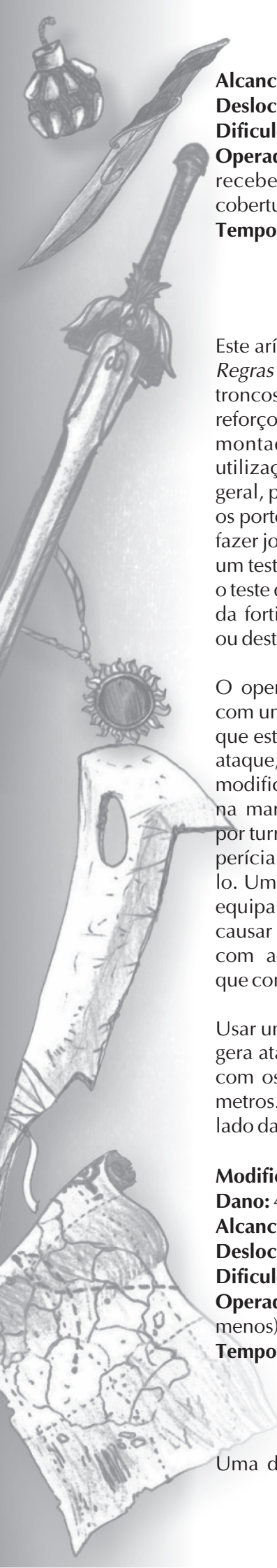
Uma torre de cerco ocupa um espaço de 4,5 metros por 4,5 metros, possui 3 metros de altura por nível (geralmente são no mínimo 3 “andares”, totalizando 9 metros de altura) com rodas para se movimentar e uma comporta com ganchos no topo, que se prende à muralha inimiga quando abre, formando uma ponte para que suas tropas passem. 10 soldados podem ficar em cada andar da torre e, depois que ela é afixada nas muralhas, todos que estiverem próximos podem usá-la como passagem.

Todos que estiverem dentro da torre de cerco possuem cobertura total contra ataques pela frente. Cada andar possui três seteiras que podem ser usadas para disparar contra inimigos externos, mas os atacantes recebem apenas nove décimos de cobertura. Quando a comporta se abre, qualquer soldado que tenha preparado sua ação pode fazer um ataque de oportunidade contra os inimigos. Esse ataque é válido tanto para as tropas da torre quanto da fortificação.

Modificador de Ataque: -

Dano: -





Alcance: 3 metros

Deslocamento: 6 metros

Dificuldade de Operação: -2

Operadores: 4 (empurrando na parte de traz, recebendo benefício apenas de meia cobertura)

Tempo de Recarga: -

Aríete

Este aríete, diferente do presente no *Livro de Regras Básicas I*, é geralmente feito com troncos de grandes árvores e possuem reforços de metal na ponta. Algumas vezes montados em carros para facilitar a utilização, esta arma pode ser usada, em geral, por entre 4 a 10 pessoas para arrombar os portões de fortificações. Não é necessário fazer jogadas de ataque para acertar, mas sim um teste de força em cada ataque. Mesmo se o teste de força falhar, o dano é dado na porta da fortificação, até que ela seja arrombada ou destruída.

O operador principal faz o teste de força, com um bônus de +2 para cada pessoa extra que esteja ajudando-o. Além disso, em cada ataque, o aríete causa seu dano mais o modificador de força de todos os envolvidos na manobra. É possível fazer dois ataques por turno com um aríete e não é necessária a perícia Ofícios (armas de cerco) para utilizá-lo. Uma idéia muito comum nos exércitos é equipar a ponta destas armas com fogo, para causar mais dano no portão, ou reforça-lo com adamantite, quebrando, assim, quase que completamente a dureza do alvo.

Usar um aríete contra um portão ou muralha gera ataques de oportunidade. Ele ocupa, já com os operadores, uma área de 3 por 12 metros. No máximo 8 operadores de cada lado da arma podem auxiliar no ataque.

Modificador de Ataque: -

Dano: 4d8

Alcance: -

Deslocamento: 9 metros

Dificuldade de Operação: -2

Operadores: 4 (metade de cada lado, pelo menos)

Tempo de Recarga: -

Porco-Espinho

Uma das muitas maquiavélicas variedades

da balista, um porco-espinho não dispara apenas uma grande lança no alvo, mas dezenas de setas de uma única vez; e com força suficiente para romper barreiras relativamente duras com grande facilidade. É uma arma anti-infantaria. Não são flechas comuns, porém, mas sim grandes dardos inteiramente de metal para resistir à pressão do disparo sem se quebrarem.

A arma pode disparar cerca de 40 dardos de uma única vez. As estatísticas de operação são as mesmas de uma balista, mas o tempo de recarga é maior, pois cada seta é carregada individualmente na arma. Se disparados contra uma tropa, cada soldado corre o risco de ser atingidos por 1d8 disparos, sendo trespassados caso não estejam usando armaduras ou escudos pesados de metal.

Os disparos ignoram os primeiros 8 pontos de dureza de qualquer material e podem atravessar barreiras feitas de materiais com este valor que estejam no caminho, atingindo qualquer um atrás. Os disparos são diretos e atingem todos em uma linha de três metros de um lado ao outro. O tempo total de recarga é de três rodadas completas. Para cada operador a menos que o mostrado na tabela, acrescente um turno na recarga. Faça o inverso para cada operador extra.

Modificador de Ataque: +2

Dano: 2d6 (19-20/x3) (o dano é para CADA dardo que atingir o alvo!)

Alcance: 100 metros

Deslocamento: 6 metros

Dificuldade de Operação: +2

Operadores: 3

Tempo de Recarga: 3 rodadas

Serra Circular de Krargath

Outra variedade da balista, esta arma dispara enormes discos laminados que, devido a não muito complicados mecanismos de molas, voam girando a uma velocidade estonteante. Foi inventado pelo cruel oficial hobgoblin que batiza a arma.

As munições da serra circular de Krargath são dois discos de metal, do tamanho de escudos grandes, que são disparados simultaneamente. Em todos os outros

aspectos, a arma se assemelha a uma balista. Tudo de disparo da arma é atingido e cortado pelos discos. Caso o operador consiga um acerto crítico em seu teste de Ofícios (armas de cerco) para o disparo, os projéteis são considerados armas vorpais, podendo matar instantaneamente todos no caminho. A arma pode ser mirada como uma ação de movimento.

Modificador de Ataque: +2

Dano: 4d8 (19-20/x4) (o dano é para CADA disco que atingir o alvo!)

Alcance: 100 metros

Deslocamento: 6 metros

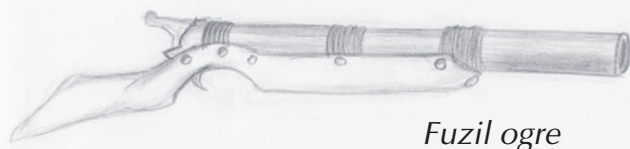
Dificuldade de Operação: +2

Operadores: 2

Tempo de Recarga: 1 rodada

Novas Armas de Fogo

Apresentadas ao mundo de Arton recentemente, estes terríveis equipamentos vem conquistando cada vez mais adeptos, pela facilidade com que pode ser manuseada. A Aliança Negra não deixou passar esta novidade, e já possui até tropas treinadas no manejo destas armas. Com as eventuais batalhas contra os rebeldes



Fuzil ogre



Escopeta dupla moreana



Pistola Flintlock pesada



Pistola Pacificadora

lamnorianos, é possível ver alguns membros da rebelião portando estas armas, como espólios de suas vitórias. Difícil mesmo, é vê-los utilizando uma destas armas, porque a munição necessária é raríssima em Lamnor, encontrada com certa facilidade somente em grandes cidades goblinóides. A seguir, novas armas de fogo e variações daquelas armas vistas em outros suplementos.

Pistola Flintlock pesada: Grande, robusta e potente, o modelo Flintlock pesado possui um cano largo de 30cm que comporta munição mais pesada, causando mais estrago que uma pistola comum.

Pistola Flintlock dupla: Este versátil modelo é idêntico à Flintlock pesada, com a diferença de possuir dois canos finos de 25 cm, que podem disparar dois tiros separados ou simultaneamente. Caso o atirador possua o talento Tiro Duplo, as duas cargas são disparadas ao mesmo tempo, e o dano aumenta para 3d4 (e o atirador sofre um redutor de -2 no ataque). Caso contrario, a segunda carga é desperdiçada.

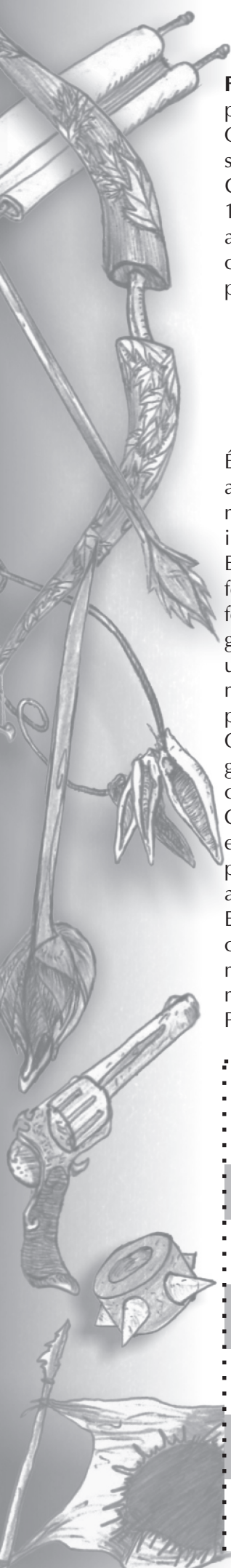
Escopeta dupla moreana: Essa arma pesada e poderosa, apelidada de carinhosamente de "La gringa" ou "La moreanita" pelos pistoleiros artonianos, é certamente um dos modelos favoritos de quem gosta de poder de fogo. A escopeta dupla moreana é carregada com fragmentos de chumbo, que explodem quando a carga é disparada.

Essa arma pode acertar até 2 alvos adjacentes. O alvo principal sofre o dano total, enquanto o alvo secundário sofre metade do dano. Ambos podem fazer um teste de reflexos (CD=total de ataque do atirador) para meio dano. São necessárias 2 ações padrão para carregar uma escopeta dupla moreana.

Pistola Pacificadora: Talvez o maior salto de tecnologia em se falando de armas de fogo, a pistola "pacificadora" foi criada com base em artefatos Darash por um artífice de Quelina, morto por goblinóides por se recusar a ceder informações. Essa arma possui um tambor removível que é acoplado a um mecanismo complexo que o faz girar a cada tiro, cuja recarga necessita de projéteis de chumbo comuns e pólvora negra, colocadas separadamente no tambor (o que facilita as recargas; é só trocar o tambor vazio por um novo, carregado).

Até agora, só foi comprovada a existência de duas armas deste tipo.





Fuzil Ogre: Criado por uma artífice goblin a partir de desenhos de um armeiro de Quelina, o Fuzil Ogre foi feito para ser o supra-sumo das armas de fogo Artonianas. Grande e pesada, possui um robusto cano de 1,30 m forjado em ferro. É a arma padrão adotado pelas companhias de fuzileiros, que costumam cuidar delas como se fossem suas próprias vidas.

Novo Material: Despojos Élficos

É de notório saber que os elfos tem uma afinidade imanente com a magia. Por tal motivo, seu domínio sobre a Arte é inigualável.

Entretanto, desde que a lendária Lenórienn foi dominada, o feitiço se voltou contra o feiticeiro, literalmente, uma vez que os goblinóides, arqui-inimigos dos Elfos têm se utilizado do saber acumulado em milênios e materializados em tomos para subjugar os próprios Elfos.

O que não se esperava, no entanto, é que os goblinóides fossem capazes de adquirir conhecimentos estranhos aos próprios Elfos. Conhecedor da afinidade natural entre elfos e magia, Feralass (Hobgoblin Mago 9, LM) pôs-se a pesquisar, e descobriu que esta afinidade se estende ao próprio corpo dos Elfos, e por isso, é possível criar através dos cadáveres dos filhos de Glórienn itens mágicos com maiores facilidades que outros materiais.

Para fins de jogo, considere-se que um item

mágico feito com pedaços do cadáver de um elfo tem um custo em XP 20% menor. Entretanto, por ser um material especial, carece de cuidados peculiares, o que aumenta seu custo em P.O. em 20%. Desta forma, a título de exemplo, o manto da resistência feito com pele de Elfo, usado por Feralass teve que ser tratado de forma especial para resistir à intempéries, e não se rasgar facilmente. Não é como curtir a pele de uma vaca, portanto requer um conhecimento muito específico, o que de fato não é difícil de conseguir entre os goblinóides, ainda que este especialista vá cobrar mais por seus serviços.

Os itens mais comuns feitos deste material são flechas (feitas de ossos) e mantos (feitos de pele).

Novos Itens Mágicos

Colar de Crânios

Este item é muito utilizado por Clérigos de Ragnar a Magos de Rarnaak. Cada um dos crânios élficos presos neste colar é capaz de acumular energia mágica, que pode ser usada de diversas formas, ainda que a forma de utilização deva ser definida no momento da criação. O número de crânios varia com o colar, mas cada um pode armazenar uma magia (o nível dependerá do criador do item), ou ainda permite utilizar um talento metamágico sobre uma das magias diárias conhecidas e memorizadas pelo usuário.

Novas Armas de Fogo

Arma	Custo	Dano (M)	Decisivo	Distância	Tipo
Pistola Flintlock pesada	300 PO	2d6	x3	24m	Perfurante
Pistola Flintlock dupla	300 PO	2d4	x3	18m	Perfurante
Escopeta dupla moreana	450 PO	2d6	x3	6m	Perfurante
Pistola Pacificadora	650 PO	2d4	x3	9m	Perfurante
Fuzil Ogre	600 PO	2d8	x3	60m	Perfurante

Taça de Crânio

Esta taça feita a partir de um Crânio Élfico é muito comum entre os reis e líderes das tribos. Quando preenchida com sangue Élfico fresco é capaz de curar ferimentos e, em alguns casos, remover doenças, maldições, venenos ou até mesmo ampliar as habilidades do usuário por um breve período de tempo. Dizem que Thwor possui uma *taça de crânio*, feito a partir do cadáver do Avatar de Glórienn, e criado por Gaardalok.

Maça de Sangue

Estas armas costumam ser dadas de presente apenas para os melhores e mais fiéis Servos de Ragnar. Trata-se de uma maça pesada +3, capaz de fazer um ataque de destruir o bem, como se fosse um algoz com o mesmo nível que o usuário tiver como Clérigo de Ragnar. Por ser uma honraria a poucos concedida, concede também ao usuário um bônus de moral de +2 em testes envolvendo carisma, mas apenas contra aqueles que conheçam o significado da arma (o que será determinado pelo mestre). A *maça de sangue* possui uma desvantagem, já que precisa ser banhada diariamente com sangue humano ou élfico, sob pena de perder suas capacidades (exceto o bônus de carisma).

Manto Místico de pele de Urso ou Lobo

Antes que o culto a Ragnar esmagasse as outras crenças dos Bugbears, era comum que as aldeias fossem orientadas e até controladas por druidas. Estes, por sua vez, costumavam presentear os melhores guerreiros de cada tribo, normalmente os líderes, com mantos mágicos. O *manto místico* é feito a partir da pele de um urso ou lobo atroz, que normalmente era caçado pelo Guerreiro (a pedido do Druida). Tal manto é capaz de transformar seu usuário em um licantropo; urso ou lobo, quando o guerreiro utilizar sua habilidade fúria bárbara. Assim, apenas aos bárbaros é permitido ativar as capacidades do manto, que duram enquanto durar a fúria bárbara.

Espada da Fúria

Esta arma é um item único, surgido durante o cerco a uma cidade humana especialmente resistente. O líder da horda goblinóide daquele ataque, um Bugbear chamado Gar'Thok (Bugbear Guerreiro 8, CM), durante meses tentou inutilmente derrubar os portões da cidade. Seu status junto aos Generais da Aliança Negra começava a se deteriorar, o que o deixava furioso. Seu fracasso tinha nome, e era Alikon (Humano Paladino de Khalmyr 12, LB). A tenacidade e coragem de Alikon impulsionavam os soldados, e levava toda uma cidade resistir além das expectativas. Mas Gar'Thok era esperto, e foi capaz de criar uma engenhosa estratégia que, utilizando máquinas de guerra hobgoblins, trouxe ao chão a muralha da cidade. Alikon, vendo a derrota iminente, clamou seus guerreiros a morrerem com honra ao seu lado, e derrotou pessoalmente Gar'Thok. Ao se levantar do duro combate, sua espada quebrada, viu hordas de goblinóides avançarem e empunhou a espada de Gar'Thok. Entretanto, uma fúria incontrolável o dominou, e ele só voltou a si quando já não havia nada mais vivo ao seu redor. Consciente então, percebeu que as feridas em seus soldados foram feitas pela espada de Gar'Thok, em suas mãos. Inconsolado, tirou a própria vida.

Em termos de regras, a Espada da Fúria é uma espada Larga +2. Sempre que a arma for empunha em combate, seu portador se enfurece como se fosse um bárbaro de mesmo nível. O portador lutará até que não reste nada vivo num raio de 9m. Para alguns, esta é uma arma amaldiçoada, embora para aqueles que não têm escrúpulos seja um presente dos deuses.

Farrapos do Rei

Este item parte de uma lenda goblinóide recente. Quando todo o brilho da cidade de Lenórienn já havia sido eclipsado e faltava apenas o Palácio do Rei a ser tomado, a família real e os servos do castelo se preparavam para combater honrosamente os inimigos. Os guerreiros alinhavam suas melhores armaduras e armas, os magos dedilhavam pela última vez seus livros e o Regente trocava sua Coroa pelo Elmo-Corona de Guerra e jogou ao lado seu manto verde-dourado de família. Tal manto, uma perfeita obra-de-arte élfica; já existia mesmo antes da Infinita Guerra, teria sido um presente de Glórienn que o vestira durante a Viagem ao





Novo-Lar. Após a derrota, o manto ficaria intacto, mas o general já mal podia enxergar, sangue élfico lhe turvava a visão e empastava-lhe os pêlos, viu então o manto no chão com o qual tentou secar o sangue que gotejava de todo corpo e limpou o cabo do machado para parar de escorregar. No fim, ao ver mais aquela deturpação, Glórienn soluçou. Ragnar teria sorrido naquele momento. No mesmo instante em que fora tocado pelas mãos goblinóides o manto retorceu-se e enegreceu, o verde ficou preto e as belíssimas faixas e escritas em dourados tornaram-se de um prateado ofuscante e doentio convertendo as bênçãos da Deusa em maldições e impropérios. Se a lenda é verdadeira ou não, não se sabe, o fato é que Urkhishktu possui um manto com essa descrição e ele de fato é mágico.

O usuário dos *farrapos do rei* recebe +2 de bônus em Força e Carisma. Além disso, o usuário pode três vezes ao dia conjurar a magia *drenar força vital*. Mas a maior capacidade desse manto é trazer morte. Assim sendo, o portador pode, uma vez ao dia, usar a magia *toque do condenado* como uma habilidade sobrenatural que gera um efeito de morte. É preciso realizar um ataque de toque corporal contra uma criatura viva (usando as mesmas regras para magias de toque). Caso acerte, jogue 1d6 por nível de personagem. Se o total igualar ou superar os pontos de vida do alvo, ele morre (sem testes de resistência). O manto requer alguns cuidados também, uma vez ao mês pelo menos, o usuário deve imbuir os *farrapos do rei* em sangue élfico para continuar a emanar energias mágicas, sem isso ele perde todas as suas habilidades e torna-se um manto ordinário e retorcido. *Farrapos do rei* é um artefato menor.

Necromancia forte; NC 20º.

Óleo de Troglodita

Essa secreção de odor nauseante é retirada de trogloditas, por um processo conhecido pelos goblinóides da Aliança Negra. O personagem é capaz de arremessar um frasco com óleo de troglodita como um projétil de área (consulte Arremessar Projétil de Área no *Livro de Regras Básicas Volume I*, pág. 158). Esse ataque é considerado um ataque de toque à distância, com um incremento de distância de 3 m.

Um impacto direto causa 1d6 de dano por concussão e corte. Qualquer humanóide (mas não humanóide monstruoso) a até 9 m do ponto de impacto deve ter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 12) ou ficará enjoado (não consegue atacar ou fazer qualquer coisa que exija atenção ou concentração, podendo apenas fazer apenas uma única ação de movimento por rodada) durante 2d6 rodadas. Caso obtenha sucesso o alvo fica imune ao odor de qualquer troglodita durante 24 horas.

As magias *retardar envenenamento* e *neutralizar venenos* cancelam o efeito. Criaturas imunes a veneno não são afetadas pelo odor, e quaisquer bônus contra venenos são somados ao teste para resistir.

Vingadora dos Elfos

Este sabre propício para atacar goblinóides e outras criaturas malignas vem se tornando cada vez mais popular entre os paladinos e clérigos de Glórienn.

Conhecimento (arcano ou religião, CD 15): a primeira vingadora dos elfos foi forjada por um mago da escola arcanantista e dada de presente ao Campeão de Arandar, alguns anos depois da fundação da cidade. Ainda não existem muitas peças desta arma, visto que a maioria dos componentes para sua criação são difíceis de ser encontrados no devastado continente de Lamnor. Contudo, algumas expedições rebeldes têm sido bem-sucedidas em recolher material mágico de ruínas ou da própria natureza.

Descrição: A *vingadora dos elfos* tem uma lâmina finamente trabalhada, com imagens e caracteres em baixo relevo, ligados ao culto de Glórienn. O cabo e a bainha costumam ser de uma madeira castanha com inscrições de ouro que remetem à destruição da raça goblinóide.

Efeito: a *vingadora dos elfos* é um *sabre sagrado*, *anti-criatura (goblinóides)* +2. Quando usado contra um goblinóide maligno, ele se torna um sabre +4 e causa +4d6 de dano (2d6 contra goblinóides, 2d6 contra criaturas malignas).

Evocação [bom] (forte); NC 15º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *destruição sagrada*, *invocar criaturas I*; Preço 53.315 PO; Custo 28.315 PO + 2.000 XP.

Novas Criaturas

Destroço

Por onde os exércitos da Aliança Negra passam restam apenas destroços. Não são apenas restos de construção, mas destroços de vidas, famílias e sentimentos. As famílias de camponeses especialmente criam um laço muito grande com a própria casa aonde vivem. Pedra, barro e madeira acabam se tornando parte da família, a concretização do sentimento que une as pessoas em uma unidade familiar. Quando uma família é brutalmente assassinada, sua casa destruída na frente dos seus ocupantes, de forma cruel e dolorosa, as almas que formavam esta família podem se unir e reerguer a estrutura, passando a integrá-la. Assim surge o monstro conhecido como Destroço. Tal criatura se tornou mais comum durante a guerra de conquista dos reinos humanos pelos goblinóides. A construção permanece no mesmo lugar onde sempre esteve, entretanto, caso alguém tente lhe fazer algum mal, ou alguma criatura da raça que destruiu a família se aproxime, a casa assumirá uma forma humanóide, semelhante a um elemental da terra. Esta aparência costuma confundir seus desafiantes, que utilizam táticas adequadas ao combate de um elemental, quando a criatura na verdade é um morto-vivo. A criatura poderá ser destruída desta forma, mas continuará se regenerando poder lutar novamente. A criatura pode ser destruída permanentemente da mesma forma que um fantasma, pois, embora sua essência material possa se desfazer com força bruta, os fantasmas que a compõe só serão feridos com armas apropriadas.

Conta-se que certa vez a Aliança Negra levou ao chão um antigo Forte, conhecido em todo o reino por ter sido palco de diversas batalhas. Tal forte guardava uma importante cidade, que foi tomada em poucos dias. Semanas depois, quando as tropas goblinóides retornaram vitoriosas, encontraram o forte intacto. Ao se aproximarem da construção, ela se moveu e destruiu o pequeno exército, utilizando suas torres como maçãs colossais. Embora não fosse uma família, os soldados que ali viviam tinham um sentimento fraterno que os unia no dever de proteger o tradicional Forte. Tal criatura criou grandes problemas para a

Aliança Negra, já que defendia uma importante estrada. O que se diz é que nem mesmo o General teria sido páreo aos seus golpes poderosos.

Destroço Enorme (construção civil): ND 10; Morto - Vivo (Enorme); DV 8d10 +40; PVs 84; Iniciativa -1; Desl. 6m. CA:13 (-2 tamanho, -1 Des, +6 natural), toque -1, flanqueado 13; Atq Base: +6; Agr: +19; Atq corpo a corpo: pancada +9 (2d6 +7) ou Construção +19 (dano 1d6+7) ou Atropelar (dano 1d6+7); AE: Coletividade Espiritual; QE: Imunidades de morto-vivo, Visão na Penumbra (18m), Visão no Escuro (18m), Restauração, Tesouro Maldito, Prisão; Velocidade Melhorada; Tend. CN; TR Fort +2, Ref +1, Vont +0 (conforme o bônus de habilidade); For 20, Des 8, Con -, Int 1 (ou 3d6), Sab 10 (ou 3d6), Car 10 (ou 3d6).

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Usar Armas Exóticas (no geral ferramentas, dano de 1d6 +7 por perfuração ou corte, ou 1d4 +7 por fogo).

Visão na Penumbra (18m): O destroço não é afetado por condições de pouca iluminação.

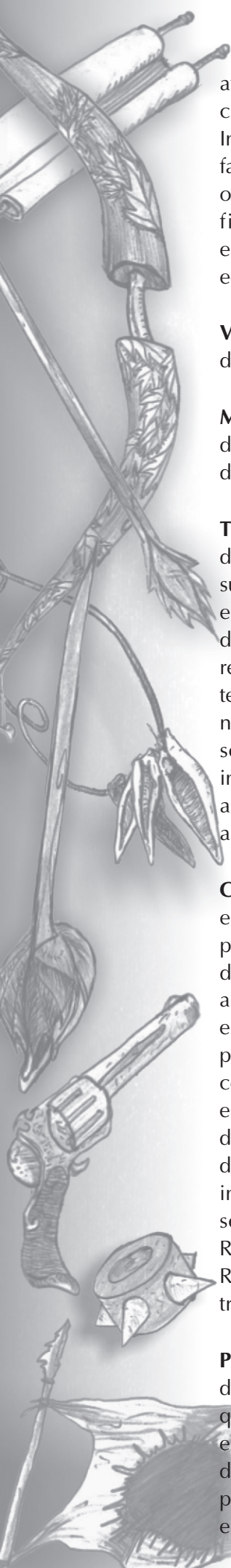
Visão no Escuro (18m) (Ext): na mais completa escuridão o destroço ainda pode enxergar, mas apenas em preto e branco.

Qualidades de Morto – Vivo: Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e doença, efeitos de morte e necromancia além de efeitos de ação mental. Também é imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, dreno de energia e de habilidades, sem um valor de constituição também o torna imune a efeitos que exijam testes de Resistência baseados em Fortitude (exceto contra objetos). Um destroço que siga obrigações e restrições de alguma divindade pode receber alguma habilidade de devoto, mas para conjurações os seus testes de Concentração serão feitos com base em seu Carisma.

Restauração (Sob): caso os fantasmas da construção não sejam expurgados, eles retornam, junto com o edifício reconstruído, em até 2d4 dias (caso obtenham um sucesso em um teste de nível, CD16).

Imunidades: Os espíritos possuem a matéria da construção e por isso não podem ser





afetados por magias de cura (que lhes causariam dano) de toque ou não (são Incorpóreos). Os espíritos são menos que fantasmas (não possuem Manifestação), sem o corpo construto não podem atacar fisicamente. Eles ainda podem ser esconjurados, mas apenas após a queda da edificação.

Velocidade Melhorada (Ext): bípede, recebe deslocamento +10m.

Magnitude (8): Todos os objetos no interior do destroço recebem um bônus em sua dureza igual a +8.

Tesouro Maldito (Sob): Um item recolhido do interior da construção ainda mantém a sua natureza sombria e formará uma ligação entre aquele que o carrega e o destroço. O destroço não poderá se mover para recuperar o item, mas estenderá a sua tendência adiante. A pessoa que o possuir não conseguirá descansar direito (contará sempre como se estivesse em local inadequado). Uma arma encontrada pode ainda causar dano a seres vulneráveis apenas a magia, mas sem bônus.

Coletividade Espiritual (Ext): Há um espírito em especial que comanda os demais. Ele pode ter sido um sacerdote, mago, ou pessoa de grande vontade em vida, mas agora centra a coletividade. Se ele for destruído, ou esconjurado, a criatura será reduzida a 1 ponto em Int. O espírito centro da coletividade ainda pode cheirar, tocar, enxergar, sentir e teleportar-se para até 10m dentro da construção que molda o corpanzil do Destroço. Um personagem que morra no interior do destroço, ou de posse de um de seus objetos, deve passar num teste Resistência, com CD igual ao bônus no teste Resistência de Vontade do destroço, ou será tragado para a coletividade do morto - vivo.

Prisão (Sob): Os desejos e vontades, além dos ressentimentos, prendem a construção que é o corpo da criatura, a um local específico, portando ela não pode se distanciar muito do local (e esse é o seu principal ponto-fraco). O destroço pode se erguer adquirindo mobilidade, mas

retornará a mesma posição após um evento.

Destroço Enorme (construção civil): ND 10; Morto - Vivo (Enorme); DV 8d10 +40; PVs 84; Iniciativa -1; Desl. 6m. CA:13 (-2 tamanho, -1 Des, +6 natural), toque -1, flanqueado 13; Atq Base: +6; Agr: +19; Atq corpo a corpo: pancada +9 (2d6 +7) ou Construção +19 (dano 1d6+7) ou Atropelar (dano 1d6+7); AE: Coletividade Espiritual; QE: Imunidades de morto-vivo, Visão na Penumbra (18m), Visão no Escuro (18m), Restauração, Tesouro Maldito, Prisão; Velocidade Melhorada; Tend. CN; TR Fort +2, Ref +1, Vont +0 (conforme o bônus de habilidade); For 20, Des 8, Con -, Int 1 (ou 3d6), Sab 10 (ou 3d6), Car 10 (ou 3d6).

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Usar Armas Exóticas (no geral ferramentas, dano de 1d6 +7 por perfuração ou corte, ou 1d4 +7 por fogo).

Filhos de Graolak

"Lanceiros tyrondinos? Que peçam a morte, pois vão enfrentar os Filhos de Graolak!"
- Kahunak Steelneck, comandante bugbear.

É fato conhecido que Graolak, o Deus dos Goblins, vem perdendo devotos gradualmente com a anexação de raças goblinóides ao forte e estável culto de Ragnar pela Aliança Negra. Acadêmicos citam o possível elo de sangue entre Ragnar, Hurlaagh e Graolak, os criadores dos três povos que hoje formam a Aliança Negra. Alguns sábios da igreja de Tanna-Toh julgam que o Deus da Morte espezinhará Graolak, o suposto caçula, para dar lugar a Hurlaagh e sua perigosa nação hobgoblin. Assim se explica o abandono da religião do Deus-Goblin, para a adoração da divindade bugbear.

Após a derrota em Lenórienn, os elfos que sobreviveram ao massacre tiveram um destino austero: serviriam de sacrifício a Ragnar, ou seriam molestados até que a alma esvaísse do corpo. Não foram poucos os elfos que tiveram a cabeça decepada, ou reduzidos em pedaços; mas, certamente, os que mais sofreram foram as elfas, estupradas pelos brutos e vis invasores. Amarradas a troncos e amordaçadas; postas a trabalho escravo, não tinham escolha: quaisquer

soldados da Aliança Negra podiam erguer as suas saias, e a molestar freneticamente em público. Muitas morreram de trauma, ou de chibatadas, algumas até planejaram fugas — que eram descobertas —. Grande parte do rancor da raça élfica é por esta situação presente e mórbida, que as persegue incessante. O fato é que, de tais relações forçadas, nasceram frutos podres. Sim. Fetos abomináveis, distorções de algo humanóide.

Após a fecundação, os genes goblinóides e os genes élficos se unem em algo irregular e sem forma coerente. A gestação é dolorosa para a elfa, que passa a sofrer deformações no ventre e na superfície da barriga. O resultado, geralmente, é um aborto: a criança nasce com o cordão umbilical enrolado no pescoço, ou a sua fisiologia errática corta qualquer chance de sobrevivência. Mas, em uns poucos casos, o feto acaba, por alguma anomalia de destino, sobrevivendo e desenvolvendo funções como qualquer outro ser. Esses seres disformes comumente são desgraçados por todos, ignorados pelas tropas e ganham o desafeto de suas próprias mães. Estes, as abominações, são encaminhadas a uma mata a leste de Rarnaakk, onde jaz um templo abandonado, que fora carinhosamente batizado por seu guardião como o Antro do Morticínio. Assim, quando chegam ao templo, os monstros desprezados são agraciados com um único termo: Filhos de Graolak.

Tal nome provém, obviamente, do calamitoso Deus dos Goblins. Abandonado até por seus mais fiéis servos, seu nome tornara-se sinônimo de chacota, fracasso e pestes. Assim são tidos os bastardos: o lixo.

Muitos duvidam de quem seja o guardião do templo, sabe-se apenas que é um homem de grande altura, de máscara sem expressão e manto moribundo, que parece flutuar. Alguns soldados mais atrevidos contam ter visto nacos de carne verde por trás do manto, o que oferece mais consistência à teoria de que ele seja um goblinóide. A única coisa que se sabe sobre o citado é a fervorosa devoção a Graolak, e o humor sádico. A cada dois meses é enviado um mensageiro até a floresta a leste de Rarnaakk, onde se encontra o Antro do Morticínio. Este sempre é o mais resistente da tropa, pois deve atravessar todos os perigos a sua frente, inclusive os Filhos de Graolak adultos, que

são verdadeiros monstros. A maioria das mensagens vem do sumo-sacerdote Gaardalok, que está sempre em contato com o Guardião do Antro.

A pergunta, afinal: qual a utilidade dos Filhos de Graolak?

O combate, obviamente.

As abominações são parciais ou completamente, acéfalas, e são de fácil domesticação para os comandantes da Aliança Negra. Os mais gigantescos são presos a bigas e ajudam no combate corporal, enquanto os de tamanho mediano combatem lado-a-lado com o exército.

Rumores e Boatos

- O Guardião do Antro é, também, uma abominação, mas que nasceu com um cérebro excepcional.

- Graças à fundação do Antro do Morticínio, a o culto a Graolak está renascendo. Só que desta vez, o antigo Deus dos Goblins estaria ascendendo a Deus menor dos Horrores graças aos Filhos de Graolak.

- Thwor Ironfist teria feito um Filho de Graolak com uma elfa, e este bastardo em especial seria o mais forte de todos.

- O sangue dos Filhos de Graolak é letal. Pessoas que os confrontaram afirmam ter sintomas estranhos, como vômitos e alucinações, além de acusarem sentir algo estranho “se movendo” dentro do corpo.

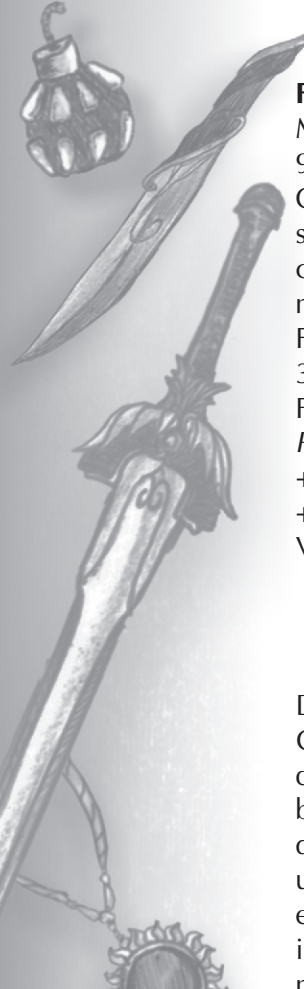
- O Guardião do Antro é na verdade o próprio Graolak.

- Soldados da Aliança Negra estariam sendo forçados por Ironfist a terem relações com as prisioneiras elfas. Segundo alguns, o General Bugbear percebera a importância de tais abominações em seu exército.

- O Antro do Morticínio era antes da dominação goblinóide, um templo de Glórienn onde o espírito de um antigo sábio élfico jazia.

- Os fetos erráticos que não sobrevivem são transformados em mortos-vivos que fazem a guarda do Antro.





Filho de Graolak: ND 6; Humanóide Monstruoso (Grande - Goblinóide); DV 9d8+30 (71 PV); Iniciativa: +2; Desl. 12 m; CA: 17 (+2 Des, +5 natural), toque 11, surpresa 15; Atq Base: +9; Agr: +14; Atq corpo a corpo: garras +13 (dano 1d6+6), mordida +7 (dano 1d8+9); AE: -; QE: Faro, Ferocidade, Mutações, Visão no escuro 36m; Tend. CM; TR Fort +7, Ref +6, Von +4; For 23, Des 15, Con 17, Int 3, Sab 12, Car 7. *Perícias e Talentos:* Escalar +14, Furtividade +12, Observar +3, Ouvir +9, Sobrevivência +5; Ataques Múltiplos, Prontidão, Vitalidade, Vontade de Ferro.

Mutações

Devido à natureza abominável dos Filhos de Graolak, o cruzamento das raças fez com que ocorressem mutações nos filhotes, benéficas ou nocivas. Para determiná-las, durante a criação do monstro, o Mestre pode usar a lista a seguir (rolando 1d20) ou escolhendo as alterações que julgar mais interessantes. Um Filho de Graolak vem ao mundo com 1d4 mutações. Um Filho de Graolak com três ou mais mutações benéficas possui ND +1.

1) Braços Extras: a criatura possui 1d4+1 braços extras, dispostos aleatoriamente pelo corpo. A criatura pode atacar com esses

**Filho de Graolak:
o resultado da
ligação profana entre
elfos e goblinóides.**

braços extras, mas sofre as penalidades normais para ataques múltiplos.

2) Couro Resistente: a armadura natural da criatura aumenta em +4, mas a criatura sofre um redutor de -2 em sua Destreza.

3) Couraça Espinhosa: a criatura é equipada com espinhos que podem ser utilizados em combate, como garras. O dano de seus ataques com garras aumenta em +3 e passa a ser perfurante.

4) Espículas: a criatura possui muitos pequenos espinhos em certas partes do corpo. Não podem ser usados em combate, mas causam 1d4 pontos de dano em qualquer criatura que tente agarrá-lo ou que ele agarre.

5) Camuflagem: imóvel em uma área de vasta vegetação, a criatura recebe um bônus de +4 em Esconder-se.

6) Cornos: 2d6 chifres e formações ósseas retorcidas e ameaçadores crescem no corpo da criatura, oferecendo um bônus de +2 em Intimidação. Podendo ser utilizado para ataques com uma investida e causando 1d6 de dano + modificador de Força.

7) Pernas Extras: a criatura tem 1d4-1 pernas extras, o deslocamento terrestre do Filho aumenta e +3 m, além de adquirir um deslocamento de escalada e aquático de 6 m. Oferecem também um bônus de +2 contra magias como Área Escorregadia e aumentam a capacidade de carga em 50% (multiplique por 1,5).

8) Regeneração: A criatura adquire regeneração 2/ fogo e ácido.

9) Armas Naturais Aprimoradas: Uma de suas armas naturais causa dano de uma categoria superior. Pode ser adquirida mais de uma vez. Não pode possuir as mutações Desprovido de Garras ou Lábio Fendido, dependendo da situação.

10) Cauda Superior: Oferece mais estabilidade; +4 em testes de Equilíbrio.

11) Grandalhão: a criatura aumenta em uma categoria de tamanho. As habilidades modificam-se: +8 em Força, -2 Destreza, +4 Constituição.

12) Dilacerar: quando o Horror acertar as duas garras rasgará a carne da vítima. Este ataque causa 2d6+9 de dano automaticamente. Não pode possuir a mutação Desprovido de Garras ou Lábio Fendido.

13) Corcunda: -2 em Destreza e Carisma.

14) Membros Deformados ou Desproporcionais: Seus braços são atrofiados, muito curtos ou muito longos. Todos os seus braços (para ataques com garra ou pancada) são tratados como armas inábeis.

15) Loucura: alucinações, surtos maníaco-depressivos, paranóia, dupla personalidade ou coisas piores. Sempre que enfrenta uma situação estressante existe 25% de chance de que conjure em si mesmo a magia confusão com nível de conjurador igual a sua quantidade de dados de vida.

16) Desprovido de Garras: Não possui garras. Não pode possuir a mutação Armas Naturais Aprimoradas (Garras).

17) Cego: A criatura não tem olhos, sendo imune a efeitos que afetam a visão. Ele pode perceber outras criaturas que estejam em contato com o solo através de sentido sísmico com 18 m, mas nunca pode fazer testes de Observar.

18) Lábio Fendido: incapacidade de fala (?), incapaz de atacar com mordida. Não pode possuir a mutação Armas Naturais Aprimoradas (Mordida).

19) Mau-cheiro: O odor dessa criatura é simplesmente insuportável e afeta apenas criaturas com menos de 5 DV. Todas as criaturas vivas num raio de 3 m devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou ficarão enjoadas durante 1d6+3 minutos. Uma criatura que tiver sucesso no teste de resistência não poderá ser afetada pelo mau-cheiro do mesmo Filho de Graolak durante um dia inteiro. As magias retardar envenenamento ou neutralizar venenos removem os efeitos de uma criatura enjoada. As criaturas com imunidade a veneno não são afetadas, e as resistentes a veneno aplicam seus bônus aos testes de resistência. A CD é baseada em Carisma.

0) Cauda Deformada: A criatura tem problemas de equilíbrio. Recebe -4 em testes para evitar ser empurrado, além de receber uma penalidade de -2 em todos testes de Equilíbrio e Reflexos. Não pode possuir a mutação Cauda Superior.

Cavalo de Ragnar

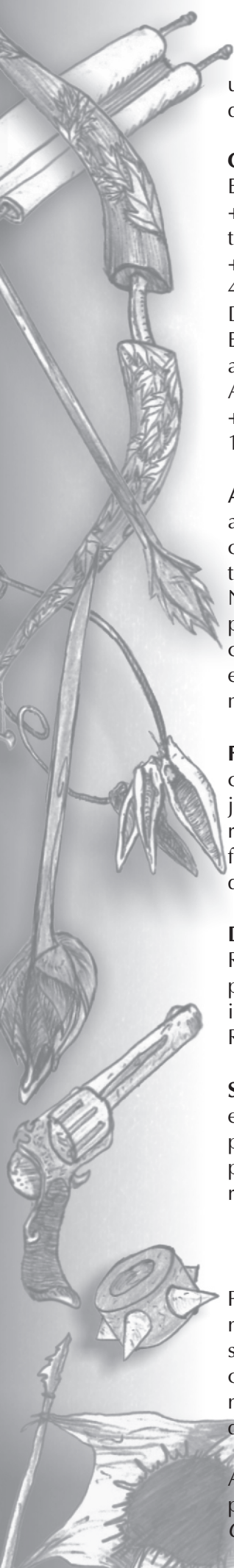
Um dos grandes trunfos da Aliança Negra, sem sombra de dúvida, é a máquina de guerra conhecida como Carruagem de Ragnar. Uma sólida construção de aço e madeira capaz de escavar túneis e despejar o horror onde quer que vá. Esta máquina talvez tenha sido a principal responsável pela queda da cidade fortificada de Khalyfor, escavando uma passagem por debaixo da cidade e derrubando as fundações das muralhas.

Entretanto, a Carruagem de Ragnar se mostrou muito cara e complexa, tanto de construir quanto de operar. Com a iminência da guerra, seria inviável a construção de novas carruagens de Ragnar em quantidade razoável. A solução para tal problema se resolveria com a criação do Cavalo de Ragnar.

O Cavalo de Ragnar é uma máquina de guerra semi-automata que combina a tecnologia empregada na construção da Carruagem de Ragnar com a magia divina dos clérigos do Deus da Morte, resultando em uma arma de menor custo e semelhante eficiência.

O Cavalo de Ragnar é muito semelhante a sua matriz. Pouco maior que um elefante, possui 4 pares de pernas solidas de aço articuladas e um corpo que lembra um barril achatado, construído com madeira de lei e protegido por uma espessa carapaça metálica de placas rebitadas, com 8 seteiras de cada lado, que podem ser abertas pelo lado de dentro, além de uma grande porta com rampa na parte traseira, por onde soldados podem entrar e sair. As 'pernas' dianteiras lembram palpos de uma aranha, e possuem cada uma, uma peça especialmente projetada para escavação. Esses 'palpos' são os únicos membros que possuem mobilidade suficiente para atacar, sendo capazes de pulverizar rocha sólida. Por fim, o Cavalo de Ragnar ainda possui





uma cabeça, que pode atacar com um jato de fogo de alquimista.

Cavalo de Ragnar: ND 13; Construto Enorme; DV 27d10+20 (185 PV); Iniciativa: +0; Desl. 9m; CA: 30 (-2 tam,+22 natural), toque 8,surpresa 22; Atq Base: +21; Agr: +42; Atq corpo a corpo: pancada +32 (dano 4d6+13); AE: Seteiras, Fogo de Alquimista, Destroçar; QE: RD 10/adamante, Visão no Escuro 12m, Visão na Penumbra, Resistência a Frio e Elétrico 15, Resistência a Fogo 5, Acomodar Tropas; Tend. N; TR Fort +9, Ref +9, Vont +9; For 37, Des 11, Con -, Int-, Sab 10, Car 1.

Acomodar Tropas: o Cavalo de Ragnar pode acomodar 4 criaturas de tamanho grande, 16 criaturas de tamanho médio e 32 criaturas de tamanho pequeno em seu interior. Normalmente carregam arqueiros que ficam prontos para atacar nas seteiras. Se o criador/controlador do Cavalo de Ragnar estiver dentro dele, poderá controlar seus movimentos lá de dentro.

Fogo de alquimista: A 'cabeça' da criatura, como uma ação de ataque, pode disparar um jato de fogo de alquimista uma vez por rodada. Esse jato causa 10d4 de dano por fogo. Um teste de Reflexos (CD16) reduz o dano à metade.

Destroçar: As escavadeiras do Cavalo de Ragnar foram projetadas para destroçar pedras como se não fossem nada, por isso ignoram os primeiros 8 pontos de dureza ou RD com seus ataques de pancada.

Seteiras: Se estiver carregada com arqueiros, eles podem disparar uma chuva de flechas pelas seteiras. O alvo sofre 4d8 de dano por perfuração. Um teste de Reflexos (CD14) reduz o dano à metade.

Fabricação

Para se construir um cavalo de Ragnar é necessário o gasto de 90.000 peças de ouro, sendo 10.000 somente na construção do corpo (engenharia, CD 25). Além disso, é necessário o dispêndio de 6400 XP por parte do conjurador.

As seguintes magias são necessárias no processo de criação do Cavalo de Ragnar: *Corpo de Ferro, Arma Mágica Maior, Moldar*

Rochas, Tarefa/Missão. É preciso ter pelo menos 16 níveis como conjurador para criar um cavalo de Ragnar.

Os Frutos da Guerra

A seguir, apresentamos alguns personagens que têm ligação com a Aliança Negra ou com o conflito que acontece em Lamnor. Uns já são velhos conhecidos daqueles que conhecem Arton, sendo que somente apresentamos fichas variantes. Outros porém, são completamente novos, apresentados aqui pela primeira vez.

Baa B'Kaques, o eremita no caminho para Gao

“Como era belo o branco dos altos cumes que refletem a luz D’Aquele-que-Tudo-Vê, imponentes no céu. Mesmo quando as maiores nuvens ameaçam escondê-lo por completo, ele sempre retorna. Quando estou quase sem lenha ou a neve ameaça tapar a entrada do templo eu sempre posso ter certeza de que ele vai surgir em algum momento. Eu me levanto religiosamente todos os dias na mesma hora, satisfaço alguma necessidade, faço exercícios segundo a minha própria disciplina. Daí como algo. Depois vou ajeitar a morada. Então me ponho na presença deles e rezo, ou apenas medito. Na realidade, eu mais medito do que rezo. Às vezes dá pra ver algo mais além, outras só as paredes daqui. Por isso que para não perder a noção das coisas que eu vou limpar a entrada. Sabe o que digo, falo do portão da morada. Fico lá escrevendo na mente as memórias. Coisa do tipo. Sossego ali observando a paisagem. Às vezes faço alguns exercícios extras ou me atrevo a declamar algo. Não que eu seja poeta ou coisa parecida. Nunca me imaginei de frente para uma platéia. O ponto é que, na entrada da morada é o local ideal para se animar por que às vezes passa algo por lá. Dou sorte nisso, nesse negócio de tentar enxergar distante, já consegui ver os “atrevidos”, digo, os desafiadores – acho que também podem ser chamados de peregrinos –. Eu vejo uns como alpinistas – será que e assim que se chamavam os escaladores de montanhas? – outros como montes de entulhos de metal e armas. Uns levam tanta tralha, no meu tempo não levei mais do que

cabia na bolsa. Às vezes consigo acompanhar bem o desenvolvimento deles pelo trajeto. Mas é normal que o tempo feche e eu saiba que eles não conseguiram depois de uns três dias. Afinal, para eles chegar à ordem do Gao, antes teriam que passar por mim."

Baa B' Kaques como quase todo ogro-mago, possui um dom natural para as artes arcanas. Só que ele fazia deste dom o seu vício e, ainda muito jovem, ouvira falar, de chacota, de um lugar onde poderia "ampliar monstruosamente seus poderes". Este lugar era a ordem do Gao. Ele reuniu os poucos pertences que tinha e rumou para lá. Incrivelmente, ele conseguiu descobrir a localização da ordem e com muito esforço passou a integrá-la. Mas desde que se tornou membro, aprendeu que, se não desenvolvesse a humildade, não conseguiria desenvolver seu espírito. Desde então, foi designado para "recepcionar" aqueles que pretendem integrar a ordem.

O monge tem 4 metros de altura e uns 300 Kg e tem a pele em um tom azul marinho. Os cabelos são negros cor de piche e cortados na altura da nuca. Por sobre a cabeça pesa a sombra de um par de cornos, que na luz do dia o deixa com um ar sinistro. Porém, a longa temporada eremita de Baa no monastério o tornou sedento por companhia. Os olhos são cor de mel, e quase fosforescentes, revelam uma cortesia polida que ele oferece a todos que conseguem chegar ao templo do qual é o responsável, talvez a última parada antes da ordem do Gao.

Contrariando o que se pode imaginar a primeira vista, Baa será amigável com visitantes, pois julga que apenas aqueles merecedores podem chegar até aqui. Se não for atacado conversará bastante com os recém-chegados e os convidará para pernoitarem, ou ao menos tomar um chá. Ele vai querer discutir muitas coisas com eles pois já está no monastério há um bom tempo e deseja saber como anda o mundo. Ele não será egoísta e também dividirá a história de sua vida para quem quiser saber. Não mostrará nenhum tipo de preconceito, pois já esqueceu como as pessoas de fora são, emitindo apenas curiosidade. Somente após conversar bastante, Baa proporá um desafio para cada viajante, e em troca dividirá o que sabe da trilha até a ordem de Gao pela

montanha. O monge gosta de aprender coisas novas, portanto vai dar ao desafiante a escolha sobre o que será a disputa. Caso alguém opte por fazer um combate, este não precisa ser até a morte. Caso alguém morra Baa cuidará de seu funeral e enterro no pequeno templo onde reside (ele também espera receber essa gentileza de volta).

Como arma utiliza o próprio corpo, mas sabe pensar estrategicamente no uso do espaço. Por isso, será dificultoso tentar pegá-lo em espaços pequenos demais para o seu tamanho. No geral, é mais provável que assuma um tamanho similar ao do oponente, usando sua habilidade de se metamorfosear. Quando jovem, aprendeu a usar a espada e o arco, mas não os usa mais, exceto para caçar. Ele sabe ser bem original com o que tem a mão.

Baa B' Kaques: ogro-mago, Feiticeiro3/Ranger2/Monge3; ND 16; humanóide monstruoso (Grande - Ogro-Mago); DV 5d8+15+3d4+9+2d10+6+3d8+9; 100 PV; Iniciativa +8; Desl. 12m; CA 26 (+3 Des, +5 Sab, -1 tamanho +5 armadura natural +4 armadura de couro obra-prima), toque 21, surpresa 23; Atq Base +10/+7/+2; Agr: +10; Atq corpo a corpo: Ataque desarmado +10 (dano 1d8, x2) ou Kunai +7 (dano 1d4, dec. 19-20, X2); AE: Habilidades Mágicas (*Metamorfosear-se, Mísseis Mágicos*); QE: Traços Raciais de Ogro-Mago; Tend. ; TR Fort +14, Ref +8, Von +14; For 21, Des 18, Con 16, Int 19, Sab 21, Car 19.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +3, Acrobacia +6, Atuação (Oratória) +4, Blefar +5, Cavalgar +2, Concentração +18, Conhecimento (Arcano) +8, Conhecimento (Geografia) +8, Conhecimento (Natureza) +5, Conhecimento (Religião) +4, Cura +3, Diplomacia +10, Equilíbrio +4, Escalar +7, Identificar Magia +9, Natação +4, Observar +7, Ouvir +7, Saltar +5, Sentir Motivação +5, Sobrevivência +8; Nascido para a Guerra (Talentos Regionais), Foco em Arma (Ataque Desarmado), Terreno Familiar (montanhas), Desviar Flechas, Iniciativa Aprimorada, Ataque Desarmado Aprimorado, Vontade de Ferro, Foco em Magia (Abjuração), Magias em Combate, Ataque Atordoante, Rastrear, Usar Arma Exótica (Kunai).

Magias Conhecidas: Truques – *Toque Chocante, Consertar, Detectar Magia, Detectar Veneno, Raio de Gelo, Pasmado*; 1º nível – *Animar Corda, Queda Suave*.





Tesouro e Equipamento: um par de braceletes de bloqueio, armadura de couro +3 (de pele salamandra do gelo; oferece resistência ao frio 5), 2 frascos com óleo de troglodita, uma poção de saltar, um par de kunais de prata +2, azagaia, aljava com 20 flechas de caça, cerca de 3.000 T\$ (em um vaso de cerâmica), alguns pergaminhos mágicos com magias menores de cura.

O Campeão de Arandir

“Olha lá Gaillenn! É o Campeão! Quando crescer, vou ser que nem ele!”

- Criança residente da cidade rebelde.

Dentro da Rebelião de Libertação Lamnoriana, todo o integrante é um herói, combatendo e sobrevivendo a um inimigo que sabe não poder vencer. Todos são respeitados por sua coragem e determinação. Entretanto, existe um herói que personifica tudo isso da maneira mais plena possível.

Quando a cidade rebelde foi fundada, um fato fantástico ocorreu, que apenas alguns poucos elfos de sorte tiveram a honra de presenciar: Glórienn, a deusa élfica, surgiu em sua forma de avatar diante do clérigo Tassar e de um paladino da deusa. Ela os agradeceu, em meio a lágrimas, por sua fé e força. Ao sacerdote pediu que protegesse e liderasse o povo; e ao paladino que fosse sua mão combativa e inspiração. Neste dia ela os agraciou, tornando-os seus Escolhidos. Tassar orienta e governa o povo da cidade-fortaleza até os dias de hoje, como membro do conselho. Já o paladino teve seu nome esquecido, pois nada deveria obscurecer seus feitos. Ele passou a ser chamado apenas pela sublime alcunha que recebera da própria deusa naquele dia.

O Campeão de Arandir.

Inspirados no ideal deste campeão surgiram os primeiros “Esperança de Glórienn”, grupo fundado e organizado pela igreja da deusa na cidade rebelde. Estes paladinos, a princípio desprovidos de qualquer poder, trilham um árduo caminho de proações e fé, para então se sagrarem merecedores das bênçãos da deusa. O Campeão de Arandir é, sem dúvida, o maior e mais poderoso desses

guerreiros.

O Campeão de Arandir faz raras visitas à cidade, mas quando o faz, é sempre um momento especial para todos os habitantes. Ao contrário do que poderia se esperar de um guerreiro com seu poder e importância, ele se mostra sempre bem-humorado, reservando a mesma cordialidade impecável tanto para aqueles que não passam de escravos recém-libertos, quanto para os membros do conselho; demonstrando a todos que o melhor, tanto para os elfos quanto para os humanos, é viverem e encararem seus problemas juntos, sem preconceitos ou mesquinharias. É muito comum que jovens tentem se tornar seus seguidores, mas o Campeão sempre responde, em meio a um sincero sorriso, da mesma forma: “Então você quer me ajudar, irmão? Não ajude a mim; ajude ao povo”.

Entre suas ações destacam-se combates onde enfrentou sozinho, dezenas de goblinóides e libertou centenas de escravos. Por diversas vezes auxiliou rebeldes em perigo ou encontrou artefatos poderosos, os quais entregou prontamente à rebelião. Apesar de ter permissão para visitar Arandir, o Campeão não está sujeito às ordens do Conselho (não que ele precise), e ajuda-o sempre que possível. É amigo íntimo de Tassar, e - dizem - apenas o sacerdote conhece seu verdadeiro nome.

Um de seus feitos mais recentes e também um dos mais memoráveis foi quando enfrentou, em um duelo épico, Thwor Ironfist em pessoa. O general visitava uma cidade-estado que coincidentemente seria o mesmo local que o Campeão de Arandir iria atacar, liderando um grupo de rebeldes. O combate teria se estendido por horas, até que o Campeão decidiu partir com seus homens e com os escravos, que foram libertos. O Campeão sabia que não poderia vencer, mesmo que o derrotasse, pois a derradeira vitória está reservada à flecha de fogo, seja lá o que isso signifique.

Quando não está em alguma missão importante, dificilmente o Campeão é visto. Alguns dizem que ele está disseminando pequenos focos de resistência por toda Lamnor para, no futuro, unificar os elfos e os humanos; outros, mais supersticiosos, afirmam que ele é uma entidade sagrada, que surge somente quando estritamente

necessário.

Dos últimos tempos pra cá, O Campeão de Arandir tem sido visto montando um cavalo exótico, chamado Vudu. Vudu tem a pelagem negra, ao contrário do que se esperaria do cavalo de um paladino. Tem esse nome porque o pêlo acima de sua cabeça é branco, lembrando o desenho de um crânio equino. A princípio, muitos pensaram que Vudu seria um mau agouro, mas o cavalo sempre se mostrou fiel e garboso; um verdadeiro parceiro de combate.

Rumores e Boatos

- Alguns arriscam dizer que o Campeão seria um avatar da própria Glórienn. Quando é questionado a respeito, ele abre um sorriso gostoso e cativante, e diz simplesmente que jamais mereceria tal honra;

- Apesar de não fazer parte do conselho, o Campeão tem muita influência, principalmente entre os jovens. Mesmo nunca tendo participado sequer de uma reunião de sentido administrativo, nem demonstrado qualquer interesse neste tipo de assunto, este fato parece estar incomodando certas pessoas dentro da cidade-fortaleza...

- Nas últimas vezes que foi visto na cidade, o Campeão esteve às voltas com Samael, o líder dos revolucionários. Parece que os dois estão planejando alguma coisa grande.

- Comenta-se que o Campeão costuma percorrer Lamnor na maior parte do tempo, disfarçado magicamente como um kobold bardo de vestes bufantes, acompanhado de uma sprite; procurando alguma informação que leve até a flecha de fogo.

O Campeão de Arandir: Elfo, Escolhido dos Deuses [Glorienn], Paladino [Glorienn] 5 / Rebelde Lamnoriano 5/ Esperança de Glórienn 10, LB. ND 22.

Erolok, O Cão de Gaardalok

Erolok, O Cão de Gaardalok, não é um mero goblinóide, como se pensa. Este monstro abissal foi um presente de Ragnar para seu

sumo sacerdote, após um sacrifício de especial importância para o Deus da Morte. Erolok é, na verdade, um Barghest superior abissal, e como tal tem a capacidade de assumir uma forma de lobo ou de um goblinóide de tamanho grande. Gaardalok mantém segredo de sua verdadeira natureza e o utiliza como mensageiro, assassino e eventualmente como montaria. Apesar de ignorarem a verdadeira natureza do Cão de Gaardalok, os goblinóides sentem um medo contido em sua presença. Sua aura maligna afeta qualquer um que não seja servo de Ragnar ou que não seja imune ao medo. Esta aura, entretanto, não tem qualquer efeito para fins de jogo, é apenas um desconforto.

Erolok quase não fala, é extremamente leal à Gaardalok, e dará sua vida por ele, se necessário. Isto é um senso de lealdade e dever, e não um sentimento paternal, fraternal, ou qualquer outro. Seu apetite por carne humana e élfica é incomparável, especialmente quando a comida ainda está viva e se debatendo.

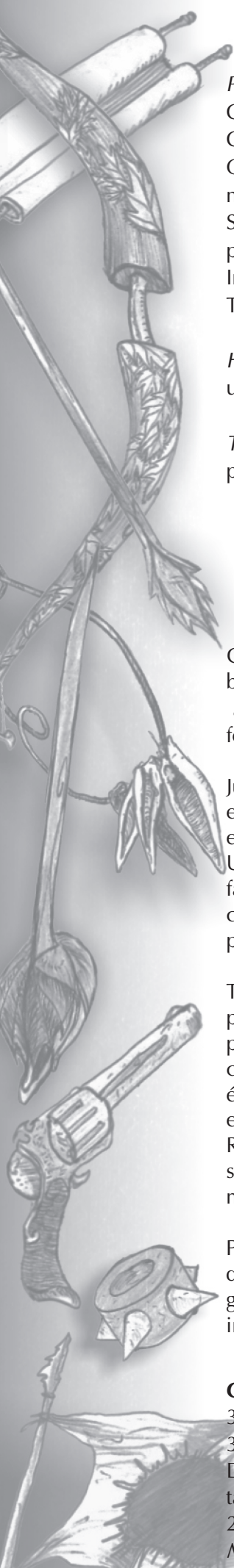
Erolok, na forma humanóide, tem características de um Bugbear e de um Ogro ao mesmo tempo. Tem 2,5m de altura e sua barriga chama atenção, embora seus braços e pernas sejam musculosos e grossos como troncos de árvore. Na forma lupina seu corpo lembra o de um lobo assassino, bastante esguio, mas sua cabeça denota sua natureza demoníaca, e obviamente não é de um lobo. Sua face não se transforma completamente, ficando entre a feição lupina e goblinóide.

Rumores e Boatos

- A verdadeira fidelidade de Erolok está com Ragnar, e ele é um espião que vigia os passos de Gaardalok e especialmente de Ironfist.

Erolok, O Cão de Gaardalok: Barghest Superior Abissal; ND 7; Extraplanar (Mau, Leal, Metamorfo); DV 12D8+48, 107 PV; iniciativa +7; desl. 15m; CA 21 (-1 de tamanho, +3 destreza, +9 natural), toque 11, surpresa 18; Atq Base +12; Agr +22, atq corpo a corpo: mordida + 16 (dano 1d8+6) e garras +11 (1d6+3); AE: Habilidades Similares a Magia; QE: Mudar Forma, RD 10/Magia, Visão no Escuro, Faro; Tend. LM; TR Fort. +Ref.+Von.+; For 23, Des 17, Con 18, Int 15, Sab 15, Car 14.





Perícias e Talentos: Blefar +14, Escalar +18, Concentração +16, Diplomacia +6, Cavalgar +8, Intimidar +16, Saltar +22, Ouvir +14, Furtividade +15, Sentir motivação +14, Observar +14, Sobrevivência +14 (+16 seguindo rastros pelo faro); Reflexos em combate, Rastrear, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Trespasar.

Habilidades similares à magia: iguais à de um Barghest superior abissal.

Tesouro e Equipamento: Falcione; gibão de peles (apenas na forma humanóide).

Grom, o Ogro

Grom é um ogro. Simples assim. Um gigante bruto e estúpido que conseguiu sobreviver até a idade adulta de sua raça, o que é um feito levando em conta a situação que vive.

Juntou-se a Tropa do Eclipse após ter sido estranhamente convocado. Possui um estranho senso de lealdade para com Urkhishtu Mortenegra, sendo este e (a falecida) Gandrezkka os únicos capazes de controlá-lo em seus frenesis potencialmente perigosos à segurança do grupo.

Traja um peitoral de aço que diz ter pertencido a algum de seus irmãos que ele precisou matar e porta um enorme machado cujo cabo é literalmente um antigo carvalho élfico forjado por um orc ferreiro agradecido e abençoado pelas mãos do próprio clero de Ragnar. Não que ele compreenda o significado que isto possui, mas sabe que seu machado é mais mortal agora.

Pensa muito pouco, sempre olhando questionador para os companheiros de grupo antes de banhar-se com o sangue dos inimigos.

Grom: Ogro Bárbaro 4/Primitivo Selvagem 3; ND 11; Humanóide (Gigante Grande); DV 3d8+15+ 6d12+42; 142 PV; Iniciativa: -1; Desl. 15 m; CA 20 (-1 Des, +5 Con, -1 tamanho, +7 armadura), toque 10, surpresa 20; Atq Base: +10; Atq corpo a corpo: *Machado Grande +3, do Sangramento*

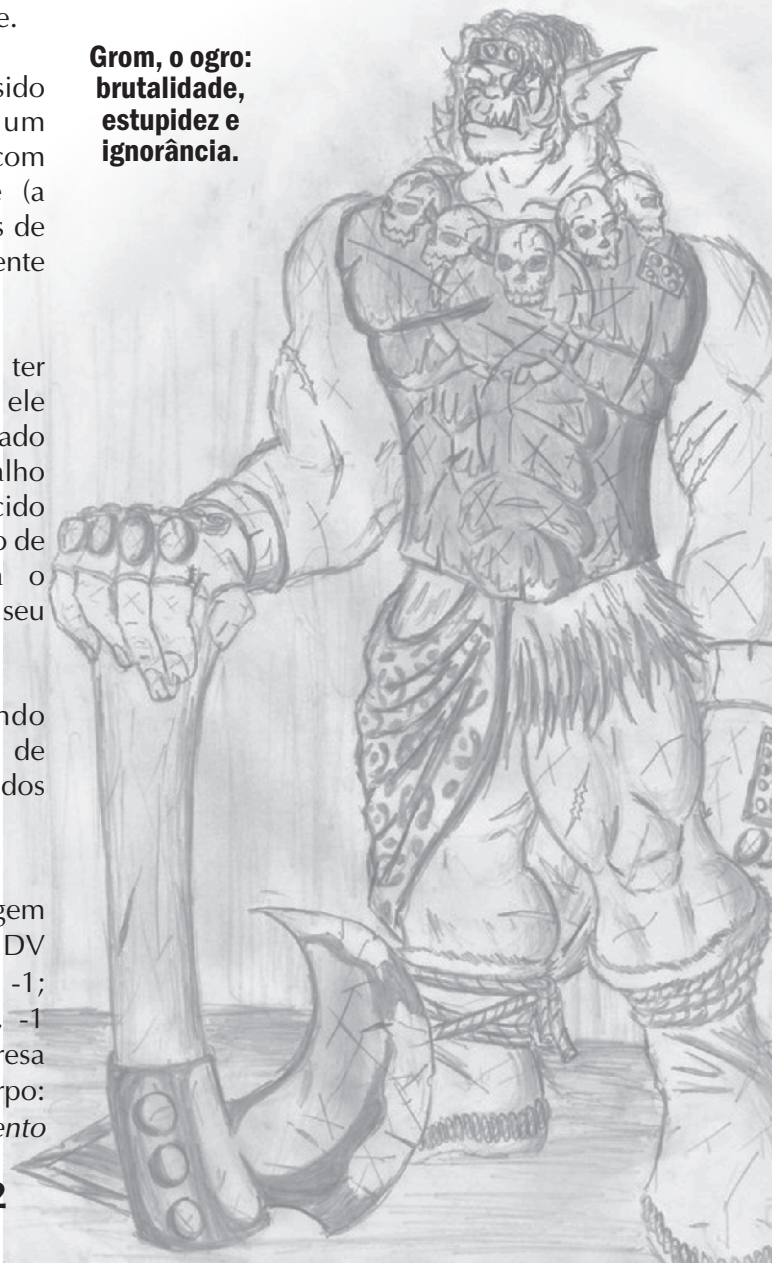
+22/+17 (dano 3d6+15 mais sangramento), Rocha pequena +19 (dano 2d8+9); QE: Fúria 2/dia, Sentir Armadilhas +1, Esquiva Sobrenatural, Urro Bestial 1/dia, Faro, Brutalidade (+2 em Con); Tend. CM; TR Fort +11, Ref +3, Von +3; For 28, Des 8, Con 21, Int 6, Sab 12, Car 4.

Perícias e Talentos: Escalar +8, Natação +8, Ouvir +6, Sobrevivência +6, Saltar +7, Intimidar +16*; Ataque Poderoso, Trespasar, Rastrear, Tolerância, Duro de Matar.

Equipamento: *Machado Grande +3 do Sangramento, Peitoral de Aço +2, Manoplas de Força Ogro.*

*Grom usa seu modificador de Força ao invés do de Carisma em seus testes de intimidar, ele costuma quebrar tudo ao redor e às vezes parte do próprio alvo quando decide meter medo...

Grom, o ogro:
brutalidade,
estupidez e
ignorância.



Komor'Gosh

No ano de 1400, o imenso exército da Aliança Negra marchou sobre Khalifor. Dezenas, talvez centenas de milhares de goblinóides formavam este exército, um deles se chamava Komor'Gosh.

Mas, assim como a criatura que comandava aquela horda, Komor'Gosh não era um goblinóide comum. Membro da orgulhosa raça dos hobgoblins, Komor teve uma educação pouco usual para os padrões de sua raça.

Seu pai, Hotan'Gosh era um visionário, que, durante anos, saqueou vilas e caravanas humanas, para depois voltar à sua tribo e se tornar Rei. Mas, além de tesouros e riquezas, Hotan também adquiriu importantes conhecimentos em suas aventuras. Quando se tornou velho demais para continuar no poder ele entendeu que deveria transmitir todos os conhecimentos, imprescindíveis para que chegasse ao trono, a seus numerosos filhos.

Mas, dentre todos, Komor'Gosh foi o único que compreendeu a importância daquela lição. Ele tinha por seu pai um grande respeito, que se transformou em dedicação aos estudos e treinamentos. Sua mente ávida assimilou tudo aquilo que a outros olhos pareceria inútil. Primeiro ele aprendeu a ler e escrever, depois, a partir das centenas de tomos roubados que seu pai possuía, aprendeu filosofia, os rudimentos da engenharia, marcenaria, além das histórias e lendas de humanos e elfos, e muito mais. Em pouco tempo os mistérios das línguas de seus inimigos já eram terreno conquistado.

Seu treinamento militar não foi abandonado, mas prejudicado por sua dedicação aos livros. Anos mais tarde, Komor pagaria com sua própria carne o preço desta displicência.

Quando Hotan'Gosh morreu, entregou a Komor'Gosh Gamthail, a pesada lança de adamante que era, há séculos, o símbolo do líder da tribo. Seus irmãos tentaram usurpar seu trono por várias vezes, sem êxito.

Anos se passaram, muitas dificuldades haviam sido superadas, quando o Rei Komor ouviu falar de um jovem e gigantesco

bugbear que conseguiu se tornar Líder supremo de várias tribos, e que estava usando esta força militar para assediar cidades humanas.

Os anciões da tribo riram quando ouviram aquela história pela primeira vez, mas o sábio Komor'Gosh sentiu que o futuro batia à sua porta, com muita força.

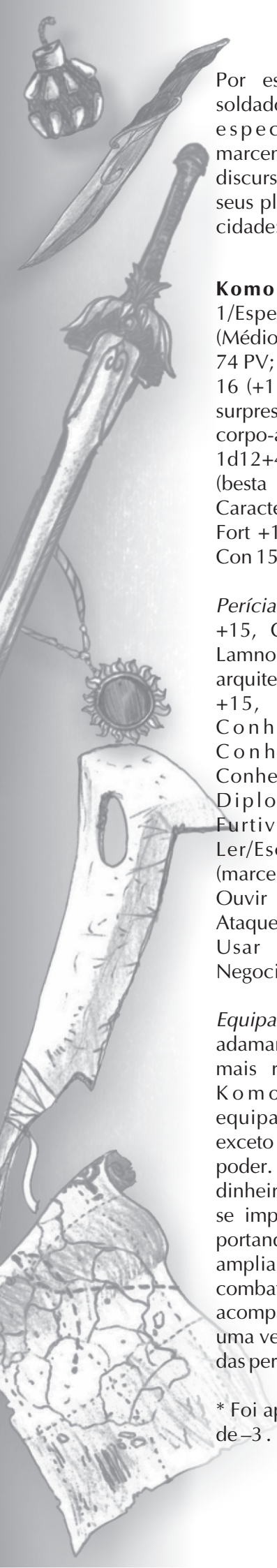
Décadas mais tarde, Komor'Gosh observava os escombros fumegantes da antiga Khalifor, agora o Escudo de Ragnar. Uma sangrenta perna humana lhe chamara a atenção, fazendo-o lembrar que perdera a sua, anos antes, numa batalha como aquela. Sua lança, *Gamthail*, estava limpa, sem nenhum vestígio de sangue. Agora o orgulho de seu clã era apenas uma bengala para um velho aleijado. Apesar disso se sentia orgulhoso, pois sabia que nenhum daqueles jovens e arrogantes guerreiros, com grandes presas amarelas e sujas de sangue era mais responsável por aquela vitória do que ele. Ele, que era um dos estrategistas conselheiros do General.

Dias mais tarde sua importância e glória foram coroadas. Thwor mandou que ele escolhesse seu prêmio pelos anos de dedicação. Komor se lembrou então, de sua perna decepada e suja de sangue. Escolheu uma tropa e permissão para retornar ao interior do continente e fundar uma cidade, no lugar que escolhesse.

Dois meses depois quinze mil goblinóides avistaram o mar. Da elevação onde estavam era possível ver uma península, aonde se estendia uma cidade humana abandonada. O motivo de não haver ninguém ali era conhecido. Vários anos antes a Aliança Negra atacou aquela cidade. Após a conquista todas as tropas foram enviadas para o Norte, onde eram mais necessárias. Mas Komor'Gosh sabia um pouco mais sobre a história daquele lugar. Os humanos que viveram ali eram devotos do Grande Oceano, grandes marinheiros. Sabia também que aquele lugar teria uma grande importância estratégica, pois dali partiriam grandes barcos de guerra para assediar a costa do "Reinado" humano, o flanco desprotegido. Mas tudo isso pertencia ao futuro. Primeiro deveria aprender as técnicas de navegação dos humanos que viveram ali, e ensina-las a seus comandados. Depois deveria construir os barcos e convencer o General da viabilidade de seu plano.



Korgan Greyvar



Por este motivo não escolhera muitos soldados para integrar sua tropa. Preferiu especialistas hobgoblins, como marceneiros, além de goblins. Após um discurso empolgante, onde revelou parte dos seus planos, Komor deu um nome a aquela cidade: A Lança de Ragnar.

Komor'Gosh: Hobgoblin Guerreiro 1/Especialista 15; ND15; Humanóide (Médio-Goblinóide); DV 1d10+15d6+32; 74 PV; Iniciativa +1; Deslocamento 9 m; CA 16 (+1 Des, +5 peitoral de aço), toque 11, surpresa 15; Atq Base +12; Agarrar +15; Atq corpo-a-corpo Lança +15 *Gamthail* (dano 1d12+4, dec. 19-20/x3) ou à distância +13 (besta pesada, 1d10, dec. 20/x3); QE: Características de hobgoblin; Tend. LM; TR Fort +10 Ref +7 Von +15; For 17, Des 13, Con 15, Int 20, Sab 16, Car 17.

Perícias e Talentos: Avaliação +7, Blefar +15, Cavalgar +7, Conhecimento (local: Lamnor) +15, Conhecimento (engenharia e arquitetura) +15, Conhecimento (História) +15, Conhecimento (Geografia) +18, Conhecimento (Natureza) +13, Conhecimento (Religião) +10, Conhecimento (Local: Reinado) +15, Diplomacia +18, Estratégia +20, Furtividade* +2, Intimidação +15, Ler/Escriver, Observar +18, Ofícios (marcenaria) +11, Ofícios (engenharia) +11, Ouvir +8, Procurar +7, Sobrevivência +5; Ataque Poderoso, Especialista, Liderança, Usar Arma exótica (Lança Grande), Negociador, Persuasivo.

Equipamentos: *Gamthail*, Lança pesada de adamantite; *peitoral de aço* +2. Sendo um dos mais ricos membros da Aliança Negra, Komor'Gosh poderá conseguir equipamentos com relativa facilidade, exceto artefatos e itens mágicos de maior poder. No entanto, ele preferirá ter seu dinheiro investido em seus projetos, pois não se importa com poder pessoal. Se estiver portando itens, serão de proteção ou para ampliar suas habilidades sociais. Ele evitará combate direto, e provavelmente estará acompanhado de 2d4 soldados goblinóides, uma vez que tem 60 anos, e não possui uma das pernas.

* Foi aplicada uma penalidade de armadura de -3.

Korgan Greyvar não nasceu como uma criatura especial, nem foi profetizado ou mesmo querido. Ele nasceu em uma caverna imunda, de uma fêmea bugbear deprimente, fruto de uma violência, assim como boa parte dos membros de sua raça. Cresceu em uma tribo insignificante, liderado por um chefe covarde, que se limitava a atacar pequenos grupos de comerciantes próximos. Nunca possuíam o suficiente e a insatisfação crescia dia após dia.

Quando Thwor Ironfist, em sua crescente busca por poder, matou o líder e tomou o poder da tribo, não ouve sequer uma contestação. Todos foram tomados de um alívio e entusiasmo, pois talvez assim a vida melhorasse. Até este ponto todos entram em consenso quanto à origem de Korgan.

Foi na idade de se tornar um guerreiro que Korgan teria conhecido Gaardalok, e é justamente neste ponto que as versões de sua origem começam a se distinguir. Há os que digam que o jovem bugbear teve um sonho guiando-o ao sumo-sacerdote. Outros dizem que Gaardalok o salvou de uma terrível doença, mas em troca Ragnar exigiu sua alma e servidão. A maior parte, no entanto, acredita simplesmente que o sumo-sacerdote viu no jovem um servo promissor. Seja qual for a verdade, Korgan estudou a fundo os ritos e crenças do deus da morte, e após anos de incessante dedicação, foi escolhido como um Emissário de Ragnar.

Entre suas maiores façanhas está ter sido o líder responsável pelo ataque ao principal templo de Glórienn, durante a conquista de Lenórienn. Após derrotar e humilhar os principais clérigos, conta-se que Korgan fez com que a maior parte deles perdesse completamente sua fé antes da morte, e entre estes infelizes descrentes estava o até então sumo-sacerdote de Glórienn.

Com este feito o jovem bugbear se tornou um dos mais temidos e respeitados servos do deus da morte, sendo até mesmo considerado por alguns como o segundo em comando na hierarquia da igreja de Ragnar.

Em combate, Korgan utiliza o seu terrível martelo gigante de forma implacável,

atacando os inimigos com força e magias concedidas pelo deus da morte, poupando a vida apenas dos sacerdotes inimigos. Estes encontram a morte pouco tempo depois, mas não sem antes terem sua fé completamente destruída.

Atualmente ele comanda uma equipe denominada "Tropa do Eclipse", um pequeno grupo de elite a serviço de Thwor Ironfist e Gaardalok. Este grupo teria sido idéia do general, pois em seus anos de viagem ele percebera que os pequenos grupos de aventureiros eram os principais responsáveis por grandes feitos, perseverando onde grandes exércitos jamais conseguiriam. Os componentes deste grupo ainda são desconhecidos, mas boatos dizem que sua atual missão seria a de encontrar o que quer que seja a flecha de fogo profetizada, e destruí-la antes que possa ser usada contra a Aliança Negra.

Korgan Greyvar: Bugbear Clérigo 5/Emissário de Ragnar 10; ND 17; Humanóide (Médio-Goblinóide); DV 15d8+54; 121 PV; Iniciativa +2; Desl. 12m; CA 25 (+2 Des, +4 Armadura, +9 natural), Toque 12, Surpresa 23; Atq Base +10; Agr +16; Atq corpo-a-corpo: Martelo de Guerra Grande +2 +18 (dano 2d6+8, dec. x3); AE: -; QE: Características de Bugbear, Faro, visão no escuro 18m, fascinar mortos-vivos, benção do Eclipse, inimigo de infíéis +5, voz de Ragnar, desacreditar maior; Tend CM; TR Fort +10, Ref +6, Von +18; For 22, Des 14, Con 16, Int 14, Sab 22, Car 14.

Perícias e Talentos: Blefar +13*, Concentração +21, Conhecimento (religião) +20, Diplomacia +17*, Escalar +8, Esconder-se +4, Furtividade +6, Intimidar +21*, Observar +9, Obter Informação +9*, Ouvir +9, Sobrevivência +19; Ataque poderoso, Aura de Pânico, Fúria Guerreira, Inimigo de Elfos, Toque da Ruína, Trespasar, Trespasar Maior.

Magias de Clérigo Preparadas (6/6+1/6+1/5+1/4+1/3+1; CD do teste de resistência 17 + nível da magia): **Preces** – Consertar, Detectar Magia, Orientação, Resistência, Virtude; **nível 1** – Aumentar Pessoa**, Auxílio Divino, Comando, Desespero, Maldição Menor, Proteção Contra o Bem; **nível 2** – Drenar Força Vital, Escuridão, Força do Touro**, Imobilizar

peessoa, Tendência em Arma, Vigor do Urso; **nível 3** – Circulo Mágico contra o Bem**, Dissipar Magia, Falar com os Mortos, Praga, Rogar Maldição; **nível 4** – Adivinhação, Movimentação Livre, Nuvem Profana**, Poder Divino, Transferência de Poder Divino; **nível 5** – Comando Maior, Comunhão, Dissipar o Bem**, Força dos Justos.

Equipamento: Braçadeiras de Armadura +4, Cinto de Força dos Gigantes +4, Martelo de Guerra Grande +2, Periapto da Sabedoria +4, Três frascos de Poção de Curar Ferimentos Graves, Um frasco de Poção de Invisibilidade.

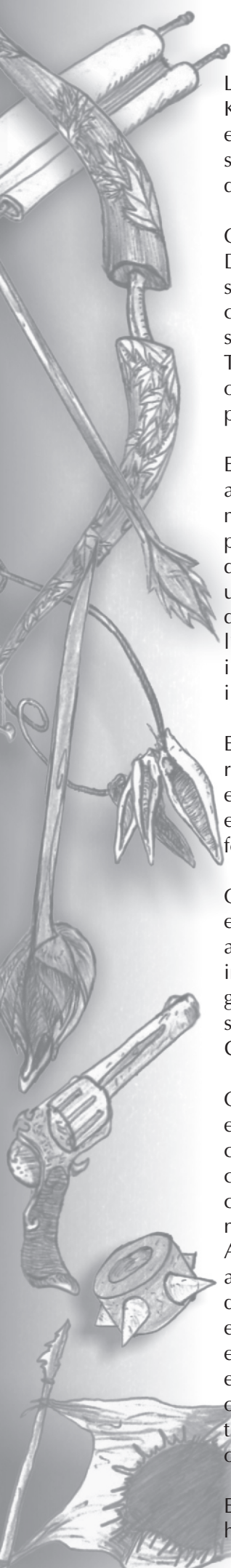
*Estas perícias receberam um bônus de +6 referentes à Sabedoria de Korgan, graças a Voz de Ragnar.

** Magias de Domínio. Domínios: Força e Mal.

Lorde Guerreiro, o Grande líder Orc

Séculos atrás, quando as raças orc e anã ainda eram jovens, surgiu um poderoso

Korgan: Ele desacreditou o sumo-sacerdote de Glórienn. Precisa mais?



Lorde demônio vindo de Werra, o reino de Keen. O Demônio possuía uma pele de ferro e em poucos dias se estabeleceu como senhor de uma vasta região do subterrâneo de Arton, que até então era território orc.

Os orcs se tornaram escravos do Lorde Demônio e, durante as décadas que se seguiram, foram obrigados a escavar centenas de metros adentrando o subterrâneo. Os poucos clérigos de Tanna-Toh que conhecem esta história afirmam que o demônio buscava um objeto de grande poder.

Entretanto, antes que o demônio pudesse atingir seu desconhecido objetivo, surgiu um misterioso guerreiro Orc, cujo nome se perdeu nas brumas do tempo, que, armado de espada e escudo derrotou o demônio e utilizou sua pele para forjar uma armadura de batalha. Gritando improperbícios em uma língua desconhecida, mas suficiente para insuflar os Orcs à luta, o guerreiro atacou o incipiente Reino dos Anões.

Em poucos meses *todos* os grandes heróis da raça anã caíram vítima do guerreiro. Seu exército era dirigido apenas pela fúria, mas em pouco tempo trouxe ao chão várias fortalezas anãs.

Os anões mobilizaram suas tropas e enfrentaram os Orcs, utilizando estratégias avançadas para a mente simples dos inimigos. Os Orcs pereceram, mas um grande número de anões caiu antes que a selvageria e habilidade do Lendário Guerreiro Orc fossem barradas.

Quando as dezenas de milhares de orcs estavam reduzidas a uns poucos, foi que começou o verdadeiro combate. Um anão conhecido apenas como Rei de Pedra foi capaz de enfrentar e derrotar o orc, embora nunca mais tenha sido visto após este feito. Alguns afirmam que o Rei de Pedra era o avatar de Khalmyr, embora outros afirmem que na verdade era filho deste. O cadáver e espólio do Guerreiro Orc foram disputados entre os seus próprios soldados que, no entanto, foram capazes de fugir apenas com o elmo, escudo e espada. A armadura estaria trancada no cofre do Rei de Doherimm, entre os mais valiosos tesouros do Reino.

Esta história é muito pouco conhecida entre humanos e até mesmo entre os Orcs. Os

anões, entretanto, possuem vários poemas que ainda são cantados nas tavernas de seu reino subterrâneo, lembrando a glória e queda dos heróis daquele tempo. É claro que a história é relatada do ponto de vista dos anões, e os grandes feitos daquele orc são vistos como maléficos, já que os anões ignoram que ele livrou Arton de um demônio. Apesar disso, suas habilidades marciais são respeitadas, a ponto dos anões o chamarem, na falta de um nome, de Lorde Guerreiro Orc.

Entre os poucos Orcs que conhecem esta história, o guerreiro deixou de ser apenas uma criatura, e passou a significar um ideal do ser perfeito. Este é um conceito muito complexo para a mente e sociedade simplista dos Orcs, o que apenas denota a importância dos feitos deste guerreiro.

Esta seria apenas mais uma história contada por um bardo bêbado em uma taverna de terceira, se não fossem os recentes acontecimentos.

Um Orc conhecido apenas como Lorde Guerreiro se destacou entre os melhores combatentes da Aliança Negra, especialmente por sua habilidade ímpar com a espada longa e escudo. Este guerreiro veste um elmo, um escudo e uma espada, e cobre seu corpo com pedaços de armaduras de inimigos derrotados. Seu peito nu está cortado por cicatrizes, e o elmo tem a forma da cabeça de um demônio, sendo que nunca foi visto sem ele. Além dos feitos em combate, seu valor como estrategista foi reconhecido, e ele já lidera uma imensa tropa goblinóide. Gaardalok conhece a história do Lorde Guerreiro Orc, e acredita que o atual Lorde Guerreiro possa ser a reencarnação do antigo herói.

Atualmente ele é o mais importante orc da Aliança Negra, e tem conseguido elevar o moral de sua raça, que era desprezada e utilizada apenas como "bucha de canhão" ou para mineração. Seu grande objetivo é saquear Doherimm, e tem tentado convencer o General a atacar Arton norte não apenas pela superfície, mas também pelo subterrâneo. Assim, se até agora a guerra e rivalidade entre os elfos e hobgoblins definiram a Aliança Negra, talvez agora o foco abrangeria também o conflito entre orcs e anões. Uma vez que os orcs são a raça da Aliança Negra que mais

tem afinidade com as profundezas do subterrâneo, quem sabe o 'status' da raça se iguale ao dos hobgoblins em um futuro próximo.

O Lorde Guerreiro tem 2,10m de altura, e seus ombros largos e porte robusto chamam atenção mesmo entre orcs e outros goblinóides. Está sempre usando um elmo que imita, assustadoramente, a cabeça de um demônio. Fala de uma forma imponente e com uma voz grave que exige respeito.

Lorde Guerreiro: Orc, Guerreiro 18; ND 18; Humanóide monstruoso (Orc – médio); DV 18d10+90, 217 PV; iniciativa +4; desl. 9m; CA 24 (+2 partes de armaduras, +4 destreza, +5 escudo, +2 elmo, +1 talento), toque 16, surpresa 19; Atq Base +18; Agr +27; Atq corpo-a-corpo: Espada do Lorde Guerreiro +34 (*espada longa* +4, dano 1d8+17, dec. 15-20/x2); Tend. CM; TR: Fort +20, Ref. +10, Von +8; For 29, Des 18, Con 20, Int 15, Sab 14, Car 13.

Perícias e Talentos: Blefar +3, Cavalgar +8, Conhecimento (local: O Subterrâneo) +10, Estratégia +10, Intimidação +3, Ler/Escriver (2pt), Observar +7, Ouvir +7, Procurar +7, Saltar +9, Sentir Motivação +2, Sobrevivência +6; Foco em Arma (Espada Longa), Foco em Arma Maior (Espada Longa), Especialização Ofensiva, Especialização Ofensiva Maior, Sucesso Decisivo Aprimorado (Espada Longa), Ataque Poderoso, Trespasar, Foco em Escudo, Sede de Sangue, Cegar, Eviscerar, Decapitar, Especialização Defensiva, Liderança, Reflexos em Combate, Mestre em Arma (Espada Longa), Combate Montado.

Equipamento: Escudo do Lorde Guerreiro (escudo médio +3, dá ao usuário a habilidade de evasão e cria uma aura de desespero em torno do usuário, como um algoz de mesmo nível), Botas de resistência +4; Cinturão de força de gigante +4; Luvas da destreza +2; Espada do Lorde Guerreiro (*espada longa* +4, da lâmina afiada); Elmo do Lorde Guerreiro (concede +2 na CA e da imunidade a magias e efeitos de medo) e partes de armaduras diversas.

Oarthess Sangue-Negro

Essa jovem hobgoblin de 17 anos foi inteligente o suficiente para aproveitar todo o conhecimento que lhe foi oferecido. Ela é a única filha e aprendiz de Ghurrar Sangue-Negro, um dos mais talentosos magos goblinóides já existentes, que traiu a causa da Aliança e saiu pelo mundo em busca de aprimoramento para a sua arte. Desde criança viveu em Enurenlir (a antiga escola de magia da massacrada Lenórienn) aonde escapou de um pouco da violência do modo de vida de Rarnaak e manteve-se concentrada na tarefa de provar que os Sangue-Negro ainda possuem honra.

Talvez pela natureza arcana do local, desde criança demonstrou muito interesse e propensão ao aprendizado, faz parte do limitado número de magos "puros" da Aliança Negra, já que a maioria não consegue lidar com as minúcias de Adivinhação e Encantamento e tende a preferir a agressão das magias de combate e guerra; portanto não vai para os combates, apenas estuda e pratica na própria academia. Recentemente, após uma visita a uma biblioteca secreta de seu pai descobriu alguns fatos fascinantes sobre a natureza mágica do sangue, e vem estudando meios para se aproveitar isso melhor (Veja *Blood Magus* no suplemento *Complete Arcane*).

Oarthess é um tanto perturbada, pois a mãe morreu logo após a fuga do pai deixando-a sozinha apenas com seu dom e seus irmãos, soldados egoístas. Tem muito medo de falhar como seu pai fez ao trair a Aliança e abraçar seu próprio poder, o pai a persegue e a tenta em sonhos e ela não acha que sejam apenas pesadelos, ele possui algum interesse nela. Certa vez em viagem com a Tropa do Eclipse, do qual é integrante, Ghurrar apareceu e pediu gentilmente para que ela viesse com ele. O grupo ficou tenso mas ela, atônita, recusou. Ele simplesmente concordou dizendo que daria mais tempo para que ela pensasse.

Aceitou juntar-se a Tropa numa maneira de ter mais liberdade para trilhar seu próprio caminho, e às vezes se arrepende desse pensamento.

Recentemente perdeu sua maior amiga e





confidente, Gandrezkka que morreu na última missão oficial da Tropa do Eclipse. Desnecessário dizer que esse fato abalou o grupo inteiro.

Oarthess Sangue-Negro: hobgoblin Maga 9; ND 9; Humanóide (Médio - hobgoblin); DV 9d4+22; 40 PV; Iniciativa +1; Desl. 9m; CA 15 (+1 Des, +4 deflexão), toque 15, surpresa 14; Atq Base: +4; Agr +3; Atq corpo a corpo: bordão +4 (dano 1d6-1); AE: -; QE: Invocar Familiar, Resistência à Magia 21, Características de Hobgoblin; Tend. LN; TR Fort +5, Ref +4, Von +7; For 08, Des 13, Con 15, Int 22, Sab 13, Car 15.

Perícias e Talentos: Blefar +6, Concentração +17, Conhecimento (arcano) +12, Conhecimento (natureza) +12, Conhecimento (história) +12, Conhecimento (local: Lamnor) +9, Decifrar Escrita +11, Diplomacia +6, Identificar Magia +18, Ofícios (alquimia) +11, Ofícios (escrita) +11, Sentir Motivação +5; Vontade de Ferro, Magia Silenciosa, Magia sem Gestos, Preparar Poção, Vitalidade, Regional: Foco em Perícia (Concentração).

Equipamento: Bordão obra-prima, 2 grimórios, *Braçadeiras de Armadura* +3,

Oarthess:
jovem, bela
e poderosa!



Pedra Lônica Transparente, Pedra Lônica Rosa Claro, Manto da Resistência à Magia.

Grimórios: Seus grimórios contêm 31 magias entre vários níveis. Prefere Evocação, Encantamento, Transmutação e Abjuração.

Sharmuta Presas-de-Prata

Uma entre os milhares de seguidores fanáticos do General, ela vê nele um macho e líder perfeito; e o obedece cegamente para que chegue o triunfo da Aliança Negra. Essa bugbear é um dos poucos que tiveram a honra de serem treinados pelo próprio Thwor, combateu e aprendeu muito sobre o mundo com o General tornando-se uma das subordinadas mais prodigiosas de Ironfist.

Participou de várias sagas importantes dentro do contexto histórico da formação da Aliança Negra, fez parte do grupo que roubou uma boa parte dos projetos originais de Lorde Niebling, estava também cobrindo todo o caminho do General enquanto este capturava a princesa Tanya. Integra um círculo muito secreto da Aliança Negra, que boa parte, até o clero, desconhece. Possui tatuado o Punho de Ferro de Thwor Ironfist nas costas e é uma serva muito fiel do General.

Faz parte da Tropa do Eclipse por ordem do General, quando a Tropa começou a se tornar conhecida Thwor Ironfist decidiu que deveria possuir um pouco de controle, e a designou para o cargo. Ela assassinou o antigo especialista do grupo, Ypilson um goblin engenheiro, fazendo parecer um acidente. Sharmuta hoje ainda serve ao General em segredo, mas se afeiçoou a Tropa, e sentiu seu coração pesar com a morte de Gandrezkka.

Sharmuta Presas-de-Prata: Bugbear Ladina 5/Guerreira 3/ Assassina 3; ND 13; Humanóide (médio - goblinóide); DV 4d6+11 mais 3d10+3 mais 3d6+3, 94 pv; Iniciativa +11 (+6 destreza, +4 talento, +1 talento regional); Desl. 9m; CA 24 (+5 armadura, +3 escudo, +6 destreza), toque 16, surpresa 18, Atq Base: +8/+3; Agr: +9; Atq corpo a corpo: *Espada Curta* +2 do *sangramento* (Dano: 1d6+4 mais

sangramento, dec. 19-20) e *Adaga de Prata +1 de lâmina afiada* (Dano: 1d4+3, dec. 17-20); Tend. LM; TR Fort +6, Ref +14, Von +5; For 14, Des 22, Con 12, Int 15, Sab 11, Car 13.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +8, Acrobacia +10, Arte da Fuga +8, Avaliação +3, Blefar +11, Conhecimento (local: Lamnor) +7, Diplomacia +3, Disfarce +5, Equilíbrio +14, Escalar +9, Esconder +14, Furtividade +19, Intimidar +3, Observar +9, Obter Informação +5, Operar Mecanismo +10, Ouvir +5, Prestidigitação +13, Procurar +5, Sentir Motivação +3, Sobrevivência +11; Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Acuidade com Arma, Vontade de Ferro, Rastrear, Duro de Matar.

Equipamentos: *Espada Curta +2 do sangramento*, *Adaga de Prata +1 de lâmina afiada*, *Corselete de Couro Batido +2 de fortificação leve*, *Luvas de Destreza +4*, *Botas Élficas*, *Broquel +2*, *Sacola Prestativa*, 3 poções de *Curar Ferimentos Leves*, 2 poções de *Invisibilidade*, 1 poção de *Forma Gasosa*, Instrumentos de Ladrão Obra-Prima.

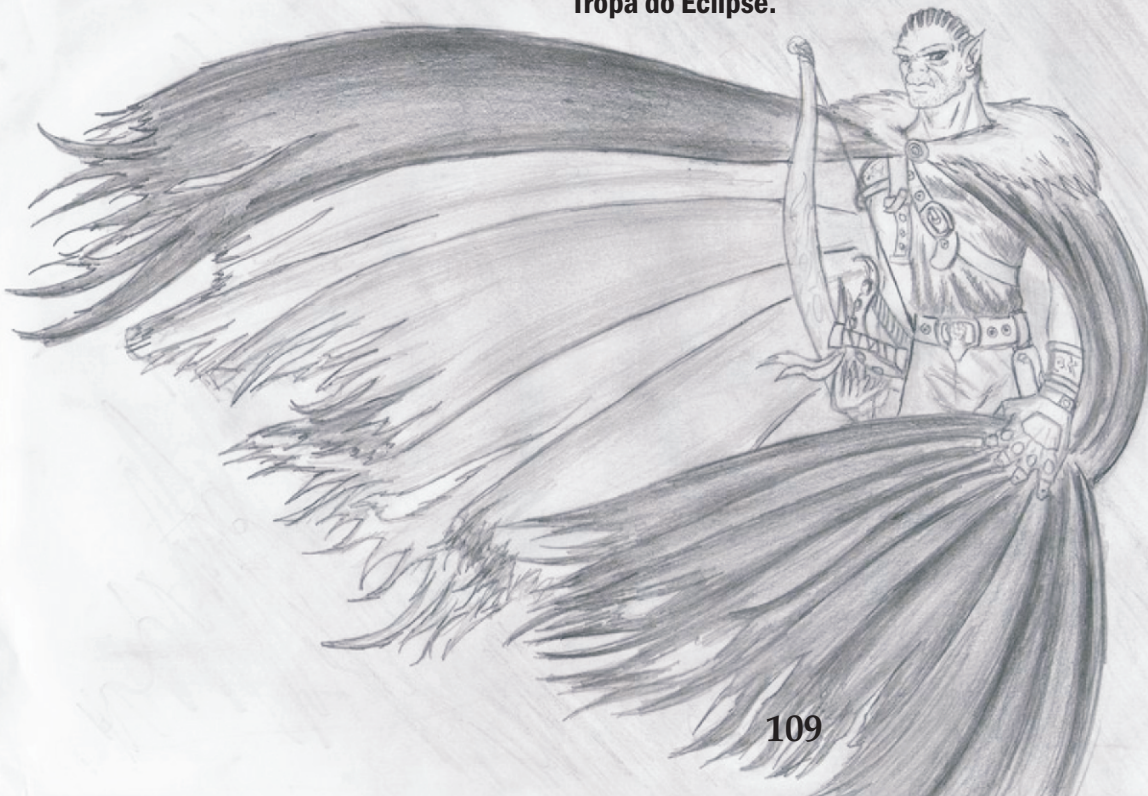
Urkhishktu Mortenegra

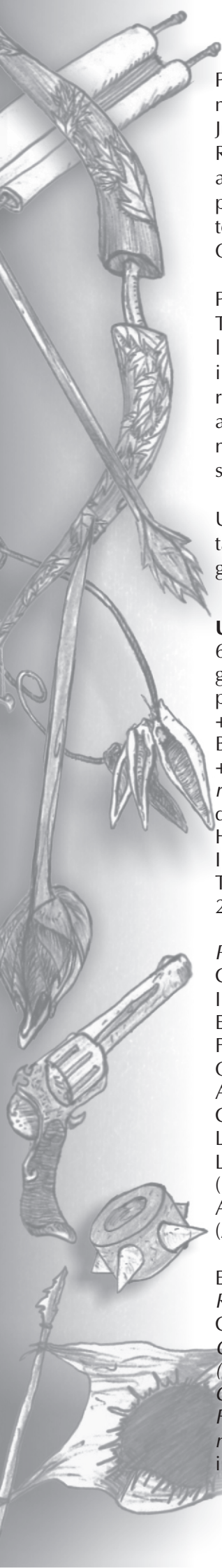
Esse hobgoblin é ainda um jovem, mas tornou-se a chave da união da Tropa de Eclipse. Caracteriza perfeitamente o que deve ser um hobgoblin na Aliança Negra: orgulhoso de sua raça e apaixonado pela causa. Luta com fervor para proteger cada integrante restante da Tropa, pois sofreu um duro golpe recentemente.

Teve uma formação militar como todo jovem de sua raça e provavelmente teria vivido a vida inteira como soldado raso se não fosse ambicioso e audacioso o suficiente para salvar seu pelotão, que já estava cansado e muito ferido e retirava-se de um combate complicado. Matou todo um pelotão inimigo usando apenas um arco. Tal ato de bravura chamou a atenção do Alto Escalão, que o nomeou para chefiar um grupo especial: a Ceifa (grupo precursor da Tropa do Eclipse).

Urkhis é um brilhante estrategista e um arqueiro invejável. Além disso, é um exímio lutador em combates corporais; e não duvida nem um pouco de sua capacidade de liderança, pois é abençoado pelo próprio Ceifador. Possui um dos poucos artefatos conhecidos de Ragnar: os *Farrapos do Rei*.

**Urkhishktu Mortenegra:
o antigo líder da
Tropa do Eclipse.**





Perdeu sua amada, Gandrezkka na última missão da tropa e sente-se abalado ainda. Jurou vingança contra o tal Protetorado do Reino querendo a cabeça de Arkam adornando seu cinto, sonha matá-lo com seu próprio braço metálico. Provavelmente já teria saído em busca de vingança se a voz de Oarthess não lhe trouxesse sanidade.

Possui afeto por todos os integrantes da Tropa exceto Korgan que lhe tirou a liderança e começa a impor uma autoridade inexistente. Korgan deve merecer ser respeitado assim como o próprio Urkhis fez antigamente. Vê em Grom um irmão mais novo que precisa ser protegido, mesmo esse sendo um ogro enorme.

Ultimamente Urkhis foi flagrado várias vezes taciturno e de olho no horizonte no quartel-general do grupo em Rarnaak.

Urkhishktu Mortenegra: hobgoblin Ranger 6*/Guerreiro 6; ND 12; Humanóide (médio – goblinóide); DV 5d8+26 mais 6d10+18; 105 pv; Iniciativa +9; Desl. 12 m; CA 20 (+4 Des, +6 armadura), toque 14, surpresa 16; Atq Base +12; Agr +13; Atq corpo a corpo: Sabre +2 (dano: 1d6+4), *arco longo composto reforçado* (+3) +2 *caçador* (dano: 1d8+7, dec. 18-20/x3); AE -; QE Características de Hobgoblin, Inimigo Predileto (Elfos +4), Inimigo Predileto (Humanos +2); Tend. NM; TR Fort +13, Ref +14, Von +5; For 14, Des 24, Con 16, Int 11, Sab 09, Car 17.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +8, Cavalgar +10, Conhecimento (Natureza) +5, Intimidar +15, Diplomacia +6, Cura +5, Escalar +4, Esconder-se +10, Estratégia +9, Furtividade +12, Natação +4, Observar +3, Ouvir +3, Saltar +5, Sobrevivência +6; Acuidade com Arma, Ataque Poderoso, Comandar, Especialização em Arma (Arco Longo Composto), Foco em Arma (Arco Longo Composto), Foco em Arma Maior (Arco Longo Composto), Iniciativa Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado (Arco Longo Composto), Vontade de Ferro.

Equipamento: *Arco Longo Composto Reforçado* (+3) +2 *caçador*, *Sabre* +2, *Espada Curta Obra-prima*, *Cota de Malha Refinada Goblinóide* +2**, *Braçadeiras de Arqueiro (maior)*, *Luvras de Destreza* +4, *Mochila de Carga II*, poções: *Curar ferimentos graves* (3), *Força de touro* (1), *Invisibilidade* (1), *Respirar na água* (1), *Farrapos do rei* (mais informações na página 91).

* Urkhis é um ranger que abdicou de suas magias por habilidades mais mundanas. Ao invés de receber as magias divinas que normalmente receberia possui a habilidade Movimento Rápido. Além disso não possui um companheiro animal.

**Uma *Cota de Malha Refinada Goblinóide* possui as mesmas estatísticas de uma *Cota de Malha Élfica*.

Gaardalok, o Sumo-sacerdote de Ragnar

Bugbear Clérigo 13; ND 20; Humanóide (Médio – Goblinóide); DV 3d8+15 mais 13d8+65 mais 5 (Resoluto); 213 PV; Iniciativa +0; Desl. 9 m; CA 25, toque 14, surpresa 25; Atq Base +11; Agr +14; Atq corpo a corpo: *bordão* +19 (dano: 1d6+9, dec. x2) ou *adaga venenosa* +15 (dano: 1d4+4, dec. 19-20/x2); AE Fascinar Mortos-Vivos 4/dia, *Punição Divina*; QE Características de Bugbear, *Aura do Caos*, *Aura do Mal*, *Proteção Divina*; Tend. CM; TR Fort. +20, Ref. +9, Von. +21; For 16, Des 11, Con 20, Int 16, Sab 22, Car 13.

Perícias e Talentos: Avaliação +3 (+5 relacionados à alquimia), Blefar +1, Concentração +23, Conhecimento (arcano) +10, Conhecimento (natureza) +5, Conhecimento (local: Lamnor) +12, Conhecimento (religião) +20 (+24 para realizar sacrifícios), Cura +8, Furtividade +6, Identificar Magia +12, Intimidação* +6, Observar +10, Obter Informação +3, Ofícios (alquimia) +6, Ouvir +10, Procurar +6, Sentir Motivação +8, Sobrevivência* +8; *Aura de Pânico* (bônus), *Criar Item Maravilhoso*, *Especialização em Combate*, *Foco em Magia* (Necromancia), *Foco em Magia Maior* (Necromancia), *Fúria Guerreira* (bônus), *Inimigo de Elfos* (bônus), *Mestre de Cerimônia* (bônus), *Potencializar Magia*, *Preparar Poção*, *Resoluto* (regional: Lamnor), *Toque da Ruína* (bônus), *Tropas de Ragnar* (bônus), *Vontade de Ferro*.

* Gaardalok recebe +2 de bônus racial nos testes de Intimidação e Sobrevivência (este modificador já está incluído na ficha).

Aura do Caos (Ex): O poder do caos de Gaardalok (consulte a magia *detectar o caos*) equivale aos seus níveis de clérigo +3.

Aura do Mal (Ex): O poder do mal de Gaardalok (consulte a magia *detectar o mal*) equivale aos seus níveis de clérigo +3.

Faro (Ex): Gaardalok pode detectar inimigos se aproximando, oponentes ocultos e rastrear pelo sentido do olfato.

Proteção Divina (So): Gaardalok é automaticamente bem-sucedido em testes de resistência contra magias conjuradas por servos de Ragnar.

Punição Divina (So): Gaardalok tem autoridade total sobre os outros servos de Ragnar. Ele pode, como uma ação padrão, cancelar os Poderes Concedidos e magias de domínio de qualquer outro servo de Ragnar. A vítima deve estar dentro do campo de visão do Gaardalok, e tem direito a um teste de resistência de Vontade (CD 24) para resistir ao efeito. Caso o servo obtenha sucesso no teste de resistência ficará imune à punição do Gaardalok durante 24 horas. A CD do teste de resistência é baseada em Sabedoria.

Magias de Clérigo Preparadas (6/7+1/7+1/5+1/5+1/4+1/3+1/1+1; CD base 16 + nível da magia, 18 + nível da magia para magias de Necromancia): **Preces** – consertar, criar água, detectar magia (2), detectar venenos, luz; **1º nível** – causar medo, comando, curar ferimentos leves, desespero, escudo entrópico, proteção contra o bem, santuário, tropas de Ragnar menor; **2º nível** – arma espiritual, curar ferimentos moderados, escuridão, explosão sonora (2), imobilizar pessoa, resistência à elementos, silêncio; **3º nível** – cegueira/surdez, muralha de vento, praga, purgar invisibilidade, rogar maldição, tropas de Ragnar; **4º nível** – envenenamento (2), imunidade à magia, movimentação livre, proteção contra a morte, visão do passado; **5º nível** – coluna de chamas, comando maior, matar (2), tropas de Ragnar maior; **6º nível** – barreira de lâminas, cura completa, palavra de recordação; **7º nível** – coluna de chamas (potencializado), destruição.

Equipamentos: Adaga venenosa (incremento de distância de 3 m, ½ kg, leve, cortante ou perfurante), amuleto da saúde +6, anel de proteção +4, anel do escudo mental, bordão defensor e de armazenar magias +5 (2 kg, duas mãos, concussão), braceadeiras da armadura +8, cordão de contas da oração (padrão), manto da resistência +4, pérolas do poder (2 magias de 7º nível), poção de

idiomas (13º nível), *poção de neutralizar venenos* (13º nível), *poeira de espirro e tosse* (2), *varinha de curar ferimentos críticos* (10º nível), *varinha de dissipar magia* (10º nível), bolsa de componentes materiais, símbolo profano (Ragnar) com versos cingidos em prata de um anátema. Por sua grande influência dentro da Aliança Negra e além, Gaardalok pode obter inúmeros itens mágicos – com o devido tempo.

Nota: As habilidades de Gaardalok estão com os bônus de um tomo da compreensão +5.

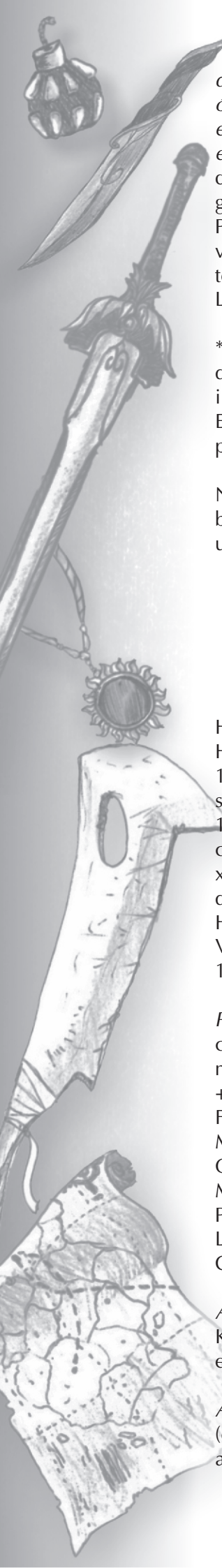
Holgor Greatfang, Comandante Hobgoblin

Hobgoblin Guerreiro 16; ND 16; Humanóide (Médio – Goblinóide); DV 16d10+64; 184 pv; Inic. +6; Desl. 6 m (9 m sem armadura); CA 23, toque 14, surpresa 22; Atq Base +16; Agr +20; Atq corpo-a-corpo: *Ehankallar* +27 (dano: 1d8+13 mais 1d6 fogo, dec. 17-20/x2 mais 1d10 fogo); ou à distância: *besta leve* +20 (dano: 1d8+2, dec. 19-20/x2); AE —; QE Características de Hobgoblin; Tend. LM; TR Fort. +14, Ref. +7, Von. +7; For 18, Des 15, Con 18, Int 15, Sab 14, Car 13.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +7, Cavalgar +10, Conhecimento (local: Lamnor) +8, Escalar* +5, Esconder-se* +0, Estratégia +16, Furtividade* +5, Intimidação +10, Observar +7, Obter Informação +2, Ofícios (forjaria) +5, Ouvir +7, Saltar +5, Sentir Motivação +5, Sobrevivência +5; Ataque Poderoso, Comandar, Especialização em Arma (Espada Longa), Foco em Arma (Espada Longa), Foco em Arma Maior (Espada Longa), Iniciativa Aprimorada, Intolerância (Regional: Lamnor), Lutar às Cegas, Rapidez na Recarga, Reflexos em Combate, Saque Rápido, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (Espada Longa), Terreno Familiar (Rarnaakk), Trespasar, Trespasar Maior.

Equipamentos: Anel de proteção +3, *besta leve da distância* +2 (inc. de distância 48 m, 2 kg, perfurante), *loriga segmentada* +3 (máx. de Des +1, penal. por armadura –5, falha arcana 35%, 17,5 kg, pesada), *poção*





de curar ferimentos graves (4), frasco com óleo de troglodita (2). *Ehankallar* (Esta espada longa anti-criatura (goblinóides) e da explosão flamejante +5 é uma lâmina élfica que foi feita com o objetivo de destruir goblinóides. Evocação (poderosa); NC 15º; Peso 2 kg). Holgor Greatfang pode obter vários outros itens mágicos, com o devido tempo – obtidos durante a pilhagem de Lenórienn.

* Holgor recebe +4 de bônus racial nos testes de Furtividade (este modificador já está incluído na ficha). Nas perícias Escalar e Esconder-se já estão incluídas as penalidades por armadura.

Nota: As habilidades de Holgor estão com os bônus de um manual da saúde corporal +3 e um manual do bom exercício +3.

Karbash Fiendsoul, Clérigo-Mestre de Ragnar

Hobgoblin Clérigo de Ragnar 11; ND 11; Humanóide (Médio – Goblinóide); DV 11d8+22; 88 pv; Iniciativa +2; Desl. 6 m (9 m sem armadura); CA 21, toque 12, surpresa 19; Atq Base +8; Agr +10; Atq corpo-a-corpo: *maça pesada* +13 (dano: 1d8+6, dec. x2); AE Fascinar Mortos-vivos 4/dia; QE Aura do Caos, Aura do Mal, Características de Hobgoblin; Tend. LM; TR Fort. +12, Ref. +8, Von. +13; For 15, Des 14, Con 15, Int 14, Sab 17, Car 12.

Perícias e Talentos: Concentração +15 (+19 conjurando na defensiva ou envolvido na manobra Agarrar), Conhecimento (religião) +16 (+20 para realizar sacrifícios), Cura +6, Furtividade +5, Diplomacia +0, Identificar Magia +8, Intimidação +10, Observar +6, Obter Informação +0, Ouvir +6, Sentir Motivação +6, Sobrevivência +6; Aura de Pânico (bônus), Intolerância (regional: Lamnor), Lutar às Cegas, Magias em Combate, Mestre de Cerimônia, Torturador.

Aura do Caos (Ex): O poder do caos de Karbash (consulte a magia *detectar o caos*) equivale aos seus níveis de clérigo.

Aura do Mal (Ex): O poder do mal de Karbash (consulte a magia *detectar o mal*) equivale aos seus níveis de clérigo.

Magias de Clérigo Preparadas (6/6+1/5+1/5+1/3+1/2+1/1+1; CD base 13 + nível da magia): **Preces** – criar água, curar ferimentos mínimos (2), detectar magia (2), detectar venenos; **1º nível** – auxílio divino, causar medo, comando, curar ferimentos leves, escudo de fé (2), escudo entrópico; **2º nível** – arma espiritual, explosão sonora, força do touro, imobilizar pessoa, tendência em arma, vigor do urso; **3º nível** – dissipar magia, luz cegante, purgar invisibilidade, o soco de Arsenal, rogar maldição, roupa encantada; **4º nível** – envenenamento, poder divino (2), proteção contra a morte; **5º nível** – coluna de chamas, comando maior, força dos justos; **6º nível** – barreira de lâminas, cura completa.

Equipamentos: Amuleto de armadura natural +2, anel da resistência +3, brunea +3 (máx. de Des +3, penal. por armadura –3, falha arcana 25%, 15 kg, média), *chifre da maldade*, *maça pesada profana* +3 (4 kg, uma mão, concussão), *pérola do poder* (2 magias de 5º nível), *ungüento de cura* (funciona como o *ungüento de Keoghtom*) (2), *varinha de curar ferimentos graves* (5º nível), *varinha de imobilizar pessoas* (3º nível), bolsa de componentes materiais, símbolo profano de prata (Ragnar). Karbash ainda possui uma grande quantidade de pergaminhos, poções e varinhas em seu estoque pessoal.

Tanyantalaria, Princesa de Lenórienn

Elfa Aristocrata 6/ Maga 3; ND 8; Humanóide (Médio - Elfo); DV 6d6+6 mais 3d4+3 mais 3 (Vitalidade); 48 PV; Iniciativa +2; Desl. 9 m; CA 12, toque 12, surpresa 10; Atq Base +5; Agr +5; Atq corpo-a-corpo: toque +5 (dano: magia); ou à distância: raio +7 (dano: magia); AE —; QE Características de elfo, invocar familiar; Tend. NB; TR Fort. +4, Ref. +5, Von. +12; For 10, Des 15, Con 12, Int 16, Sab 14, Car 21.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +10, Atuação (dança) +8, Cavalgar +10, Concentração +10, Conhecimento (arcano) +6, Conhecimento (história) +6, Conhecimento (geografia) +6, Conhecimento (local: Lenórienn) +10,

Conhecimento (natureza) +6, Conhecimento (nobreza e realeza) +8, Conhecimento (os Planos) +6, Conhecimento (religião) +6, Diplomacia +12, Esconder-se +2, Furtividade +4, Identificar Magia +8, Observar +8, Obter Informação +7, Ofícios (alquimia) +6, Ouvir +8, Procurar +8, Sobrevivência +2; Acuidade com Arma, Afinidade com Animais, Escrever Pergaminho (bônus), Terreno Familiar (Lenórienn) (regional: Lenórienn), Vitalidade, Vontade de Ferro.

Magias Diárias de Maga (4/3/2; CD base 13 + nível da magia).

Equipamentos: Algemas, coleira e correntes...

Terrack Hellfire, Comandante dos Magos de Combate

Hobgoblin Mago (Evocador) 10; ND 10; Humanóide (Médio – Goblinóide); DV 10d4+30 mais 5 (Resoluto); 65 PV; Iniciativa +7; Desl. 9 m; CA 22, toque 22, surpresa 19; Atq Base +5; Agr +5; Atq corpo-a-corpo: *Ruzztrnn* +8 (dano: 1d4+3 mais 1d6 fogo, dec. 19-20/x2); AE —; QE Características de Hobgoblin, Invocar Familiar; Tend. LM; TR Fort. +9, Ref. +9, Von. +12; For 11, Des 16, Con 16, Int 18, Sab 15, Car 10.

Perícias e Talentos: Avaliação +4 (+6 relacionados à alquimia), Concentração +16 (+20 conjurando na defensiva ou envolvido na manobra Agarrar), Conhecimento (arcano) +17, Furtividade +7, Identificar Magia +18, Intimidação +6, Observar +6, Ofícios (alquimia) +14, Ouvir +4, Procurar +6, Sentir Motivação +6; Escrever Pergaminho (bônus), Foco em Magia (Evocação), Iniciativa Aprimorada, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Mago de Batalha, Preparar Poção, Resoluto (regional: Lamnor).

Grimório: **Truques** – abrir/fechar, brilho, consertar, detectar magia, detectar venenos, globos de luz, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, mensagem, prestidigitação, raio ácido, raio de gelo, resistência, romper morto-vivo, a seta infalível de Talude, toque

da fadiga; **1º nível** – ataque certeiro, causar medo, disco flutuante, escudo arcano, a lança infalível de Talude, mãos flamejantes, névoa obscurecente, queda suave, raio do enfraquecimento, reduzir pessoa, suportar elementos, terreno escorregadio de Neo, toque chocante; **2º nível** – agilidade do gato, ao alcance da mão, astúcia da raposa, aterrorizar, cegueira/surdez, despedaçar, escuridão, esfera flamejante, flecha ácida, força do touro, lufada de vento, raio ardente, resistência à elementos, teia, ver o invisível, vigor do urso; **3º nível** – bola de fogo, dissipar magia, explosão (todas), lentidão, luz do dia, muralha de vento, proteção contra elementos, relâmpago, runas explosivas, toque vampírico, velocidade, vôo; **4º nível** – armadilha de fogo, drenar temporário, escudo de fogo, esfera resiliente, grito, medo, moldar rochas, muralha de fogo, muralha de gelo, pele rochosa, porta dimensional, praga, reduzir pessoa em massa, rogar maldição, tempestade glacial, tentáculos negros; **5º nível** – cone glacial, malogro, mão interposta, onda da fadiga, muralha de energia, muralha de pedra, névoa mortal, teletransporte, vôo prolongado.

Magias de Mago Preparadas (4+1/5+1/5+1/4+1/4+1/2+1; CD base 14 + nível da magia, 15 + nível da magia para magias de Evocação): **Truques** – detectar magia (2), luz, a seta infalível de Talude (2); **1º nível** – ataque certeiro, escudo arcano, a lança infalível de Talude, queda suave, raio do enfraquecimento, terreno escorregadio de Neo; **2º nível** – ao alcance da mão, raio ardente (2), teia, ver o invisível, vigor do urso; **3º nível** – bola de fogo (2), muralha de vento, relâmpago, toque vampírico; **4º nível** – drenar temporário, esfera resiliente, grito, muralha de fogo, rogar maldição; **5º nível** – cone glacial, muralha de energia, teletransporte.

Equipamentos: Amuleto de armadura natural +3, braçadeiras da armadura +6, manto da resistência +3, poção de curar ferimentos graves (2), varinha de bola de fogo (10º nível), varinha de dissipar magia (5º nível), varinha de pequeno globo de invisibilidade (7º nível), bolsa de componentes materiais, diamante em pó (½ kg), ouro em pó (½ kg). *Ruzztrnn* (Trata-se de uma adaga flamejante e profana +3 (inc. de distância 3 m, ½ kg, leve, cortante ou perfurante. Evocação (moderada); NC 10º; Peso ½ kg). Terrack ainda possui um enorme número de pergaminhos, poções e varinhas, muitos resgatados das ruínas de Lenórienn.





Thwor Ironfist, o General Bugbear

Bugbear, Escolhido dos Deuses [Ragnar]; Bárbaro 20; ND 30; Extra-planar (Grande – Avançado, Caos, Goblinóide, Mal, Nativo); DV 3d8+45 mais 20d12+300; 556 PV; Iniciativa +8; Desl. 15 m; CA 40, toque 18, surpresa 40; Atq Base +19; Agr +40; Atq corpo-a-corpo: *machado enorme* +40 (dano: 3d6+27 mais *sangramento*, dec. 19-20/x3); ou à distância: *azagaia grande* +25 (dano: 1d8+15, dec. x2); AE Olhar Apavorante; QE Características de Bugbear, Esquiva Sobrenatural, Esquiva Sobrenatural Aprimorada, Fúria 6/dia, Fúria Incansável, Fúria Maior, Fúria Poderosa, Imortal, Movimento Rápido, Redução de dano 10/–, Resistência à Magia 33, Sentir Armadilhas +6, Vontade Inabalável; Tend. CM; TR Fort. +30, Ref. +11, Von. +9; For 40, Des 18, Con 40, Int 16, Sab 15, Car 20.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +10, Blefar +14, Cavalgar +10, Conhecimento (local: O Reinado) +12, Conhecimento (local: Lamnor) +16, Conhecimento (religião) +8, Diplomacia +10, Disfarces +8, Esconder-se +0, Estratégia +29, Furtividade +8, Intimidação +30, Ler/Escriver, Observar +12, Obter Informação +8, Ouvir +12, Procurar +8, Saltar +25, Sentir Motivação +10, Sobrevivência +12; Armadura Natural, Ataque Poderoso, Barbarismo (Regional: Lamnor), Comandar, Duro de Matar, Iniciativa Aprimorada, Reflexos em Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (Machado Grande), Tolerância, Trespasar, Trespasar Maior.

Esquiva Sobrenatural (Ex): Thwor pode reagir ao perigo antes que o normal permitido por seus sentidos. Ele conserva seu bônus de Destreza na CA mesmo quando surpreso.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ex): Thwor não pode ser flanqueado, exceto por um ladino com pelo menos 4 níveis acima do seu.

Faro (Ex): Thwor pode detectar inimigos se aproximando, oponentes ocultos e rastrear pelo sentido do olfato.

Fúria (Ex): +8 em For, +8 em Con, +4 em testes de resistência de Vontade, -2 na CA por 20 rodadas.

Fúria Incansável (Ex): Thwor não fica exausto quando sua fúria termina.

Imortal (Ex): Thwor só pode ser realmente destruído pela 'Flecha de Fogo' mencionada na Profecia que previa sua vinda, ou pelo próprio Ragnar. Caso seja abatido, voltará à vida em 1d4 dias. Além disso, ele também é imune a magias e efeitos de morte, ou que drenem a energia vital.

Olhar Apavorante (So): Qualquer criatura até 9 m que encontre o olhar de Thwor fica amedrontada por 1d6 rodadas. Um teste de resistência de Vontade (CD26) bem-sucedido anula essa habilidade. A CD para o teste de resistência é baseada no Carisma.

Sentir Armadilhas (Ex): Thwor possui um sentido intuitivo que o alerta do perigo de armadilhas, concedendo-lhe +6 de bônus em testes de resistência de Reflexos e +6 de bônus de esquiva na CA contra armadilhas.

Vontade Inabalável (Ex): Enquanto estiver em fúria, Thwor recebe +4 de bônus nos testes de resistência de Vontade para resistir a magias de Encantamento. Esse bônus se acumula com outros modificadores.

Equipamentos: *Braçadeiras da armadura* +10, *machado enorme anti-criatura* (elfos) e *do sangramento* +5 (12 kg, duas mãos, cortante), *azagaia grande obra-prima* (inc. de distância 9 m, 2 kg, perfurante) (10), *Cinto dos Crânios* (funciona da mesma maneira que um *Colar de Crânios*; mais informações na página 90). Thwor Ironfist pode obter inúmeros itens mágicos, com o devido tempo – obtido com a pilhagem de toda Lamnor.

Nota: As habilidades de Thwor estão com os bônus de um manual da saúde corporal +5 e um manual do bom exercício +5.



Império da Aliança Negra • 1403

Agradecimentos

Agradeço ao meu grupo de jogo Guilherme, Rafael, Tiago “Ryu” e Bruno, pelos momentos de diversão na mesa de jogo. Ao Hinomura Hiken, por liderar a equipe durante todo o percurso. E em especial a todos os que participaram, direta ou indiretamente, do Projeto Aliança Negra, tenha sido com sugestões ou com material. Muito obrigado.

Adriano "Yoh" Siqueira

Agradeço aos colegas do fórum, que me convidaram para ingressar no projeto; ao pessoal que se orgulha do que faz e procura fazer bem: aos escritores de fan fiction e as (poucas) moças que freqüentam o fórum; e também ao Hinomura Hiken pela iniciativa.

Alexander "Necromancer Ignaltus" F. Garcia.

Gostaria de agradecer a minha amada Ana Carla, que tanto me inspira e dá força; Aos meus amigos, “Os Groovers” Anderson, Bruno, Guiomar e Vinício, que há anos partilham comigo amizade e aventuras; e a quem teve a coragem de dar o pontapé inicial e sempre acreditou nesse projeto: Hinomura Hiken.

Derek Scheifler Moreira

Agradeço meus amigos do grupo, Leandro, Ferdinando, Marcos, Lelim e André. Quero agradecer também à Viviane Suemi e Diego, que sempre me dão uma força quando preciso destilar o sangue. Mas principalmente a meus pais, que sustentam meu vício por RPG e não acham que é coisa do capeta.

Diogo Monteiro Costa “Aiken Frost” de Oliveira Silva

Aos Elfos, por terem uma carne tão macia e agradável de cortar. Aos goblinóides, por sempre terem uma espada afiada para fazer o serviço. Ao Nada e ao Vazio, por reunirem todos num mesmo lugar, disputando recursos escassos.

Ferris

Agradeço primeiramente ao "Trio", por nos proporcionar um lugar como Arton e injeta-lo em nossas vidas; agradeço ao Hinomura Hiken por acreditar em si mesmo e no projeto; agradeço ao nosso maravilhoso Word por fazer nossa vida mais fácil; e agradeço a "Equipe Projeto Aliança Negra" pelas incontáveis horas de leitura e diversão.

Julio "Julioz" Oliveira

Opa! O PAN vingou, por incrível que pareça! Queria agradecer a minha mãe e pai que me geraram, minha namorada Bel que sempre me deu força sem entender porra nenhuma, e ao maldito Luke que me apresentou o RPG e ao meu 3º ano no colegial que me proporcionou muito tempo ocioso.

Luiz Guilherme Dias de Souza

Agradecimentos especiais a todos os camaradas que colaboraram para o sucesso desse projeto, em especial o irmão Derek. Agradecimentos especialíssimos também ao Tek e a J.M. Trevisan: se vocês não tivessem provocado, o PAN não existiria. Muito obrigado!

Sócrates "Hinomura_Hiken" Melo

Agradeço primeiramente a essa “força inexplicável” que chamamos de Deus; a minha família: o “manao” Lucas, Dona Sandra e o Poderoso Sr. Ribeiro, por se convencerem de que eu não ia largar o RPG tão facilmente; à minha linda Nany, por sempre me apoiar em tudo e ouvir meus devaneios; ao Ricardo o Palmito e o Veta (que eu sinceramente não sei como ainda me agüentam), ao “Trio Tormenta” por tudo; e a Jambô Editora, que ofereceu o lugar para cultivarmos nossas idéias.

Tiago “Oriebir”



“E a guerra tomará a tudo e todos”

Enquanto Arton voltava seus olhos para a Tormenta e seus terríveis efeitos, Lamnor, o continente sul, foi completamente subjugada por hordas de monstros não menos mortais: os goblinóides da Aliança Negra. Resistirá o Reinado a mais essa ameaça?

Enfrente os exércitos inimigos, conquiste a glória e a vitória, eleve seu povo ao topo. Seja ele qual for!

O Projeto Aliança Negra oferece a você:

- Um estudo aprofundado sobre a organização econômica, militar, política e social do Império da Aliança Negra e a sua atual situação em relação ao Reinado.
- Regras para utilização de goblinóides como personagens jogadores e uma nova raça: o Meio-Ogro.
- Uma nova classe básica: o Arcanante.
- Oito novas classes de prestígio: Caçador Escravista, Emissário de Ragnar, Esperança de Glórienn, Feitor Goblinóide, Mensageiro da Aliança, Primitivo Selvagem, Rebelde Lamnoriano e Senhor do Horror de Gaolak.
- Novos talentos, magias, itens mundanos e mágicos, criaturas e máquinas de guerra.
- Sete tropas especiais que compõem o exército da Aliança Negra: Arqueiro Hobgoblin, Bárbaro da Horda Ogre, Fuzileiro Hobgoblin, Goblin Cavaleiro de Worgs, Horda do Crepúsculo e o Soldado de Elite Bugbear.
- Duas novas organizações: A Ordem de Gao e a Rebelião Lamnoriana.
- Novos personagens e fichas atualizadas de personagens antigos do cenário.
- Seis novas localidades: Arandir, Gronk'har, Kragathar, Lança de Ragnar; Poços de Kerdrazar e Rom'kur.

Material não-oficial!