

TORMENTA RPG



Só Aventuras Vol. 2

Brauner





Só Aventuras Vol. 2

Gustavo Brauner





Só Aventuras Vol. 2

Criação: Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J. M. Trevisan.

Desenvolvimento: Gustavo Brauner.

Desenvolvimento Adicional:
Guilherme Dei Svaldi e Vitor Joenk.

Edição: Guilherme Dei Svaldi e Leonel Caldela.

Capa: Roger Medeiros e Ricardo Riamonde.

Arte: Roger Medeiros e Lobo Borges.

Logotipia e Projeto Gráfico: Dan Ramos.

Diagramação: Guilherme Dei Svaldi.

Revisão: Leonel Caldela.

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi.

Gerente-Geral: Rafael Dei Svaldi.

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

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License.

Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 80.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com outra vingança élfica será um caso de cópia de *Tormenta*, uma vez que os nossos elfos se davam mal antes dos outros!



Rua Sarmiento Leite, 627 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel (51) 3012-2800

editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Publicado em dezembro de 2013
ISBN: 978858365002-7

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Bibliotecária Responsável: Denise Selbach Machado CRB-10/720

B825s Brauner, Gustavo
v.2 Só Aventuras / Gustavo Brauner; edição por Guilherme Dei Svaldi; ilustrações por Roger Medeiros e Rodolfo Borges. --- Porto Alegre: Jambô, 2013.
80p. il.

1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Svaldi, Guilherme Dei. II. Medeiros, Roger. III. Borges, Rodolfo. IV. Título.

CDU 794:681.31



Sumário

Introdução	3	A Invasão de Lamnor	26	Mergulho no Passado	54
A Reunião Élfica	4	Resumo da Aventura	27	Resumo da Aventura	55
O Teste	6	Introdução	27	Introdução	55
Resumo da Aventura	7	Parte 1: O Resgate dos Rastejantes.....	28	Parte 1: O Portão de Khalmyr	56
Introdução	7	Vectora, o Mercado nas Nuvens.....	29	A Caverna da Cachoeira	57
Parte 1: Reunião Élfica	8	Parte 2: Rumo a Lamnor	33	As Montanhas do Sol	59
Parte 2: Convocação Élfica	9	Rumo ao Mar Negro	33	A Morada dos Anões	61
O Acampamento Goblinoide	9	Singrando o Desconhecido.....	36	Parte 2: Zigrilhimm.....	64
Depois do Primeiro Teste	10	Chegada a Lamnor	36	A História de Tyranix	64
Parte 3: Infiltração em Tapista	11	O Acampamento na Praia	37	Lá e de Volta Outra Vez.....	67
Singrando o Mar Negro.....	12	Parte 3: A Conquista da Base.....	39	A Câmara da Lembrança	67
O Festival do Gorad	14	Missão 1: Criaturas Selvagens.....	39	A Expedição de Fannarfin.....	68
Nêmor	14	Missão 2: Os Halflings	40	Parte 3: Mergulho no Passado.....	70
Mênor	15	Canibais	40	A Masmorra Verde	68
Tiberus.....	16	Missão 3: Os Rangers	40	A “Rainha”	71
Villa Escarlata.....	17	de Villithien	40	Ataque à Sala dos Troféus	71
O Coração da Villa.....	18	Missão 4: O Totem de Ragnar	42	Investida Final.....	72
Epílogo.....	20	Parte 4: O Quartel-General	44	Epílogo.....	75
Fim?	21	Epílogo.....	45	Fichas.....	76
Fichas	21	Fim?	46	Open Game License	80
		Fichas	46		

Introdução

Bem-vindo ao Volume 2 de *Só Aventuras!* Nas páginas a seguir você vai encontrar três aventuras prontas para jogar com seus amigos. História, desafios, PdMs, monstros e poderes — quase tudo o que você precisa está aqui. Além deste livro, você também vai precisar de *Tormenta RPG*.

As três aventuras a seguir são parte de um mesmo arco de histórias: a *Vingança Élfica*. Aqui vai um resumo de cada uma.

O teste: Morion, um antigo herói élfico, está recrutando aventureiros que desejem se vingar de Thwor Ironfist e resgatar a antiga glória élfica. Mas ele precisa se certificar de que todos os envolvidos estão à altura da tarefa. Por isso, testa as habilidades dos interessados, sejam eles elfos ou não. Depois de provar seu valor, os heróis são enviados a Tapista, no Império de Tauron, onde devem procurar um antigo general élfico que pode ajudar na luta contra a Aliança Negra.

A invasão de Lamnor: os heróis são convocados por Morion para invadir Lamnor, o continente dominado pela Aliança Negra. Mas, antes, precisam encontrar um grupo de aventureiros que visitou Lamnor e pode ter informações a respeito da região. No entanto, a Vingança Élfica despertou a atenção de um grupo que odeia os antigos preceitos élficos — os elfos

negros! Não bastasse a intriga no continente norte, os heróis ainda terão de enfrentar todos os desafios do continente sul, como monstros, halflings canibais, magia, sobreviventes dos antigos reinos humanos e, é claro, a Aliança Negra!

Mergulho no passado: antes do próximo passo na Vingança Élfica, é necessário amarrar certas pontas soltas da invasão de Lamnor. Por isso, Morion pede aos heróis que investiguem uma tribo de goblinoídes que não parece ter qualquer ligação com seus primos da Aliança Negra. Mas há muito mais por trás desses goblinoídes — de armas e armaduras de qualidade igual a dos anões, a uma estátua de Khalmyr, o Deus da Justiça! Mas isso é apenas o começo; há um verdadeiro mergulho no passado de Arton esperando pelos heróis aventureiros...

O ideal é que as três aventuras sejam jogadas em conjunto, uma depois da outra (começando por *O teste*). Sugerimos que você insira outras aventuras entre uma parte da Vingança Élfica e a próxima, para que os heróis cresçam em experiência e poder. Você pode usar as três aventuras deste livro para começar sua própria saga de *Tormenta RPG*, como pano de fundo para sua própria campanha ou como um capítulo de uma história muito maior.

— Gustavo Brauner

Antes da Vingança Élfica, ocorreu a Reunião Élfica — um encontro de membros da raça convocado por Fallaren Agorin, arauto da comunidade élfica de Valkaria.

A *Gazeta do Reinado* cobriu a Reunião Élfica — de seu anúncio a suas consequências, passando pelo encontro em si. A seguir estão as principais matérias publicadas pela *Gazeta do Reinado* relacionadas à Reunião Élfica.

As matérias *Convocação a todos os elfos* e *Notícias sobre a Reunião Élfica* acontecem antes da Reunião. Se possível, faça os personagens terem acesso a essas notícias antes de jogar *O teste*. A próxima matéria, *Reunião Élfica*, trata do encontro em si, e é o ponto de partida da primeira aventura. *E a Reunião Élfica?*, ocorre após a Parte 1 de *O teste*. *Uma nova Reunião Élfica* acontece no começo de *A invasão de Lamnor*. *Papéis invertidos no porto de Malpetrim* ocorre após a Parte 2 de *A invasão de Lamnor*. Por fim, *Uma terceira Reunião Élfica* acontece no começo de *Mergulho no passado*.

• • • • •

Convocação a Todos os Elfos

(publicada originalmente na *DragonSlayer* n° 30)

A pedido de Fallarel Agorin, arauto da comunidade élfica de Valkaria, a *Gazeta do Reinado* convoca todos os elfos de Arton para assembleia a ser realizada na Praça de Glórienn (no centro da comunidade) na véspera da mudança da próxima lua. De acordo com o arauto Agorin, o assunto diz respeito a todos os elfos de Arton, e as discussões girarão ao redor de tópicos pertinentes a este povo. Embora não tenha entrado em detalhes, Agorin enfatizou a urgência da presença de todos os elfos neste encontro. A *Gazeta* estará lá, acompanhando o andamento do encontro dos elfos.

• • • • •

Notícias sobre a Reunião Élfica

(publicada originalmente na *DragonSlayer* n° 31)

A equipe da *Gazeta* ainda não conseguiu descobrir a pauta da assembleia élfica, mas a convocação tem gerado murmúrios entre os elfos de Arton. Fala-se da ascensão de um novo líder élfico reunindo os remanescentes da raça ao seu redor. Sussurros indicam um certo *Morion*, embora não se saiba se trata-se de um nome, sobrenome ou título. O arauto da comunidade élfica de Valkaria, Fallarel Agorin, continua convocando todos os elfos para a reunião na véspera da mudança da próxima lua, na praça de Glórienn (no centro da comunidade élfica em Valkaria). Se você é um elfo, não deixe de comparecer.

• • • • •

Reunião Élfica

(publicada originalmente na *DragonSlayer* n° 32)

Veja a íntegra desta matéria na página ao lado.

• • • • •

E a Reunião Élfica?

(publicada originalmente na *DragonSlayer* n° 33)

Já se vai mais de um mês da tão falada reunião élfica. E, até agora, nenhum efeito, nenhuma mudança. Será que a reunião não terá

qualquer desdobramento? Será que os elfos são incapazes de se unir? Será...? Vale lembrar que os elfos vivem dez vezes mais que os humanos e, por isso mesmo, tendem a fazer as coisas com menos pressa. Talvez isso signifique que o que quer que tenha sido decidido na reunião *já esteja em andamento*! Só nos resta pedir aos deuses do Panteão que estejamos vivos para ver a conclusão desta saga.

• • • • •

Uma Nova Reunião Élfica

(publicada originalmente na *DragonSlayer* n° 36)

Já se vai algum tempo desde a Reunião Élfica — e, até onde as fontes da *Gazeta* puderam averiguar, depois da reunião inicial, nada aconteceu. Ou era o que pensávamos.

Recentemente, o arauto Fallarel Agorin foi avistado em Valkaria procurando informações sobre os *Dungeon Crawlers*, um grupo formado pelos aventureiros Aurora (uma clériga de Tanna-Toh), Brigandine (uma guerreira) e Fren (um elfo ranger). A missão mais recente do grupo esteve relacionada com Lamnor, o continente sul. Será que o arauto Agorin está atrás dos *Dungeon Crawlers* devido a alguma coisa ligada a Morion e à Reunião Élfica?

• • • • •

Papéis Invertidos no Porto de Malpetrim

(publicada originalmente na *DragonSlayer* n° 37)

Mais uma vez o porto de Malpetrim foi palco de confusão. Da última vez, a capitã Izzy Tarante foi perseguida pela Marinha do Império enquanto deixava a Capital dos Aventureiros. Mark Silver, conselheiro de Malpetrim, foi visto na ocasião, rindo dos soldados do Império ao lado de um imponente elfo.

Entretanto, desta vez o próprio Mark Silver, um paladino de Khalmyr, esteve presente na limpeza da confusão, que deixou sangue e cadáveres. Os corpos deixados para trás foram recolhidos a um quartel da guarda e, de lá, levados para algum lugar desconhecido. Apesar de toda a meticulosa “limpeza” no local, agentes da *Gazeta* encontraram uma flecha negra feita com esmero, coberta de adornos em dourado. Será que desta vez são os minotauros que estão rindo do paladino?

• • • • •

Uma Terceira Reunião Élfica

O arauto élfico Fallarel Agorin, que duas vezes convocou os elfos de Arton para se encontrar com Morion, procurou a *Gazeta do Reinado* recentemente. Ele pediu que espalhássemos a notícia de que está novamente convocando os elfos. Entretanto, não precisa apenas de heróis aventureiros, mas especialmente de ferreiros, carpinteiros, oleiros e indivíduos de profissões comuns.

Obviamente, perguntamos se os elfos estavam erigindo algum tipo de construção. A curiosa resposta foi: “Não apenas construindo, mas, também, aperfeiçoando”. Curiosos, perguntamos se Agorin não precisava também de aventureiros. Sua resposta? “Morion precisa de aventureiros com alguma experiência com a Tormenta. Se souberem de algum, por favor peçam que me procurem na Vila Élfica, aqui mesmo em Valkaria”.

O que será que os elfos de Arton estão fazendo? Nossos agentes já estão à procura de mais informações.

REUNIÃO ÉLFICA

Poucos elfos presentes – mas todos heróis.
Cabe a eles definir o destino da raça?



De depois de muitas especulações, a reunião élfica finalmente aconteceu. Infelizmente, os enviados da *Gazeta* não puderam tomar parte no evento. Mas nossa equipe não acredita em deixar de trazer a público uma notícia, principalmente uma notícia de tamanha importância como uma reunião entre os elfos de Arton a pedido de um misterioso novo líder...

Assim, na véspera da mudança da última lua, nosso enviado Ghilton Haldor dirigiu-se à Praça de Glórienn, no centro da Vila Élfica (a comunidade élfica na capital Valkaria), com pena e pergaminho prontos para tomar notas. Seu curto relato você confere abaixo.

“Fui cedo para a Praça de Glórienn. Havia guardas no centro da praça, perto do tradicional palanque destinado às celebridades e oradores. Esgueirando-me, meti-me num esconderijo apertado entre as vigas do teto do palanque. De lá, esperei as horas passarem. O cair da noite não trouxe muito movimento. Pouca gente na rua, menos ainda na reunião. Quando a lua brilhou no céu, ouvi — mais do que vi — os primeiros espectadores chegando”.

“Não havia muita gente na tão falada reunião élfica. Apenas uns poucos interessados, vestidos como aventureiros. Dentre eles, reconheci Kilael, Lifaen, Lilith Duron, Archelas, Lausian, Blod’Garmy, Metatron, Kyosho, Nihalleneriell e Elirian Alathiel. Ou seja, apenas uma minoria de elfos respondeu ao chamado — mas todos heróis. Pelo que entendi, é a elite aventureira élfica quem se reúne agora para tentar reerguer a raça. Arrisquei uma olhada apenas quando ouvi o arauto Fallarel Agorin anunciar o tal Morion. E então

vi o maior e mais encorpado elfo de que já tive notícia. Morion é enorme: alto, forte, musculoso. Vestia-se como um guerreiro, trazendo uma brilhante armadura completa. De suas costas pendia uma enorme espada bastarda. Da cintura, duas espadas longas. Não pude ver seus olhos, mas em minha imaginação ele tem o olhar frio de quem já enviou muitos inimigos para o inferno”.

“Morion impõe respeito. O silêncio quando ele apareceu foi absoluto. Acho que ninguém esperava por um elfo tão altivo e imponente como ele. O arauto e os espectadores trocaram algumas palavras, mas quando foi sua vez de falar, Morion não disse nada. Pediu apenas que todos se afastassem do palanque. Tenho certeza de que algum instinto guerreiro — ou seria magia? — denunciou minha presença”.

“Eu não podia arriscar uma troca de esconderijo. Sabia dos guardas e fiquei com medo dos instintos de Morion. Fiz o que pude para ouvir o que ele dizia aos presentes, mas não consegui captar muito. Ele mencionou algo como ‘a hora do troco’, ‘o início da vingança’ e ‘o pagamento da dívida’. Também falou sobre hordas goblinoides e um general bugbear — acredito que todos os leitores podem imaginar o que isso significa. A menção do resgate de uma princesa deixou a todos em silêncio total e absoluto”.

Um chocante número reduzido de elfos presentes, um assombroso líder guerreiro e uma misteriosa princesa em perigo... A *Gazeta do Reinado* não descansará até trazer-lhe todas as respostas deste enigma!



O Teste

O Teste é uma aventura para personagens do 5° ao 7° níveis. Embora trate da Reunião Élfica e da tentativa de ajudar a raça, não se destina apenas a personagens elfos. Humanos, anões e membros de qualquer outra raça podem tomar parte em O Teste, mas é necessário que pelo menos um dos personagens seja elfo.

O livro básico *Tormenta RPG* é o único que você precisa para esta aventura. Os suplementos *Guerras Táuricas* e *Expedição à Aliança Negra* irão enriquecer *O Teste*, mas não são necessários.

Resumo da Aventura

Os elfos de Arton foram convocados para uma reunião na comunidade élfica em Valkaria. Nessa reunião, um líder élfico — Morion — se revela, anunciando que em breve contatará os presentes para ajudarem-no a levar a vingança élfica aos goblinoides de Lamnor.

Depois de meses sem notícia, Morion convoca os heróis para uma missão: destruir um acampamento de goblinoides em Tyrondir, o Reino da Fronteira, entre Lamnor e Arton.

O sucesso na missão comprova as habilidades dos elfos do grupo, e também mostra que seus companheiros de outras raças merecem confiança. O que leva o grupo a ser convocado para uma nova missão, desta vez exigindo a infiltração num dos locais mais perigosos de Arton: Tapista!

Lá, os heróis encontram um misterioso elfo que Morion há muito procurava. Com sua ajuda, Morion pretende construir um acampamento secreto em Lamnor, centro de poder da Aliança Negra, de onde possam partir grupos de aventureiros em missões contra os goblinoides.

Será o início da vingança élfica?

Introdução

Os elfos de Arton já foram altivos e orgulhosos. Mas isso tudo mudou com sua derrota na Infinita Guerra, quando a Aliança Negra de Thwor Ironfist tomou-lhes tudo — de sua majestade a sua pátria.

Sem Lenórienn e espalhados por Arton, os elfos evitaram formar comunidades. A vergonha da derrota para goblinoides era demais. Então, outro golpe: a deusa Glórienn abandonou os elfos, preferindo o cativo como concubina de outro deus à morte perante os inimigos. Entre todo o povo, apenas os aventureiros élficos superaram a tragédia e seguiram em frente — ou, pelo menos, mantiveram-se ocupados demais para não pensar a respeito.

Espalhados e sem liderança, por décadas os elfos tiveram de engolir seu orgulho e vagar como párias. Mas há esperança no horizonte. Um líder parece ter surgido, convocando todos os elfos para uma reunião.

Parte 1

Reunião Élfica

Onde os elfos se reúnem depois de muito tempo.

Você pode começar *O Teste* durante a reunião élfica (veja a Introdução deste livro), ou logo depois (vá para a seção “Convocação Élfica”, adiante). Algum tempo atrás, os elfos de Arton foram convocados por um estranho misterioso chamado Morion para uma assembleia na Praça de Glórienn, no centro da Vila Élfica, em Valkaria. Ninguém sabia quem ele era.

Poucos comparecem à reunião — só aventureiros têm a coragem. Morion chega na hora combinada, saindo das sombras da noite para o centro do palanque normalmente destinado a celebridades e oradores. Ele é enorme: forte, alto e musculoso. Traja uma brilhante e imponente armadura, trazendo uma impressionante espada bastarda presa às costas. Na cintura porta duas espadas longas igualmente fascinantes.

Quando Morion chega, o silêncio é total. Parece que emana uma aura de majestade que cala a todos. É difícil ver um elfo tão imponente e altivo depois da queda de Lenórienn. Mirando os presentes um a um nos olhos, ele começa a falar. Sua voz é alta e grave, impossível de ignorar.

“Elfos de Arton! Vejo que somos poucos, mas o que importa é que somos fiéis. Não interessa se vieram por mágoa, ódio ou curiosidade — o que importa é que estão aqui, interessados no futuro de nossa raça...”

“Há muito os elfos têm vagado sós e sem pátria! Há muito os elfos têm escondido-se magoados e descrentes! Há muito os elfos têm submetido-se àqueles que parecem mais poderosos!”

“Mas não mais... Chega! É a hora do troco!”

“Myrvallar caiu, e a cabeça do rei Khinlanas agora serve de adorno para a ponta de uma lança goblinoide. A maldita horda de Holgor Greatfang vive em Lenórienn, conspurcando tudo que já nos foi sagrado. Glórienn nos abandonou, rendendo-se ao hárem sob o machado de Tauron...”

“Mas essas desgraças não são tudo. Pois o maldito Thwor Ironfist e sua Aliança Negra continuam sua onda de destruição, e logo invadirão Arton. Não podemos mais fugir. Não podemos mais nos esconder. Precisamos revidar. O contra-ataque começa agora!”

“Desde que o fiel arauto Agorin começou a convocação, muitos têm se perguntado quem eu sou... Pois bem, sou um elfo interessado em vingar nossa raça, e é o que vou fazer, um passo de cada vez. Se vieram aqui, é porque compartilham desse ideal. Somos a esperança da raça élfica!”

“Juntem-se a mim e lutem. Vamos mostrar a Arton que não somos um povo de escravos... Mas de senhores! De reis, príncipes e conquistadores! Vamos liderar Arton contra a Aliança Negra! E, se não quiserem ajudar... Então saiam do caminho, pois esta é a hora dos elfos de verdade!”

Com estas palavras, Morion sai de cena, dando as costas a todos os presentes. Os guardas impedem que qualquer um

aproxime-se ou siga-o, e o altivo elfo desaparece por entre os prédios, escondido pelas sombras da noite.

O arauto Fallarel Agorin assume a partir da saída de Morion. Ele pede com sua voz calma que todos vão para casa e pensem a respeito da proposta de Morion — pois em breve serão contatados.

Se for perguntado sobre o altivo elfo, eis o que Agorin compartilha:

- Morion é um guerreiro experiente, veterano de muitas batalhas.

- Já foi um aventureiro, mas seus companheiros há muito se aposentaram — enquanto ele permaneceu na ativa.

- Morion era um guerreiro de renome em Lenórienn, mas, como todos, foi obrigado a abandonar o reino.

Se os personagens decidirem saber mais sobre Morion, permita testes de conhecimento de bardo, Conhecimento (história) e Obter Informação. Cada teste bem-sucedido revela uma informação diferente, na seguinte ordem:

- **CD 10:** algum tempo atrás, existia no Reinado um grupo de aventureiros chamado *Leões de Aço*. Havia um elfo no grupo, mas não era chamado Morion.

- **CD 13:** os Leões de Aço estão hoje aposentados. Mark Silver, conselheiro de Malpetrim, e Galtan Silversong, da *Gazeta do Reinado*, são dois de seus antigos membros.

- **CD 13:** o paradeiro dos outros Leões de Aço depois da aposentadoria é desconhecido.

- **CD 15:** Morion era o sobrenome do elfo que ganhou fama com os Leões de Aço, mas não era usado como um título.

- **CD 15:** o primeiro nome do elfo dos Leões de Aço era Mitelus — Mitelus Morion, portanto.

- **CD 17:** a palavra élfica para “líder guerreiro” e “senhor da guerra” também é *morion*. Ela é tanto um adjetivo quanto um título — por exemplo: *Morion esd'ath* (“Você é um líder guerreiro/senhor da guerra”) e *Khinlanas Morion* (“Khinlanas, o Líder Guerreiro/Senhor da Guerra”).

- **CD 20:** em Lenórienn, alguns elfos recebiam o título de *Morion*, em reconhecimento por sua bravura, ferocidade e liderança em batalha. O título caiu em desuso e desapareceu depois da queda do Reino dos Elfos.

- **CD 25:** existem menções a um exímio estrategista élfico chamado Morion em textos militares muito antigos — tanto nas bibliotecas do Reinado quanto do atual Império de Tauron.

- **CD 30:** o principal general e conselheiro de guerra do Rei Khinlanas de Lenórienn era Miteliuranthar Morion.

- **CD 40:** havia uma família em Lenórienn tão ligada à guerra que seu nome tornou-se o equivalente a “senhor da guerra” e “líder guerreiro”. O nome dessa família era Morion.

Você pode permitir testes para saber mais sobre Morion a qualquer momento da aventura — desde que os personagens tenham tempo para pesquisar.

É impossível saber mais do que o listado acima, pois investigações sobre a origem e uso de palavras élficas já eram bastante difíceis antes da queda de Lenórienn — e agora são virtualmente impossíveis.

Parte 2

Convocação Élfica

Onde os elfos começam sua vingança.

Meses depois da reunião élfica, os personagens não têm qualquer notícia do arauto Fallarel Agorin, muito menos de Morion. Eles seguem suas vidas como de costume. Se possível, jogue uma aventura ou duas com o grupo antes desta parte de *O Teste*.

Em algum momento dos próximos meses, entretanto, cada elfo que compareceu à reunião ouve as seguintes palavras, sopradas pelo vento em um sussurro, mas ditas com voz firme — e sem dúvida são do próprio Morion:

“É chegada a hora. Encontre-me na Árvore Solitária, a sul dos Bosques de Baraldi, em Tyrondir, daqui a duas semanas”.

Caso os personagens estejam muito longe de Tyrondir e precisem de mais tempo para chegar lá, Morion dará um prazo suficiente para a viagem. Faça os ajustes necessários.

Indo ao encontro de Morion, os personagens são recebidos por ele no local combinado. Ele está sozinho, de pé ao lado do que só pode ser a tal Árvore Solitária (não existe outra árvore num raio de quilômetros), na base de uma colina. Quando os personagens se aproximam, Morion cumprimenta-os, dizendo:

“Fico satisfeito que tenham vindo. Isso mostra que se importam com nossa raça”.

Se os elfos tiverem trazido não-elfos, Morion diz ainda:

“Vejo que trouxeram aliados. Interessante — será que eles estão à altura do que está por vir? Precisarão provar a si mesmos... O que pode ser difícil, pois não são elfos. Se forem dignos, serão bem-vindos em nossa investida contra a Aliança Negra. Caso contrário, seu destino será a morte”.

Antes que algum personagem possa fazer menção de atacar, ou agir de qualquer maneira que possa levar a um combate, o elfo esclarece:

“Mas não apenas seus aliados precisam mostrar seu valor — ser elfo não basta na missão por vir. Por isso, vocês todos terão de passar em pequenos testes. Desafios aparentemente simples, mas que mostrarão se estão ou não à altura dos perigos de Lamnor”.

Ele então se vira e começa a subir a alta colina, pedindo com um aceno que os personagens o acompanhem. Do cume, Morion aponta um acampamento fortificado, escondido em um vale abaixo.

“Aquele é um acampamento goblinoide. Lá há goblins e hobgoblins, espregando os arredores. Sua missão é simples: invadir o acampamento e matar todos, sem deixar ninguém escapar. Quei-mem tudo que sobrar. Vocês têm dois dias para isso. Vamos nos encontrar embaixo da mesma árvore depois desse prazo”.

Com isso, o elfo vira-se e começa a descer a colina, na direção de onde veio. Se os personagens seguirem-no, ele some assim que passar pela Árvore Solitária no pé da colina. Tudo que lhes resta agora é o teste.

O Acampamento Goblinoide

O acampamento é cercado por uma paliçada feita de troncos que terminam em pontas grossas e ameaçadoras, com dois portões. Escalar a paliçada exige um teste de Atletismo contra CD 20; um personagem que fracasse no teste, além de não conseguir escalar, sofre 1d6 pontos de dano devido à madeira afiada. Os portões ficam fechados de dia e abertos de noite (muitas tribos de goblins são notívagas). Tanto de dia quanto de noite, quatro hobgoblins rondam as ameias junto à paliçada, certificando-se de que todo o perímetro esteja livre de inimigos. De noite, cada portão também é guardado por dois hobgoblins.

O acampamento conta com cinco barracões, mais uma cabana feita de troncos.

Três dos barracões são usados por quatro hobgoblins cada. O quarto abriga nove goblins amontoados. O quinto barracão é mais rústico, de uso exclusivo de um enorme ogro. Não há muita coisa dentro deles, além de catres e os nojentos pertences dos goblinoide: restos podres de comida, brinquedos feitos de crânios de animais, insetos vivos e mortos, além de roupas imundas e equipamento rústico.

A cabana é a verdadeira fortificação local. Possui apenas um andar, mas tem teto reto, por onde se pode caminhar. Sobre o teto há sempre dois guardas de elite hobgoblins, supervisionando o acampamento. Caso vejam qualquer coisa suspeita, soam o alarme — um enorme tambor cujas batidas são capazes de acordar todo o acampamento.

O Futuro dos Elfos

Esta aventura (e as outras deste livro) não leva à volta da glória élfica em Arton, não irá transformar os elfos artonianos em versões “genéricas”. É claro que isso pode acontecer no *seu jogo*, mas isso irá depender do seu mestre. Aos autores, cabe fornecer ganchos e ideias de aventuras, não destruir as possibilidades que já existem. A Aliança Negra é uma grande ameaça a Arton, e a situação trágica dos elfos, uma grande motivação para personagens jogadores. Nenhum desses problemas vai ser resolvido — pelo menos não no futuro próximo, e certamente não por PdMs.

O que esta trama faz é criar novas possibilidades de aventuras envolvendo a Aliança Negra e os elfos (e também outras raças). Vale lembrar que, embora Lenórienn ficasse no continente sul, havia também vários reinos humanos... Quando (e se) o acampamento for estabelecido, os elfos podem ver que a aliança com “raças menos perfeitas” é a melhor opção...

O Contingente

Ao todo, o acampamento possui as seguintes tropas.

- 9 goblins. Ficam perambulando pelo acampamento; ainda não foram treinados (veja a caixa “A Verdade sobre o Acampamento”). A qualquer momento, 1d6+3 estão acordados e o resto está dormindo.

- 12 hobgoblins. De dia, quatro ficam nas ameias e oito dormem. De noite, quatro ficam nas ameias, quatro ficam nos portões (dois em cada um) e quatro dormem. Ainda estão sendo treinados, mas sua disciplina natural faz com que sejam mais ordeiros que os goblins.

- Ogro. Fica em seu barracão, comendo ou dormindo (50% de chance para cada uma).

- 5 guardas de elite hobgoblins. Dois ficam no teto da cabana e três ficam dentro da cabana, sendo que dois acordados e um dormindo.

- Ghaldhar, comandante hobgoblin.

- Roorgohzz, xamá bugbear.

Ghaldhar e Roorgohzz ficam na cabana, mas podem estar fora, treinando os goblins e hobgoblins.

As fichas de todos os membros do acampamento estão no fim da aventura.

A cabana tem três aposentos: uma sala grande, onde ficam três guardas de elite hobgoblins (dois acordados, treinando ou apostando, e um dormindo), e dois escritórios-alojamentos, onde ficam o comandante do acampamento, um hobgoblin chamado Ghaldhar, e seu conselheiro xamá, um bugbear de nome Roorgohzz. Há um alçapão na sala maior, que dá para o teto.

Em caso de ataque, metade dos hobgoblins fecha os portões (se estiverem abertos) e forma paredes de escudos atrás deles, enquanto a outra metade corre para as ameias, para disparar contra os invasores. Os goblins espalham-se pelo acampamento, escondendo-se atrás dos barracões, arremessando pedras e gritando muito — buscam mais atrapalhar os atacantes do que realmente causar dano. Os goblins usam a

ação prestar ajuda (*Tormenta RPG*, página 81) para fornecer bônus de ataque para os hobgoblins e o ogro. Caso tudo pareça prestes a desabar, não hesitarão em fugir para bem longe...

Os guardas de elite hobgoblins, o comandante e o xamá só entram em combate em último caso, quando a cabana é invadida. Mas disparam ordens e lançam magias para aprimorar e coordenar os soldados.

Examinando os habitantes do acampamento, os personagens vão descobrir que trata-se de um grupo goblinóide bastante peculiar; os goblins e hobgoblins dos barracões são bastante típicos, selvagens como os encontrados em qualquer lugar remoto do Reinado. O ogro é só um ogro: burro, selvagem, forte e brutal, claramente não domesticado...

Entretanto, os hobgoblins da cabana são verdadeiros soldados; lutam e agem com estratégia, ajudando os companheiros. Ghaldhar é um líder tático ainda mais competente, coordenando as tropas com habilidade. Roorgohzz não faz por menos, curando aliados e conjurando morte sobre os inimigos.

Esta não deve ser uma missão fácil. Todos os habitantes do acampamento lutarão ao máximo de suas habilidades, e até a morte (menos os goblins, que fugirão ao sinal de derrota).

Depois do Primeiro Teste

Assim que os heróis voltarem à Árvore Solitária, Morion estará esperando. Se for indagado, diz o seguinte:

- O elfo sabia que o acampamento era composto por batedores da Aliança Negra, e que todos lutavam bem — parte do primeiro teste era verificar como os personagens reagiriam quando confrontados com uma surpresa estratégica.

- Este era um dos únicos destacamentos de batedores da Aliança Negra. Ou seja, os personagens obtiveram uma vitória dupla: passaram no primeiro teste de Morion e acabaram com um grupo avançado de Thwor Ironfist.

- Morion vinha espreitando este grupo há tempos, e presenciou o contato de Ghaldhar e Roorgohzz com goblinóides locais — logo, um dos objetivos dos batedores ficou claro, mas ele ainda precisava de confirmação direta (que os heróis obtiveram).

Isso é tudo o que Morion compartilha com os personagens. Se eles mataram todos os habitantes do acampamento,

A Verdade sobre o Acampamento

Revistando o comandante, seus guardas de elite e o xamá, os personagens encontrarão equipamentos dignos de uma força militar. Tanto o escritório-alojamento de Ghaldhar quanto o de Roorgohzz escondem moedas e joias, além de mapas, planos e correspondências — tudo escrito na variedade do idioma goblin falado em Lamnor.

Se os personagens forem capazes de ler a correspondência dos líderes do acampamento, descobrirão que o comandante, seus guardas de elite e o xamá fazem parte da Aliança Negra! E foram enviados para o Reinado como batedores, verificando o terreno além de Tyrondir, o Reino da Fronteira...

Além disso, Ghaldhar e Roorgohzz ainda tinham ordens para contatar goblins e hobgoblins locais, buscando treiná-los como soldados e arregimentá-los na Aliança Negra, além de convertê-los à fé de Ragnar.

É por isso que os goblinóides do acampamento lutavam tão bem — eles vinham sendo treinados pela Aliança Negra.

Recompensas da Parte 2

Destruir o acampamento goblinoide rende um total de 9.900 XP, dividido entre os personagens. São 33 níveis de encontro, discriminados a seguir:

- 9 goblins x ND 1/3: ND 3.
- 12 hobgoblins x ND 1/2: ND 6.
- Ogro: ND 3.
- 5 guardas de elite x ND 2: ND 10.
- Ghaldhar: ND 6.
- Roorgohzz: ND 5.

Os goblins e hobgoblins não tem nenhum tesouro, mas na cabana há moedas e joias (que Ghaldhar iria usar para subornar chefes hobgoblins locais). Calcule o tesouro como um encontro de ND 10.

passaram no primeiro teste. Se deixaram alguém escapar, mesmo que um simples goblin, falharam (sem problemas — este não será o único teste).

Se os heróis tiverem capturado Ghaldhar ou Roorgohzz, Morion permitirá que os interroguem. O comandante e o xamã sabem tudo o que foi dito acima — sua missão era mesmo agir como batedores e desbravadores, além de contatar goblinoides em Tyrondir. Entretanto, tentarão resistir ao interrogatório, até mesmo desafiando os personagens para um duelo em troca da liberdade. Depois do interrogatório, Morion irá levá-los como prisioneiros, para algum lugar desconhecido.

Se os personagens tiverem falhado neste primeiro teste, Morion dirá apenas “*Vejamos o que o futuro lhes reserva*” e desaparecerá, cruzando por trás da Árvore Solitária.

Caso tenham sido bem-sucedidos, Morion parabeniza os personagens, salientando que o sangue e as virtudes élficas são fortes neles, e dizendo:

“Este foi apenas o primeiro teste — e vocês agora estão cientes da extensão e do alcance da ameaça da Aliança Negra. Esperem por notícias minhas; dentro em breve voltaremos a nos encontrar. Não contem a ninguém o que presenciaram aqui. Nossa vitória depende de nossa furtividade”.

Com isso, o elfo passa por trás da Árvore Solitária, desaparecendo nos ermos.

A partir daqui existem certos desdobramentos. Os personagens podem requisitar uma audiência com a Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade, para falar sobre o que presenciaram. Dificilmente serão ouvidos (exija um teste de Diplomacia contra CD 40 para marcar uma audiência). Mesmo que sejam ouvidos, não existem provas, pois o acampamento foi queimado até o chão, e seus líderes, se capturados com vida, foram levados por Morion.

Os personagens também podem ir até Cosamhir, capital de Tyrondir, ou até o acampamento do Exército do Reinado

estacionado mais para o oeste — justamente para impedir avanços da Aliança Negra. Entretanto, tanto a coroa de Tyrondir quanto o Exército do Reinado estão acostumados a ouvir relatos sobre “batedores da Aliança Negra”, e não acharão que o acampamento que os heróis encontraram é algo notável — isso se acreditarem em sua palavra. O Exército espera uma gigantesca horda, não uns poucos batedores.

A *Gazeta do Reinado* é a opção final para heróis dispostos a expor os movimentos da Aliança Negra. Além disso, Galtan Silversong, colaborador da Gazeta, é amigo de Mitelus Morion, uma das possíveis identidades do elfo que busca a vingança da raça élfica. Isso, claro, supondo que os personagens queiram divulgar o que fizeram — o que não é obrigatório.

Parte 3

Infiltração em Tapista

Onde um passo importante é dado.

Pouco mais de um mês depois do ataque ao acampamento da Aliança Negra, os personagens são novamente contatados por Morion. Da mesma forma que antes, tudo que ouvem é um sussurro soprado pelo vento, na voz firme do elfo:

“Você mais uma vez é convocado a provar seu valor e lealdade para com a raça élfica. Encontre-me daqui a três semanas na Estalagem do Macaco Caolho, em Malpetrim”.

Desta vez não seja generoso com relação ao tempo. Os heróis precisam mostrar seu valor, e as exigências só ficarão mais e mais altas.

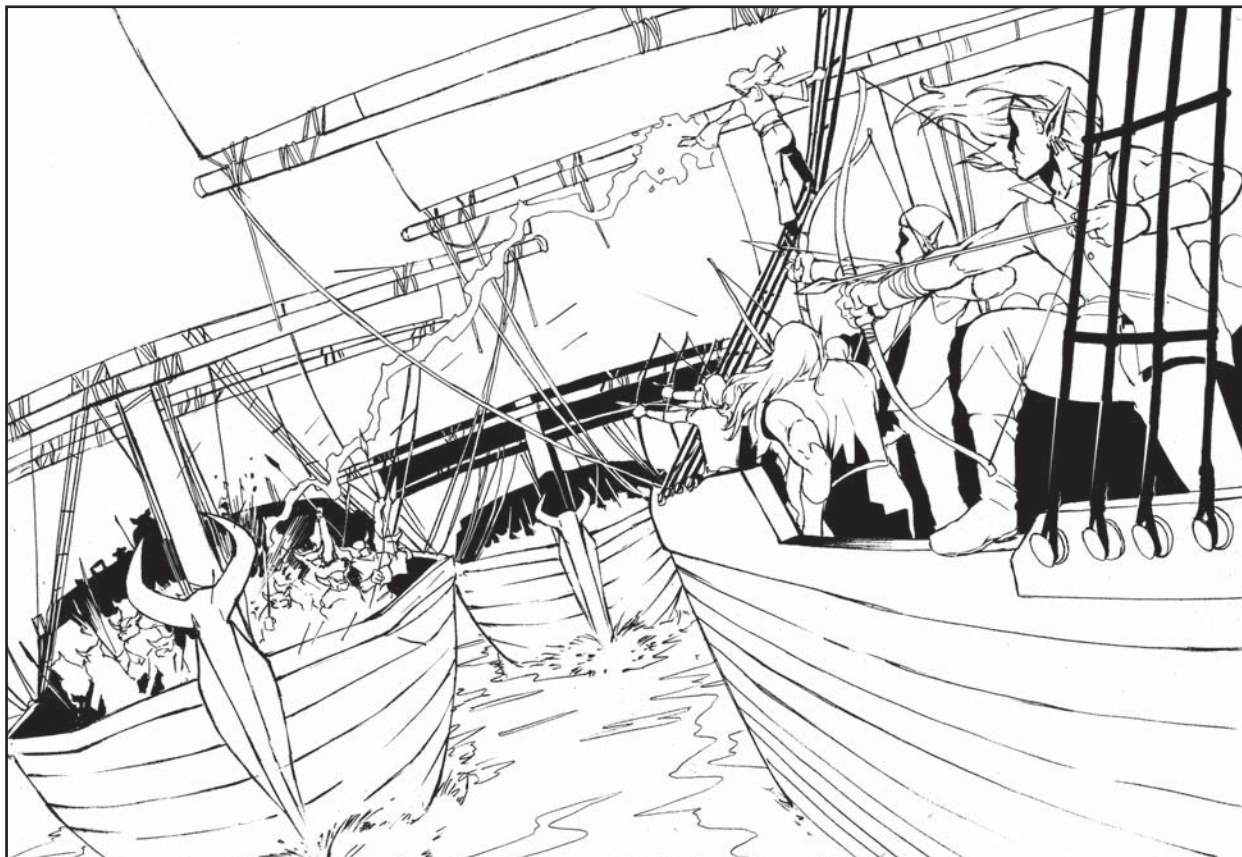
Os personagens serão recebidos pelo estalajadeiro George Ruud, que irá conduzi-los até Fallarel Agorin, em uma mesa do primeiro andar do *Macaco Caolho*. O arauto élfico será caloroso com os heróis, exaltando seu sucesso no primeiro teste, ou demonstrando pesar e desejando sorte no segundo. Depois serão levados para um quarto no andar acima, onde Morion os aguarda. Morion estará de pé quando os personagens chegarem, do outro lado do quarto que tem as janelas fechadas.

“Que bom que vieram. A missão à frente é muito importante. Vocês já sabem que a Aliança Negra estica as garras rumo ao Reinado, mas destruir grupos avançados não pode ser nosso único objetivo”.

“Precisamos combater os goblinoides em seu próprio território, levar a luta até eles. Obtive informações valiosas sobre a horda de Thwor e a situação de Lamnor. Mas sei de alguém que tem informações ainda mais úteis”.

Se indagado sobre o Exército do Reinado, apoio da Rainha-Imperatriz ou qualquer coisa do gênero, o elfo aponta:

“Como lhes disse, devemos agir em segredo. Grandes contingentes serviriam apenas para alertar Thwor de que estamos chegando. Não podemos nos dar ao luxo de revelar nosso ataque. É melhor não confiar em ninguém. Os reinos humanos não têm nenhum dever de nos ajudar. Além disso, quando vencermos sozinhos, a glória da vingança élfica será ainda maior”.



Nenhum argumento vai convencer Morion de que é melhor pedir ajuda a governos e exércitos. Se os personagens insistirem, ele vai ignorá-los e apenas perguntar se querem continuar ajudando. Se aceitarem continuar furtivos e em segredo, o elfo continuará a reunião — caso contrário, com um olhar ordenará ao arauto Agorin que dispense os personagens.

“Sei exatamente o que precisamos para levar a luta a Thwor — alguém que conheça Lamnor em detalhes, que tenha percorrido seus caminhos. E sei de tal indivíduo, mas precisamos encontrá-lo — tarefa que não será nem um pouco fácil...”

“Quando os elfos deixaram Lenórienn no final da guerra, espalharam-se por todo o Reinado. Os mais habilidosos não tiveram problema para encontrar lugar para si — afinal, possuíam o conhecimento de séculos. Em especial, um dentre os refugiados possuía amplos conhecimentos, sendo próximo do próprio Rei Khinlanas. Seu nome era Malfyndoriel, Conselheiro de Guerra do Rei dos elfos”.

“Após muito investigar, descobri que ele sobreviveu à guerra. Segui seus rastros por anos, e agora sei que Malfyndoriel se refugiou em Arton — mas em um lugar nada hospitaleiro: no interior de Tapista. E vocês sabem que o Reino dos Minotauros é hoje um dos lugares mais difíceis de adentrar...”

“Entretanto, Tapista recebe diariamente inúmeros navios, vindos de todas as partes do Império. Através de meus contatos, consegui passagem para vocês em um deles. Devem se apresentar no porto de Malpetrim, hoje à tarde. O navio é o Cação Cego V. Sua capitã chama-se Izzy Tarante”.

“Ela irá levá-los até Hershey, de onde deverão partir para a capital Tiberus, em Tapista. A Capitã Tarante terá novas informações para vocês. O que posso adiantar-lhes é que devem encontrar na capital dos minotauros um aliado élfico com muitos contatos na cidade — seu nome é Syndallar. Ele é um conhecido frequentador de tavernas e do submundo de Tiberus”.

“Digam a Malfyndoriel que precisamos nos encontrar. Peçam que ele envie um pergaminho dizendo os termos de nosso encontro. Deem as informações que ele pedir, inclusive de que tenho planos para a vingança da raça élfica”.

“Um último aviso: não confiem em ninguém! Nem mesmo em Tarante, ou em qualquer outro. Qualquer um pode vendê-los aos minotauros ou levá-los a destinos ainda piores...”

“Espero vocês aqui mesmo. Sejam rápidos”.

Singrando o Mar Negro

Saindo da estalagem, os personagens vão para o porto. O píer indicado é um dos mais afastados, na parte mais perigosa e barra-pesada do porto de Malpetrim.

Há gente por todo lado, e muitos olhares suspeitos sobre os heróis. Se quiser complicar um pouco a vida dos jogadores, faça com que encontrem minotauros que puxam briga, bandidos, piratas ou outros encenqueiros. Um combate ou fuga rápidos podem ser o tempero necessário para tornar esta parte da aventura mais interessante...

O píer fica no fundo de um enorme armazém de carga. Está abarrotado de caixas, baús, redes e barris. Quando chegam lá, os personagens são recebidos por um elfo baixinho e mirrado, que se apresenta como Silvanor. Ele tentará cumprimentar cada um dos personagens com um forte aperto de mão.

A calorosa recepção será cortada por um chamado da Capitã Izzy Tarante, do alto do navio, dizendo:

“Então chegaram, é? Já era hora! Vamos partir”.

Segundos depois, um humano alto e musculoso entra correndo no píer, subindo imediatamente no navio, gritando: *“Estamos sob ataque!”*. Mais alguns segundos e um bando de minotauros legionários invade o armazém, com escravos arqueiros élficos postando-se ao lado da entrada e disparando flechas. Estes são agentes do Império de Tauron, infiltrados na cidade livre de Malpetrim, em busca de Izzy e seus piratas. A capitã é procurada no Império, e este bando, fazendo-se passar por “simples viajantes”, estava à sua espreita.

Ao todo são dez legionários e seis arqueiros escravos, liderados por um centurião. As fichas de todos estão no fim da aventura. A Capitã Izzy ordena que os heróis lutem contra os invasores, enquanto ela e a tripulação manobram o navio. Os minotauros tentarão derrotar os personagens, para então impedir a partida do navio, atacando a capitã, queimando as velas e matando qualquer um tentando manear remos.

A capitã é experiente, e não terá problemas para manobrar o navio para fora do píer. Em minutos, estarão fora do porto. Entretanto, os minotauros estavam preparados. Três pequenos barcos a remo, recheados de arqueiros élficos, disparam flechas incendiárias contra o *Cação Cego V*. Cabe aos heróis fazer a diferença aqui.

Trate cada barco como um construto com CA 13, PV 84, Fort +4, Ref +4 e Von +4, redução de dano 5, ataque à distância +16 e dano de 1d8+1/x3 (dos elfos arqueiros). Para cada três pontos que a jogada de ataque exceder a classe de armadura do inimigo, os arqueiros causam dano mais uma vez. Por exemplo, os elfos de um barco atacam um personagem com CA 21 e rolam 13 no ataque, somando 29. Por acertarem a classe de armadura do personagem por uma margem de 8 pontos, causam seu dano mais duas vezes, para um total de 3d8+3. Essas regras são suficientes para resolver o encontro. Se você quiser mais informações sobre combates navais e unidades militares, consulte os suplementos *Piratas & Pistoleiros* e *Guerras Táuricas*.

Quando tudo já estiver mais calmo, é hora de conversar. Izzy Tarante recebe os heróis em sua cabine. O humano alto e musculoso que ajudou na luta contra os minotauros também está presente.

“Vocês se saíram bem! Podem relaxar aqui; qualquer inimigo dos minotauros é meu amigo. E ainda mais amigo de meu companheiro Razthus”.

O humano é o próprio Razthus Quebra-Muros, ex-escravo e um dos principais nomes na resistência contra o Império de Tauron. Ele cumprimenta os personagens com um olhar misto de companheirismo e desconfiança. A capitã Izzy continua.

“Razthus vai ajudá-los a chegar a Tiberus”.

O herói escravo aproveita a deixa:

“Daqui vamos para Arvhoy, na costa de Hershey. Estamos na época do Festival do Gorad, e a cidade vai estar fervilhando — será muito mais difícil para os minotauros descobrirem vocês. Poderão passar bem debaixo do nariz deles, disfarçados”.

“No compartimento de carga temos tudo de que precisamos para disfarçá-los como mercadores de gorad. Também temos passes falsos pra vocês. Com eles vai ser fácil viajar por dentro de Hershey, mas daí para Tiberus vai ser bem mais difícil — até mesmo a resistência enfrenta problemas para invadir o Reino dos Minotauros e a capital do Império”.

Os próximos dias serão tranquilos no navio pirata. Os personagens podem aproveitar a viagem e descansar, ou aproximar-se da capitã pirata e do líder escravo. Eles não sabem qual a verdadeira missão dos personagens, mas, envolvendo trapacear o Império, estão dispostos a ajudar. Izzy sabe apenas que Mark Silver, um dos líderes da resistência e conselheiro de Malpetrim, pediu-lhe ajuda para levar um grupo de aventureiros clandestinamente a Tapista. Razthus sabe do pedido de Mark, e da necessidade dos personagens de permanecer incógnitos enquanto invadem o Império.

Você pode acelerar a viagem ou usar alguns encontros para dar mais emoção. Role 1d10 para cada dia de viagem (que leva dez dias). Os encontros 6 a 10 só podem acontecer uma vez; se um deles for rolado mais de uma vez, substitua-o por um resultado 2 a 5 (“nada acontece”).

d10	Encontro
1	Bons ventos! A viagem dura um dia a menos.
2 a 5	Nada acontece. O dia passa tranquilo.
6	Um navio da Marinha Imperial avista e persegue o barco dos personagens. Se os personagens fugirem, a viagem levará mais dois dias (com direito a mais duas rolagens de d10). Se ficarem, enfrentarão 10 legionários, 10 arqueiros élficos e um centurião.
7	Um bando de 2d6+3 elfos-do-mar saqueadores, cada um cavalgando um selako, aborda o navio à noite, em busca de artefatos de metal — de armas e armaduras até moedas e joias.
8	Um navio com uma bandeira negra surge no horizonte. Piratas! Entretanto, quando se aproximam e reconhecem Izzy, mostram-se amigáveis. Os personagens podem interagir com os piratas, participando de jogos e apostas e até mesmo comprando mercadorias roubadas e contrabandeadas.
9	Silvanor, o elfo que recebeu os personagens no armazém do porto de Malpetrim, tenta aproximar-se dos heróis. Ele faz isso por dias a fio antes de revelar sua verdadeira natureza — pois trata-se de um <i>duplo</i> , e decidiu que esta é uma boa hora para trocar de disfarce.
10	Um elasmossauro ataca o navio, e os heróis precisam ajudar a tripulação a enfrentar a fera.

Dias depois, os personagens chegam a Hershey. Antes de aportar, eles precisam se disfarçar. Há roupas e equipamentos típicos de mercadores no barco — ábacos, balanças e até uma pequena carga de guloseimas feitas de gorad.

Exija testes de Enganação para o disfarce dos heróis e anote o resultado — ele será a CD para testes opostos de Percepção para perceber que não se tratam de mercadores verdadeiros. Razthus ajuda, concedendo +2 no teste. Lembre-se de que, quando tiverem que interagir com alguém, os personagens precisam agir como mercadores. Exija testes relevantes (Diplomacia, Enganação, Ofício...) e bastante interpretação. Do navio, os heróis são levados de bote para a costa de Hershey.

Razthus acompanhará os personagens no bote, indicando qual caminho seguir quando chegarem à terra. Os aventureiros então devem seguir para Arvhoy. Antes de se despedir, o Quebra-Muros diz:

“Infelizmente, não consegui contatar nenhum dos meus aliados. A vigilância triplicou por causa do Festival. Vocês precisam descobrir sozinhos como chegar a Tiberus. Não é uma viagem longa, mas exige cuidado — há patrulhas táuricas em todo o reino. Com os passes que forjei para vocês, podem viajar tranquilos por Hershey, mas não até Tapista. Na pior das hipóteses, sigam pela costa. Eu poderia sugerir Swonn, o principal ponto de ligação com Tapista, mas o lugar também é infestado de minotauros.”

“Seja como for, boa sorte. Espero que sejam bem-sucedidos seja lá no que forem fazer. Se puderem, chutem o traseiro de alguns minotauros por mim!”

O Festival do Gorad

A viagem até Arvhoy é curta. Em poucas horas, os heróis encontram-se na Capital do Gorad. Foi aqui que a guloseima foi inventada. Todo ano, no inverno, há uma enorme celebração. Apesar de certo declínio depois das Guerras Táuricas, pouco a pouco o Festival volta a ganhar força.

Há muitos participantes este ano, e as estalagens estão lotadas. Há mercadores e turistas, e pode-se ouvir vários tipos de sotaques. Apesar da maioria humana, há representantes de todas as raças — especialmente halflings e minotauros. Os primeiros, pelas delícias preparadas com o gorad, e os últimos, tanto pelo gorad quanto fazendo a guarda do Festival. Falando nisso, há muitas patrulhas. Para cada hora que os personagens passarem nas ruas da cidade, role 1d8. Se o resultado for 1, eles são parados e têm seus documentos verificados.

As legiões táuricas esperam que todo celebrante — seja mercador, seja turista — tenha um passe, um visto permitindo sua entrada no Império de Tauron ou uma licença para comercializar aqui. Razthus conseguiu uma falsificação para os heróis, mas, para tornar tudo mais emocionante, faça testes opostos entre a Enganação do membro da resistência que forjou os documentos (bônus +14) e a Percepção dos oficiais minotauros (bônus +5) sempre que os papéis forem checados. Não esqueça que os personagens também precisam fazer testes de perícia para agir como mercadores ou turistas.

Caminhando pela Capital do Gorad, os personagens são abordados por um menino. Ele fica parado na frente do grupo com um olhar espantado. Não sai da frente, nem deixa os heróis passarem. Infelizmente, esse menino tem um irmão gêmeo — para descobrir qual dos dois abordou os personagens, role 1d6.

Com um resultado de 1 a 3, os personagens foram encontrados por Nêmor. Nêmor é um menino humano muito bonzinho. Poucos dias atrás ele teve uma visão, que mostrou-lhe os heróis e pediu-lhe que os ajudasse.

Num resultado de 4 a 6, os aventureiros são abordados por Mênor. Ele é o oposto do irmão, um verdadeiro demônio. E também teve uma visão, mas quem disse que vai fazer o que um desconhecido qualquer lhe pede?

Nêmor

Se os heróis forem recebidos por Nêmor, o menino, espantado por reconhecê-los, dirá:

“Um anjo me visitou e mostrou vocês! Meu irmão disse que era tudo mentira, mas aqui estão! Venham comigo! Tenho que ajudá-los!”

Nêmor está sendo sincero, e vai mesmo ajudar os personagens. Ele insistirá para que o sigam, e é melhor que o façam, pois o menino será bastante incisivo — sua animação vai acabar atraindo a atenção dos guardas táuricos. Acompanhando Nêmor, os heróis são levados para a estalagem Muuvia.

Entrando no estabelecimento, Nêmor vai implorar ao estalajadeiro para mostrar aos personagens o “quarto especial”, dizendo até que: *“Foi deles que eu falei outro dia, seu Boris! Os caras que o anjo pediu pra eu ajudar!”*. O pobre Boris vai olhar espantado para os aventureiros, mas vai permitir que subam.

Se perguntado sobre o tal “anjo”, Nêmor diz:

“Um anjo lindo! Ou linda? Anjos têm sexo? Bom, era lindo ou linda, com cabelo comprido e orelhas pontudas!”

A Muuvia é uma das mais famosas estalagens de Hershey, mas não por sua comida ou atendimento. A razão é o tal “quarto especial”, na verdade um lugar em que os empregados (e o próprio Boris) temem entrar: o quarto de Niele, a arquimaga élfica!

Ao participar do Festival do Gorad, Niele conjurou tantas magias dentro desse quarto (*“Tipo, precisa ser redecorado, gente!”*) que o lugar acabou ficando “assombrado” — pelo menos na visão dos pobres empregados da estalagem, que recusam-se a entrar lá. Permita testes de conhecimento de bardo ou Conhecimento (história) (CD 15) para que os personagens lembrem-se da fama da Muuvia.

Boris entrega a chave para Nêmor, mas recusa-se a subir. O estalajadeiro recomenda cuidado. Acompanhando o ansioso menino, os heróis chegam a um quarto repleto de almofadas, bichos de pelúcia e pinturas de jovens elfos bonitões adornando as paredes. Os bichos de pelúcia se movem e até brincam entre si, enquanto as almofadas se “afofam” sozinhas e suspiram, observadas pelos elfos nos retratos.

Dentro do quarto e com a porta fechada, os personagens logo sentem um doce cheiro de perfume, e então um brilho rosa vai girando no ar, até ficar multicolorido e, com uma explosão de luzes brilhantes, surge no centro do quarto a arquimaga élfica mais famosa de Arton!

“Oi, zentê! Bom ver vocês aqui! Por que demoraram tanto? Eu estava só esperando!”

É Niele. O jovem Nêmor fica completamente embaçado, olhando fixo com os olhos esbugalhados para a arquimaga: “É o anjo!”.

“Anjo? Ah, tá certo, são as asinhas, né? Bonitinho! Brigada pela ajuda, querido! Depois eu conjuro aquele elefante de gorad que você queria. Xiii, eu sei que parece loucura, mas essa missão de vocês tá dando o que falar...”

“O que eu tô fazendo aqui? Bom, como vocês devem saber, eu morri... [as orelhas e o olhar dela caem] Mas eu também sou elfa, tinha que ajudar de algum jeito, né? E a Wynnise disse que eu podia dar uma descidinha rápida. O Mitelinhos continua fechadão e sisudo daquele jeito de guerreiro malvado?”

“Mas peralá! Como eu disse, vim aqui ajudar na missão de vocês! Olha só, vou fazer uma magiquinha pra mandar vocês pro lugar onde precisam chegar... Como eram mesmo as palavras mágicas?”

“Vacas, Tauron, carro de boi... Transporte no capricho, FOI!”

Explosão mágica. Os personagens foram teportados! A aventura continua em “Tiberus”. Mas, antes, vamos ver o que acontece caso os heróis tenham encontrado a criança maligna.

Mênor

Caso os personagens sejam recebidos por Mênor, o gêmeo malvado, ele vai abordá-los com o mesmo espanto sincero do irmão. Mas fará exatamente o contrário do que o “anjo” lhe pediu:

“Venham comigo! Um anjo me visitou e mostrou vocês! Sei que precisam de ajuda, e vou auxiliá-los!”

E levará os personagens para uma taverna qualquer, pedindo-lhes que esperem um pouco. Assim que os heróis sentarem-se, o menino vai sair e chamar os legionários! Logo haverá minotauros cercando a taverna, exigindo que os “adoradores de demônios” rendam-se.

Essa foi a história de Mênor para a guarda: os aventureiros enviaram um demônio disfarçado de anjo para seduzi-lo e forçá-lo a ajudar-lhes. Mas, sendo honesto e fiel ao Império e às autoridades, ele foi correndo para um centurião assim que viu os adoradores de demônios.

Ávido por mostrar serviço, o centurião trouxe legionários e arqueiros escravos em peso (defina um número suficiente para um combate difícil). A partir daqui, tudo fica nas mãos dos personagens. Eles podem fugir ou enfrentar os minotauros. Aconteça o que acontecer, eles se tornarão fugitivos.

Hershey não é muito grande e será fácil chegar à costa, mas, avançando pelas estradas ou pelos ermos, os personagens serão caçados sem trégua. Exija testes de Sobrevivência e Constituição para os personagens se guiarem e avançarem.



A melhor saída para os personagens é seguir o conselho de Razthus e ir para Swonn. A cidade é o principal posto de trocas com Tapista, e conseguir transporte para o Reino dos Minotauros não será difícil. Entretanto, Swonn também conta com a maior população de minotauros do Reino das Guloseimas, mesmo que trate-se de legionários aposentados.

Se rumarem para Swonn, os personagens podem voltar ao disfarce de mercadores, ou tentar alguma coisa nova. Deixe que os heróis desenvolvam seus próprios planos — enquanto isso, recoste-se e divirta-se com as ideias mirabolantes dos jogadores. Aqui vão algumas possibilidades:

- Os personagens vão até uma cidade — como Swonn, Ashven ou a capital Hockly — e tentam comprar passagens para Calacala ou Tiberus. Mas os guardas minotauros podem ter sido alertados sobre o grupo, exigindo testes de Enganação.

- Os heróis tentam roubar uma embarcação e cruzar até Tapista. Reaja de acordo com a precaução dos jogadores. Além de cidades grandes na costa, também há pequenos vilarejos pesqueiros espalhados, que sequer aparecem no mapa. Peça um teste estendido de Ofício (marinheiro) (CD 15, seis sucessos exigidos) para a travessia.

- Os personagens podem nadar até o Reino dos Minotauros. Esta ideia é meio idiota, pois *quilômetros* separam Hershey do continente. Sem falar que eles devem estar carregando pilhas de equipamento. Monstros marinhos também precisam se alimentar, não? ADE qualquer maneira, se os personagens quiserem tentar, peça dois testes estendidos, um de Atletismo e um de Constituição, ambos contra CD 15 e exigindo doze sucessos. Falha em qualquer um dos testes indica que o personagem se afoga (mas pode ser salvo por um colega). Ei, nós avisamos que a ideia era ruim!

- Se você estiver sentindo-se misericordioso, ou se os personagens estiverem perdidos *demais*, permita que um aliado da resistência encontre-os. Esse aliado vai ajudá-los a conseguir passagem para Foz, um porto livre na costa do Reino dos Minotauros. É uma cidade sem lei, onde cada um deve ser forte, rápido ou esperto o bastante para resolver os próprios problemas. Foz fica perto de Tiberus, e com a ajuda da resistência, os heróis chegarão à capital do Império rapidamente. Se quiser deixar esta última opção mais interessante, faça com que o aliado da Resistência seja o “elfo” Silvanor — o duplo acha os heróis bastante interessantes e quer se tornar um deles.

Tiberus

Seja por teleporte, seja depois de uma longa fuga, os heróis enfim chegam à capital do Império de Tauron. Se lembrem das instruções de Morion, precisam encontrar alguém chamado Syndallar.

Isso vai exigir algumas horas — ou dias — vagando pelas longas, imensas e labirínticas ruas da capital táurica. E muitos testes de Sobrevivência (principalmente para evitar perder-se!), Obter Informação e até mesmo Enganação, Diplomacia, Furtividade e Percepção. É mais fácil que em algum ponto

eles sejam “achados” pelo tal Syndallar — afinal, seu trabalho é mesmo recolher e vender informações. E um grupo de desconhecidos perguntando por ele certamente vai chamar sua atenção, ou a de algum de seus muitos informantes.

Syndallar é um elfo carismático — mas nem um pouco tolo. Ele sobrevive ouvindo rumores e vendendo-os às pessoas certas, que muitas vezes são oficiais e senadores táuricos. Mas alimenta o que considera uma “paixão juvenil” pela resistência, chegando até a prestar serviços para os inimigos do Império. Ele mesmo não sabe dizer se já superou ou não a queda de Lenórienn, mas o fato de preferir deixar o assunto de lado indica alguma coisa. Seu local favorito em Tiberus é a taverna *Canto da Bigorna*, no centro da cidade.

Vagar pela capital táurica também tem seu preço; os personagens podem ser parados e revistados a qualquer momento. Assuste os jogadores com patrulhas rondando a cidade e abordando não-minotauros, exigindo documentos.

Encontrando-se com Syndallar, os aventureiros serão levados para os fundos da *Canto da Bigorna*. Ele é um elfo bem vestido, embora não ostente riqueza. Fala de acordo com quem está encontrando — como um escravo ao falar com escravos élficos, como um nobre ao se dirigir a senadores.

“Então vocês são os amigos de Morion, é?”, diz o elfo, avaliando os heróis. “*Esperava mais*”, diz ele com uma pontada de desprezo. Mas isso é só para provocar os personagens e verificar sua reação. Se reagirem com fúria, ele diz: “*Essa atitude não vai levá-los muito longe*”.

Syndallar foi contatado por Morion algum tempo atrás. Ele não sabe os motivos reais do elfo, apenas que está em busca de um refugiado de Lenórienn que estaria morando em Tapista. Através de suas conexões com os habitantes do Reino dos Minotauros — principalmente escravos e serviçais élficos —, conseguiu localizar o tal refugiado. Morion disse que enviaria aliados para encontrá-lo, e sua parte no plano é ajudar os heróis a chegar até essa pessoa.

“*Morion quer que vocês encontrem um tal de Malfyndoriel, não é? Bem, eu sofri pra encontrar pistas sobre esse cara, mas tenho um nome pra vocês*”.

Se você quiser complicar um pouco a aventura insira aqui uma missão secundária em que os aventureiros precisam fazer alguma coisa para Syndallar, em troca da informação de que precisam para continuar. Se estiver sentindo-se piedoso, dê a informação logo de cara, ou apenas cobre alguns Tibares...

“*O nome que vocês procuram é Martius. É o sobrenome de uma antiga família de minotauros, fundadores de Tiberus. Tem grande importância histórica, principalmente nas legiões. Envolveram-se em algum tipo de problema religioso tempos atrás, mas não tenho detalhes*”.

Aqui os aventureiros podem fazer testes de conhecimento de bardo, Conhecimento (história) ou Obter Informação:

- **CD 15:** Martius é uma família antiga, fundadora de Tiberus. São conhecidos por apreciar a arte, a cultura e o refinamento mais que outros minotauros. São grandes amantes

da vida ao ar livre, fora das cidades, em meio ao campo e à natureza. Sua “arte” preferida é a guerra.

- **CD 17:** eles votaram a favor de Tapista receber os refugiados de Lenórienn, proferindo discursos inflamados em favor de estender a proteção de Tauron sobre os pobres elfos sem pátria.

- **CD 19:** rumores dizem que a família Martius não queria receber os refugiados élficos apenas por uma questão de fé — também queria aprender suas técnicas de guerra.

- **CD 20:** eles foram alguns dos primeiros minotauros a admitir escravos élficos em suas tropas particulares — como batedores, rangers, arqueiros e até mesmo magos e feiticeiros.

- **CD 23:** eles insistiram para que o Senado aprovasse o uso de escravos arqueiros e conjuradores arcanos nas legiões.

- **CD 25:** a família possui grande influência em outras famílias táuricas, sendo responsável pelo crescimento de muitos oficiais do Império hoje de renome.

- **CD 27:** eles possuem uma ligação profunda com os elfos — décadas atrás (ou séculos; os rumores são dúbios), antes da queda de Lenórienn, receberam um elfo vindo de longe, que aqui ficou, servindo de tutor para muitas gerações da família.

- **CD 30:** esse tutor élfico foi muitas vezes chamado de *Morion*, mais como título do que como nome. Ele foi citado por diferentes generais e estudiosos das artes da guerra ao longo da história de Tapista.

- **CD 35:** o nome do tutor élfico é Malfyndoriel.

- **CD 40:** os membros da família Martius já foram acusados de hereges, mas esses boatos foram sufocados ao custo de grandes favores, muito ouro e litros e litros de sangue... O motivo real da rusga religiosa é hoje desconhecido — pelo menos para não-minotauros.

“A família Martius tem terras fora da cidade, para o noroeste, entre o Pátio de Allihanna e a Floresta de Naria. Se o tal Malfyndoriel estiver vivo, deve estar lá. Mas não se enganem — essas propriedades fora da cidade são tão bem protegidas quanto o próprio Senado! Como eles são ricos, podem manter uma bela guarda”.

Se for questionado, Syndallar dá os seguintes detalhes:

- Ele pode ajudar os heróis a chegarem até as terras da família Martius. Não ficam longe, pouco mais de duas horas a cavalo. Mas não fará mais do que isso, a não ser cuidar dos cavalos — se os aventureiros conseguirem comprar alguns.

- Syndallar pode conseguir quase qualquer coisa de que os heróis precisem — de equipamento e acomodações a uma fuga de Tapista, de volta a Malpetrim. Mas tudo tem seu preço.

- Syndallar não entrará em combate, nem arriscará a vida pelos personagens. Ele é um elfo, mas não tem orgulho suficiente disso para arriscar sua confortável posição como um dos principais mercadores de informações na capital do Império de Tauron. Não vai trair os heróis, a menos que eles cometam alguma idiotice muito grande — e mesmo assim, só vai fazer o suficiente para salvar a própria pele.

Villa Escarlata, Propriedade da Família Martius

A propriedade da família Martius chama-se *Villa Escarlata*. O lugar é delimitado por uma mureta de pedra, e é muito próspero, com plantações abundantes, campos verdejantes, córregos e até mesmo um pequeno bosque. Como um todo, as terras são de uma beleza extrema e bucólica.

Mais ou menos um quilômetro após a mureta fica o centro da Villa. Esta área principal é protegida por um muro de três metros de altura, com cor de areia clara. Embora tudo pareça tranquilo e pacífico, o muro esconde as primeiras linhas de defesa da família Martius.

De cada lado do muro, percorrendo toda sua extensão, há dois fossos camuflados. Do lado de dentro, três metros depois do muro, há um um fosso profundo. Três metros depois do fosso profundo há arame farpado, baixo e bem camuflado (Percepção CD 25 para notar). Todas essas armadilhas são encontradas em *Tormenta RPG*, Capítulo 10. Esta última também soa um alarme, convocando cães e guardas (veja as fichas no fim da aventura).

A área principal da Villa Escarlata é bastante ampla, mas organizada: trilhas de ladrilhos, jardins amplos, bancos para sentar e contemplar a paisagem, colunas sustentando trepadeiras, cercas baixas separando flores de tipos diferentes, poços de pedra cobertos por telhados de madeira... Tudo no maior esmero possível. É como se a arquitetura táurica se mesclasse com perfeição ao estilo élfico.

O centro da Villa é habitado por minotauros, elfos e humanos. Especialmente crianças, que correm livres, brincando pela área ampla.

O prédio principal mais parece um palácio — feito da mesma pedra de cor clara dos muros. Todas as janelas e entradas do palácio que dão para a o pátio da área principal têm duas estátuas, uma de cada lado — na verdade, armadilhas de estátua executora (*Tormenta RPG*, página 226), que não atacam moradores e visitantes, apenas invasores. O primeiro andar é bastante largo, com janelas e aposentos igualmente amplos. Todo o prédio é adornado com esculturas e entalhes de cenas misturando elfos e minotauros vivendo em paz, especialmente legionários e arqueiros. Também há grande quantidade de mulheres élficas e humanas, trabalhando e cuidando de afazeres domésticos. O palácio é circular e tem cinco andares, todos de mesmo tamanho — como uma torre ou coluna gigantesca. Os heróis podem escalar ou voar, ou invadir por uma das muitas entradas (sempre abertas) no andar térreo.

Outra construção que desperta interesse é uma espécie de ginásio a céu aberto, com pista de corrida, pesos para musculação (feitos de pedras e ferro), um ringue para combates corporais e também alvos para tiro com arco. Elfos e minotauros treinam juntos aqui.

Caso os personagens tenham disparado a armadilha de arame farpado, os moradores terão se recolhido para dentro



do palácio, que agora mais parece uma fortaleza, protegida por legionários minotauros e arqueiros e magos élficos. Há combates nas sacadas e janelas, preparados para o pior.

Em caso de combate, será bastante difícil sobrepujar toda a guarda da Villa. Será um banho de sangue, e pode ter todo tipo de desfecho — de uma carnificina por parte dos personagens até sua morte, aprisionamento ou fuga.

Deixamos os detalhes da invasão nas suas mãos. Bons lugares para encontros com guardas são a área residencial, o ginásio e o palácio. As fichas dos soldados que guardam a Villa estão no fim da aventura. Uma nota: os defensores são bem treinados, e lutam com disciplina e estratégia. Eles sempre tentam flanquear, além de usar todas as vantagens táticas que puderem, como cobertura (lutando atrás de estátuas), camuflagem (escondendo-se atrás de cercas vivas) e terreno elevado (subindo em parapeitos e bancos).

Depois que os heróis já tiverem enfrentado alguns grupos de guardas, serão atacados por um minotauro enorme, o campeão da família Martius. A luta será até quase a morte; se os aven-

tureiros estiverem perdendo, ou se o campeão chegar perto da derrota, um grito interromperá o combate, pedindo paz. Trata-se de um serviçal elfo, que pede que cessem as hostilidades e que os personagens o acompanhem — o senhor da família Martius quer falar com eles. Vá para “O Coração da Villa”, abaixo.

Se os heróis decidirem não lutar, mas entrar pela porta da frente, serão recebidos por uma comitiva de elfos e minotauros, todos trajando togas escarlates com detalhes em preto e prata, acompanhados de uns poucos guardas. Se pedirem uma audiência com o senhor da casa, ou se perguntarem pelo elfo Malfyndoriel, os personagens receberão uma proposta: terão uma audiência, se lutarem contra o campeão da família. Os personagens podem recusar e partir, mas, para terem acesso a Malfyndoriel — e concluir a aventura —, deverão aceitar o desafio (ou invadir a propriedade, o que nos leva de volta à opção anterior).

O Coração da Villa

O escritório do chefe da família Martius tem paredes forradas do que parecem favos de mel gigantes — na verdade, prateleiras para as centenas de pergaminhos lá armazenados.

Também há estátuas de guerreiros minotauros e elfos — mas uma estátua agiganta-se na diagonal atrás da ampla escrivaninha: um minotauro enorme, musculoso e altivo, com uma expressão orgulhosa na face. Sentado do outro lado da escrivaninha, este mesmo minotauro — ou uma versão jovem dele.

Logo que os personagens chegam aqui, perceberão o elfo também presente no escritório: alto e esguio, trajando uma linda toga com detalhes em preto e cor de vinho. Apesar de magro, seu corpo é bastante atlético, com ombros largos e músculos poderosos. Seus cabelos são longos e seu porte, majestoso. Os olhos do elfo trazem um misto de orgulho e sabedoria — mas não escondem ameaça.

Quer os heróis cheguem aqui lutando ou em paz (talvez até mesmo aprisionados), serão recebidos pelo minotauro — um jovem com não mais de 16 anos —, que pedirá que deixem as armas de lado; não há mais por que lutar. Ele diz:

“Bem-vindos à Villa Escarlata, morada da família Martius, forasteiros. Podem deixar suas armas de lado — não haverá mais luta hoje. Meu nome é Caio Martius III, e sou o senhor da casa. Quem são vocês, e o que os traz aqui?”

Caio vai esperar os heróis se apresentarem para continuar. Se disserem que foram enviados por Morion, o minotauro vai trocar um olhar com o elfo, que vai se fazer perceber, dizendo:

“Morion, é? Interessante... Falem mais sobre ele”.

Se os personagens mostrarem dúvida, o jovem senhor da família Martius faz as apresentações:

“Este é Malfyndoriel, tutor e conselheiro da família Martius”.

O elfo completa:

“E morion é antigo conselheiro de guerra do Rei Khinlanas de Lennórienn. Falem mais sobre esse tal Morion e a razão de tê-los enviado aqui”.

Os dois personagens então ouvem a história dos heróis. Tanto Caio quanto Malfyndoriel ouvirão em silêncio, interrompendo apenas para perguntas pontuais: quem é Morion, se ele é um guerreiro ou clérigo de alguma divindade, como conheceram ele, como o Morion chegou até Malfyndoriel, etc. No final do relato, o elfo diz:

“Finalmente é chegada a hora. Tenho esperado este momento, quando seria procurado por elfos interessados em levar a vingança élfica aos goblinoides de Lamnor. Cheguei a pensar que este dia nunca chegaria. Fico satisfeito de vê-los aqui, agindo em prol do nosso contra-ataque. Sim, eu concordo em me encontrar com Morion”.

Enquanto o elfo fala, o jovem minotauro fica quieto, fitando os heróis. É como um discípulo ouvindo seu mestre.

Se os jogadores estiverem inquietos ou desconfiados, garante que não haverá luta. Um servo bate à porta, e pergunta se está tudo bem. O minotauro e o elfo garantirão que não há motivo para alarde, e pedem que limpem os corredores (pelo menos para limpar a bagunça da luta contra o campeão). Depois disso, o elfo continua:

“Por serem tão poucos, me parece que nem todos os elfos demonstram o mesmo entusiasmo pela vingança. Mas o que interessa neste momento é sermos poucos, mas leais. Falando em lealdade, acho que Caio tem algo a mostrar...”.

Com isso, o elfo olha para o jovem minotauro, que levanta-se e pede que os personagens o acompanhem. Saindo do escritório com o elfo e os personagens, Caio é acompanhado por uma comitiva de pajens, auxiliares e valetes élficos e táuricos, que estavam esperando do lado de fora da porta. Talvez haja alguns servos limpando a bagunça nos corredores, caso tenha havido combate.

Durante a caminhada pelos corredores para fora do palácio, os heróis podem começar um diálogo. Enquanto o minotauro fica em silêncio, como um bom aluno, o elfo revela o seguinte:

“Moro entre os minotauros desde muito antes da queda de Lenórienn. Achei que a cidade um dia fosse cair, mas meu senhor

Khinlanas preferiu ignorar. Afinal, como ‘goblinoides desprovidos de cultura e inteligência’ poderiam ameaçar a perfeição élfica?”

“Saí de Lenórienn desgostoso com a falta de visão tática de meus irmãos élficos, mas, singrando o continente norte, encontrei uma raça de guerreiros valorosos. Decidi assentar-me aqui, onde minha sabedoria e meus conhecimentos estratégicos foram ouvidos e aproveitados com a devida atenção”.

“Fico triste pela sina de Lenórienn, mas cada um é senhor de seu destino — e os elfos tiveram aquilo que mereceram”.

“Os assim chamados ‘elfos negros’ não passam de tolos amargurados — não compreendem o grande esquema das coisas, e buscam preencher sua amargura com outra divindade. Seguiriam um cão, se esse parecesse mais ativo que Glórienn”.

“Já tive carinho e respeito pela deusa, mas nunca fui um grande fiel. Minha lealdade jaz com aqueles que dividem meus ideais e compartilham de minhas crenças”.

Caso conversem também com o jovem senhor da família Martius, eis o que ele revela:

“A família Martius era uma tribo táurica distante do centro do que hoje é Tapista. Os orcs nunca conseguiram nos escravizar, mas lutamos assim mesmo contra eles na revolta liderada por Goratikis”.

“Depois da revolta, voltamos à nossa região de origem. Mas Goratikis queria unificar todas as tribos em um reino, e desafiou o então líder de nossa tribo para um combate. Goratikis venceu, e nos tornamos parte do reino que ele estava fundando”.

“Fomos os primeiros minotauros a contar com arqueiros, cavaleiros e conjuradores em nossas tropas. Graças aos conselhos de Malfyndoriel, unimos a força dos minotauros com a agilidade dos elfos”.

“Nossos repetidos sucessos em exercícios de guerra ajudaram os outros minotauros a aceitarem a superioridade trazida por arqueiros, cavaleiros e conjuradores. Pena que demoraram para aceitar esse fato simples, embora a tempo de usá-los nas Guerras Táuricas”.

“Malfyndoriel tem nos aconselhado há séculos. Foi por causa dele que votamos a favor de receber os refugiados de Lenórienn no Senado”.

“Ajudamos a erigir a cidade de Gorakis, depois rebatizada Tiberus. Estivemos presentes na formação do Senado, na criação das legiões, e também em outros eventos importantes, mas caímos em desgraça”.

“Diferente dos outros minotauros, meus ancestrais não veneraram Tauron. Nossos irmãos consideravam isso heresia, o que levou a muitos enfrentamentos — tanto no Senado quanto nos campos de batalha”.

“Por nossa fé em outra divindade, fomos considerados dissidentes, e hoje vivemos à margem dos acontecimentos importantes”.

A esta altura, a comitiva já saiu do palácio e chegou até um mirante, à beira de uma colina alta, próxima ao ginásio a céu aberto que os personagens viram antes. Se necessário, corte a conversa aqui. O jovem minotauro, sempre à frente, convida seu professor e os aventureiros a aproximarem-se e darem uma olhada.

Para a surpresa de todos, na planície abaixo da colina, há uma legião inteira, mista de legionários táuricos, arqueiros élficos, clérigos, magos e feiticeiros de ambas as raças. Quando o jovem senhor da família Martius ergue o punho em um aceno, as tropas respondem, com um exultante brado de guerra. Malfyndoriel diz:

“Esta é a Primogênita da Guerra, uma das mais antigas legiões táuricas”.

E seu discípulo minotauro completa:

“Somos poucos e não podemos contar com o resto do Império, mas será o suficiente para atrair aventureiros elfos e começar a vingança”.

Mestre e discípulo não escondem um olhar orgulhoso. O elfo continua.

“Finalmente é chegada a hora de nos vingarmos dos goblinoides de Lamnor. Finalmente heróis élficos demonstram interesse em dar o troco a Thwor Ironfist e sua Aliança Negra. Desta vez, os elfos lutarão com a bênção da divindade certa”.

Um sorriso satisfeito e malicioso toma conta do rosto de Malfyndoriel. O jovem Caio faz um sinal religioso de sua divindade. Antes que qualquer um possa dizer alguma coisa, o elfo termina:

“É chegada a hora de nossa vingança, pela glória de Keenn”.

E só então os heróis percebem os elaborados padrões nas roupas do elfo, do jovem minotauro, nas flâmulas, bandeiras e estandartes da legião abaixo, nos escudos e também nas estátuas e arte da Villa: cenas de guerra e batalha. De luta e combate. Tauron e Glórienn em lugar nenhum — aqui, só existe espaço para Keenn, o Deus da Guerra.

Epílogo

Os aventureiros ficarão como convidados na Villa Escarlata. Mas não descansarão lá por mais de dois dias, até o jovem senhor da família Martius conseguir um navio para levá-los a Malpetrim.

Nesse tempo, tanto o jovem Martius quanto Malfyndoriel estarão disponíveis para conversar com os personagens, e tirar algumas das dúvidas que eles certamente terão:

- Os aventureiros devem levar a Morion um pergaminho com termos para um encontro com Martius e Malfyndoriel, onde eles debaterão sobre a vingança élfica e planos futuros.

- O Império de Tauron não tem, nem terá, nada a ver com a vingança élfica — trata-se de uma questão que envolve apenas Morion, os heróis aventureiros, Malfyndoriel, a família Martius e alguns elfos de Arton. Os membros da família Martius são considerados dissidentes e hereges, e não são vistos com bons olhos pelos demais minotauros. Além disso, o Império permanece bastante ocupado em assegurar seu domínio do território conquistado nas Guerras Táuricas. A legião da família Martius também não participará dos planos de incursão em

Lamnor — essa é uma questão que apenas heróis aventureiros podem resolver. E é claro que a vingança élfica envolve os personagens! No que eles pensavam que estavam se metendo quando decidiram participar da reunião élfica?

- Malfyndoriel não fala muito de religião, mas fica evidente que segue e sempre seguiu Keenn, o Deus da Guerra. Mesmo nos tempos mais remotos, quando ainda vivia em Lenórienn, já não era devoto de Glórienn.

- Martius e todos os seus ancestrais foram apresentados a Keenn por Malfyndoriel, quando este chegou aqui tanto tempo atrás — servindo de conselheiro e tutor para toda a família. Essa foi a questão herética em que eles se envolveram tanto tempo atrás, e que levou-os a serem considerados hereges e dissidentes do povo minotauro.

- Todos os elfos, humanas e minotauros da família Martius seguem Keenn.

- Malfyndoriel sempre pregou o uso de tropas de arqueiros, unidades de cavalaria e conjuradores, questão tática óbvia. Essa sugestão foi levada até o Senado pela família Martius e é hoje aceita como coisa comum em todo Império — ajudando na vitória nas Guerras Táuricas. Mas nem as vantagens tático-estratégicas apresentadas pelos Martius e Malfyndoriel impediram essa família de ser considerada dissidente.

Dois dias de descanso e conversa depois, os personagens são levados até o porto de Tiberus e embarcados em uma nau de guerra da família Martius para Malpetrim. Malfyndoriel e o jovem Martius não os acompanham, mas salientam que os heróis mantenham segredo de tudo o que viram e ouviram, conversando sobre o assunto apenas com Morion. Também são encarregados de levar um pergaminho com detalhes de um encontro entre os dois elfos.

Dez tranquilos dias de viagem depois — ou de mais encontros marítimos, se você quiser inseri-los —, os heróis aportam na Capital dos Aventureiros, sendo recebidos pelo arauto Fallarel Agorin na *Estalagem do Macaco Caolho (Empalhado)*.

O arauto recebe-os com alegria, logo conduzindo-os até Morion no quarto do andar acima. Lá, o elfo os está esperando. Se lembrarem de entregar o pergaminho, o elfo o lê antes de qualquer deliberação.

Sem conseguir esconder a satisfação, Morion pede que os personagens falem tudo o que viram e ouviram na Villa Escarlata, prestando atenção e pedindo detalhes sobre o lugar, mas especialmente sobre o jovem Martius, Malfyndoriel e, é claro, sobre as tropas.

Depois, Morion encerra a conversa, os olhos brilhando animados.

“Provaram a si mesmos para mim e também para um dos maiores estrategistas élficos. São merecedores de seguir conosco. Mesmo os membros de outras raças se mostraram merecedores de nossa companhia. Conto com a ajuda de todos no que está por vir”.

E, após uma breve pausa, ele completa:

“É chegada a hora dos primeiros movimentos contra a Aliança Negra. Sei que vocês tomarão parte em nossa incursão em Lamnor.”

“Sim, é isso mesmo. Depois que me reunir com Malfyndoriel, planejaremos uma expedição ao continente sul. Não se trata de uma invasão de larga escala, mesmo porque não contamos com os números para isso. Será uma expedição suficiente apenas para cumprir um objetivo bastante pontual: estabelecer uma base, um acampamento secreto de onde heróis elfos e seus companheiros possam fazer pequenos ataques contra a Aliança Negra”.

“Se tudo der certo, um dia teremos nossa vingança contra a Aliança Negra, por Keenn!”.

Só então os heróis notam os intrincados padrões nas extremidades da armadura de Morion, como as mangas e a gola: runas élficas desenhadas com maestria, louvando o Deus da Guerra.

Fim?

Por hora, é isso. O próximo passo é o encontro de Morion com Malfyndoriel, o “refugiado” que há tanto tempo procurava. Mas isso vai exigir tempo — o suficiente para outras aventuras com estes personagens. Pois, para a incursão em Lamnor, eles precisarão estar ainda mais poderosos e bem equipados...

Lembre-se de que os elfos levam muito mais tempo que os humanos e outras raças para entrar em movimento. O que para nós são anos, para os elfos são como horas ou minutos. Por isso, o próximo passo da reunião élfica — a invasão de Lamnor — pode levar anos... E muito ainda tem de ser feito, e outras aventuras élficas estão por vir.

Fichas

Esta seção traz as fichas das criaturas e PdMs encontrados na aventura.

Acampamento Goblinoide

Goblin

ND 1/3

Goblin, Plebeu 1, Caótico e Maligno

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 5.

Resistências: Fort +2 (+6 contra doenças e venenos), Ref +2, Von -1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: maça +3 (1d6+1).

Ataques à Distância: arco curto +3 (1d4, x3).

Habilidades: For 13, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 6.

Perícias: Furtividade +6.

Equipamento: arco curto, corselete de couro, escudo leve, 20 flechas, maça.

Tesouro: padrão.

Hobgoblin

ND 1/2

Hobgoblin, Plebeu 2, Leal e Maligno

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +4, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 12.

Resistências: Fort +4, Ref +2, Von +0.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa +3 (1d8+3, 19-20).

Ataques à Distância: arco composto +2 (1d6+3, x3).

Habilidades: For 14, Des 13, Con 16, Int 10, Sab 9, Car 6.

Perícias: Furtividade +3.

Equipamento: arco composto, couro batido, escudo pesado, espada longa, 20 flechas.

Tesouro: padrão.

Ogro

ND 2

Humanoide 4, Grande (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +2, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 28.

Resistências: Fort +5, Ref +1, Von +1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tacape +9 (2d8+8).

Ataques à Distância: azagaia +1 (1d8+8).

Habilidades: For 23, Des 9, Con 16, Int 6, Sab 9, Car 4.

Perícias: Atletismo +11.

Equipamento: azagaia, gibão de peles, tacape.

Tesouro: padrão.

Guarda de Elite

ND 2

Hobgoblin, Guerreiro 3, Leal e Maligno

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +5, visão no escuro.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 39.

Resistências: Fort +5, Ref +3, Von +1, imune a efeitos de encantamento.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa +6 (1d8+3, 19-20).

Ataques à Distância: arco longo +5 (1d8+1, x3).

Habilidades: For 14, Des 14, Con 15, Int 10, Sab 9, Car 6.

Equipamento: arco longo, escudo pesado, espada longa, flechas x20, meia-armadura.

Xamã

ND 5

Bugbear, Humanoide 3/Clérigo 5, Caótico e Maligno

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +6, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 65.

Resistências: Fort +8, Ref +4, Von +8.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: foice obra-prima +10 (2d4+7, x4).

Habilidades: For 17, Des 10, Con 14, Int 10, Sab 15, Car 9.

Perícias: Conhecimento (religião) +11, Identificar Magia +11.

Aura de Pânico: uma vez por dia, como uma ação padrão, o xamã bugbear pode forçar todos os inimigos a até 3m a fazer um teste de Vontade (CD 13). Aqueles que falharem ficam apavorados por um minuto. Aqueles que forem bem-sucedidos ficam abalados por uma rodada.

Canalizar Energia Negativa: uma vez por dia, como uma ação padrão, o xamã bugbear pode liberar uma onda de energia negativa que causa 3d6 pontos de dano em todas as criaturas vivas, ou cura 3d6 pontos de dano em todos os mortos-vivos, a até 9m.

Magias de Clérigo Preparadas (PM 18; CD do teste de resistência 12 + nível da magia): 1º — *arma mágica*, *perdição* x2, *visão da morte*; 2º — *curar ferimentos moderados* x2, *drenar força vital*, *força do touro*; 3º — *escuridão profunda*, *purgar invisibilidade*.

Equipamento: foice obra-prima, gibão de peles.

Comandante

ND 6

Hobgoblin, Guerreiro 8, Leal e Maligno

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +10, visão no escuro.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 79.

Resistências: Fort +8, Ref +7, Von +3.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa +13 (1d8+7, 19-20) ou espada longa +11 (1d8+7, 19-20) e escudo pesado +9 (1d6+5).

Ataques à Distância: arco composto +12 (1d6+5, x3).

Habilidades: For 13, Des 17, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 6.

Perícias: Conhecimento (estratégia) +11.

Ataque em Movimento: o comandante hobgoblin pode se mover antes e depois do ataque, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento.

Mobilidade: o comandante hobgoblin recebe +2 na CA sempre que usa uma ação de movimento para deslocar-se.

Equipamento: arco composto obra-prima, armadura completa de mitral obra-prima, escudo pesado obra-prima, espada longa obra-prima, flechas x20, *poção de agilidade do gato*.

Malpetrim

Legionário

ND 1/2

Minotauro, Guerreiro 1, Leal e Neutro

Iniciativa +0

Sentidos: Percepção -1, faro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 22.

Resistências: Fort +4, Ref +0, Von -1.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: gládio +4 (1d6+4, 19-20/x3) ou gládio +0 (1d6+4, 19-20/x3) e chifres +0 (1d6+4).

Ataques à Distância: pilum +1 (1d6+4, x3).

Habilidades: For 17, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 6.

Perícias: Atletismo +4, Ofício (soldado) +5.

Falange: se o legionário estiver usando um escudo e estiver adjacente a um aliado com este talento, ele e o aliado podem gastar uma ação de movimento para formar uma falange. Uma falange concede cobertura a todos os seus participantes.

Equipamento: couro batido, escudo pesado, gládio, pilum x2.

Arqueiro Escravo

ND 1/2

Elfo, Plebeu 3, Neutro

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +11, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 9.

Resistências: Fort +1, Ref +4, Von +2 (+6 contra encantamentos), imunidade a *sono*.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: adaga +2 (1d4+1, 19-20).

Ataques à Distância: arco longo +6 (1d8+1, x3).

Habilidades: For 10, Des 17, Con 10, Int 11, Sab 12, Car 8.

Tiro Certo: +1 nas jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra inimigos a até 9m.

Tiro Preciso: pode fazer ataques à distância contra inimigos envolvidos em combate corpo-a-corpo sem sofrer a penalidade de -4.

Equipamento: adaga, arco longo, corselete de couro, flechas x20.

Centurião

ND 6

Minotauro Guerreiro 5/Centurião 3, Leal e Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +3, faro.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 74.

Resistências: Fort +8, Ref +3, Von +3.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo:
gládio afiado +1 +13 (1d6+10, 15-20/x3) ou *gládio afiado* +1 +9 (1d6+10, 15-20/x3) e chifres +7 (1d6+7).

Habilidades: For 17, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 13.

Perícias & Talentos: Intimidação +12, Ofício (soldado) +11; Comandar, Duro de Matar, Falange, Especialização em Arma (gládio), Foco em Arma (gládio), Tolerância, Vitalidade.

Ataque Calculado: o centurião pode substituir uma jogada de ataque por um teste de Ofício (soldado). Esta habilidade pode ser usada três vezes por dia.

Conhecimento Militar: o centurião pode substituir um teste de uma perícia qualquer por um teste de Ofício (soldado). Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia.

Ordens de Combate: gastando uma ação livre por rodada, o centurião pode conceder um bônus de +1 em jogadas de ataque e classe de armadura a todos os aliados que puderem ouvi-lo. Se o centurião não puder realizar ações livres, não concederá o bônus na rodada, até que possa agir novamente.

Equipamento: *gládio afiado* +1, escudo pesado, loriga segmentada, *poção de curar ferimentos leves*.

Tesouro: padrão.

Alto-Mar

Elfo-do-Mar Saqueador ND 2

Elfo-do-Mar, Bárbaro 4, Caótico e Maligno

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +10, percepção às cegas 18m (apenas embaixo d'água), visão na penumbra.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 54.

Resistências: Fort +6, Ref +5, Von +1, esquiva sobrenatural.

Deslocamento: 12m, natação 12m.

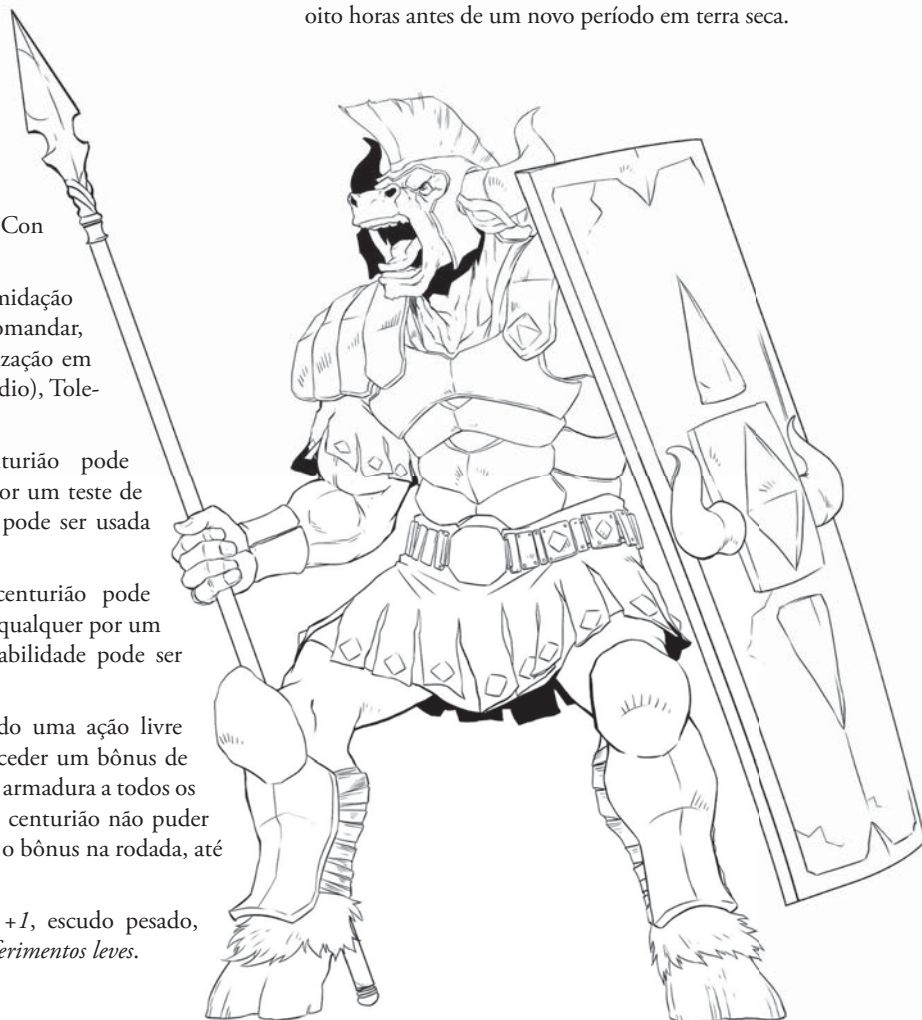
Ataques Corpo-a-Corpo: tridente +6 (1d8+4).

Ataques à Distância: rede +6 toque (enredar).

Habilidades: For 14, Des 15, Con 14, Int 8, Sab 9, Car 8.

Perícias: Atletismo +9, Sobrevivência +5.

Dependência de Água: um elfo-do-mar pode respirar fora d'água durante 14 horas. Esgotado esse prazo, ele começa a sufocar. O elfo-do-mar deve permanecer imerso em água durante oito horas antes de um novo período em terra seca.



Fúria: duas vezes por dia, o elfo-do-mar saqueador pode entrar em fúria como uma ação livre. Suas estatísticas alteradas pela fúria são CA 14; tridente +8 (1d8+6); redução de dano 1. A fúria dura 7 rodadas.

Terreno Predileto: +2 na classe de armadura e testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência embaixo d'água.

Equipamento: rede, tridente.

Tesouro: padrão.

Selako

ND 3

Animal 7, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +15, faro, percepção às cegas 9m, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 35.

Resistências: Fort +6, Ref +7, Von +4.

Deslocamento: natação 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +8 (1d12+6).

Habilidades: For 17, Des 15, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2.

Tesouro: nenhum.

Duplo

ND 3

Humanoide 5, Médio, Neutro e Maligno

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +10.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 30.

Resistências: Fort +4, Ref +6, Von +4, cura acelerada 5, imunidade a adivinhação.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garra +7 (1d6+4) ou 2 garras +5 (1d6+4).

Habilidades: For 14, Des 19, Con 14, Int 15, Sab 14, Car 15.

Perícias: Enganação +14, Intuição +10.

Ataque Furtivo: quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância até 9m), o duplo causa +3d6.

Detectar Pensamentos: um duplo está permanentemente sob efeito da magia *detectar pensamentos*.

Mudar Forma: um duplo pode assumir a forma de qualquer humanoide de tamanho Pequeno a Grande. Ele adquire o tamanho, deslocamento e modificadores de habilidades físicas

do humanoide, e recebe um bônus de +10 em testes de Enganação para disfarces (para um total de +25). O duplo pode permanecer na forma escolhida por tempo indeterminado, mas, se morrer, reverte à forma natural.

Tesouro: padrão.

Elasmossauro

ND 8

Elasmossauros são répteis carnívoros que vivem na água, embora só consigam respirar ar. Seu corpo é comprido — tem cerca de 14 metros, dos quais a maior parte corresponde ao pescoço — e coberto de escamas azuladas. O pescoço termina em uma cabeça pequena, mas com dentes afiados, capazes de retalhar um ser humano. Quando luta contra uma presa na superfície, é normal que apenas seu pescoço fique fora da água; por isso, muitos marinheiros confundem-no com serpentes marinhas.

Um elasmossauro é um caçador rápido e ágil. Quando luta contra uma criatura que está em terra firme (ou no convés de um navio), sua tática favorita é abocanhá-la (com a habilidade agarrar aprimorado) e largá na água, onde será uma presa mais fácil.

Animal 14, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +20

Sentidos: Percepção +18, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 168.

Resistências: Fort +15, Ref +14, Von +8.

Deslocamento: 6m, natação 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +18 (2d8+16).

Habilidades: For 28, Des 16, Con 22, Int 2, Sab 13, Car 6.

Agarrar Aprimorado: se o elasmossauro acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +26).

Tesouro: nenhum.

Hershey e Tapista

Use as mesmas fichas da seção “Malpetrim” (legionário, arqueiro escravo e centurião). Se você tiver o suplemento *Guerras Táuricas* pode usar os PdMs presentes nele, para mais variedade.

Villa Escarlata

Legionário da Villa

ND 1

Minotauro, Guerreiro 2, Leal e Neutro

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +0, faro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 29.

Resistências: Fort +5, Ref +1, Von +0.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: gládio +6 (1d6+5, 19-20/x3) ou gládio +2 (1d6+5, 19-20/x3) e chifres +2 (1d6+5).

Ataques à Distância: pilum +2 (1d6+4, x3).

Habilidades: For 18, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 6.

Perícias: Atletismo +4, Ofício (soldado) +6.

Falange: se o legionário estiver usando um escudo e estiver adjacente a um aliado com este talento, ele e o aliado podem gastar uma ação de movimento para formar uma falange. Uma falange concede cobertura a todos os seus participantes.

Parede de Escudos: se o legionário estiver participando de uma falange, pode fazer um ataque corpo-a-corpo imediato contra qualquer criatura que se mova para ficar adjacente a ele ou aos aliados adjacentes a ele. Este talento só pode ser usado uma vez por rodada.

Equipamento: cota de malha, escudo pesado, gládio, pilum x2.

Legio Auxilia Sagitarii ND 1

Elfo, Guerreiro 2, Leal e Neutro

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +8, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 25.

Resistências: Fort +3, Ref +4, Von +0 (+4 contra encantamentos), imunidade a *sono*.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada curta +3 (1d6+2, 19-20).

Ataques à Distância: arco composto +6 (1d6+2, x3).

Habilidades: For 12, Des 17, Con 10, Int 12, Sab 9, Car 8.

Perícias: Ofício (soldado) +6.

Tiro Certo: +1 nas jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra inimigos a até 9m.

Tiro Preciso: pode fazer ataques à distância contra inimigos envolvidos em combate corpo-a-corpo sem sofrer a penalidade de -4.

Tiro Longo: dobra o incremento de distância de qualquer arma utilizada.

Equipamento: arco composto, brunea, espada curta, flechas x20.

Legio Auxilia Magica ND 2

Elfo Mago 4, Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +11, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 14.

Resistências: Fort +2, Ref +4, Von +4 (+8 contra encantamentos), imunidade a *sono*.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: lança +2 (1d6+2).

Habilidades: For 11, Des 14, Con 11, Int 16, Sab 10, Car 8.

Perícias: Conhecimento (arcano) +10, Conhecimento (engenharia) +10, Identificar Magia +14, Ofício (soldado) +10.

Magias de Mago Preparadas (PM 14; CD do teste de resistência 15 + nível da magia): 1º – *armadura arcana*, *mãos flamejantes*, *mísseis mágicos* x2; 2º – *névoa*, *raio ardente* x2, *raio ardente* (Potencializado).

Equipamento: lança.

Campeão da Família Martius ND 9

Minotauro, Guerreiro 10, Leal e Neutro

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +6, faro.

Classe de Armadura: 30.

Pontos de Vida: 105.

Resistências: Fort +10, Ref +8, Von +6.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada táurica +17 ou +12/+12 (4d8+19).

Habilidades: For 22, Des 16, Con 16, Int 11, Sab 13, Car 9.

Perícias & Talentos: Intimidação +12; Ataque Duplo (espada táurica), Ataque Poderoso, Devoto (Keenn, *orientação*), Domínio da Força, Empunhadura Poderosa, Especialização em Arma (espada táurica), Foco em Arma (espada táurica), Foco em Arma Aprimorado (espada táurica), Golpe com Duas Mãos, Usar Arma Exótica (espada táurica), Vitalidade.

Domínio da Força: uma vez por dia, como uma ação livre, o campeão da família Martius pode receber um bônus de +10 na Força por uma rodada. Seu ataque fica +22 ou +17/+17 e seu dano fica 4d8+29.

Equipamento: *anel de proteção* +2, *armadura completa de mitral* +1, espada táurica Grande de adamantite obra-prima.



A Invasão de Lamnor

A invasão de Lamnor é uma aventura para personagens do 7º ao 9º níveis. Ela segue os eventos de O teste, sendo a segunda parte da Saga Élfica. A invasão de Lamnor também pode ser jogada como uma aventura à parte, embora perca em termos de história.

Resumo da Aventura

Já faz algum tempo desde *O Teste*, aventura em que os heróis provaram seu valor para Morion, o líder que busca levar a vingança da raça élfica para Thwor Ironfist e sua Aliança Negra. Eles invadiram Tapista, o Reino dos Minotauros, e colocaram Morion em contato com Malfyndoriel, um antigo general élfico. Devotos de Keenn, o Deus da Guerra, os dois estrategistas prometem que é chegada a hora do troco...

Agora, os heróis são contatados por Morion para o próximo passo na vingança élfica: invadir Lamnor! Entretanto, alguns preparos são necessários antes da invasão do continente sul. O primeiro deles é visitar Vectora, o Mercado nas Nuvens, e contatar o elfo Klauskink a respeito de um grupo de aventureiros que já viajou por Lenórienn — e detém conhecimentos úteis a respeito do continente sul.

Logo depois dessa reunião, os heróis são encontrados pelos tais aventureiros, mas também são atacados por elfos que não simpatizam com as ideias de Morion e Malfyndoriel.

Junto de um aliado inesperado e com os *Dungeon Crawlers* — os aventureiros que os heróis deveriam encontrar —

os heróis embarcam com Morion para Lamnor. Lá, precisam averiguar a situação das praias e áreas próximas, certificando-se de que é seguro estabelecer um acampamento. Deparam-se com uma multidão de criaturas e facções — nem todas aliadas entre si, muito menos sob o comando da Aliança Negra. A única coisa que têm em comum é que todos são adversários da vingança élfica...

Introdução

Os elfos de Arton hoje vivem espalhados e sem liderança. Derrotados em uma guerra ancestral contra seus principais inimigos — os goblinoides da Aliança Negra —, foram obrigados a fugir para o continente norte. Aqui, têm uma existência triste e melancólica, evitando falar sobre o passado.

Mas uma liderança recentemente surgiu, iluminando o semblante élfico com esperança — principalmente com a esperança de levar a vingança élfica para a Aliança Negra de Thwor Ironfist.

Os primeiros movimentos dessa vingança aconteceram em *O Teste*, a primeira aventura deste livro. Nela, os heróis aprenderam mais sobre essa liderança — na forma de um ex-aventureiro elfo chamado Morion — e deram os primeiros passos rumo à vingança contra os goblinoides.

Agora, é hora de continuar a jornada. É hora da *invasão de Lamnor!*

Parte 1

O Resgate dos Rastejantes

Onde preparativos são feitos.

A invasão de Lamnor começa quando os personagens são contatados magicamente por Morion. Isto deve ocorrer duas ou três aventuras após *O Teste*. Essas aventuras são importantes para dar tempo para o desenrolar dos eventos e também para que os personagens ganhem alguns níveis de experiência.

Quando a aventura começa, todos os personagens ouvem as seguintes palavras, sopradas pelo vento, mas ditas com uma voz firme:

"Mais uma vez, é chegada a hora. Encontre-me em Valkaria daqui a duas semanas. Estarei esperando-o na Praça de Glórienn, no centro da Vila Élfica, ao cair da noite".

Trata-se de Morion, mais uma vez entrando em contato. Caso os personagens estejam muito longe da capital do Reinado, ajuste o prazo. Em seu nível, mesmo as viagens mais longas não devem ser problema.

Indo ao encontro com Morion, os heróis são recebidos no local e horário combinados. Está escuro e há neblina baixa, e ele surge do nada, saindo das sombras e surpreendendo os aventureiros. O alto, forte e musculoso Morion traja a brilhante e imponente armadura de sempre, com a impressionante espada bastarda às costas. Na cintura, traz as duas espadas longas igualmente fascinantes. Tudo isso adornado com runas élficas em louvor a Keenn, o Deus da Guerra.

"Fico satisfeito que tenham vindo. Depois de sua missão em Tapista, estava ansioso por voltar a encontrá-los".

Com estas palavras, Morion se coloca a caminhar, pedindo que os heróis o acompanhem. Este é um bom momento para recapitular os eventos de *O Teste*.

Entretanto, quando a conversa informal rumo para seu fim, algo acontece: os personagens avistam um corpo caído no meio da rua, próximo a uma esquina, e ouvem um gemido baixo.

Ao aproximarem-se do corpo, todos são atacados — dos telhados das casas ao redor, flechas voam na direção de Morion e do grupo de heróis. Não há muito tempo para reagir: quando chega a ordem de iniciativa dos aventureiros, os atacantes fogem, desaparecendo nas sombras da noite.

Como os agressores estão nos telhados, têm boa vantagem sobre os heróis. Em algum momento, eles vão simplesmente desaparecer em meio ao labirinto de sombras, esquinas e becos do gueto que é a Vila Élfica de Valkaria.

Depois de se recuperarem do ataque e certificarem-se de que estão a salvo, Morion explica.

"Existem aqueles que sabem de nossos objetivos e opõem-se a eles. Mesmo entre os elfos, há os que não desejam que façamos nada para vingar nossa raça. Têm medo que fracassemos e que

isso traga ainda mais vergonha para nosso povo. Mas não vamos recuar, mesmo frente a opositores de nosso próprio sangue".

Se alguém se preocupar com o corpo caído na esquina, um exame revela que trata-se apenas de um boneco feito de feno. As flechas foram feitas com esmero; são o trabalho de um verdadeiro mestre armeiro — provavelmente um elfo, a julgar pela leveza e delicadeza de cada uma. O único traço distintivo é que todas são negras com detalhes em dourado. Morion continua.

"É preciso ter cuidado redobrado. Este ataque não foi serviço de bandidos, mas de assassinos. E me parece que foi apenas um aviso — certamente o pior ainda está por vir".

Morion volta a caminhar pelas ruas de Valkaria, mais uma vez pedindo que os heróis o acompanhem.

"Passei os últimos meses reunido com Lorde Malfyndriel. Estudamos tomos e mapas antigos, fizemos planos e começamos os preparativos para um dos mais importantes passos da vingança de nossa raça: uma incursão ao continente sul. Mas sabemos que nem todas as nossas informações estão atualizadas. Precisamos de mais. Por sorte, ficamos sabendo recentemente de um grupo de aventureiros que esteve em Lamnor — e também na própria Lenórienn".

Morion nunca para a caminhada; quando os aventureiros se derem conta, já estarão fora da Vila Élfica.

"Não tem sido fácil encontrar esses aventureiros, mas precisamos contatá-los; seus conhecimentos podem revelar-se importantes e sua experiência dentro de Lennórienn nos dará uma vantagem estratégica óbvia".

Morion então para.

"Através de meus contatos, descobri alguém que pode dar mais pistas sobre os tais aventureiros. Felizmente, esse alguém também é um elfo. Seu nome é Klauskink, e ele possui uma loja de poções e bebidas. A loja fica em Vectora, a Cidade nas Nuvens".

Com isso, Morion aponta para o céu — onde paira Vectora, de passagem por Valkaria.

"É lá que vão encontrá-lo. Não deve ser difícil chegar até Klauskink — procurem-no em Magus, o Bairro da Mágica. Não revelem nada sobre nossa vingança. Eu mesmo farei isso, quando julgar necessário. Quem não compareceu à Reunião Élfica agora precisa ser tratado primeiro com desconfiança, e o ataque que acabamos de sofrer apenas reforça a necessidade de sigilo. Não falem nada sobre mim, Lorde Malfyndriel ou da incursão ao continente sul. Questionem Klauskink apenas sobre os aventureiros. Seus nomes são Aurora, Fren e Brigandine, mas alguns chamam o grupo de Dungeon Crawlers".

Morion então vira-se, preparando-se para partir.

"Encontrarei vocês daqui a dois dias, na Praça de Glórienn, aqui mesmo em Valkaria. Que Keenn os acompanhe".

Com isso o elfo se despede, desaparecendo depois de dobrar uma escura esquina da capital. Agora é com os heróis.

Se os personagens decidirem saber mais sobre a missão, consulte a página ao lado para as CDs e o que é revelado com testes de Conhecimento (história) e Obter Informação.

Se algum dos personagens tiver a ideia de visitar primeiro o templo de Tanna-Toh em Valkaria, não há problema — mas a essa hora da noite, o templo estará fechado. Se os aventureiros insistirem ou tiverem algum contato na Ordem da Deusa do Conhecimento, descobrirão que Aurora e os Dungeon Crawlers estão em Vectora, aproveitando as lojas de antiguidades em busca de tomos ancestrais e outras fontes de conhecimento antigo. Talvez estejam até mesmo na Klaus Poções...?

Vectora, o Mercado nas Nuvens

Vectora está de passagem pela Capital do Reinado. Ela ficará pelo menos mais 1d6+3 dias atracada em Valkaria. Isso dá tempo de sobra para os personagens subirem para a cidade, encontrarem a Klaus Poções e conversarem com o elfo Klauskinsk. Para detalhes sobre como chegar a Vectora, veja “Acesso ao Mercado nas Nuvens”, na página 30.

Vectora é uma cidade extremamente movimentada, talvez até mais que a própria Valkaria (especialmente agora que está atracada à Capital). Apesar da multidão que lota todas as ruas, não é difícil encontrar Magus, o Bairro da Mágica, nem a Klaus Poções. Exija um pouco de interpretação, alguns tibares de “incentivo” e testes de Obter Informação (CD 15).

A Klaus Poções não é uma loja muito grande. Há o balcão de onde Klauskinsk atende os clientes e prateleiras com frascos, garrafas, odres, ingredientes alquímicos e aparelhagem para destilarias e laboratórios cobrindo as paredes, mas o estoque fica nos fundos (que também dá para a moradia do elfo e só pode ser alcançado pela porta atrás do balcão). A loja está repleta de clientes.

O elfo Klaus tem altura mediana, cabelos negros e veste-se com trajes típicos de mago ou alquimista, na cor vermelha. Mas o detalhe que mais chama a atenção são seus olhos completamente negros.

Klaus recebe os aventureiros com saudações e interesse, tentando facilitar suas compras. Quando nota que há elfos no grupo, torna-se mais reservado, menos falante e até menos amistoso, estudando cada frase e movimento dos heróis. Se for questionado sobre os Dungeon Crawlers, pede apenas que voltem à noite, quando a loja estiver fechada e eles puderem conversar com mais tranquilidade. Klaus se mostrará irredutível quanto a isso.

Isso significa que os personagens têm um dia inteiro para passear por Vectora. Permita-lhes comprar alguns itens e talvez até mesmo participar de uma competição de taverna (como queda de braço ou arremesso de dardos) ou missão secundária.

De volta à Klaus Poções à noite, a loja já estará fechada, mas o elfo estará esperando pelos heróis. Quando baterem na porta, ele os receberá na própria loja.

Klaus é um elfo decepcionado e envergonhado demais com a queda de Lenórienn para sequer falar sobre o evento

Sobre Klauskinsk e a Loja de Poções

CD	Informação
15	Existe mesmo um bairro chamado Magus em Vectora — a especialidade da região são produtos mágicos e equipamentos para conjuradores.
20	Existe uma famosa loja de poções e bebidas em Magus; chama-se <i>Klaus Poções</i> , mas isso não significa que seu dono seja um elfo.
22	O endereço correto da Klaus Poções.
25	Klaus é um elfo e seu nome verdadeiro é Klauskinsk. Ele abreviou o nome para facilitar sua pronúncia pelos não elfos.

Sobre os Dungeon Crawlers

CD	Informação
15	Trata-se de um grupo de aventureiros que ficou famoso após retornar de uma expedição a Lamnor, quando ganharam o nome “Dungeon Crawlers” (“rastejantes de masmorras”).
20	Os Dungeon Crawlers costumam operar a partir de Valkaria, e são três: uma clériga de Tanna-Toh, uma guerreira e um ranger. Seu paradeiro atual é desconhecido.
22	A expedição dos Dungeon Crawlers foi financiada pela Ordem de Tanna-Toh, e liderada por uma clériga da Deusa do Conhecimento.
25	O nome da clériga de Tanna-Toh líder da expedição é Aurora. Brigandine é a guerreira e Fren é o ranger.
27	Fren é um elfo.
30	Fren não pertencia à expedição original; Aurora e Brigandine eram acompanhadas de Kord, Jarroc, Marlow e Tessa, mas estes morreram durante a aventura. Fren juntou-se a Aurora e Brigandine em Lamnor, e voltou com elas de lá. É nativo de Lenórienn.

ou qualquer coisa ligada a ele. Se qualquer tópico ligado a Lenórienn vier à tona, ele se mostrará bastante hostil, cortando a fala dos heróis e praguejando sobre “perda”, “derrota”, “vergonha”, “saudades” e outros sentimentos compartilhados por muitos elfos.

Além daquilo que sabe (veja abaixo), Klaus também terá algumas perguntas, que fará durante a conversa:

- *Quem os mandou procurá-lo? Por que acham que ele tem ligação com os Dungeon Crawlers?*
- *Por que os personagens estão procurando Aurora e seus companheiros?*
- *Os personagens também querem visitar Lenórienn? Por quê?*
- *O que eles sabem da Reunião Élfica? E de Morion?*

Acesso ao Mercado nas Nuvens

Há diversas formas de chegar a Vectora. Na verdade, esse transporte forma um mercado próprio, com goblins baloeiros competindo com magos em tapetes voadores, todos tentando pegar um pouco do dinheiro daqueles que almejam visitar o Mercado Voador.

Gôndolas. Valkaria possui uma gigantesca torre metálica, onde Vectora fica “atracada” quando passa pela cidade. Esta torre possui várias gôndolas movidas por engenhos mecânicos e magia. A subida de quase 2.000 metros leva cerca de 15 minutos e custa 1 Tibar de Ouro por pessoa. É barato e seguro, mas sempre fica congestionado, exigindo uma espera de 1d6+3 horas.

Balões. Goblins operam balões que levam até o Mercado Voador. Custa o mesmo que uma gôndola (1 TO por pessoa) e é mais rápido, mas os balões são bastante arriscados, tanto pela precariedade quanto pela sabotagem da concorrência. Role 1d6. Em um resultado “1”, um acidente acontece. Todos passageiros sofrem 10d6 pontos de dano pela queda.

Transporte Aéreo: realizado através de montarias aladas, *tapetes voadores* e outros itens mágicos de voo. É rápido e seguro, mas caro (20 TO por pessoa) e difícil de encontrar (Obter Informação CD 15).

Teletransporte: meio preferido dos nobres (e das raças com medo de altura, como centauros e minotauros). Extremamente seguro, extremamente caro: 450 TO por pessoa.

Todos estes métodos de acesso à Cidade nas Nuvens dão para o Parque de Entrada de Vectora. Um teletransporte para qualquer outro ponto da cidade exige um teste bem-sucedido de Identificar Magia (CD 25).

- *Quem é Malfyndoriel? Qual a ligação dele com Morion?*
- *Onde se pode encontrar Morion e Malfyndoriel? Quais são os planos deles?*

Ao longo de toda a discussão, Klaus vai tentar tirar o máximo de informações a respeito das questões acima. Faça disputas de Diplomacia, Enganação, Intuição e, quem sabe, até Intimidação. Eis o que ele sabe:

- *Aurora, clériga de Tanna-Toh e líder dos Dungeon Crawlers, procurou Klaus antes da última expedição; ela queria informações sobre Lenórienn.*
- *Klaus não compartilhou nenhuma informação com Aurora, e recusou-se a falar sobre o antigo reino élfico.*
- *O objetivo da expedição era recuperar objetos de arte, livros e quaisquer resquícios da cultura élfica.*
- *Até onde Klaus sabe, com exceção de Aurora e dois companheiros, todos os outros membros do grupo morreram pouco depois de chegar a Lamnor.*
- *A expedição fracassou; além da morte de quase todos os aventureiros, quase nenhum item foi recuperado.*
- *A Ordem de Tanna-Toh financiou a expedição, mas recusou-se a bancar outra, temerosa do fracasso da primeira.*
- *Os Dungeon Crawlers tiveram outras missões, como todos os aventureiros, mas Klaus não tem informações mais precisas que isso.*

Até onde o elfo sabe, os três Dungeon Crawlers têm sua base em Valkaria. Ele não sabe precisar onde, mas sugere que os personagens procurem o templo local de Tanna-Toh. Essa provavelmente será a última coisa que ele dirá, e guardará essa dica até que esteja convencido de que não tem mais nada de informações a tirar dos personagens. Depois disso, se despedirá e, irritado, enxotará os personagens.

Uma vez nas ruas de Vectora, não mais de dez passos depois de afastar-se da loja de Klaus, os heróis serão abordados por três figuras: uma humana de cabelos negros e curtos, vestindo pouco mais que um traje de viagem, outra humana trajando armadura completa e escudo enorme, e um elfo musculoso e de longos cabelos verdes portando uma espada de lâmina dupla e não vestindo nada além de calças. O elfo é o primeiro a falar.

“Não disse? Ranger que é ranger encontra a presa mesmo nesse chão de pedra dura”.

A humana de cabelos negros corta o elfo.

“Ok, Fren, ok. Já sabemos que você rastreia como um lobo faminto. Mas temos assuntos mais importantes a discutir com estes cavaleiros. Senhores, meu nome é Aurora. Estes são Brigandine e Fren, meus companheiros”.

Brigandine, a humana de armadura completa, para ao lado de Aurora, avaliando os personagens. A clériga de Tanna-Toh continua.

“Ouvimos dizer que vocês estão organizando uma expedição a Lamnor, e decidimos acompanhá-los”.

Desta vez, o elfo corta a humana.

“Ei, não é bem assim! Quem descobriu isso fui eu! Eu é que fui à tal Reunião Élfica, e fui eu quem falou com o tal Agorin agora há pouco, ora bolas!”.

Aurora e Fren vão discutir por mais uma ou duas frases até serem interrompidos por Brigandine, espumando de raiva e calando os dois. A guerreira toma as rédeas da conversa.

“Ficamos sabendo que vocês estavam a nossa procura e que estão se preparando para viajar a Lamnor. Vamos com vocês”.

Antes que os Dungeon Crawlers possam se explicar melhor, o grupo todo é atacado. Mais uma vez, flechas voam

contra os heróis. No total, há dois inimigos para cada personagem — contando com os Dungeon Crawlers — mais o líder, Malladar. Entretanto, não perca tempo rolando o combate entre os Dungeon Crawlers e os inimigos que os enfrentarem (a não ser que seus jogadores queiram controlar Aurora, Brigandine e Fren); em vez disso, concentre-se nos PJs e considere que os Dungeon Crawlers conseguem um resultado similar.

Os inimigos são elfos negros. Altos e esguios, possuem cabelos e olhos completamente escuros, e trajam armaduras sombrias como a noite. Veja a caixa ao lado para mais informações sobre eles, e o fim da aventura para suas fichas. Os combatentes lutam com fanatismo; atacam primeiro elfos, contra quem disparam impropérios no idioma élfico. Esta deve ser uma batalha difícil, e os agressores só recuarão quando seus números caírem para menos de um terço.

Quando a batalha estiver mais ou menos perdida, Malladar ordenará — em élfico — que todos fujam. Ele lançará um feitiço de *névoa* para aumentar a vantagem de seu grupo, e ficará para trás para atrasar os heróis. Só quando seus companheiros já tiverem fugido ele mesmo vai tentar escapar.

Se Malladar for morto ou fugir, não resta muito a fazer; os Dungeon Crawlers vão continuar a conversa com os aventureiros enquanto buscam refúgio em uma casa da guarda ou em uma taverna próxima. Mas, se ele for capturado, pode haver um interrogatório. É provável que isso ocorra, pois o líder dos elfos negros vai se render antes de ser morto.

Elfos Negros

Elfos negros são antigos devotos de Glórienn que passaram a odiar a Deusa dos Elfos. Principalmente depois que ela, amedrontada, os abandonou à própria sorte durante o massacre da última batalha da Infinita Guerra, quando Lenórienn caiu. O mais ressentido desses é Berforam, antigo líder dos Espadas de Glórienn, principais dentre os antigos guerreiros santos da Deusa dos Elfos.

Questionando se alguma divindade ainda olhava pelos elfos, Berforam obteve sua resposta quando Tenebra despejou sua benção sobre ele e outros companheiros. A Deusa das Trevas tornou os olhos e cabelos desses elfos tão negros quanto os sentimentos que traziam na alma — tornando-os assim elfos negros. Das sombras dos Espadas de Glórienn, nasciam os Garras de Tenebra.

Munidos por seu ódio pela Deusa dos Elfos, não há nada que os elfos negros desprezem mais que qualquer um que busque honrar Glórienn de qualquer maneira que seja... Entretanto, Berforam não é um líder tolo. Antes de agir contra Morion, ele vai avaliar as intenções do elfo — e também o poderio dele e de seus aliados. Infelizmente para o líder dos Garras de Tenebra, nem todos os elfos negros compartilham de sua paciência...

Veja o final da aventura para as regras dos elfos negros.



A História de Malladar

Malladar é um elfo negro. Tem os olhos e cabelos negros, refletindo a escuridão de sua alma. Entretanto, ele é um dissidente mesmo entre os elfos que se alimentam do ódio por Glórienn.

Malladar pertence a um grupo que deixou Berforam, o líder dos elfos negros. Ele e seus companheiros dissidentes estavam com Berforam até a Reunião Élfica. Levando as palavras de Morion até o líder dos elfos negros depois do encontro, Malladar e seus companheiros urgiram a Berforam que agisse, confrontando Morion e impedindo o elfo e seus aliados de qualquer ação que pudesse honrar Glórienn.

Mas Berforam recusou-se a agir impetuosamente. Assim, Malladar e uns poucos outros deixaram os elfos negros e buscaram inteirar-se dos movimentos dos elfos liderados por Morion. Descobrimo a busca pelos Dungeon Crawlers, Malladar e seus companheiros localizaram Aurora, Fren e Brigandine e montaram uma emboscada para os heróis, na esperança de se livrar tanto de gente com conhecimento sobre Lamnor e Lenórienn quanto de aventureiros honrando a Deusa dos Elfos. O resultado foi o que se viu. O grupo de Malladar foi o mesmo que atacou Morion e os heróis na noite anterior.

Mais informações sobre Malladar serão dadas ao longo da aventura.

Revistando os adversários mortos, os heróis encontraram armas bastante incomuns; todos usam *ajis* — armas em forma de arco (como em um arco e flecha), mas menores, onde a lâmina de metal seria o arco propriamente dito, e a empunhadura de madeira seria a corda do arco (veja o final da aventura). As cordas dos arcos — e também os próprios arcos e as flechas — são completamente negros.

Observado os elfos negros, pode ser que os heróis percebam a semelhança de Klausinsk com eles; afinal, o lojista também tem cabelos e olhos completamente negros. A verdade é que seus cabelos e olhos refletem a amargura em sua alma, mas ele não é nem nunca foi um elfo negro.

Enquanto procuram um lugar onde passar a noite, os heróis são encontrados por Fallarel Agorin, o arauto élfico (veja *O Teste*). Ele não estava longe de onde os personagens foram emboscados, tendo conversado com os Dungeon Crawlers pouco antes (e, encontrando os três aventureiros antes dos heróis, sugeriu-lhes procurar o grupo na Klaus Poções). Reunidos com o arauto, Agorin vai sugerir que o grupo interrogue o prisioneiro.

Se Malladar tiver sido capturado com vida, não vai se opor a falar com os heróis. Entretanto, vai agredir verbalmente quaisquer elfos do grupo sempre que puder, chamando-os de traidores e dizendo o quanto estão errados em procurar vingança em nome de Glórienn ou em tentar trazer a Deusa dos

Elfos de volta ao Panteão. Para mais detalhes sobre Malladar, veja as caixas de texto.

Se for interrogado pelos personagens, Malladar contará sua história. Caso os heróis não façam isso, o arauto Fallarel Agorin dirá a Malladar que Morion e seus aliados não lutam por Glórienn, mas pela própria raça élfica, e que o próprio Morion é um seguidor de Keenn. O elfo negro ficará surpreso, mas, com uma boa dose de conversa (e testes de Diplomacia, Enganação, Intuição, etc.), acabará acreditando.

No percurso de Vectora até Valkaria, os heróis podem conversar com os Dungeon Crawlers (veja mais sobre o grupo no Apêndice). Seguem abaixo algumas informações sobre eles:

- *Os Dungeon Crawlers estiveram em Lamnor, e até mesmo em Lenórienn.*
- *O grupo era muito maior, mas com exceção de Aurora e Brigandine, todos os outros foram mortos logo na chegada ao continente sul.*
- *Fren encontrou e ajudou Aurora e Brigandine, e também as auxiliou a chegar a Lenórienn.*
- *Em Lenórienn, os três foram obrigados a fugir da Aliança Negra usando um pergaminho de teletransporte.*
- *Apesar de relutante, Fren veio para Valkaria, e tem se aventurado com as duas amigas desde então.*
- *Todos querem voltar a Lamnor — Fren para tentar resgatar seu amor perdido, Aurora pelas relíquias e conhecimentos do passado élfico e Brigandine para manter a amiga longe de confusão.*
- *Os Dungeon Crawlers também são testemunhas de que a Aliança Negra já conta com magos e conjuradores arcanos menores.*
- *Fren sabe que seu grande amor — a Princesa Tanya — continua viva, e Aurora e Brigandine são testemunhas disso, mas ninguém fala sobre o assunto em respeito ao elfo ranger, a menos que ele mesmo o traga à tona.*

De volta a Valkaria, os heróis — devidamente acompanhados dos Dungeon Crawlers, do arauto Fallarel Agorin e também do aprisionado Malladar —, se encontrarão com Morion. O elfo receberá os personagens com regozijo.

Morion vai ouvir tudo que os personagens tiverem a dizer, especialmente sobre a batalha contra os elfos negros. Entretanto, ele deixará para interrogar Malladar mais tarde, quando os heróis já tiverem partido. Por isso, pedirá ao arauto que leve o elfo negro para um local seguro, coisa que Agorin fará de imediato.

Com isso, Morion se despedirá dos heróis.

“Agradeço-lhes por terem encontrado os Dungeon Crawlers e os trazido em segurança. O conhecimento deles será mais do que vital para nossa vingança. Agora, preciso levar os três até Lorde Malfyndoriel, com quem planejarei nossos próximos movimentos. Desnecessário dizer que vocês são parte importante de nossos planos! Peço-lhes que fiquem atentos para meu próximo contato, que será para um dos eventos mais importantes e perigosos da vingança élfica até aqui: a invasão de Lamnor!”

Recompensas da Parte 1

Encontrar a Loja de Poções de Klaus: ND 1.

Emboscada de Malladar: ND 5 para cada elfo negro (lembrando que são dois elfos negros por personagem), mais ND 8 para Malladar.

Some todos os ND e divida pelo número de personagens, mas se você tiver deixado o combate dos Dungeon Crawlers como “pano de fundo”, não some os ND dos elfos negros que eles derrotaram e não coloque Aurora, Brigandine e Fren na divisão.

Cada elfo negro carrega equipamento no valor de 200 TO. Suas capas são de tecido grosso e de boa qualidade e tingidas de negro com bastante esmero. São valiosas, e podem ser vendidas por 50 TO cada uma.

Parte 2

Rumo a Lamnor

Onde os elfos retornam ao seu lar.

Meses depois, os personagens são novamente contatados por Morion. Da mesma forma que antes, tudo o que os personagens ouvem quando contatados é um sussurro soprado pelo vento, na voz firme do elfo:

“É chegada a hora! Encontrem-me em duas semanas na Estalagem do Macaco Caolho, em Malpetrim.”

Uma vez na Estalagem do Macaco Caolho, os personagens serão recebidos pelo estalajadeiro George Ruud. Ele vai conduzi-los até um quarto no primeiro andar — o mesmo em que Morion esperava os aventureiros da última vez. Ruud baterá na porta e anunciará a chegada dos heróis. A voz do arauto Fallarel Agorin responderá, e o estalajadeiro voltará às suas tarefas.

Agorin é caloroso ao receber os heróis, cumprimentando-os com satisfação. Entretanto, sua voz deixa transparecer uma ponta de apreensão. Depois que o último dos aventureiros entrar, o arauto élfico fechará a porta e todos perceberão o motivo de sua preocupação: de pé, olhando pelas frestas da janela, o elfo negro Malladar vira-se para os heróis. Agorin começa:

“Meus amigos, depois de longas conversas com Morion, Malladar decidiu unir-se à nossa causa.”

Com isso, Malladar conta sua história.

“Morion me mostrou que ele e seus aliados não lutam para honrar a Deusa dos Elfos nem trazê-la de volta ao Panteão. Desde que dei as costas a Glórienn, quero demonstrar a supremacia dos elfos negros. Mas, desgarrado de meus antigos companheiros, só me resta a vingança. E é por isso que estou aqui — que minha causa seja a vingança contra a Aliança Negra, que desgraçou todos os elfos.”

Fallarel Agorin retoma a palavra.

“O desejo de vingança de Malladar não foi o único motivo que levou Morion a aceitá-lo. Malladar também detém conhecimentos sobre Lamnor, da época em que ainda morava em Lenórienn. Uma vantagem estratégica óbvia, como diria nosso líder. Por isso, o elfo negro agora faz parte de nossa comitiva.”

“Entretanto, os antigos companheiros de Malladar não aceitaram bem a dissidência dele. É por isso que vocês estão aqui. Os elfos negros estão à espreita de Malladar, buscando eliminá-lo, e aproximam-se cada vez mais. Morion está muito ocupado cuidando de outros preparativos, e quer que vocês escoltem Malladar até o porto — de onde partirão para a invasão de Lamnor.”

“Através da aliança de Lorde Malfyndoriel com a Família Martius, Morion conseguiu um navio para a viagem até a costa do continente sul. O navio espera em alto mar, longe dos muitos olhos que perscrutam Malpetrim. Assim, vocês precisam ir até o porto e, de lá, tomar um barco até o navio dos Martius. Há uma embarcação pronta esperando por vocês. O nome de seu capitão é Erael.”

“Peço que se apressem, pois os antigos companheiros de Malladar se aproximam a cada segundo. Não percam tempo, nem olhem para trás. E não confiem em ninguém.”

Rumo ao Mar Negro

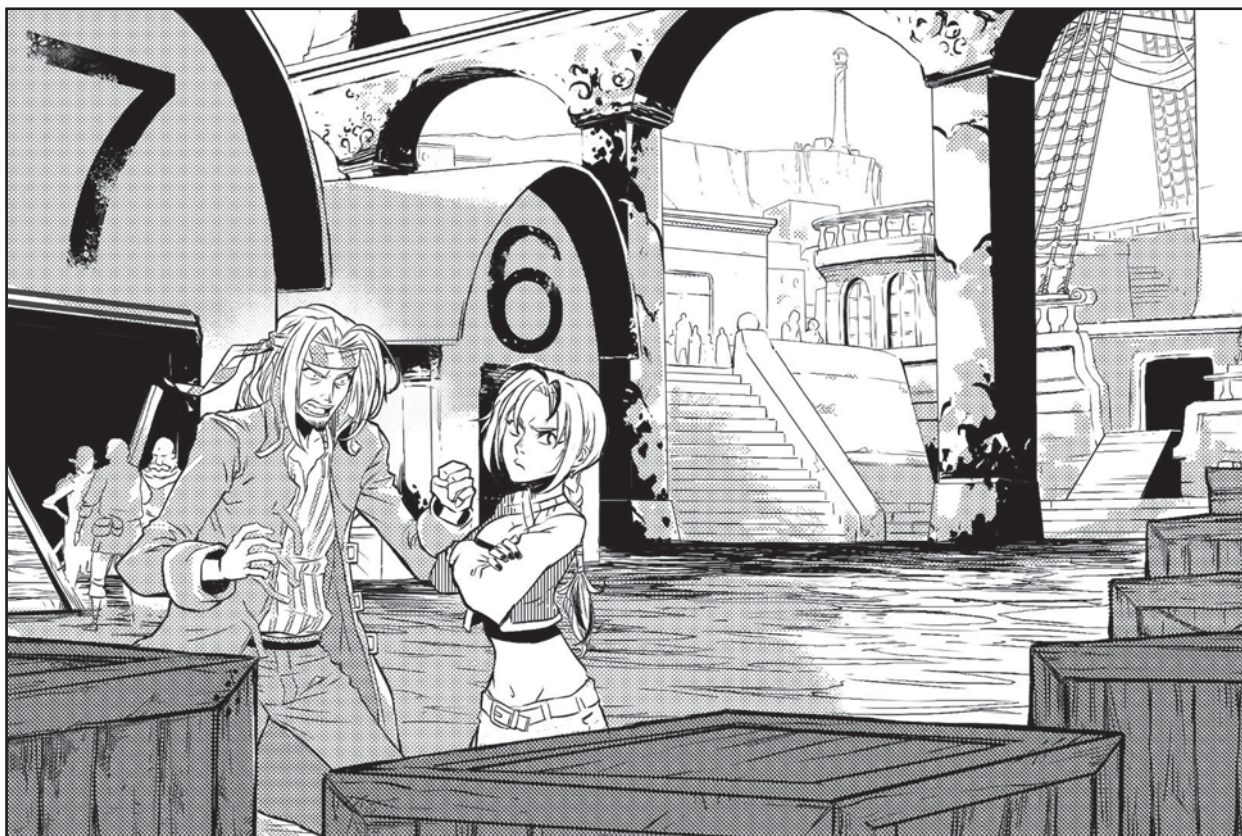
Saindo da estalagem, os personagens escoltam Malladar para o porto (ou pelo menos esperamos que façam isso). O píer indicado é um dos mais afastados, mas longe daquele usado pela Capitã Izzy Tarante na aventura passada. Ainda assim, trata-se da parte mais perigosa e barra-pesada de Malpetrim.

Há gente por todos os lados e muitos olhares suspeitos sobre os heróis. Aproveite para brincar com a paranoia dos jogadores, mas não insira nenhum combate aqui; logo haverá luta suficiente.

O píer indicado fica no fundo de um armazém de carga. Entretanto, o caminho até o tal armazém passa por um labirinto de passagens e ruas estreitas em meio a caixas enormes, barris de todos os tamanhos e até mesmo jaulas. Quando os heróis estiverem se aproximando mais ou menos da metade do caminho, o barulho da rua vai aos poucos desaparecendo. Mas desaparecendo rápido demais...

Faça testes de Percepção (CD 15) para os personagens em segredo. Quem passar notará que há algo estranho: não há pessoas nos arredores, nem nos caminhos e passagens próximos. Não há nem mesmo bêbados, mendigos ou ratos aqui! Obviamente, trata-se de uma armadilha.

É então que os elfos negros atacam. A não ser que os personagens sejam bem-sucedidos no teste de Percepção, são surpreendidos. De qualquer maneira, após o primeiro ataque os elfos negros disparam gritos de guerra e xingam os heróis em élfico. Eles se aproveitam da passagem estreita — forçando os personagens a andar em fila. Alguns ficam para trás, disparando flechas de longe. Outros aproximam-se para o corpo-a-corpo, lutando de cima das caixas e concentrando os ataques em um herói de cada vez (afinal, estão em fila!).



Há dois elfos negros — um usando arco, outro usando aji — para cada personagem. Eles lutam com bravura e ódio, dando o melhor de si e usando as melhores estratégias — subindo em cima das caixas para ganhar bônus por terreno elevado e flanquear, ou escondendo-se atrás delas para ganhar bônus de cobertura. Entretanto, este grupo não luta até a morte. Assim que dois ou três elfos negros forem derrotados, os outros fogem por entre o labirinto de caixas, jaulas e barris. Embora os heróis não saibam, os fugitivos foram se juntar ao próximo grupo de emboscada... Por isso, anote quantos escaparam.

O segundo ataque acontece quando os aventureiros estão para entrar no armazém que dá para o píer. Há o mesmo número de elfos negros de antes, mas com o adendo dos companheiros que fugiram da luta anterior. A porta do armazém está trancada (Ladinagem CD 25 para destrancar, RD 5 e PV 30 para derrubar); assim que os heróis se aproximarem dela, os elfos negros atacam. Abrir a porta deve tomar algumas rodadas preciosas, em que chovem flechas sobre os heróis.

Este segundo grupo conta com a liderança de um mago. Ele usará seus poderes para ajudar os companheiros (para dificultar a luta, conceda bônus no ataque e na defesa dos elfos negros de magias como *escudo arcano*, *força do touro* e outras, como se já tivessem sido lançadas sobre os agressores). O mago também tentará atrapalhar os personagens (com magias como *raio do enfraquecimento*, *toque do carniçal* e outras). Mas o principal alvo de suas magias de ataque será Malladar.

Uma vez dentro do armazém, o barulho de luta vai chamar a atenção dos marinheiros no barco que deve levar os heróis até o navio em alto mar. Se nenhum personagem se adiantar, Malladar vai tomar o controle da situação, ordenando os marinheiros a soltarem as amarras e colocarem o barco em movimento. E então correrá para o barco a toda a velocidade, gritando para que os heróis o acompanhem.

Assim que o combate termina, o capitão Erael toma a palavra.

“Bons ventos os trazem! Afinal, não existe maneira melhor de partir em viagem do que com um combate de despedida, por Keenn!”

“Morion os espera em alto mar, em um navio da Família Martius. É melhor partirmos agora, aproveitando a maré e antes que aqueles elfos encontrem sua coragem. Bem-vindos a bordo”.

Erael não tem muitos detalhes dos planos de Morion. Ele será amistoso com os personagens, alegre por conhecer aqueles que se dispuseram a enfrentar a vergonha e morosidade élfica e engajar-se na luta pela vingança contra Thwor Ironfist e sua Aliança Negra. Ele foi criado na Villa Escarlata da Família Martius, sob a tutela de Malfyndoriel.

A viagem de Malpetrim até o navio de Morion leva três dias. Você pode pular a viagem ou acrescentar alguma ação — role 1d6 para cada dia de viagem e verifique o resultado na tabela abaixo:

Viagem até Morion	
d6	Encontro
1	Bons ventos! A viagem dura um dia a menos.
2	Nada acontece; o dia passa tranquilo.
3	Um elfo negro conseguiu se infiltrar no barco durante a luta. Pequenos acidentes acontecem, ferindo ou matando membros da tripulação. Exija testes de Percepção opostos por testes de Furtividade do elfo negro. Em algum momento, esses “acidentes” afetam o capitão Erael, Malladar e os heróis.
4	Um bando de 2d6+3 elfos-do-mar saqueadores, cada um cavalgando um selako, aborda o navio à noite, em busca de artefatos de metal — de armas e armaduras a moedas e joias.
5	Nada acontece; o dia passa tranquilo.
6	Calmaria; a viagem dura um dia a mais.

Três dias depois (ou mais, ou menos, caso tenham encontrado bons ventos ou calmaria), os personagens chegam ao navio de Morion. Trata-se de um enorme galeão, típico do Reinado. Os heróis são levados de bote de uma embarcação para a outra.

Tão logo se aproximem do galeão, o próprio Morion recebe os personagens.

“É bom vê-los de novo — especialmente agora, quando singramos rumo ao futuro da raça élfica!”

Todas as velas, flâmulas e bandeirolas do navio de Morion são ornadas com símbolos e cores honrando Keenn. O galeão chama-se *Vingança*. A tripulação é formada inteiramente por elfos vestindo as cores da Família Martius e do Deus da Guerra. Como esperado, todos moravam na Villa Escarlata, com Lorde Malfyndoriel e o jovem Caio Martius III. Os heróis reconhecem alguns rostos de quando estiveram nas terras da Família Martius em Tapista.

Uma vez no navio, Morion convida os heróis para comer, beber e conversar na cabine do capitão — junto do mesmo, chamado Ydrion, e também dos Dungeon Crawlers. Depois que os personagens tiverem contado suas últimas aventuras, Morion corta para os negócios.

“Parti da costa de Tapista com a tripulação e o navio cedido pela Família Martius. Lorde Malfyndoriel e eu preferimos recolhê-los em alto mar, para diminuir as suspeitas. Afinal, imaginem quanta curiosidade iria despertar um galeão tripulado apenas por elfos com as cores do Deus da Guerra!”

“Nos últimos meses, Lorde Malfyndoriel e eu nos reunimos diversas vezes para planejar a invasão. Estudamos mapas e tomamos antigos, falamos com elfos que viviam em Lamnor antes do fim da guerra, interrogamos os poucos piratas que se aventuraram a singrar a costa do continente sul e conversamos com Aurora, Fren e Brigandine. E com Malladar. Confiando também em nossa memória, Lorde Malfyndoriel e eu forjamos um plano”.

“Singraremos agora o Mar Negro na direção de Tapista. De lá, viajaremos para o sul, então para o sudeste, e finalmente para o leste, dando a volta na ilha de Galrasia por mar aberto rumo a Lamnor. Esta é a melhor rota para evitar piratas, navios mercantes, o Império de Tauron, as forças do Reinado e quaisquer olhos que possam estar voltados em nossa direção”.

“Chegaremos a Lamnor pela costa oeste. Longe de Lenórienn, é verdade, mas ainda assim na Floresta Myrvallar. Lembrem-se que nosso objetivo não é atacar — mas fazer uma primeira incursão ao continente sul. Antes de partirmos para uma investida em larga escala, precisamos fincar um pé no território hoje ocupado pelos goblinoides”.

“Lorde Malfyndoriel está cuidando de outros preparativos. Por isso, ficou no Império. A invasão de Lamnor é por nossa conta”.

Com isso, os personagens ficam livres para fazer perguntas, comentários, críticas e sugestões. Morion vai ouvir todos os conselhos e ponderá-los com cuidado. Mais que um guerreiro, ele é um estrategista, e sabe o valor de pensar antes de agir. Eis alguns pontos que podem vir à tona:

POR QUE A PRIMOGÊNITA DA GUERRA, LEGIÃO DA FAMÍLIA MARTIUS E UMA DAS MAIS PODEROSAS DO IMPÉRIO DE TAURON, NÃO ESTÁ PARTICIPANDO DA INVASÃO?

“A Primogênita é uma legião do Império e, como tal, tem seus próprios afazeres. Além disso, a vingança élfica é um assunto dos elfos, que precisam provar seu próprio valor. Principalmente a si mesmos. Não podemos esperar dos minotauros mais que apoio logístico. Lembrem-se que os Martius são considerados hereges”.

POR QUE NÃO FALAR COM A RAINHA-IMPERATRIZ SHIVARA SHARPLADE E REQUISITAR AJUDA DO REINADO?

“A vingança élfica é um assunto dos elfos, não da Rainha-Imperatriz, nem do Reinado. Além disso, grandes contingentes serviriam apenas para alertar Thwor Ironfist de que estamos chegando. Não podemos nos dar ao luxo de revelar nosso ataque. É melhor não confiar em ninguém. Os reinos humanos não têm nenhum dever de nos ajudar. Além disso, quando vencermos sozinhos, a glória da vingança élfica será ainda maior”.

POR QUE NÃO USAR MAGIA, EM ESPECIAL MAGIAS DE ADIVINHAÇÃO, PORTAIS E TELETRANSPORTE?

“Mesmo com os conhecimentos que reunimos, não há como saber qual local é mais seguro para abrir um portal, ou para onde se teletransportar. Já usamos até mesmo magias de adivinhação, mas há algum tipo de feitiço ou ritual obstruindo qualquer tentativa de perscrutar Lamnor com magia — em especial a Floresta Myrvallar e a própria Lenórienn”.

POR QUE SE ARRISCAR POR MAR ABERTO, QUANDO PODEMOS VIAJAR POR TERRA?

“Até hoje, a Aliança Negra sempre esteve focada em tropas e ataques por terra. Tomou a cidade-fortaleza de Khalifor e, como vocês bem sabem, hoje faz suas primeiras incursões pelo Reinado. Nada jamais apontou qualquer interesse da Aliança Negra pelos mares de Arton. Não acredito que Thwor seja tolo a ponto de deixar sua retaguarda desprotegida, mas também não há indícios de

Outros Aventureiros

Pode parecer implausível que os heróis de seu grupo de jogo sejam os únicos aventureiros envolvidos com Morion, Malfyndoriel e a vingança élfica.

Isso tem um motivo: em sua campanha, os personagens dos jogadores são os heróis da história; seria injusto roubar-lhes a luz dos holofotes, relegando-os a segundo plano. Assim, você tem duas opções. A mais simples é considerar que realmente não existem outros grupos — os elfos estão com medo de lutar, e membros de outras raças têm seus próprios problemas.

A outra opção é considerar que existem outros grupos de aventureiros com Morion. Todos passaram por testes como os dos heróis, e também provaram seu valor para Morion. Entretanto, os PJs foram os que mais se destacaram, por isso são aqueles que Morion chama para as missões mais importantes.

Se você contar com mais de um grupo de RPG, pode ser muito legal juntar todos para uma mega-sessão de jogo rumo à invasão de Lamnor!

que seja especialmente reforçada. Chegando por mar, temos mais chances de adentrar o continente sul de maneira furtiva”.

POR QUE NÃO RECRUTAR MAIS AVENTUREIROS?

“Mais uma vez, precisamos agir furtivamente. E de nada adianta centenas de ovelhas, quando uns poucos leões podem fazer o serviço. Quando for chegada a hora, outros aventureiros se juntarão a nós — mas, assim como vocês, eles deverão provar seu valor”.

Singrando o Desconhecido

De forma alguma a viagem para Lamnor será tranquila; o *Vingança* será atacado diversas vezes, especialmente nas proximidades de Galrasia. Role 1d10 para cada semana de viagem (que leva oito semanas). Os encontros 6 a 10 só podem acontecer uma vez; se um deles for rolando mais de uma vez, substitua-o por um resultado 2 a 5 (“nada acontece”).

Nos eventos de combate, descreva Morion, Malladar, os Dungeon Crawlers e a tripulação lutando, mas concentre-se nos PJs, e considere que os PdMs obtêm o mesmo resultado dos heróis. Durante os combates, os PdMs podem ajudar — ou pedir ajuda — para os PJs, para deixar a cena mais movimentada. Menos Morion. Morion nunca pede ajuda.

Entre um evento e outro, os heróis podem passar o tempo tentando se aproximar de Morion e dos outros PdMs ou conversando com a tripulação. A tripulação é formada por dezenas de elfos da Família Martius; a grande maioria é de guerreiros (especialmente arqueiros e espadachins), mas também há curandeiros, batedores, clérigos de Keenn e magos.

Semanas depois, os personagens avistam Lamnor. É chegada a hora da invasão.

Viagem até Lamnor

d10	Encontro
1	Bons ventos! A viagem dura uma semana a menos.
2-5	Nada acontece; a semana passa tranquila.
6	Um bando de elfos-do-mar surge das águas. Estão furiosos com o que consideram uma “invasão de seus domínios”, e dizem que vão atacar se o navio não der meia-volta. Entretanto, é possível conversar com eles. Exija interpretação e testes de Diplomacia (modificados pela interpretação dos jogadores). Os elfos-do-mar se interessam por itens de metal, e também veem com bons olhos qualquer um que mostre respeito pelo Grande Oceano.
7	Tempestade! Os personagens devem fazer dois testes estendidos, um de Reflexos (para evitar ondas gigantes) e outro de Acrobacia (para se equilibrar no convés escorregadio). Ambos têm CD 20+1d6 e exigem três sucessos. Um personagem que falhe no teste de Reflexos sofre 6d12+10 pontos de dano, e um que falhe no teste de Acrobacia cai no mar. Ele precisará fazer um teste estendido de Atletismo (CD 25, três sucessos exigidos) para nadar até o galeão e escalá-lo. Se falhar, será tragado pelo oceano em fúria... Outros personagens podem se atirar no mar para ajudá-lo! Personagens heroicos também podem se atirar para ajudar outros passageiros.
8	Um elasmossauro ataca o navio! Os heróis precisam ajudar a tripulação a enfrentar a fera.
9	Um bando de pterodáctilos (2d6+3) de Galrasia ataca o navio! Os heróis precisam afugentar os dinos.
10	Calmaria... A viagem dura uma semana a mais.

Chegada a Lamnor

O *Vingança* é grande demais para se aproximar da costa. Além disso, Morion quer evitar que algum vigia aviste a aproximação, o que poderia inviabilizar futuras investidas. Assim, o desembarque se dará em botes; os elfos remarão até a praia.

Durante a preparação para a invasão, tanto antes da viagem quanto agora, com as praias de Lamnor bem à vista, os conjuradores tentaram usar magias de adivinhação para perscrutar a costa do continente sul, mas nada adiantou — e nem mesmo magias de *teletransporte* tiveram efeito.

Assim, Morion decidiu por uma investida rápida até a costa próxima. Fren, o ranger, conhece bem a região, e falou sobre uma praia escondida por um paredão alto e rochoso, onde é possível estabelecer uma cabeça de praia — mas nada maior que um pequeno acampamento. O objetivo é assegurar esta posição e começar o reconhecimento da região de imediato.

Os heróis vão no mesmo bote de Morion e dos Dungeon Crawlers — e também do elfo negro Malladar. Esta será a força

principal; junto com eles também vai uma quantidade considerável de espadachins e arqueiros élficos, prontos para o que os estiver esperando nas praias de Lamnor. Três outros botes levarão grupos de batedores; enquanto os heróis ocupam a praia, esses outros elfos farão o reconhecimento da região próxima.

Antes da partida, Morion faz um discurso.

“Elfos! Depois de tanto tempo, voltamos a Lamnor! Dentro em breve estaremos uma vez mais na Floresta Myrvallar! Não como fugitivos, mas como algozes! Não como escravos, mas como conquistadores! Hoje fincamos o pé no continente sul! Depois, marchamos para Thwor Ironfist e sua Aliança Negra! Você não perde por esperar, bugbear! Não sabe o que o destino lhe reserva, goblinoide! Guerra! Guerra! Guerra!”

Com isso, ele salta para o bote. Começou a invasão.

Os botes avançam rápidos e silenciosos para a praia. Está escura e sombria. O dia ainda não raiou, então uma névoa fina cobre a região. Mas ao longe, além da areia, já é possível ver a Floresta Myrvallar. E mais.

À medida que os heróis se aproximam da praia, exija testes de Percepção (CD 20), ou os faça você mesmo, em segredo. Quem for bem-sucedido avista um grupo de guerra goblinoide esperando na praia. São goblins e hobgoblins, e estão lutando ou treinando. Um teste de Percepção (CD 25) revela que se tratam de dois grupos distintos, com pinturas tribais diferentes, e que estão lutando de verdade! Um dos grupos parece já ter sido dizimado. Mas assim que veem os botes, todos os goblinoides preparam-se para o combate.

Ao avistar os goblinoides, Morion grita uma ordem em élfico e o bote ganha velocidade, investindo contra a praia. Os outros três botes ficam para trás, rumando para posições diferentes, de onde seus passageiros vão explorar a região próxima.

O grupo de goblinoides não é muito grande, mas ainda assim trata-se de uma turba considerável. Há três goblins e um hobgoblin para cada personagem. Assim que o bote se aproxima da praia, Morion salta, gritando ordens.

Entretanto, assim que os heróis saltam para a praia, algo acontece. Todos sentem o que parece uma sensação de vazio. Então de perda, de derrota. Eles ainda não sabem, mas tão logo tentem lançar qualquer magia ou usar qualquer item mágico terão problemas. Armas e armaduras mágicas funcionam como equipamento normal, sem bônus mágico. Outros itens mágicos têm 50% de chance de funcionar a cada ativação. De maneira similar, magias lançadas têm 50% de falhar (mas mesmo que a magia falhe, ainda é esquecida, ou os PM ainda são gastos). Veja a razão mais abaixo.

Os goblinoides tentam mostrar alguma disciplina, mas logo se deixam levar pelo caos da batalha. Os elfos, em contrapartida, lutam sempre de maneira organizada, como uma legião. Morion grita para que pelo menos um goblinoide seja capturado com vida — de preferência o líder do grupo, um goblin de aparência maligna e bizarra.

O Acampamento na Praia

Depois do combate, os elfos, guiados por Fren, tratam de ocultar os botes na praia — o lugar é bem como ele descreveu, protegido e escondido pela colina rochosa. Os grupos de batedores elfos sumiram na mata tão logo saltaram dos botes.

Examinando os goblinoides, os heróis descobrem que se tratam mesmo de grupos de guerra de duas tribos diferentes. Um deles já havia sido dizimado quando a invasão começou. Os goblinoides do grupo dizimado eram em número menor, mas usavam armas e armaduras de boa qualidade. Já os goblinoides do grupo vencedor eram bastante selvagens e usavam armas e armaduras primitivas. Se o líder do grupo de guerra sobrevivente for capturado, Morion manda os personagens interrogarem-no — o próprio Morion estará ocupado dando ordens para os outros elfos.

Para fazer o líder goblinoide falar serão necessárias boas doses de incentivo; exija interpretação e testes de Diplomacia ou Intimidação. Magias podem ser usadas, mas lembre-se da chance de falha! Morion também trouxe um intérprete para ajudar no interrogatório. Seguem abaixo algumas das informações do líder goblinoide:

QUEM É VOCÊ?

“Sou Ghordax! O líder dos batedores da aldeia!”

Outras Aventuras

Semanas de viagem dentro de um gigantesco galeão podem render muitas aventuras secundárias. Se você quiser “esticar” a viagem aí vão algumas dicas.

- **Privação.** Durante um dos combates ao longo da viagem, o navio foi atingido; a maior parte dos barris com mantimentos — água potável e ração de viagem — se soltou e quebrou, espalhando seu conteúdo agora inútil. É necessário conseguir mais mantimentos, mesmo que haja clérigos capazes de conjurar *criar água*, por precaução. Uma incursão a uma pequena ilha se faz necessária. É claro que a ilha é habitada por um monstro que não ficará nem um pouco feliz com a intrusão...

- **Disputas.** Nem todo os elfos estão convencidos do valor dos heróis. Por isso, os desafiam para disputas de todos os tipos: arco e flecha, esgrima, magia e até mesmo declamação de poesia (são elfos!). Nenhuma disputa será até a morte. Com exceção da disputa de poesia... Personagens não élficos podem morrer de tédio!

- **Paixão.** Um(a) elfo(a) da Família Martius se apaixona por um dos personagens. Mas o(a) elfo(a) é prometido(a) a outra(o), e essa(e) outra(o) não vai gostar nem um pouco da situação! O aventureiro pode tentar levar o caso adiante, encontrando-se às escondidas com o(a) elfo(a) — mas, se for descoberto, terá de lutar com o prometido(a).

COMO SABIAM DE NOSSA CHEGADA?

"Não sabíamos de nada! O General mandou nosso chefe cuidar da praia, e é o que fazemos! Estamos sempre de guarda! Há patrulhas todos os dias, e por toda a região! Meu grupo cuida da praia! Mas até hoje ninguém nunca tinha vindo do mar!"

CONTRA QUEM VOCÊS ESTAVAM LUTANDO?

"Contra os malditos da aldeia de Tyranax! Os malditos estão sempre na nossa praia! Vêm da montanha querendo pegar a nossa praia! Mas não vamos deixar! A praia é nossa! A praia é de Ghildorrak!"

QUANTOS VOCÊS SÃO NA ALDEIA?

"Nossa aldeia é grande! Somos muitos! Muitos mais do que vocês podem enfrentar! Vão todos morrer se tentarem lutar com a gente!"

A ALDEIA DE VOCÊS É UM ACAMPAMENTO DA ALIANÇA NEGRA?

"Não! O General pensa que sim, mas não é! Nossa aldeia é de Ghildorrak, nosso chefe! É ele quem manda! Ele aceita os presentes do General, mas ele é o chefe de verdade! O chefe paga o que o General pede, mas faz o que quer! A gente cuida da praia, mas só porque não custa nada pra aldeia! Ghildorrak é quem manda!"

O GENERAL É THWOR IRONFIST? QUANDO ELE VEM PRA CÁ?

"Sim, sim! Thwor, sim! O general bugbear! Faz tempo que ele não vem pra cá! Agora é tudo no norte!"

ONDE FICA A ALDEIA?

"Não vou falar! Não vou dizer nada! Vocês vão me matar de qualquer jeito, então prefiro não falar!"

POR QUE OS ITENS MÁGICOS NÃO FUNCIONAM? POR QUE AS MAGIAS EXAUREM OS CONJURADORES?

"O totem! O totem! O totem do General! Ele deixou de presente para a aldeia uma figura enorme de madeira! Ela é poderosa e abençoada por Ragnar! Só os abençoados podem lançar magia! O totem tá lá na nossa aldeia!"

EXISTEM OUTRAS ALDEIAS POR AQUI?

"Perto? Não! Longe? Sim! Mas estamos em todos os lugares entre aqui e ali!"

ONDE FICA A ALDEIA DE TYRANIX?

"Nas montanhas bem pro sul! Longe daqui! Mas sempre tem gente deles aqui! Querem a praia, mas a praia é nossa!"

POR QUE TYRANIX QUER A PRAIA?

"Porque ela é nossa! Sei lá! Quem vai entender a cabeça de um adorador de montanhas como ele? Blargh!"

Ghordax não sabe muito mais do que isso. Também não tem nenhum conhecimento sobre os planos da Aliança Negra. Sua função é apenas guardar a praia a mando de Ghildorrak, o chefe de sua aldeia. Ele não vai dizer de forma direta se Ghildorrak obedece ou não a Thwor, mas vai dar indícios de que a aldeia recebe ajuda da Aliança Negra, ao mesmo tempo em que

paga impostos e cumpre funções para o General. Ghildorrak é um hobgoblin.

Depois dessa última resposta, Malladar tomará a responsabilidade de continuar o interrogatório, enquanto o resto do grupo ajuda no estabelecimento do acampamento. Se Aurora e os heróis quiserem ajudar, não haverá problema — mas Morion prefere que eles guardem seus poderes mágicos para o caso de alguma eventualidade. Veja mais sobre os conhecimentos de Ghordax abaixo, na Missão 4.

O resto deste primeiro dia da invasão é gasto construindo um acampamento, preparando armadilhas e alarmes e certificando-se de que tudo ficará o mais escondido possível.

À noite, na hora do jantar, as sentinelas já estão a postos, revezando-se em turnos de guarda o tempo todo. Morion reúne-se com os heróis.

"Depois de tanto tempo, finalmente estamos de volta. É bom voltar a respirar o ar de Myrvallar, mas não podemos nos desviar de nossos objetivos. Precisamos estabelecer um acampamento logo e nos certificarmos de que é seguro. Não podemos ficar na praia para sempre. Em alguns dias, os primeiros batedores devem estar de volta. Então adentraremos a floresta. De acordo com Fren, há um lugar mais do que apropriado para montarmos um grande acampamento — bem debaixo do nariz da Aliança Negra, mas longe de seus olhos de rapina".

Fren toma a palavra.

"Há uma cachoeira alguns quilômetros para o nordeste. Ela esconde um longo corredor rochoso que termina em enormes salões de pedra. Perfeitos para várias pessoas habitarem, e ideal para esconder pessoas e mantimentos. Acho que é ideal para o que Morion quer".

Morion continua.

"Também precisamos saber mais sobre o tal totem que o goblin mencionou. Só podemos imaginar o que seja — e sentir seus efeitos. Precisamos nos livrar desse totem o mais rápido possível".

Os personagens podem participar da conversa como quiserem. Os elfos parecem animados com o retorno ao continente sul. Depois da janta e da conversa, é hora de dormir. É melhor que os heróis descansem tanto quanto puderem. Os próximos dias serão bastante longos...

Recompensas da Parte 2

Emboscada dos elfos negros: ND 5 por elfo negro.

Viagem a Lamnor: ND 10 pelo encontro dos elfos-do-mar (independentemente de como os personagens lidem com eles); ND 7 pela tempestade; ND 8 pelo elasmossauro; ND 3 por pterodáctilo.

Desembarque em Lamnor: ND 2 por goblin e ND 3 por hobgoblin.

O grupo goblin na praia possui tesouro equivalente a ND 10.

Parte 3

A Conquista da Base

Onde a luta por Lamnor começa.

O segundo dia em Lamnor é de espera. Morion e os heróis precisam aguardar pelo retorno dos batedores. Podem se aventurar pelas proximidades, mas Morion ressalta que não vale a pena arriscar a posição do acampamento na praia. De qualquer forma, o primeiro grupo de batedores retorna no meio da tarde do próximo dia.

O que segue são diversas missões, todas relacionadas ao que os batedores encontraram nas regiões mais próximas da Floresta Myrvallar. A partir daqui você precisa pesar o desenrolar de sua própria campanha. Algumas missões estão disponíveis ao mesmo tempo, enquanto é melhor que outras sejam jogadas depois.

É possível repetir algumas missões (veja a “Missão 1”), ou fazer apenas parte de outras. Quais missões e quando elas acontecem ficam a seu cargo, mestre. Tente intercalar as missões 2 a 4 com encontros da Missão 1.

Pontos de Vitória

Todas as missões são importantes, e cada uma tem condições de vitória que asseguram mais ou menos pontos de vitória — refletindo o grau de sucesso. No final da aventura, o total de pontos de vitória conquistados será importante.

Ou seja, cabe aos heróis dar o melhor de si. Você não precisa seguir as missões na ordem apresentada, e pode jogá-las ou entrecortá-las por outras ao longo de sua campanha como preferir. As missões abaixo também não foram planejadas para uma única sessão de jogo, então não se preocupe se os heróis não conseguirem resolver todas elas de uma vez só.

A partir do desembarque no continente sul, o foco das aventuras da vingança élfica gira em torno de estabelecer um primeiro acampamento onde os heróis possam descansar e recuperar as energias.

Missão 1 Criaturas Selvagens

Todas as três equipes de batedores relatam uma mesma coisa em comum ao retornar para o acampamento na praia: há grande quantidade de criaturas selvagens e perigosas na Floresta Myrvallar. Isso é confirmado por Fren, que acrescenta também que depois da ascensão da Aliança Negra e seu deus Ragnar, todas as criaturas se tornaram mais ferozes, selvagens e irritadiças.

Além disso, algumas criaturas desenvolveram sagacidade e astúcia acima da média, o que só aumenta o perigo. Para garantir um mínimo de segurança, é necessário que os heróis reduzam os números de algumas dessas criaturas — especialmente os monstros e feras selvagens e, é claro, seus líderes. Assim, eles precisam caçar e exterminar as seguintes criaturas.

Alcateia Uivante

Um alcateia de lobos-das-cavernas (2d6), chefiados por um líder maior, mais forte e mais inteligente (com 2 níveis a mais). Habitam cavernas aos pés de uma colina não muito distante, próximo à caverna da cachoeira (veja a Missão 3).

Ameaça Elemental

Como um lugar muito selvagem, a Floresta Myrvallar possui elementais de todos os tipos e tamanhos (ajuste os NDs de acordo com as necessidades da campanha). Acostumados com a Aliança Negra, os elementais não distinguem entre um humanoide e outro, atacando sem hesitar.

Crias da Guerra

Não são poucos os mortos-vivos que hoje rondam a Floresta Myrvallar. Todos resquícios de elfos que enfrentaram a Aliança Negra — ou goblinoides que ergueram-se para continuar a matança. Estes mortos-vivos são inumanos (ou seriam inuelfos?). Alguns grupos são liderados por antigos sargentos e capitães (com 2 a 6 níveis a mais), vagando pela floresta ou guardando pontos específicos, como tumbas e ruínas (e sabe-se lá que tesouros).

Fedor de Carniça

Depois da queda de Lenórienn, os sobreviventes espalharam-se por todos os lados. Alguns morreram de fome e sede, ou devido aos ferimentos que carregavam. O desespero obrigou alguns elfos a devorarem os corpos de seus companheiros caídos — tornando-se carniçais e lívidos. Diferentes grupos destas criaturas podem ser encontrados por toda a Floresta Myrvallar.

Filhos do Terceiro

Dragões verdes e marinhos fazem das redondezas seu covil. Insira pelo menos um combate contra uma dessas criaturas — ou permita que os heróis descubram que tipo de ameaça se avizinha (através de sinais como árvores queimadas ou corroídas, aldeias goblinoides devastadas, etc.), decidindo eles mesmos se vão lutar ou como farão para evitar os dragões...

Rejeitados pela Aliança Negra

Nem todas as criaturas de Lamnor se juntaram ou foram aceitas pelos goblinoides; algumas simplesmente preferiram continuar sozinhas ou não conseguiam obedecer as ordens de seus superiores na horda de Thwor Ironfist. Há ogros, kobolds, lobos e até mesmo goblinoides vagando soltos por todo o continente sul, clamando para si áreas que no geral pertencem a Aliança Negra. As próprias aldeias de Ghildorrak e de Tyrnix parecem ser destas.

Teia de Intrigas

Aranhas gigantes dominam uma área não muito distante da floresta, tecendo verdadeiras masmorras de teia. São 4d4 indivíduos liderados por uma rainha (com 4 níveis a mais).

Condições de Vitória

Cada uma dessas pequenas missões vale 1 a 2 pontos de vitória, de acordo com sua dificuldade. Use NDs mais baixos para encontros que você pretende repetir. Evitar confrontos com os dragões depois de descobrir sobre eles vale pelo menos 1 ponto de vitória.

Missão 2 Os Halflings Canibais

Um dos grupos de batedores volta bastante ferido e chocado — pois enquanto desbravavam a área logo a sudeste do acampamento na praia, foram emboscados por uma tribo de habitantes selvagens da região: *halflings*!

Os *halflings* lutavam com ferocidade, suas armas embebidas em veneno. Acuaram os batedores, que precisaram recuar para conseguir sobreviver aos ataques implacáveis das criaturinhas. Mesmo assim, foram assolados pelos *halflings* e alguns companheiros foram capturados.

Os batedores sobreviventes sabem onde fica a aldeia dos *halflings*, pois seguiram-nos para saber onde seus companheiros ficariam presos. Eles podem guiar os heróis até lá para tentar libertar os elfos capturados.

O grande número de *halflings* torna impossível para os heróis acabarem com todos de uma vez só — um ataque frontal é a pior alternativa. Sem contar que, com o veneno das armas deles, os heróis podem tombar antes de conseguirem infligir qualquer dano real.

Mesmo que consigam capturar um dos *halflings*, os heróis não conseguirão se comunicar; a “aura de Ragnar” — e também a guerra contra a Aliança Negra — os transformou em criaturas bestiais, pouco mais que animais selvagens.

O pior se dá quando os heróis perscrutam a aldeia dos *halflings* — muitas cabanas cercadas por uma paliçada —; enquanto os aventureiros observam, as criaturas assam um dos elfos vivo! É isso mesmo: os *halflings* tornaram-se não apenas selvagens, mas, também, *canibais*.

A melhor alternativa é criar algum tipo de distração para salvar os elfos restantes, que logo mais não passarão de churrasco. Mas há um agravante: por enquanto é impossível determinar o relacionamento dos *halflings* com a Aliança Negra. Exterminar as criaturas ou privar a Aliança de possíveis relatórios ou impostos só vai despertar suspeitas indesejadas.

O ideal é que os heróis encontrem uma forma de salvar seus companheiros ao mesmo tempo em que preveem todos os desenrolares da situação.

Condições de Vitória

4 pontos: jogar os *halflings* canibais contra os rangers de Villithien ou os goblinoides da aldeia Ghildorrak, criando confusão e diminuindo os números de todos os oponentes da vingança élfica (veja abaixo).

3 pontos: criar uma distração para mais ou menos esvaziar a aldeia, salvando todos os companheiros enfrentando poucos *halflings*.

2 pontos: salvar todos os companheiros, mas enfrentar um grande número de *halflings*.

1 ponto: salvar apenas um dos companheiros, mas enfrentar desnecessariamente um grande número de *halflings*.

0 pontos: não salvar nenhum dos companheiros.

-1 ponto: independente do que os heróis fizerem, se revelarem a localização do acampamento na praia, perdem 1 ponto de vitória.

Missão 3 Os Rangers de Villithien

Um dos grupos de batedores retorna com um curioso relato: enquanto averiguavam a região da caverna da cachoeira que Fren apontou como o local ideal para a base idealizada por Morion, avistaram um grupo enorme de humanoides trajando roupas verdes escuras e capas negras.

Seguindo-os pela floresta, os batedores de Morion acabaram emboscados, mas conseguiram contra-atacar. A batalha ficou equilibrada, pois não se tratava do grupo que vinham seguindo, mas de apenas alguns batedores como eles, e os agressores acabaram fugindo. Verificando os corpos dos inimigos abatidos, os elfos descobriram que eram humanos — e um deles foi trazido com vida para o acampamento na praia.

Tratando dos ferimentos do humano, ele pode ser interrogado. Seu nome é Anduin. Ele mostra desprezo e raiva contra os elfos, e não esconde que os culpa pela Aliança Negra ter conquistado Lamnor. Também não gosta de humanos e outras raças, demonstrando rancor por “não ajudarem contra os goblinoides” ou por “nunca terem enviado auxílio a seus irmãos do sul”, ao descobrir que os heróis vêm do continente norte.

De acordo com Anduin, antes de Thwor Ironfist havia reinos humanos em Lamnor. Entretanto, todos foram conquistados, dizimados ou de alguma outra forma arruinados pela Aliança Negra. Os sobreviventes foram subjugados, escravizados ou obrigados a viver escondidos.

Anduin pertence a um bando de sobreviventes da conquista de Lamnor pela Aliança Negra. Antes, eram aldeões, caçadores, pais, mães e soldados do reino de Villithien; hoje, são um bando de rangers que vaga pela floresta, escondendo-se e executando as pequenas vinganças que conseguem. O líder dos rangers de Villithien já foi um nobre da mais alta estirpe, mas hoje é apenas mais um sobrevivente. Seu nome é Aranarth.

Se for questionado sobre o que ele e seu grupo faziam perto da caverna da cachoeira, Anduin revelará que Aranarth está cansado de vagar a esmo pela floresta, nunca dormindo duas vezes no mesmo lugar. Por isso, há batedores dos rangers de Villithien perscrutando a Floresta Myrvallar em busca de um lugar propício para se tornar um acampamento fixo. Mas ele não sabe nada sobre a caverna da cachoeira.

Mesmo assim, Morion não gosta nem um pouco da competição pelo local. Os planos que fez com Malfyndoriel preveem usar a caverna da cachoeira como uma espécie de quartel general, e ficar sem essa base será custoso demais. Por isso, os heróis precisam tomar o lugar antes dos rangers de Villithien.

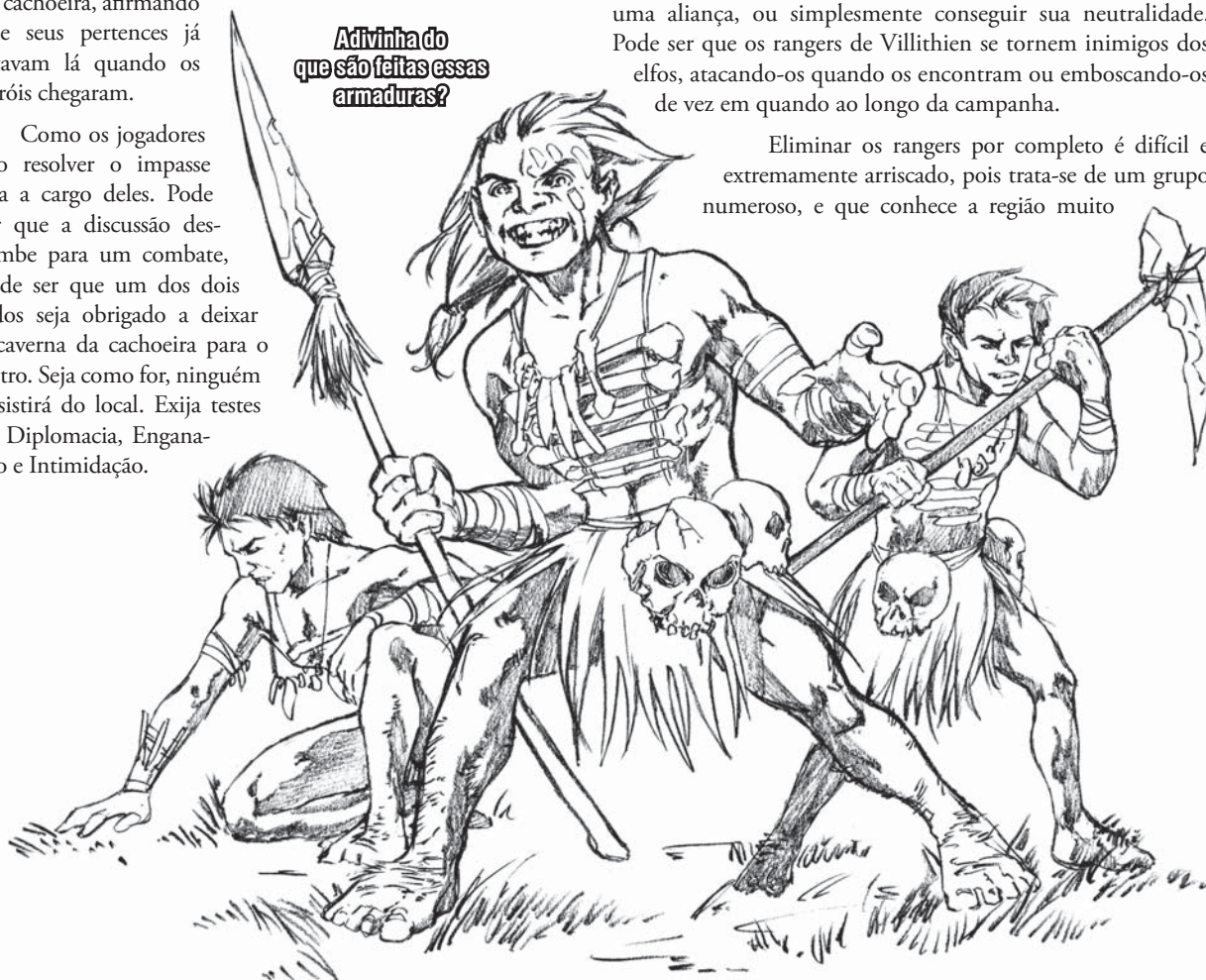
Viajando com os batedores élficos, os heróis chegam ao rio que corre da cachoeira onde fica a caverna em mais ou menos um dia devido ao passo lento, furtivo e seguro. Aproximando-se do lago formado pela queda d'água, um teste de Percepção (CD 20) permite encontrar uma "trilha" — na verdade, rochas projetando-se em sucessão por trás da cachoeira como uma escada — que leva até a entrada da caverna. É uma subida perigosa, que exige 3 testes de Atletismo (CD 20).

Mas ao entrar no local, os heróis encontram caixotes, baús e sacos de couro com itens e mantimentos — alguém já esteve aqui. Perscrutando os corredores rochosos, os heróis são surpreendidos; não por perigos das profundezas da caverna, mas por um grupo de ranger de Villithien vindo da entrada!

De acordo com os humanos, eles descobriram o local pouco mais de um dia atrás. Desde então estão trazendo os pertences do bando para cá. A discussão que segue é simples: os rangers não abrirão mão da caverna da cachoeira, afirmando que seus pertences já estavam lá quando os heróis chegaram.

Como os jogadores vão resolver o impasse fica a cargo deles. Pode ser que a discussão desambe para um combate, pode ser que um dos dois lados seja obrigado a deixar a caverna da cachoeira para o outro. Seja como for, ninguém desistirá do local. Exija testes de Diplomacia, Enganação e Intimidação.

**Adivinha do
que são feitas essas
armaduras?**



Aranarth não vai demorar a chegar. Ele não vai abrir mão da caverna da cachoeira, reafirmando tudo o que seus comandados disseram até aqui — e acrescentando que passou as últimas décadas lutando contra a Aliança Negra.

Se já tiver havido luta, o líder dos rangers virá com um grupo de guerra pronto para expulsar os elfos de Morion. Caso os heróis sejam ou já tenham sido obrigados a fugir, quando voltarem à caverna da cachoeira o bando de Aranarth já estará completamente estabelecido.

O objetivo principal desta missão é conquistar a caverna da cachoeira. Ela é um ponto importante para os planos de Malfyndoriel e Morion. De preferência, sem ninguém que não esteja envolvido com a vingança élfica por perto.

Uma aliança com os rangers de Villithien é uma opção, mas extremamente difícil. Aranarth e seu bando — 400 a 500 pessoas —, sentem o mesmo desprezo que Anduin pelos elfos, a quem responsabilizam pela conquista de Lamnor, e por todos os outros, que nunca mandaram ajuda contra a Aliança Negra. Além disso, se os aventureiros tiverem lutado, todas as negociações serão ainda mais difíceis.

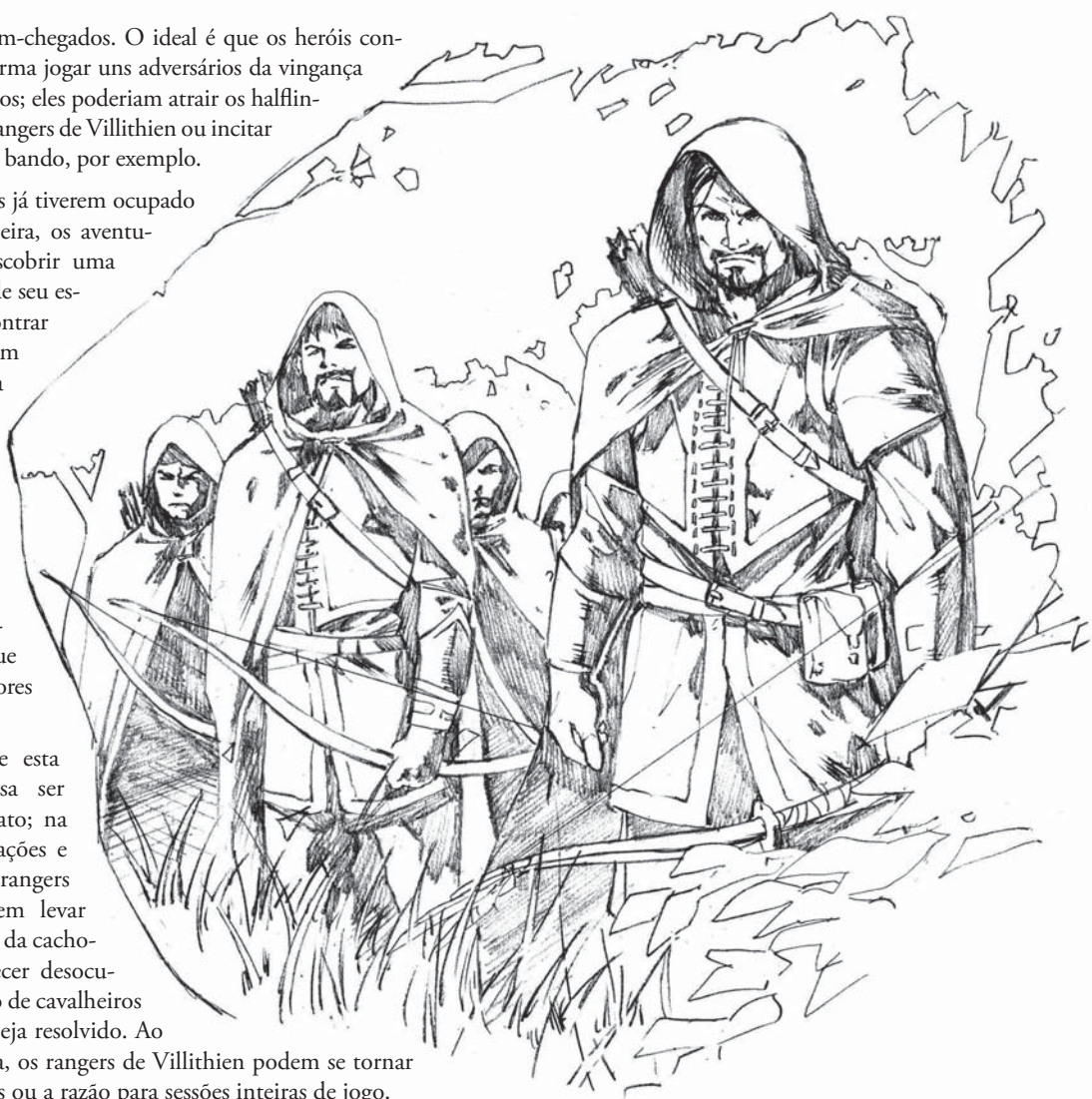
A partir daqui, há vários caminhos a tomar. Os heróis podem ser enviados para negociar com Aranarth e até sugerir uma aliança, ou simplesmente conseguir sua neutralidade. Pode ser que os rangers de Villithien se tornem inimigos dos elfos, atacando-os quando os encontram ou emboscando-os de vez em quando ao longo da campanha.

Eliminar os rangers por completo é difícil e extremamente arriscado, pois trata-se de um grupo numeroso, e que conhece a região muito

melhor que os recém-chegados. O ideal é que os heróis consigam de alguma forma jogar uns adversários da vingança élfica contra os outros; eles poderiam atrair os halflings canibais para os rangers de Villithien ou incitar um dragão contra o bando, por exemplo.

Caso os rangers já tiverem ocupado a caverna da cachoeira, os aventureiros precisam descobrir uma forma desalojá-los de seu esconderijo, ou encontrar um lugar tão bom quanto a caverna da cachoeira. Morion não vai desistir do local facilmente. Mas não deixe que o elfo tenha todas as ideias — plante sugestões e comentários de outros PdMs para que os próprios jogadores tomem a iniciativa.

Lembre-se que esta missão não precisa ser resolvida de imediato; na verdade, as negociações e encontros com os rangers de Villithien podem levar semanas. A caverna da cachoeira pode permanecer desocupada em um acordo de cavalheiros até que o impasse seja resolvido. Ao longo da campanha, os rangers de Villithien podem se tornar encontros aleatórios ou a razão para sessões inteiras de jogo.



Condições de Vitória

4 pontos: ocupar a caverna da cachoeira e ainda diminuir as forças dos rangers de Villithien — jogando-os contra os halflings canibais, contra os goblínoídes da aldeia de Ghildorrak ou de alguma outra forma. O grau de amizade com os rangers não importa.

3 pontos: conquistar a caverna da cachoeira, ou encontrar um local tão bem localizado quanto ela (a cargo do mestre).

2 pontos: aliança com os rangers de Villithien através de diversos feitos (como os encontros da Missão 1), dividindo com eles a caverna da cachoeira.

1 ponto: conquistar a neutralidade dos rangers de Villithien através de diversos feitos, mas sem conseguir a caverna da cachoeira. Os feitos podem envolver a morte de criaturas que ameacem os rangers — veja a lista de encontros possíveis para a Missão 1.

0 pontos: não conseguir a caverna da cachoeira e ainda atrair a inimizade dos rangers de Villithien.

Missão 4 O Totem de Ragnar

Passado algum tempo, os heróis já terão enfrentado a fauna local, estando preparados para o que podem encontrar na região — especialmente as criaturas da Missão 1. Assim, é chegada a hora de procurar a aldeia do goblin Ghordax, que continua como prisioneiro. Jogue contra os heróis um grupo de guerra misto de goblins e hobgoblins da aldeia de Ghordax como incentivo enquanto eles patrulham os arredores do acampamento na praia ou do quartel general na caverna da cachoeira.

Usando *falar com os mortos* ou interrogando inimigos capturados, os heróis descobrem que o chefe hobgoblin Ghildorrak está procurando Ghordax. Nomeou um novo líder dos batedores e despacha grupos para averiguar a situação da praia.

A aldeia de Ghildorrak fica a algumas dezenas de quilômetros floresta adentro; não se trata de um acampamento da Aliança Negra, mas de uma aldeia goblinoide típica. Há muito que os heróis podem descobrir sobre o local interrogando Ghordax mais uma vez, ou lendo sua mente:

- A aldeia não tem nome; ela é normalmente chamada pelo nome do chefe, e o chefe atual se chama Ghildorrak — um hobgoblin maligno e cruel, que domina pela força bruta. Ele conquistou o posto matando o chefe anterior, Zambrog.

- Ghildorrak paga impostos e executa missões para a Aliança Negra — a quem parece obedecer, embora afirme o contrário. A principal tarefa de Ghildorrak é patrulhar a costa próxima à aldeia.

- O totem é mantido por três xamãs de Ragnar, todos chegados depois da ascensão de Thwor Ironfist; o antigo sacerdote da tribo foi sacrificado. O totem de Ragnar emana uma aura que inutiliza itens mágicos vindos de fora e dificulta as magias de estrangeiros — especialmente clérigos.

- A Aliança Negra não busca os impostos; eles são recolhidos e levados para um acampamento maior, verdadeira fortaleza de Thwor Ironfist, bem longe da aldeia. De lá, Ghordax supõe que os tributos sejam enviados para o General.

- Há tanto goblins quanto hobgoblins na aldeia, e também bugbears, lobos e até mesmo ogros. O total de habitantes é de mais ou menos 150 indivíduos, sendo mais da metade fêmeas e filhotes.

- A aldeia é cercada por uma paliçada alta, guardada o dia inteiro por vigias. Seu interior é repleto de ocas, casebres e tendas. A água é retirada de um córrego próximo.

O objetivo principal desta missão não é massacrar a aldeia, mas anular o totem de Ragnar que fica em seu centro. Deixe isso claro para os heróis. Os planos de Morion e Malfyndoriel envolvem magia, e o totem inviabiliza essa fonte de poder.

É preciso furtividade, pois atacar a aldeia de frente ou dizimar sua população de uma hora para a outra pode atrair atenção indevida para a região. Morion não vai arriscar toda a operação apenas para se ver livre de alguns goblinoides.

O totem de Ragnar exala poder mágico por quilômetros; os xamãs do Deus da Morte são a chave para o sucesso nesta missão. Se os heróis conseguirem anulá-los — ou anular o totem sem que eles percebam —, a missão será cumprida.

Os totens de Ragnar são uma novidade no repertório de conquistas mágicas da Aliança Negra. São construídos na capital Rarnaakk, mas levados e erigidos pela horda de Thwor Ironfist nas aldeias e nos confins do continente sul. Exalam uma aura carregada do poder de Ragnar, que alimenta e espalha rituais que anulam a magia de itens mágicos criados fora de Lamnor e que sugam o poder de magias lançadas por conjuradores desacostumados com o poder mágico da Aliança Negra.

Cada totem é entalhado em uma das enormes e ancestrais árvores myrllana do coração da Floresta Myrvallar. Embora a madeira dessas árvores seja branca, os totens são pintados com cores escuras — e também com o sangue das vítimas do ritual. Cada totem é composto de três a cinco cabeças entalhadas, terminando sempre na face de Ragnar no topo.

Cada totem possui em seu interior um *coração da morte* — um item formado pelos corações costurados das vítimas sacrificadas, mantido vivo através de magia clerical. Os totens

não têm outra função além de anular magia vindo de fora de Lamnor; assim, é difícil, mesmo para os xamãs da Aliança Negra — especialmente aqueles longes do sumo-sacerdote Gaardalok e dos responsáveis pela criação dos totens — dizer se um totem está funcionando ou não.

A seguir estão algumas opções de anulação do poder dos totens de Ragnar. O mestre decide qual delas funciona — ou talvez todas funcionem, mas para totens diferentes:

- O *coração da morte* de cada totem de Ragnar se alimenta de poder mágico; um xamã deve orar todos os dias e, uma vez por semana, oferecer o sacrifício de uma criatura inteligente para o Deus da Morte.

- Os totens queimam como madeira comum; atear fogo em um deles o destruirá por completo, incluindo o *coração da morte*. O problema é impedir seus guardiões de apagar o fogo... Os totens possuem redução de dano 5 e 60 PV.

- É possível retirar o *coração da morte* de dentro de um totem. Entretanto, trata-se de uma operação mecânica complicada, exigindo tempo e habilidade: um teste estendido de Ladinagem (CD 25, três sucessos exigidos) para abrir o totem e encontrar seu coração, e um teste estendido de Ladinagem ou Identificar Magia (CD 25, seis sucessos exigidos) para desligá-lo do resto do obelisco e fazê-lo parar de funcionar. É possível simplesmente arrancar o *coração da morte* uma vez que o totem esteja aberto com um teste de Força (CD 30).

A Aliança Negra Não É Dona de Tudo?!

A Aliança Negra conquistou o continente sul de Arton. Mas isso não significa que existam filas de soldados goblinoides, um atrás do outro, ocupando *toda* o território de Lamnor.

Assim como no Reinado, as autoridades da Aliança Negra não têm como se fazer presentes em todos os pontos do continente o tempo todo. Há tribos isoladas demais para Thwor desperdiçar soldados com elas, além daquelas que desafiam o poder do General sempre que sentem a coleira afrouxar um pouco.

Além disso, a própria natureza dos goblinoides faz com que o indivíduo mais forte e poderoso de uma região clame para si a chefia de todos sob seu alcance.

Os mais espertos se beneficiam da Aliança Negra, usando sua sombra para reforçar seu direito à liderança, pagando tributos e impostos e executando pequenas missões em troca. É o caso de Ghildorrak. Outros, menos inteligentes, desafiam Thwor abertamente, o que nunca acaba bem.

Não deixe de criar sua própria aldeia ou chefes tribais, abusando da Aliança Negra ou até mesmo rebelando-se contra ela. Eles existem mesmo e podem ser encontrados por todo o continente sul.

Recompensas da Parte 3

Missão 1: XP de acordo com o ND das criaturas derrotadas, como normal. Criaturas irracionais não carregam tesouro, mas podem ter itens pertencentes a vítimas antigas em seus covis. Use a tabela padrão de tesouro (*Tormenta RPG*, páginas 236 e 237).

Missão 2: XP pelos halflings derrotados. Os halflings não carregam tesouro, mas possuem amuletos tribais valiosos escondidos em suas cabanas. Um teste de Procurar (CD 25) revela tesouro equivalente a ND 8.

Missão 3: derrotar os rangers fornece XP normal pelo ND deles. Completar a missão através de um acordo fornece XP equivalente a ND 8. Os rangers não têm tesouro, mas seus mantimentos e equipamentos são valiosos para Morion, que pode comprá-los por 4d6x100 TO.

Missão 4: como a missão 2, mas a vila goblin tem mais tesouros (equivalente a ND 10).

Condições de Vitória

5 pontos: anular os poderes do totem sem destruí-lo, sem ninguém saber, e ainda jogar os goblinoides da aldeia contra os rangers de Villithien e/ou os halflings canibais.

4 pontos: anular os poderes do totem de Ragnar sem destruí-lo e sem ninguém saber.

3 pontos: anular os poderes do totem sem destruí-lo, mas matando os xamãs.

2 pontos: destruir o totem de Ragnar.

1 ponto: anular os poderes do totem (da maneira que for) depois de dizimar a aldeia.

0 pontos: falha (não anular os poderes do totem).

Parte 4 O Quartel-General

Onde o sucesso da invasão é avaliado.

Depois das missões acima, é hora de contabilizar os pontos de vitória acumulados. Cada intervalo abaixo representa conquistas para a base dos elfos em Lamnor.

Nos próximos meses, a base crescerá, com os avanços abaixo sendo conquistados, trazidos ou erigidos no local. Se você quiser ajudar os heróis a conquistarem mais pontos de vitória, aproveite os encontros da Missão 1 (mas não exagere).

0-3 pontos: a primeira incursão da vingança élfica ao continente sul falhou. Houve baixas demais, as patrulhas não serviram para nada e foi impossível fazer frente aos perigos de Lamnor. Morion faz uma retirada estratégica com todos os companheiros para Arton, buscando reunir-se com Lorde Malfyndoriel para replanejar toda a vingança. É possível até que os aventureiros precisem provar seu valor mais uma vez...

4-7 pontos: a incursão falhou. Apesar de bem-sucedidos em mapear a região próxima à praia, identificar a fauna e alguns dos habitantes locais, os elfos de Morion não conseguiram mais do que isso. Não conseguiram estabelecer uma base, nem esconder o acampamento na praia de maneira satisfatória. É hora de voltar a Arton e preparar-se para uma nova incursão.

8-12 pontos: a incursão élfica foi bem-sucedida! Mesmo que a base élfica não seja a caverna da cachoeira, outro local foi encontrado. A fauna e os inimigos locais foram identificados, e os elfos obtiveram as primeiras vitórias.

13-16 pontos: a invasão de Lamnor foi um sucesso! Os elfos conseguiram executar a grande maior parte dos planos de Lorde Malfyndoriel e Morion, estabelecendo uma base na caverna da cachoeira. Além disso, o acampamento na praia

Desdobramentos

Ao longo da aventura, várias pontas ficam soltas. Isso é proposital. Aqui vão algumas formas de lidar com elas.

Berforam e os elfos negros. O líder dos Garras de Tenebra ainda precisa avaliar Morion e seus elfos. Ele não nutre nenhum sentimento especial contra os envolvidos na vingança élfica, mas não permitirá que Glórienn seja louvada. Por isso, vai tentar infiltrar seus próprios espíões. Ninguém sabe o que ele fará ao descobrir que Morion é um devoto de Keenn, e que havia sszazaitas entre os próprios elfos negros. Os comandados de Malladar podem rejeitá-lo ou abraçar o Deus da Traição...

Tyrnix. O chefe de outra aldeia goblinóide em Lamnor, Tyrnix vive longe de onde se passa a aventura. Entretanto, seus comandados usam armas e armaduras de boa qualidade — diferente dos goblinoides da região da praia de Myrvallar. Será que eles mesmos as produzem, ou será que roubaram de algum lugar? Por alguma razão, Tyrnix deseja a praia para si — qual será o motivo? E, pelo que Ghordax falou, Tyrnix é um *adorador de serpentes* — possível aliado de Malladar?

Teer Hoffag. A verdadeira fortaleza da Aliança Negra nesta região da Floresta Myrvallar é um acampamento goblinóide completo. Chamada Teer Hoffag, é para onde todos os tributos são levados, e também de onde Thwor Ironfist mantém a região sob seu controle. É grande demais para ser atacada por grupos pequenos de heróis, e qualquer quantidade maior de elfos vai atrair a atenção do continente inteiro para cá.

Totem de Ragnar: é impossível saber quantos existem e onde estão. Talvez um em cada aldeia ou até mesmo espalhados pelos ermos de Lamnor. Alguns podem ser apenas chamarizes, sem funcionar realmente. Talvez hajam áreas inteiras cobertas pelos efeitos de totens de Ragnar, ou por enquanto talvez estejam apenas na Floresta Myrvallar.

tornou-se um ponto seguro onde desembarcar a ajuda que ainda está por vir. A fauna local foi dominada, alianças foram forjadas e inimigos próximos sofreram baixas terríveis.

17 ou mais pontos: a invasão de Lamnor foi um sucesso absoluto! A caverna da cachoeira não só foi assegurada, como também o poder do totem de Ragnar mais próximo foi anulado. Itens mágicos e magias voltaram a funcionar na região. Aventureiros podem viajar de navio e aportar de bote no acampamento da praia, posição protegida, escondida e devidamente assegurada. Os elfos contam com aliados — embora estejam cercados de inimigos —, mas ninguém conta com poder suficiente para ameaçar de verdade a primeira base élfica no continente sul.

Agora é possível jogar aventuras em Lamnor e enfrentar a Aliança Negra. Depois deste avanço incrível, Morion e Malfyndoriel levarão tempo até planejar os próximos movimentos da vingança élfica. Há muito a ser feito até que o próximo passo seja dado.

Com o tempo, mais aventureiros chegarão para cumprir missões específicas e ajudar na vingança élfica. Aventuras não vão faltar. Afinal, a batalha agora é contra um continente inteiro de inimigos, e sabe-se lá quem mais; afinal, nem Morion, nem Malfyndoriel pareceram saber a respeito dos rangers de Villithien ou dos halflings canibais!

Epílogo

A Traição de Malladar

Onde tudo parece ruir.

Com um quartel-general estabelecido, Lorde Malfyndoriel envia pouco a pouco mais mão de obra — de carpinteiros e artesãos de todos os tipos a guerreiros e conjuradores. Os heróis são livres para ir e vir. Morion os trata com respeito. Os Dungeon Crawlers se reúnem de vez em quando, mas Fren passa a maior parte do tempo em Lamnor.

Quem se torna cada vez mais distante é Malladar. Ainda cumpre suas funções, mas se mistura pouco mais do que isso.

Na verdade, pouco tempo depois do sucesso da invasão de Lamnor, Malladar parece ter conquistado seu espaço e até mesmo formado seu próprio grupo. São o melhor grupo de batedores do quartel-general.

Certa noite, algo acontece. É tudo muito silencioso no início, mas logo toma a base inteira: há fogo, fumaça e, especialmente, gritaria e combate. A base está sendo atacada!

Atravessando os corredores, os heróis encontram pilhas de cadáveres; quase todos elfos, pessoal do quartel-general, mas também criaturas estranhas, um misto de elfo com serpente.

Diferente do que possam imaginar, o barulho de combate não vai na direção das profundezas da base, mas rumo à saída. Alguém está lutando, mas não para tomar o lugar — e sim para escapar dele!

Correndo na direção da saída, os heróis passam por vários grupos enfrentando homens-serpentes. Perto da entrada do quartel-general eles encontram o líder, e a verdade é revelada. Trata-se de Malladar.

“Ora, ora, que bom que estão por aqui! Assim, podem ver meu triunfo, como eu mesmo presenciei o de vocês aqui em Lamnor!”

“Parecem surpresos... Mas é claro... Não esperavam por esta... Traição!”

Malladar ri alto. Observando-o com cuidado, os heróis conseguem ver que os olhos dele não são mais negros, mas esverdeados. Suas pupilas agora não passam de riscos, e até mesmo sua língua se tornou comprida e bifurcada.



"Não fiquem assim tão surpresos... Mas acho que a surpresa faz parte de minha natureza!"

"O que foi? Pensaram mesmo que eu era um elfo negro? Bem, digamos que fui um elfo negro... Mas recebi uma proposta de alguém mais astuto que a Deusa das Trevas! Coisa que meus antigos irmãos não podiam aceitar — e por isso me caçaram! Sou grato por toda a ajuda!"

"Se ao menos vocês soubessem... Mas me ajudaram não apenas a fugir de meus ex-companheiros, como também me refugiar em um dos lugares mais difíceis de adentrar de todo o mundo! Agora, poderei espalhar a palavra de meu deus aqui, onde Arton começou!"

Com isso, Malladar puxa das roupas alguns objetos: três pequenos globos esmeraldas.

"Por favor, me desculpem, mas é hora de ir. Que Szzaas os abençoe! Ha, ha, ha!"

Com isso, o elfo arremessa os globos no chão. Uma fumaça esverdeada enche o ambiente e, logo, se mesclam em figuras enormes e ameaçadoras: tratam-se de nagahs! As criaturas impedem os heróis de perseguir Malladar, que desaparece na noite do continente sul.

Mesmo com vitória, deve ficar um gosto amargo na boca dos heróis. Eles agora têm um inimigo tão perigoso quanto todos os outros, mas com um diferencial: conhece todos os segredos da vingança élfica. E venera o Deus da Traição. Sabe-se lá que tramoias hão de surgir no rastro desse novo inimigo...

Fim?

Por hora, é isso. Os heróis fizeram muito. Se conseguiram estabelecer um quartel-general, contam com grandes vitórias. Se não conseguiram, é hora de recomeçar.

O próximo passo da vingança élfica deve levar meses. Especialmente porque Malfyndoriel e Morion têm muito a refletir e planejar — um novo inimigo se apresentou, infligindo grandes baixas e causando grandes danos.

Há espaço para muitas aventuras. Afinal, agora há um continente inteiro de surpresas e desafios pela frente!

Recompensas do Epílogo

Derrotar as nagahs: ND 5 por nagah, para um total de ND 15 pelas três nagahs.

Capturar Malladar: em princípio, os personagens não devem conseguir prender o elfo negro. Mas, caso tenham uma boa ideia (ou muita sorte nos dados), não force a situação para fazer Malladar fugir. Em vez disso, forneça uma recompensa igual a ND 10 e faça com que Morion surja para levar o elfo negro para o cativo. De onde, é claro, ele conseguirá fugir mais tarde...

Fichas

Esta seção traz as fichas das criaturas e PdMs encontrados na aventura.

Parte 1

Elfo Negro Assassino ND 3

Elfo, Guerreiro 4/Ladino 1, Neutro e Maligno

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 38.

Resistências: Fort +4, Ref +6, Von +1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: aji +7/+7 (1d6+3, 19-20).

Ataques à Distância: arco curto +9 (1d6+2, x3).

Habilidades: For 12, Des 18, Con 11, Int 10, Sab 9, Car 8.

Perícias: Furtividade +12.

Ataque Furtivo: quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância até 9m), o elfo negro assassino causa +1d6 de dano.

Tiro Certo: +1 nas jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra inimigos a até 9m.

Tiro Preciso: pode fazer ataques à distância contra inimigos envolvidos em combate corpo-a-corpo sem sofrer a penalidade de -4.

Equipamento: aji x2, arco curto, couro batido obra-prima, flechas x20.

Malladar

Malladar: elfo, Guerreiro 8/Ladino 4, NM; ND 12; tamanho Médio, desl. 9m; PV 91; CA 28 (+6 nível, +5 Des, +7 armadura); corpo-a-corpo: 2 aji +18/+18 (1d6+14, 15-20); à distância: arco curto obra-prima +18 (1d6+6, x3); hab. ataque furtivo +2d6, ataque incapacitante, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, evasão, sentir armadilhas +1, visão no escuro; Fort +10, Ref +11, Von +7 (+11 contra encantamentos); For 16, Des 21, Con 14, Int 15, Sab 12, Car 12.

Perícias & Talentos: Atletismo +18, Enganação +16, Furtividade +20, Iniciativa +20, Intimidação +16, Percepção +20; Acerto Crítico Aprimorado (aji), Arma Envenenada, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Devoto (Szzaas, *detectar magia*), Elfo Negro, Especialização em Arma (aji), Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (aji), Foco em Arma (arco curto), Treino em Perícia (Enganação).

Arma Envenenada: três vezes por dia, como uma ação padrão, Malladar pode fazer surgir veneno em uma arma corpo-a-corpo que esteja empunhando. O veneno causa 1d6 pontos de dano de Constituição; um teste de Fortitude (CD 18) reduz o dano à metade. O veneno dura um minuto ou até a arma atingir uma criatura.

Equipamento: *aji de mitral* +3 x2, arco curto obra-prima, *camisa de cota de malha de mitral* +3, flechas x20.

Frendierial, o Elfo Ranger

Frendierial, ou apenas Fren, nunca foi um grande amante de Lenórienn. Desde jovem, sempre preferiu viver na mata, próximo dos animais e árvores, a morar em meio a seus irmãos mais “civilizados”. Fren tornou-se um ranger, passando a proteger a Floresta de Myrvallar das frequentes incursões hobgoblins durante a Infinita Guerra. Porém, mesmo com toda a sua preferência pela natureza, algo o impedia de se afastar por muito tempo da cidade: o amor que sentia pela princesa Tanya — amor que ela dizia ser perigoso e insustentável.

O sequestro de Tanya e a queda dos elfos ante a Aliança Negra foram golpes muito duros para Fren. Fugindo após a tomada da cidade, Fren se escondeu na Floresta Myrvallar, acompanhado apenas por seu companheiro animal, o tentacule Nimrod. Lá ele viveu pelos próximos dezessete anos, protegendo a floresta dos hobgoblins e outros monstros. Fren passou muito tempo sem encontrar novamente outra companhia que não fosse Nimrod, lamentando pela morte de sua adorada princesa.

Até que, um dia, encontrou duas humanas em apuros na floresta. Salvando-as de um ataque de esqueletos, descobriu que seus nomes eram Aurora e Brigandine, e as acompanhou até a antiga Lenórienn. Na cidade, Fren entrou em conflito com as tropas de hobgoblins, enfrentando até mesmo Holgor Greatfang, o grande comandante hobgoblin — o que o levou a descobrir, por fim, que sua amada princesa não estava morta, mas era mantida prisioneira dentro de seu próprio palácio.

O elfo acabou teletransportado, junto com Aurora e Brigandine, para a cidade de Valkaria. Com a confiança renovada, prometeu que reuniria os elfos para uma incursão que libertaria a princesa Tanya do domínio dos goblinoides. Os anos passaram, e pouco se ouviu falar de Fren ou seu novo grupo, os Dungeon Crawlers, formado por ele, Aurora e Brigandine. Porém, quando Morion convocou a reunião élfica na Praça de Glórienn, em Valkaria, lá estava ele. Acredita-se que Fren e seu grupo façam parte dos aventureiros élficos que planejam uma incursão a Lamnor, e acredita-se que entre seus planos esteja contar com toda a ajuda possível para resgatar sua princesa.

Frendierial é um elfo belo, de cabelos verdes e olhos claros, que veste apenas o mínimo necessário e costuma andar descalço para sentir a natureza ao seu redor. Apesar de divertido e brincalhão, esconde uma personalidade amarga e desesperada por trás de todos estes sorrisos. Sente-se culpado pelo sequestro da princesa Tanya, e fará de tudo para trazê-la de volta.

Novo Talento: Elfo Negro (Destino)

Você deu as costas a Glórienn, e se tornou um elfo negro.

Pré-requisitos: elfo, tendência Maligna, passar pelo treinamento no Coração de Tenebra.

Benefício: você aprende a usar a aji e recebe visão no escuro. No entanto, perde 1 ponto de Carisma.

Nova Arma: Aji

A aji é uma peça metálica em forma de arco, onde a lâmina seria o arco propriamente dito e a empunhadura seria a corda. A aji é facilmente usada em conjunto; por isso, a penalidade de atacar com duas aji com Combater com Duas Armas diminui em -2.

Arma Exótica Leve • Preço 20 TO • Dano 1d6 • Crítico 19-20 • Peso 0,5kg • Tipo cortante.

Fren: elfo, Ranger 11/Bárbaro 2, CB; ND 13; Médio, desl. 15m; PV 120; CA 26 (+6 nível, +5 Des, +1 Bloqueio Ambidestro, +4 Casca Grossa); corpo-a-corpo: *espada de duas lâminas de adamante* +3 +21/+21 (2d6+13, 17-20); hab. armadilhas, caminho da floresta, companheiro animal (Nimrod), empatia selvagem +12, esquiva sobrenatural, evasão, fúria 1/dia, inimigo predileto (humanoide +6, monstro +2, morto-vivo +2), movimento rápido x2, rastreador eficaz, terreno predileto (floresta +4, subterrâneo +2), visão na penumbra; Fort +12, Ref +13, Von +8; For 18, Des 20, Con 18, Int 10, Sab 14, Car 12.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +17, Atletismo +20, Conhecimento (local: Lenórienn) +16, Furtividade +21, Iniciativa +21, Percepção +22, Sobrevivência +18; Acerto Crítico Aprimorado (espada de duas lâminas), Ataque Poderoso, Bloqueio Ambidestro, Casca Grossa, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Foco em Arma (arco longo), Foco em Arma (espada de duas lâminas), Rastrear, Tolerância, Trespasar, Usar Arma Exótica (espada de duas lâminas).

Equipamento: *espada de duas lâminas de adamante* +3.

Aurora, a Linda Sacerdotisa

Aficionada pelo conhecimento, Aurora se uniu cedo à Ordem de Tanna-Toh, onde ordenou-se clériga e assumiu a missão de buscar conhecimento onde quer que estivesse. Treinou até mesmo técnicas de combate, para que pudesse buscar segredos e mistérios nas profundezas mais obscuras do mundo de Arton. Quando a ordem começou a organizar uma expedição às ruínas da cidade perdida de Lenórienn, Aurora pediu para liderá-la.

Junto com sua amiga Brigandine e seus companheiros Kord, Jarroc, Marlow e Tessa, a sacerdotisa partiu através de

Dungeon Crawlers

Em 2004, *Tormenta* ganhava uma nova aventura em quadrinhos. *Dungeon Crawlers* era sobre uma expedição à cidade perdida de Lenórienn — a primeira incursão bem-sucedida após sua queda para a Aliança Negra. Mostrava aos leitores que nem tudo está perdido para os elfos. Hoje, anos mais tarde, o misterioso elfo Morion organiza um novo levante para sua raça, planejando uma vingança élfica contra os goblinoides. Mas onde estariam os *Dungeon Crawlers*?

Até o ano de 1402, mais de uma década após a queda de Lenórienn, nenhum elfo livre havia voltado a pisar naquela que um dia fora sua amada pátria. Mesmo distorcida e conspurcada por seus ocupantes hobgoblins, Lenórienn — ou Rarnaakk, como foi rebatizada — ainda guarda muitas relíquias e tesouros preciosos. Um dos mais preciosos é o conhecimento.

Conhecimento foi o que levou a Ordem de Tanna-Toh a organizar e financiar uma expedição à cidade perdida élfica. No entanto, após recorrentes encontros com goblinoides e mortos-vivos, a expedição liderada pela jovem clériga Aurora por pouco não encontrou o fracasso com a aniquilação de quase todos os seus membros. As únicas sobreviventes — a própria Aurora e sua amiga Brigandine — só continuaram em frente com a ajuda do ranger elfo Frendierial, que ainda habitava as florestas próximas de sua pátria destruída.

Através de túneis secretos desconhecidos pelos goblinoides, os três conseguiram se infiltrar em Lenórienn, onde acabaram entrando em conflito com as tropas hobgoblins, lideradas pelo comandante Holgor Greatfang. Enquanto lutavam para sobreviver aos monstros, Aurora conseguiu recuperar alguns tomos da grande biblioteca de Nyatar. Os *Dungeon Crawlers*, como ficariam conhecidos mais tarde, por pouco não pereceram no combate, só escapando com vida graças a um pergaminho de *teletransporte* que Aurora carregava consigo. Entretanto, para levar Fren no *teletransporte*, Aurora teve que deixar a maior parte dos livros que encontrou. Em meio a Valkaria, a capital do Reinado, Fren jurou que reuniria os elfos para uma nova expedição a Lenórienn.

Oito anos se passaram, mas pouco se ouviu falar sobre os *Dungeon Crawlers*. Em 1410, ocorreu uma reunião élfica, em que Morion convocou aventureiros para uma nova incursão a Lamnor. Poucos sabiam, mas lá, incógnito, estava Frendierial.

Em 2013, a Jambô republicou a saga dos *Dungeon Crawlers* em um álbum completo. Para mais informações, visite o site da editora, em www.jamboeditora.com.br.

Lamnor, em busca dos segredos ocultos dos elfos. No caminho, porém, seu grupo foi quase completamente dizimado, restando apenas Brigandine e a própria Aurora — que foram salvas pelo elfo Frendierial. Apesar de sua personalidade civilizada e metódica entrar em conflito com o jeito selvagem e instintivo de Fren, ali nascia uma duradoura amizade — e, mesmo que negue veementemente, uma paixão não correspondida.

Após se infiltrar na cidade de Lenórienn, lutar com hobgoblins, recuperar tomos élficos antigos e fugir de volta para Valkaria, Aurora começou a se interessar cada vez mais pelos elfos. A Ordem de Tanna-Toh a condecorou pela expedição e revelou, mais tarde, os resultados dos estudos dos tomos recuperados para a comunidade em geral. Aurora, por sua vez, passou a se aventurar ao lado de Fren e Brigandine, sempre buscando novos conhecimentos — e talvez algo mais. Hoje, ela está disposta a partir novamente para Lamnor junto com seus amigos.

Aurora é uma bela humana, de cabelos curtos e negros, e que veste-se com as roupas exigidas para cada situação — práticas quando necessário, ou finas quando mais adequado. É um tanto arrogante e muitas vezes ameaça deixar até mesmo as vidas de seus amigos de lado quando está em busca de algum conhecimento novo, mas, apesar de tudo, sempre permanece leal no fim, nunca abandonando quem lhe é fiel.

Aurora: humana, Clériga 11, LN; ND 11; Médio, desl. 9m; PV 67; CA 18 (+5 nível, +3 item mágico); corpo-a-corpo: toque +8 (dano por magia); hab. canalizar energia positiva 5d6, divindade (Tanna-Toh), magias; Fort +8, Ref +5, Von +11; For 10, Des 11, Con 13, Int 21, Sab 18, Car 15.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +21, Conhecimento (geografia) +21, Conhecimento (história) +21, Conhecimento (religião) +21, Diplomacia +16, Identificar Magia +19, Intuição +18, Obter Informação +21, Percepção +18; Atraente, Conhecimentos Gerais, Diligente, Domínio da Ordem, Domínio da Proteção, Habilidades Linguísticas, Investigador, Magias em Combate, Poder Mágico x3, Potencializar Magia.

Magias de Clérigo Conhecidas: 0 — consertar, intuir direção, ler magias, luz, purificar alimentos; 1º — benção, criar água, curar ferimentos leves, escudo da fé, invisibilidade contra mortos-vivos, proteção contra o mal; 2º — ajuda, curar ferimentos moderados, imobilizar pessoa, zona da verdade; 3º — curar ferimentos graves, dissipar magia, oração, remover doença; 4º — imunidade a magia, proteção contra a morte, restauração, tempestade glacial; 5º — curar ferimentos leves em massa, muralha de pedra, vidência, visão da verdade.

Magias de Clérigo Preparadas: 1º — criar água, invisibilidade contra mortos-vivos, proteção contra o mal; 2º — curar ferimentos moderados x3; 3º — curar ferimentos graves x4; 4º — tempestade glacial x2, tempestade glacial potencializada x2. PM: 41; CD: 14 + nível da magia, 15 + nível da magia contra criaturas Caóticas.

Equipamento: anel de proteção +3, pergaminho de invisibilidade, pergaminho de *teletransporte*.

Brigandine, a Guerreira Leal

Brigandine nasceu em uma família razoavelmente rica no coração de Deheon. Amiga de infância de Aurora, Brigandine não compartilha dos mesmos laços pelo conhecimento. Como seu pai exigia que ela aprendesse algum ofício, ela optou pelo combate, para que pudesse acompanhar a “Aurinha” em suas aventuras — mas não se mostrou muito apta a arte da guerra.

Ainda assim, quando Aurora estava de partida para Lenórienn, Brigandine insistiu em acompanhá-la. Em uma passagem por Vectora antes da expedição, comprou uma armadura e um escudo extremamente pesados, para que pudesse se proteger durante a jornada. E foi durante a expedição que Brigandine percebeu a excepcional guerreira que é, utilizando técnicas incomuns — mas perigosas — de ataque com escudo.

Quando as duas encontraram Fren na Floresta Myrvallar, Brigandine teve que apartar os constantes conflitos entre os dois. Mas foi ela quem insistiu que os três ficassem juntos, pois acreditava que assim seriam mais fortes. Quando voltaram para Valkaria, Brigandine conseguiu manter o grupo unido.

Brigandine possui cabelos loiros e compridos e olhos claros. É bela, mas esconde-se atrás de uma pesada armadura. Brigandine é compassiva e piedosa. Sempre leal a seus amigos, fará de tudo para protegê-los.

Brigandine: humana, Colosso* 10, LB; ND 10; Médio, desl. 6m; PV 118; CA 34 (+5 nível, +1 Des, +12 armadura, +6 escudo); corpo-a-corpo: *escudo de corpo do esmagamento de adamante* +2 +14 (3d6+11); hab. domínio do escudo, fome de vida, pele de metal +3, pose desafiadora, redução de dano 4; Fort +10, Ref +6, Von +6; For 16, Des 13, Con 17, Int 11, Sab 13, Car 14.

Perícias & Talentos: Atletismo +9, Diplomacia +15, Iniciativa +14, Percepção +14; Ataque com Escudo Aprimorado, Conhecimento de Golpes (bloqueio com escudo, sobrepujar; PE: 3), Especialização em Arma (escudo de corpo), Especialização em Combate, Foco em Arma (escudo de corpo), Foco em Arma Aprimorado (escudo de corpo), Foco em Armadura (pesada), Prosperidade, Usar Escudo de Corpo, Vitalidade.

Equipamento: armadura completa de adamante obra-prima, *escudo de corpo do esmagamento de adamante* +2.

*Classe variante descrita no *Manual do Combate*.

Parte 2

Elasmossauro

ND 8

Elasmossauros são répteis carnívoros que vivem na água, embora só respirem ar. Seu corpo é comprido — tem cerca de 14 metros, dos quais a maior parte corresponde ao pescoço — e coberto de escamas azuladas. O pescoço termina em uma cabeça pequena, mas com dentes afiados, capazes de retalhar um ser humano. Quando luta contra uma presa na superfície, é normal que apenas seu pescoço fique fora da água; por isso, muitos marinheiros confundem-no com serpentes marinhas.

Um elasmossauro é um caçador rápido e ágil. Quando luta contra uma criatura que está em terra firme (ou no convés de um navio), sua tática favorita é abocanhá-la (com a habilidade agarrar aprimorado) e largá-la na água, onde será uma presa mais fácil.

Animal 14, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +20

Sentidos: Percepção +18, fardo, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 168.

Resistências: Fort +15, Ref +14, Von +8.

Deslocamento: 6m, natação 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +18 (2d8+16).

Habilidades: For 28, Des 16, Con 22, Int 2, Sab 13, Car 6.

Agarrar Aprimorado: se o elasmossauro acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +26).

Tesouro: nenhum.

Elfo-do-Mar Saqueador ND 2

Elfo-do-Mar, Bárbaro 4, Caótico e Maligno

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +10, percepção às cegas 18m (apenas embaixo d'água), visão na penumbra.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 54.

Resistências: Fort +6, Ref +5, Von +1, esquiva sobre-natural.

Deslocamento: 12m, natação 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tridente +6 (1d8+4).

Ataques à Distância: rede +6 toque (enredar).

Habilidades: For 14, Des 15, Con 14, Int 8, Sab 9, Car 8.

Perícias: Atletismo +9, Sobrevivência +5.

Dependência de Água: um elfo-do-mar pode respirar fora d'água durante 14 horas. Esgotado esse prazo, ele começa a sufocar. O elfo-do-mar deve permanecer imerso em água durante pelo menos oito horas antes de um novo período em terra seca.

Fúria: duas vezes por dia, um elfo-do-mar saqueador pode entrar em fúria como uma ação livre. Suas estatísticas alteradas pela fúria são CA 14; tridente +8 (1d8+6); redução de dano 1. A fúria dura 7 rodadas.

Terreno Predileto: +2 na classe de armadura e testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência embaixo d'água.

Equipamento: rede, tridente.

Tesouro: padrão.

Pterodáctilo

ND 3

Os dinossauros voadores de Galrasia. Seu corpo tem aproximadamente 2m, com cabeça comprida. Sua envergadura chega a 10m. Seus ossos são ocos, como os das aves, o que os torna pouco resistentes. Mesmo assim, a combinação de asas com presas pontudas torna-os bem perigosos!

Animal 6, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +13

Sentidos: Percepção +11, fardo, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 30.

Resistências: Fort +6, Ref +9, Von +5.

Deslocamento: 6m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +6 (2d6+5).

Habilidades: For 15, Des 18, Con 12, Int 2, Sab 14, Car 8.

Tesouro: nenhum.

Selako

ND 3

Animal 7, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +15, fardo, percepção às cegas 9m, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 35.

Resistências: Fort +6, Ref +7, Von +4.

Deslocamento: natação 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +8 (1d12+6).

Habilidades: For 17, Des 15, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2.

Tesouro: nenhum.

Goblin de Lamnor

ND 1/2

Goblins típicos do continente selvagem. Membros de uma tribo primitiva, mas feroz, que não faz parte da Aliança Negra — embora provavelmente tenha relações com ela.

Goblin, Plebeu 2, Caótico e Maligno

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +5, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 12.

Resistências: Fort +4 (+8 contra doenças e venenos), Ref +3, Von +1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: maça +4 (1d6+2).

Ataques à Distância: arco curto +4 (1d4+1, x3).

Habilidades: For 13, Des 14, Con 16, Int 9, Sab 10, Car 6.

Perícias: Furtividade +6.

Equipamento: arco curto, corselete de couro, escudo leve, 20 flechas, maça.

Tesouro: metade do padrão.

Hobgoblin de Lamnor

ND 1

Nem todos os hobgoblins fazem parte de um exército organizado. Estes pertencem a uma tribo mais selvagem — mas ainda militarizada.

Hobgoblin, Plebeu 4, Neutro e Maligno

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +2, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +5, Ref +3, Von +2.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado de batalha +7 (1d8+5, x3).

Ataques à Distância: arco composto +5 (1d6+5, x3).

Habilidades: For 16, Des 12, Con 16, Int 9, Sab 10, Car 6.

Perícias: Furtividade +4.

Equipamento: arco composto, couro batido, escudo pesado, 20 flechas, machado de batalha.

Tesouro: metade do padrão.

Parte 3

Aranha Gigante

ND 2

Animal 4, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +2, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 20.

Resistências: Fort +5, Ref +8, Von +2.

Deslocamento: 12m, escalar 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +5 (1d8+4 mais veneno).

Ataques à Distância: teia +5 toque (enredar).

Habilidades: For 15, Des 17, Con 12, Int 1, Sab 10, Car 2.

Perícias: Furtividade +10.

Teia: a aranha gigante pode disparar teia com um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo fica enredado (–2 nas

jogadas de ataque, -4 em Destreza, metade do deslocamento, não pode correr ou realizar investidas). A vítima pode se soltar com uma ação completa e um teste de Força ou Acrobacia (contra CD 20), ou cortando a teia (PV 5, redução de dano 5).

A aranha gigante também pode cobrir de teia uma área quadrada com 6m de lado. Por sua semitransparência, a teia pode ser difícil de ver (Percepção, CD 20) até ser tarde demais. Qualquer criatura que entre na área fica enredada. Cada espaço de 1,5m de teia tem PV 5 e redução de dano 5.

A aranha pode andar na própria teia sem se enredar. Ela percebe automaticamente (como se tivesse percepção às cegas) qualquer criatura na teia.

Veneno: ferimento; Fort CD 15, 1d8 de dano de Força.

Carniçal

ND 1

Morto-Vivo 2, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +3, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 12.

Resistências: Fort +1, Ref +3, Von +5.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +2 (1d6+2 mais paralisia) ou mordida +0 (1d6+2 mais paralisia) e 2 garras +0 (1d4+2).

Habilidades: For 13, Des 15, Con —, Int 9, Sab 14, Car 12.

Perícias: Furtividade +7.

Febre do Carniçal: transmissão através da mordida; incubação 1 dia; 1d3 pontos de dano de Constituição e Destreza; Fort CD 18. Um humanoide morto por esta doença irá se erguer como um carniçal na próxima meia-noite.

Paralisia: uma criatura atingida pela mordida do carniçal deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 12) ou ficará paralisada por 1d4+1 rodadas. Elfos são imunes a esta habilidade.

Tesouro: nenhum.

Dragão Marinho Adulto ND 13

Monstro 19, Enorme (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +21

Sentidos: Percepção +25, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 28.

Pontos de Vida: 247.

Resistências: Fort +18, Ref +10, Von +14, imunidade a ácido, paralisia e sono, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, voo 24m, natação 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +29 (2d8+20, 19-20) ou mordida +27 (2d8+20, 19-20) e 2 garras +27 (2d6+20, 19-20).

Habilidades: For 33, Des 9, Con 21, Int 12, Sab 17, Car 12.

Perícias: Sobrevivência +25.

Agarrar Aprimorado: se o dragão marinho acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +37).

Presença Aterradora: CD 20.

Respirar na Água: o dragão marinho pode respirar embaixo d'água, e usar todas suas habilidades especiais submerso.

Sopro: cone de ácido de 9m, dano 12d6+9, CD do teste de Reflexos 24.

Tesouro: triplo do padrão.

Dragão Verde Adulto ND 13

Monstro 19, Enorme (comprido), Leal e Maligno

Iniciativa +22

Sentidos: Percepção +25, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 29.

Pontos de Vida: 228.

Resistências: Fort +16, Ref +11, Von +14, imunidade a ácido, paralisia e sono, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +28 (2d8+19, 19-20) ou mordida +26 (2d8+19, 19-20) e 2 garras +26 (2d6+19, 19-20).

Habilidades: For 31, Des 11, Con 21, Int 12, Sab 17, Car 12.

Perícias: Furtividade +14, Sobrevivência +25.

Presença Aterradora: CD 20.

Rastrear: pode fazer testes de Sobrevivência para seguir rastros.

Sopro: cone de ácido de 9m, dano 12d6+9, CD do teste de Reflexos 24.

Trespasar: quando o dragão derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente. O dragão pode usar este talento uma vez por rodada.

Tesouro: triplo do padrão.

Elementais

ND varia

Veja *Tormenta RPG*, Capítulo 11. Se você tiver o *Bestiário de Arton*, pode consultar também as páginas 49 e 55.

Inumano

ND 6

Morto-Vivo 4, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +8, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +2, Ref +4, Von +5.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa +6 (1d8+5, 19-20) ou pancada +5 (1d4+5 mais drenar energia) ou espada longa +4 (1d8+5, 19-20) e pancada +3 (1d4+5 mais drenar energia).

Habilidades: For 17, Des 15, Con —, Int 11, Sab 13, Car 15.

Perícias: Furtividade +9, Intimidar +9.

Drenar Energia: uma criatura viva que sofra dano da pancada de um inumano sofre um nível negativo. O inumano recebe 5 PV temporários para cada nível negativo. Um dia depois, a criatura deve fazer um teste de Fortitude (CD 14) para cada nível negativo. Um sucesso elimina o nível negativo. Uma falha transforma o nível negativo na perda de um nível permanente. Uma criatura morta por esta habilidade irá tornar-se um inumano 1d4 rodadas depois. O inumano recém-criado estará sob o comando do inumano que o criou.

Equipamento: espada longa.

Tesouro: padrão.

Inumano Sargento

ND 6

Morto-Vivo 8, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +12, visão no escuro.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 48.

Resistências: Fort +4, Ref +6, Von +7.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mangual +9 (1d8+7) ou pancada +7 (1d4+7 mais drenar energia) ou mangual +7 (1d8+7, 19-20) e pancada +5 (1d4+7 mais drenar energia).

Habilidades: For 17, Des 15, Con —, Int 11, Sab 13, Car 15.

Perícias: Furtividade +12, Intimidar +13.

Drenar Energia: uma criatura viva que sofra dano da pancada de um inumano sofre um nível negativo. O inumano recebe 5 PV temporários para cada nível negativo. Um dia depois, a criatura deve fazer um teste de Fortitude (CD 16) para cada nível negativo. Um sucesso elimina o nível negativo. Uma falha transforma o nível negativo na perda de um nível permanente. Uma criatura morta por esta habilidade irá tornar-se um inumano 1d4 rodadas depois. O inumano recém-criado estará sob o comando do inumano que o criou.

Desarmar: inumanos sargentos adoram lutar contra inimigos desarmados, com os quais brincam como um gato brinca com um rato. Em vez de um ataque com o mangual, o inumano sargento pode fazer uma manobra de desarmar, com bônus +17.

Equipamento: cota de malha, mangual obra-prima.

Tesouro: padrão.

Halfling Canibal

ND 3

Halfling, Bárbaro 5, Caótico e Maligno

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +8.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 53.

Resistências: Fort +7, Ref +7, Von +4, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: lança +6 (1d4+2 mais veneno).

Ataques à Distância: azagaia +10 (1d4+2 mais veneno).

Habilidades: For 11, Des 17, Con 12, Int 8, Sab 10, Car 9.

Perícias: Ofício (alquimia) +7, Sobrevivência +8.

Fúria: duas vezes por dia, um halfling canibal pode entrar em fúria como uma ação livre. Suas estatísticas alteradas pela fúria são CA 18; lança +8 (1d4+4); redução de dano 1. A fúria dura 6 rodadas.

Veneno: todas as armas dos halflings são envenenadas com erva azul. Uma criatura atingida deve fazer um teste de Fortitude (CD 15). Se falhar, sofre 1d6 pontos de dano de Constituição. Os canibaizinhos possuem o talento Usar Venenos, então não têm chance de se envenenarem acidentalmente.

Equipamento: azagaia x4, lança, veneno de erva azul.

Tesouro: nenhum.

Lobo-das-Cavernas

ND 4

Animal 6, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +10, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 54.

Resistências: Fort +9, Ref +7, Von +4.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +10 (1d8+9).

Habilidades: For 23, Des 15, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 6.

Derrubar: se o lobo-das-cavernas acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar como ação livre (bônus +14).

Tesouro: nenhum.

Lobo-das-Cavernas Alpha

ND 3

Animal 8, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +13, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 80.

Resistências: Fort +11, Ref +8, Von +6.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +14 (1d8+11).

Habilidades: For 27, Des 15, Con 21, Int 2, Sab 14, Car 6.

Derrubar: se o lobo-das-cavernas acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar como ação livre (bônus +18).

Duro de Matar: uma vez por dia, quando sofre dano que poderia levá-lo a 0 ou menos pontos de vida, o lobo-das-cavernas alpha pode ignorar completamente esse dano.

Tesouro: nenhum.

Ranger de Villithien

ND 3

Humano, Ranger 5, Caótico e Neutro

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +9.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 37.

Resistências: Fort +5, Ref +6, Von +3.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada curta +5 (1d6+2, 19-20).

Ataques à Distância: arco curto +6/+6 (1d6+4, x3).

Habilidades: For 11, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 12, Car 8.

Perícias: Atletismo +8, Conhecimento (natureza) +8, Cura +9, Furtividade +10, Ofício (carpintaria) +8, Sobrevivência +8.

Equipamento: arco longo, couro batido, espada curta, flechas x20.

Caminho da Floresta: pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução no deslocamento. Esta habilidade só funciona em terrenos naturais.

Empatia Selvagem: pode fazer testes de Diplomacia com animais (bônus +4).

Inimigo Predileto: +4 em jogadas de dano e testes de Percepção, Intuição e Sobrevivência contra humanoides e +2 contra animais.

Mobilidade: +2 na CA sempre que usa uma ação de movimento para deslocar-se.

Rastrear: pode fazer testes de Sobrevivência para seguir rastros.

Terreno Predileto: +2 na CA e testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência em florestas.

Tiro Certo: +1 nas jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra inimigos a até 9m.

Tiro Preciso: pode fazer ataques à distância contra inimigos envolvidos em combate corpo-a-corpo sem sofrer a penalidade de -4.

Tolerância: +4 em testes de Constituição para prender o fôlego e evitar dano por fome ou sede, e em testes de Fortitude para evitar dano por frio ou calor.

Tesouro: nenhum.

Epílogo Nagah Guardiã

ND 5

Guerreiro 7, Grande (alto), Neutro e Maligno

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +9, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 64.

Resistências: Fort +6, Ref +5, Von +2, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: alfange +12 (2d6+13, 18-20) ou alfange +10 (2d6+13, 18-20) e cauda +8 (1d6+7).

Habilidades: For 18, Des 14, Con 13, Int 8, Sab 9, Car 8.

Equipamento: alfange obra-prima, cota de malha.

Tesouro: padrão.



Mergulho no Passado

*Mergulho no passado é uma aventura para personagens do 8º ao 11º níveis. Ela segue os eventos de *O teste e A invasão de Lamnor*, sendo a terceira parte da Saga Élfica.*

Resumo da Aventura

Passaram-se alguns meses (o tempo exato depende da sua campanha) desde os eventos de *A invasão de Lamnor*. Os heróis invadiram o continente sul e estabeleceram uma base de onde explorar Lamnor e começar o planejamento da vingança contra Thwor Ironfist.

Mas, antes de atacar a Aliança Negra, é preciso amarrar certas pontas soltas. Por sua longevidade, os elfos têm tempo de sobra para planejar e executar cada passo de sua vingança com cautela e precisão. É hora de conhecer um pouco mais do continente sul.

Logo que desembarcaram em Lamnor na última aventura, os heróis enfrentaram um grupo de guerra goblinoide que havia recém destruído *outro* grupo dessas criaturas. O primeiro fazia parte da Aliança Negra, como os heróis descobriram, mas o outro obedecia a alguém chamado Tyranix.

Por algum motivo, Tyranix quer o controle da praia. Embora o acampamento principal dos elfos seja a caverna da cachoeira, a praia é o ponto de entrada para o continente sul. Para não deixar a retaguarda desprotegida, Morion e Malfyndoriel concordam que é hora de investigar esse novo oponente.

Agora, os heróis precisam investigar detalhes sobre Tyranix e seus goblinoides. Primeiro, devem descobrir onde Tyranix se esconde e por que suas tropas portam armas e armaduras de qualidade superior. Tyranix habita uma antiga fortaleza dos anões de Lamnor, até então desconhecidos. Invadindo a fortaleza e enfrentando desafios típicos de uma masmorra bem guardada, os heróis encontram Tyranix. Diferente do que acreditam, não se trata de um goblinoide, mas de um anão: o último anão de Lamnor! Protegendo os segredos de seu povo, Tyranix guarda a chave para o que pode ser a perdição do continente sul — ou uma grande vantagem estratégica...

Contudo, para descobrir o que aconteceu no passado e obter qualquer vantagem no presente, os heróis devem entrar nos corpos de anões de uma época ancestral e lutar em uma grande batalha. A morada dos anões está sendo invadida por criaturas-fungo, e cabe ao grupo (nos corpos do passado) destruí-las. Neste confronto, os heróis descobrem uma tentativa de invasão de uma poderosa extraplanar e, no final, devem fazer uma escolha que afetará o destino deste antigo clã de anões, de Lamnor e deles próprios.

Introdução

Os elfos de Arton vivem existências amarguradas e sem perspectiva. Até há pouco tempo, tudo que lhes restava era lamentar a perda de Lenórienn e o abandono por parte de Glórienn, sua deusa mãe.

Mas agora há alguma esperança no horizonte — pelo menos para um pequeno grupo de heróis. Pois uma liderança surgiu na forma de um antigo aventureiro élfico e um general de tempos passados. Com a ajuda dos personagens jogadores, os elfos contam hoje com um ideal a buscar: invadiram Lamnor, e já existe até um acampamento de onde lançar pequenos ataques contra os inimigos no continente sul.

A hora da vingança élfica se aproxima. Agora é preciso dar mais um passo em sua direção.

Parte 1

O Portão de Khalmyr

Onde uma nova batalha se inicia.

Assim como *A invasão de Lamnor*, *Mergulho no passado* começa quando os personagens são contatados magicamente por Morion. Isto deve ocorrer duas ou três aventuras após *A invasão de Lamnor*. Ao longo dessas aventuras, insira pequenos encontros com Fallarel Agorin: o arauto conta sobre os avanços dos elfos em Lamnor, falando sobre aprimoramentos da base em Lamnor (por exemplo, uma câmara na caverna da cachoeira transformada em sala de guerra).

O importante é que os heróis saibam que agora existe uma rota para o continente sul: os elfos viajam com certa regularidade a Lamnor, levando trabalhadores, ferramentas e mantimentos, suprindo as necessidades de seus irmãos.

No entanto, uma coisa permanece igual: além dos possíveis não elfos no próprio grupo dos aventureiros, todos os envolvidos com a Vingança Élfica continuam sendo apenas elfos recrutados por Morion ou elfos da guerra de Malfyndoriel. De qualquer forma, seus números ainda são pequenos.

À medida que os heróis avançam na exploração de Lamnor e obtêm mais sucessos, Morion vai se tornando mais caloroso, mais receptivo e até mais aberto com eles — recebendo-os como companheiros de batalha e irmãos em armas. A mudança em seu comportamento deve ser sutil, mas, ao final da aventura anterior, deve ser perceptível para os jogadores.

Quando a aventura começa, todos os personagens ouvem as seguintes palavras, sussurradas pelo vento na já familiar voz firme do elfo:

“Meus amigos, mais uma vez é chegada a hora. Encontrem-me na caverna da cachoeira, nossa base em Lamnor, assim que puderem.”

Desta vez não há prazos nem exigências. O elfo era um aventureiro e sabe como funciona a dinâmica desses grupos. Ele já confia o suficiente nos heróis para saber que virão tão rápido quanto puderem. O retorno a Lamnor não deve ser um empecilho. Se você quiser lembrar os jogadores da dificuldade de chegar ao continente sul, jogue a viagem de navio, usando os eventos da Parte 1 de *A invasão de Lamnor* como base (tempo de viagem, inimigos encontrados, eventos a bordo, etc.). Entretanto, isso não é necessário.

Existe apenas um evento que pode ser interessante antes do retorno à caverna da cachoeira: um encontro com a mais nova “recruta” de Morion, a elfa Ennora. O capitão Ydrion, do navio *Vingança*, pode apresentá-la aos heróis. Como alternativa, se você quiser cortar a cena da viagem, o próprio Morion pode apresentá-la, já na caverna.

Ennora é alta e magra. Tem cabelos bastante longos de cor púrpura, que prende em um trançado intrincado. Seus olhos também são púrpuras, e sua pele é muito branca. Ela veste uma elaborada cota de malha élfica, que cobre todo o seu corpo, com um tabardo trazendo no peito o símbolo de Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento.

Ennora é uma clériga de Tanna-Toh. Foi aventureira por muitos anos, viajando pelo mundo e recolhendo os mais diferentes conhecimentos. Depois de algumas décadas de aventuras, seu grupo aposentou-se. Por sua longevidade natural, Ennora continuou se aventurando, mas mais focada na carreira de historiadora e arqueóloga do que na de heroína.

Ela conheceu Morion quando ambos ainda eram aventureiros, mais de uma década atrás. Eles nunca mantiveram grande contato, mas recentemente o elfo a procurou com uma missão: ele disse que grandes planos estavam em movimento para trazer a vingança a Thwor Ironfist. Mas, para isso, precisava que Ennora recolhesse tanto conhecimento sobre Lamnor, goblinoides, a Aliança Negra e os próprios elfos de Arton quanto pudesse. Sendo uma clériga de Tanna-Toh, ela parecia a pessoa certa para a missão.

Hoje, tantos anos depois, Ennora finalmente vai ao encontro de Morion, trazendo na bagagem todas as informações que pôde reunir. Encontrar o elfo em Lamnor foi uma tremenda surpresa. Em troca do conhecimento reunido, além de fazer parte da história de Arton, ela também terá acesso direto a tudo que for encontrado em termos de conhecimento e informação durante a exploração de Lamnor e a guerra contra a Aliança Negra. Se for perguntada sobre a clériga de Tanna-Toh Aurora, que empreendeu uma missão semelhante (veja a HQ *Dungeon Crawlers*), ela responderá que não sabe nada a respeito.

Se for perguntada sobre Morion, Ennora responderá apenas o que sabe: Morion era um guerreiro, parte de um grupo de aventureiros — os Leões de Aço. Mark Silver, Conselheiro da cidade de Malpetrim, e Galtan Silversong, da *Gazeta do Reinado*, também faziam parte do grupo. Ela não tem mais detalhes do que isso. Ela é mais nova que o elfo e não sabe nada da vida dele em Lenórienn. Também não sabe nada sobre Malfyndoriel, e ficará curiosa sobre o general élfico.

Ennora não dá muitos detalhes sobre as informações que reuniu para Morion. Apesar de já ter ouvido falar dos heróis, sua missão era para o elfo. Mas ela não é antipática; é aberta a diálogos longos e gosta de conversar. Prefere não dar detalhes mais fundos sobre sua missão, mas não pode se recusar a responder uma pergunta direta e nem mentir. Também não se importará de conversar sobre o que considera “lugar comum” a respeito de Thwor e da Aliança Negra (o que pode ser quase tudo que ela sabe, já que conhecimento deve ser compartilhado...).

A Caverna da Cachoeira

A chegada a Lamnor permanece inalterada: o navio que leva os heróis ao continente sul baixa âncora em mar aberto e eles são levados de bote até a praia. Há a mesma sensação de vazio quando entram no campo dos totens de Ragnar. Lembre-se de que Lamnor deve permanecer como um lugar perigoso e selvagem! Da praia, os heróis são conduzidos até a caverna da cachoeira por batedores.

Embora as coisas continuem furtivas e discretas, agora tudo está mais ajeitado e feito com esmero: o acampamento na praia, antes simples e apenas escondido pelo paredão alto e rochoso, agora conta com tendas, flâmulas élficas, guaritas escondidas e prateleiras com lanças, espadas, arcos e aljavas. Tudo mesclado à natureza, no estilo élfico.

O mesmo vale para a caverna da cachoeira. Embora a região pareça igual e a entrada continue escondida pela queda d'água, o interior mudou. A caverna agora conta com tapeçarias retratando cenas da história élfica, mesas, cadeiras, baús, caixotes, barris, velas, tochas e armários. Embora não haja grandes números, há mais guardas, além de serviços realizando as mais diversas tarefas, de limpar a caverna e preparar rações a construir armadilhas e manter as armas afiadas. Tudo devidamente escondido e protegido por senhas. A maior parte das câmaras foi explorada e muitas já estão em uso, com aposentos designados como alojamentos, refeitórios, enfermaria, sala de instrução e até um espaço onde guardar troféus e tesouros recuperados (caso os jogadores perguntem, uns poucos artefatos élficos, como joias e adornos, algumas moedas e principalmente pedras preciosas). Em suma, o que antes era apenas um complexo de túneis escuros e úmidos, agora parece uma base ou quartel.

Os heróis encontram Morion no Salão de Keenn, uma câmara circular. Não é muito grande, mas nela cabem mesas e prateleiras, com mapas, relatórios e outros pergaminhos. Junto dele há outro elfo (veja abaixo). Morion recebe os heróis, apertando firme a mão de cada um.

“Bem-vindos, meus amigos. Como podem ver, fizemos alguns avanços em nossa base. Embora não saibamos quanto tempo ainda poderemos ficar aqui, o lugar já está plenamente funcional.”

Morion então se volta para Ennora e a cumprimenta da mesma forma que fez com os personagens.

“Vejo que já conheceram Ennora. Como clériga de Tanna-Toh, ela será responsável por todas as informações que trouxermos. Espero que tenha conseguido cumprir sua missão, Ennora.”

A elfa então toma a palavra.

“Sim, Morion. Trouxe comigo todas as informações que consegui reunir da Ordem de Tanna-Toh sobre Lamnor, a Aliança Negra e os elfos de Arton. Logo mais você terá meu relatório completo.”

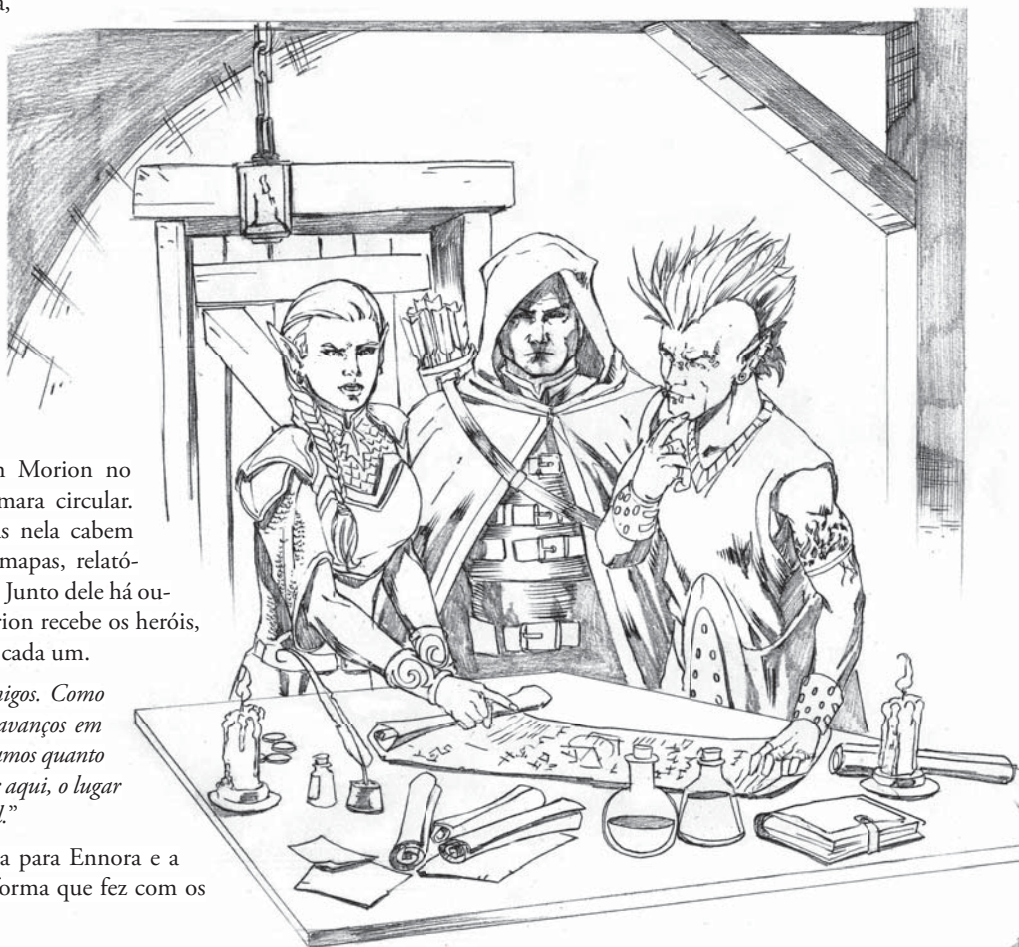
Morion então introduz mais um recém-chegado: o elfo que estava com ele na sala de guerra.

“Ótimo. Falaremos sobre isso mais tarde. Quero que conheçam outro aliado. Este é Galfuryon.”

Galfuryon cumprimenta os personagens apenas com um movimento simples da cabeça. Ele tem um semblante escuro e olhar raivoso, que não esconde certa amargura. Sua face traz marcas de preocupação, ferimentos e cansaço, coisa quase impensável para um elfo. Veste-se com armadura de couro verde escuro e uma capa longa com capuz.

“Galfuryon é um ranger. Odeia a Aliança Negra com todas as forças. Ele é o responsável pelos batedores e exploração da região. Mas eu também pretendia apresentar-lhes outro aliado...”

Morion então faz um movimento da cabeça para um valete esperando na porta, que sai rápido pelo corredor. Segundos depois, há uma pancada alta e um grito.



“Ouch! Por que você não olha por onde anda, diabos?! Não vê que eu tô com pressa? Tô atrasado pruma reunião com Morion! O quê? Como é? Ele mandou você me chamar? Ah, droga...”

Poucos segundos depois, outro elfo entra na sala de guerra. Ele veste colete, com os braços de fora. Morion o apresenta:

“Este é Belegar...”

O elfo se apresenta falando alto, com um sorriso largo. Seus olhos são azuis, mas fendidos como os de um felino. Seus cabelos também são azuis, cortados em estilo moicano. Ele tem uma cauda longa e serpenteante como a de um gato.

“Fala, galera! Hora da vingança, né? Não vejo a hora de explodir uns hobgoblins! Quando a gente terminar, não vai sobrar pedra sobre pedra! Thwor já era! Os monstrenços vão fumar!”

Morion não esconde um olhar curioso para o outro elfo.

“Apesar de seu jeito... Peculiar... Belegar é um mago competente, e será o responsável por estudar as ameaças mágicas de Lamnor — especialmente as habilidades de nossos inimigos goblinoides. Ele já está tratando dos totens de Ragnar.”

“Belegar ainda não teve contato com a Aliança Negra, e, de acordo com nosso planejamento, isso pode levar um tempo. O que nos leva ao motivo de vocês estarem aqui.”

Morion então faz um gesto curto com a cabeça para Galfuryon. O ranger toma a palavra. Sua voz é rouca e grave, e ele fala em um tom baixo.

“Como devem lembrar, ao chegar em Lamnor vocês enfrentaram um bando goblinóide na praia. Esse bando já estava enfrentando outro grupo de guerra. O primeiro pertencia a Aliança Negra. Mas o outro obedecia a um tal Tyranax.”

“A diferença entre os dois grupos era óbvia: enquanto os lacaios de Thwor usavam armas e armaduras toscas, os de Tyranax portavam itens feitos com esmero. Esmero demais para goblinoides. Trabalho à altura dos artesãos élficos. Porém, diferentes.”

“Intrigado, liderei algumas incursões pela praia. Demorou, mas finalmente encontrei outro grupo de guerra de Tyranax. Então os segui até seu covil e descobri que habitam as montanhas ao sul. Eles têm uma pequena aldeia lá.”

“Mas isso tudo já era esperado. Eu queria saber onde os goblinoides conseguiram suas armas. Observando a aldeia, acho que descobri. A frente da aldeia é protegida por uma paliçada com um portão, que dá para a trilha que desce as montanhas e vem até a praia. Mas o fundo da aldeia dá para uma entrada para a montanha. Conheço Lamnor como poucos, e nunca ouvi falar de um reino nas montanhas. Por isso, e também pelo estilo das armas desses goblinoides, suspeito que se trata de uma antiga morada de anões.”

Ennora corta:

“Anões? Em Lamnor? Nunca ouvi falar de anões fora de Arton-norte antes...”

Morion então completa:

“Correto, Ennora. Até onde Lorde Malfyndoriel e eu pesquisamos, não há menção alguma de anões em Lamnor. Suspeitamos que se trate de uma comunidade mais antiga que a própria Lenórienn.”

Se algum dos personagens for um anão, também não terá conhecimento sobre anões por aqui. Galfuryon retoma a palavra.

“Apesar das armas e armaduras, não avistei nenhum anão. Também não vi nenhum líder goblinóide, ninguém que pudesse ser esse Tyranax. Acho que ele mora dentro da montanha.”

Morion então passa a missão dos heróis.

“O que precisamos é que vocês investiguem a morada na montanha. Na pior das hipóteses, podemos conseguir armas de qualidade superior. Na melhor, identificamos mais um inimigo e talvez até possamos encontrar itens mágicos.”

“Embora a destruição da aldeia seja desejável, é preferível que vocês adentrem as profundezas da montanha furtivamente. Melhor não despertar muita atenção, pois vocês correrão o risco de alertá-los e ficar do lado de fora. Uma vez lá dentro, é com vocês. O importante é descobrir quem é Tyranax e por que ele deseja controlar a praia.”

Essa é a deixa para os personagens. Caso eles façam perguntas sobre a missão, Galfuryon as responde. O ranger é detalhista a ponto de ser chato — mas, quando fala sobre a Aliança Negra, não esconde verdadeira paixão pelo extermínio de todos os goblinoides. Veja mais detalhes sobre a aldeia e como chegar lá na próxima seção.

Se os aventureiros perguntarem sobre seu passado, Galfuryon conta que nasceu e se criou em Lenórienn, viajando e explorando Lamnor para conhecer todas as plantas e animais do continente. Era apaixonado pela vida. Tinha esposa e vários filhos e filhas. No entanto, tudo isso lhe foi tirado quando a Aliança Negra derrotou o Rei Khinlanas.

Galfuryon sobreviveu à queda de Lenórienn, e durante um longo tempo liderou um pequeno grupo de caçadores que efetuava ataques contra as tropas de Thwor. Mas seus companheiros acabaram sendo capturados e mortos. Ele acabou sendo acuado até ser obrigado a fugir para Arton.

Frustrado e envergonhado com o comportamento dos sobreviventes do massacre, acabou ficando pelas cercanias de Tyrondir, espalhando o caos e executando todo goblinóide que encontrava no Reino da Fronteira — pertencente ou não à Aliança Negra. Ouviu falar da Reunião Élfica e conheceu Morion. De lá para cá, tem ajudado com mapas e exploração. Foi ele quem indicou a localização do acampamento goblinóide destruído pelos personagens jogadores na Parte 1 de *O teste*.

Se os heróis perguntarem sobre os “Dungeon Crawlers”, Morion responde:

“Aurora tem deveres para com a Ordem de Tanna-Tob. Brigandine jamais a deixaria sozinha. Infelizmente, Fren também não. Mas sinto que sua parte nesta história ainda não acabou. Lenórienn esconde conhecimentos demais para uma clériga da Deusa do Conhecimento deixar de lado...”

Caso os jogadores perguntem sobre Malladar, Morion soltará um suspiro desgostoso e dirá que ainda não voltaram a ouvir falar do elfo de Szzaas — o que só pode esconder alguma coisa terrível. Se perguntarem sobre Ghordax, Morion conta que já o interrogaram à exaustão e não há mais nada a tirar dele. O pouco que sabia sobre Tyranax foi o que contou da última vez.

Se os aventureiros perguntarem sobre Malfyndoriel, Morion responde que o general tem responsabilidades para com a Família Martius e o Império de Tauron, por isso ainda levará algum tempo até que possa vir para Lamnor. Mas Morion garante que o outro elfo faz parte integral da vingança.

Os heróis também podem falar com Belegar. Ele é o mais bem-humorado dos novos aliados. Gosta de implicar com todos, através de comentários irônicos, mas tudo em tom de brincadeira. Também é um pouco rebelde, não sendo bom em aceitar ordens. Fugiu de Lenórienn ainda criança, com seu irmão mais velho. Seu irmão o treinou em magia, mas desapareceu anos atrás, na tentativa de retornar a Lamnor e descobrir o que aconteceu com seus pais. Desde então, Belegar se criou sozinho nas ruas de Valkaria. Nunca foi disciplinado, embora fosse sempre muito disposto a aprender e a enfrentar novos desafios. Quer descobrir o paradeiro de seu irmão, que acredita ainda estar vivo. Especialmente, quer explodir alguns goblins.

Toda essa conversa se dá ao longo de uma refeição trazida pelos servos da caverna da cachoeira. Tão logo todos estejam servidos, Galfuryon lidera o grupo para as montanhas ao sul. Não há tempo a perder.

As Montanhas do Sol

A viagem até as montanhas ao sul leva em torno de uma semana. Isso porque os elfos precisam ser furtivos e evitar toda e qualquer detecção. Viajam por terra, desviando-se de patrulhas da Aliança Negra.

O grupo também pode viajar pelo mar, usando botes, ou voando com magia — mas isso pode atrair não apenas goblinoides, como também predadores. A menos que os heróis arranjem um bom motivo para encurtar a viagem, ela dura uma semana.

O grupo é formado pelos heróis e Galfuryon. Ennora ficou para trás, discutindo suas descobertas com Morion, e Belegar só deixará a base caso se faça realmente necessário (mesmo que tenha esperneado para explodir alguns goblins!).

Lembre-se dos efeitos dos totens de Ragnar sobre itens mágicos e magia — longe do acampamento na praia e da caverna da cachoeira, todos voltam a senti-los. Fique à vontade para inserir encontros durante a viagem até as montanhas. Use as criaturas da Missão 1 da Parte 3 de *A invasão de Lamnor*.

À medida que se aproximam das montanhas ao sul, os heróis notam que a terra vai ficando mais árida e a vegetação vai se tornando mais rala. Por fim, não há qualquer sinal de vida, além de espinheiros e árvores secas e retorcidas. No entanto, os efeitos dos totens de Ragnar não são mais sentidos.

Galfuryon conduz os heróis até uma trilha na montanha. Trata-se de um caminho estreito e perigoso, serpenteando por mais de três quilômetros rumo à aldeia de Tyranix, no alto. Se os personagens não forem furtivos, serão avistados e atacados por sentinelas. Faça testes opostos da Percepção das sentinelas (bônus +6) contra a Furtividade dos personagens. Se todos os personagens forem bem-sucedidos em três testes, conseguem

chegar à aldeia. Caso contrário, o grupo é atacado por 6d6 goblins de Tyranix (veja suas estatísticas no fim da aventura). Uma das táticas preferidas dos goblinoides é empurrar agressores para fora da trilha, rumo à queda no vazio, ou rolar rochas enormes pela lateral do caminho para esmagar os inimigos abaixo (veja o quadro na página 60).

A aldeia fica em um vale estreito entre as montanhas. Tem uma paliçada alta, feita de troncos pontiagudos colocados de pé. Há apenas um portão. A água vem de um córrego que desce da montanha e passa pela lateral da aldeia, perpendicular ao portão.

No lado oposto ao portão, na face da montanha, os heróis avistam duas portas enormes, feitas de rocha. Estão abertas; quando fechadas, encaixam-se perfeitamente na parede, ficando praticamente invisíveis. Isso se não fosse pelos entalhes: dois guerreiros anões no centro de cada porta, com armas em riste (um porta um machado e o outro, uma espada). Acima deles, por sobre as portas, há o entalhe de um sol gigantesco. As portas dão para o leste.

Há tendas e barracões por todos os lados. As vias principais são calçadas, embora as ruas laterais sejam delimitadas precariamente. Há guardas o tempo todo, especialmente nas ameias da paliçada. O que deve ficar claro é que tudo é ordenado demais para os caóticos goblinoides que habitam aqui.

A aldeia está fervilhando de goblins e hobgoblins, e até mesmo alguns orcs e ogros. Metade da aldeia é formada por fêmeas e filhotes. Todos os outros são guerreiros. Cada habitante veste roupas feitas com esmero, mesmo que já estejam gastas ou puídas — das togas às armaduras pesadas, tudo é trabalho anão, com motivos imitando rocha e metal. O mesmo vale para armas, escudos e ferramentas: quase tudo é trabalho anão. Também há itens toscos, mas são minoria.

Além das portas e do movimento na aldeia, a única outra coisa que realmente chama a atenção dos heróis é uma estátua de pedra: trata-se de uma enorme imagem de Khalmir. O Deus da Justiça está retratado em toda a sua glória e majestade, trajando armadura completa e escudo, com a espada Rhumnam apontada em direção ao leste. Estranhamente, a estátua está intacta, sem nenhum arranhão ou profanação. Na verdade, parece que todos tentam tocá-la ao passar por ela, demonstrando reverência.

A forma mais direta de procurar Tyranix é atravessar as portas na face da montanha e adentrar suas profundezas — o que pode ser mais difícil do que eles imaginam, devido às proteções contra magias e furtividade presentes na aldeia (veja abaixo). No entanto, os heróis podem capturar um dos habitantes da aldeia e interrogá-lo. Para isso, não precisam necessariamente entrar na aldeia: podem esperar que um pequeno grupo saia dos limites da paliçada para caçar, e então atacá-los, deixando pelo menos um vivo. Se usarem magia para identificar a tendência do prisioneiro, descubram que o indivíduo capturado não é Caótico ou Maligno. O mesmo vale para o resto da aldeia: no geral, são Neutros — veja mais sobre isso adiante. Todos os habitantes falam um dialeto do idioma dos anões de Arton. Eis o que qualquer lacaio de Tyranix sabe:

Armadilhas nas Montanhas do Sol

A trilha que os personagens usam para subir as Montanhas do Sol têm em média 6m de largura, embora seja mais estreita ou mais larga em certos pontos (variando de 4,5m a 9m). Um personagem empurrado para fora da trilha (com a manobra empurrar ou outra habilidade) deve fazer um teste de Reflexos. O resultado do teste determina o quanto ele rola penhasco abaixo.

Reflexos Queda

30 ou mais	O personagem se segura em pedras ou raízes da beirada. Em termos de regras, fica caído e precisa gastar uma ação de movimento para se levantar e voltar à trilha.
25 a 29	O personagem rola 3m penhasco abaixo, até conseguir se segurar em pedras ou raízes. Sofre 2d6 pontos de dano, fica caído e precisa gastar uma ação padrão para se levantar e voltar à trilha.
20 a 24	Como acima, mas o personagem rola 6m e sofre 4d6 pontos de dano.
15 a 19	Como acima, mas o personagem rola 9m e sofre 6d6 pontos de dano. Além disso, precisa gastar uma ação completa e ser bem-sucedido num teste de Atletismo (CD 20) para voltar à trilha.

10 a 14 Como acima, mas o personagem rola 12m e sofre 8d6 pontos de dano.

9 ou menos O personagem rola pelo penhasco e não consegue se segurar em nada, até cair num precipício. Ele sofre 20d6 pontos de dano. Mesmo que sobreviva, irá precisar de horas de escalada (com diversos testes de Atletismo) para voltar à trilha.

Além de empurrar os personagens, os goblins também rolam pedras e rochas sobre eles. No início de cada rodada do combate, role 1d6 e consulte a tabela abaixo para descobrir o que cai na cabeça dos PJs.

d6 Armadilha

1 a 2	Nenhuma. Os goblins estão preparando pedras para as próximas rodadas.
3 a 4	Uma pedra do tamanho de um barril atinge um personagem escolhido aleatoriamente. Ele sofre 4d6 pontos de dano, com direito a um teste de Reflexos (CD 20) para reduzir à metade.
5 a 6	Uma rocha do tamanho de uma porta atinge uma área de 3x3 metros. Todos na área sofrem 8d6 pontos de dano e ficam presos debaixo do pedregulho. Se soltar exige uma ação completa e um teste de Força (CD 20). Um teste de Reflexos (CD 25) reduz o dano à metade e evita que o personagem fique preso.

• “*Tyranax é um guerreiro! Um guerreiro forte e gigante! Ninguém nunca viu a cara dele! Usa armadura completa cobrindo o corpo todo, inclusive um elmo escondendo o rosto.*”

• “*Tyranax vive dentro da montanha, numa câmara só dele. Tem um monte de guardas e armadilhas protegendo tudo lá dentro.*”

• “*Tyranax criou a aldeia e comanda tudo desde sempre! Ninguém lembra de uma época sem Tyranax! Não existia nada antes de Tyranax!*”

• “*A aldeia foi construída pela gente! Sim, tudo foi feito pelos goblinoides! Mas com a supervisão de Tyranax!*”

• “*Tyranax nos deu as ferramentas! As armaduras! As armas! Tyranax nos deu tudo! Ele é justo e grandioso! Tudo veio de dentro da montanha.*”

• “*Não, a gente não gosta da Aliança Negra! Thwor só quer escravizar todo mundo! Seus goblinoides são burros e selvagens! Toscos! Ninguém gosta deles!*”

• “*Não sei por que Tyranax quer conquistar a praia! Deve ser porque ele pode! Porque ele quer! Ele é muito poderoso!*”

• “*A estátua é do deus sol! É a nossa luz! Todos os dias ele traz a luz pra gente! O nome do deus é Grauvhyrr! Todo mundo reza para ele.*”

O goblinóide capturado não conhece detalhes sobre o interior da montanha. Ninguém pode entrar nela, com exceção dos escolhidos de Tyranax — no geral, guardas e soldados de elite. Um hobgoblin chamado Turvaxx é quem fala com Tyranax e traz as ordens dele para a aldeia. Ele mora na última cabana antes das portas na montanha.

É provável que os heróis decidam usar magia de *invisibilidade* ou *teletransporte* para atravessar a aldeia e chegar aos portões. Algumas rodadas para dentro da aldeia, serão localizados: magias serão canceladas e logo haverá inimigos sobre eles. Mesmo que decidam usar furtividade não mágica, enfrentarão problemas: seus testes terão uma penalidade de -5. Toda a área da aldeia conta com uma bênção divina que dificulta furtividade e certos tipos de magia (o motivo é explicado na página 66).

Isso significa combate. Os servos de Tyranax lutam com estratégia, flanqueando, usando manobras de combate e todos os outros truques que você puder imaginar. Alguns atacam de perto, deixando que seus aliados disparem de longe com bestas. Há sargentos gritando ordens, mas nenhum conjurador. Seu objetivo é capturar os heróis, mas não hesitarão em matá-los.

Há goblins, hobgoblins, ogros e também animais, como lobos-das-cavernas. Não tenha piedade: os moradores da

aldeia estão lutando por sua segurança, e já enfrentaram a Aliança Negra diversas vezes — sabendo que não teriam piedade caso fossem eles os derrotados. Ajuste a quantidade de inimigos e os Níveis de Dificuldade de acordo com seu grupo de jogo, mas torne a batalha muito difícil. Um grupo médio deve enfrentar pelo menos dez goblins de de Tyranax, dez guardas hobgoblins, quatro ogros e quatro lobos-das-cavernas *por personagem*.

Embora uma vitória seja praticamente impossível, o objetivo da missão não é dizimar todos os goblinoides — é descobrir mais sobre Tyranax. E, a esta altura, os heróis já devem saber que as respostas estão no interior da montanha.

Assim que o combate começa, as imensas portas na face da montanha começam a se fechar com grande barulho. Se nenhum dos jogadores pensar nisso, Galfuryon gritará para que todos corram para dentro da montanha *antes* que as portas sejam fechadas. Isso acontece dentro de 10 rodadas. Se algum dos heróis levar mais de 10 rodadas para chegar às portas, ficará do lado de fora e precisará fugir.

Mesmo que parte do grupo consiga entrar na montanha, será impossível *teletransportar* alguém que tenha ficado do lado de fora; a bênção que acaba com furtividade mágica e magias de transporte continua funcionando aqui.

Uma vez que os heróis estejam do lado de dentro, em poucos segundos as portas se fecham. Aparentemente, os aventureiros estão seguros. Mas, na verdade, agora precisam enfrentar o campeão da aldeia, que estava esperando por eles no interior da montanha.

O campeão de Turvaxx é um ogro mais forte e inteligente que o normal para sua raça. Além disso, possui treinamento de guerreiro e equipamento digno de anões. Veja sua ficha no fim da aventura.

A Morada dos Anões

Uma vez do lado de dentro, e tendo derrotado o campeão da aldeia, os heróis estão seguros. Os goblinoides não sabem abrir as portas pelo lado de fora (como precaução, Tyranax nunca ensinou o segredo a seus lacaios, nem mesmo Turvaxx). No entanto, há uma masmorra inteira pela frente!

O interior da montanha acaba com qualquer dúvida sobre o local ser uma morada de anões. Trata-se de um complexo de cavernas completamente lapidadas, lisas e repletas de entalhes. O estilo é sem dúvida dos anões. Há colunas erguendo-se até o teto, estátuas de anões em guarda ou vestindo togas e segurando pergaminhos. As portas são de pedra, mas presas por mecanismos que as sustentam como se não tivessem peso para abrir e fechar. Tudo está limpo e organizado.

O interior não é escuro; de tempos em tempos, há cristais encaixados nas paredes e colunas, nas mãos das estátuas ou pendurados no teto, emitindo um brilho suave. Qualquer personagem com visão na penumbra consegue enxergar como se fosse dia claro. Personagens sem esta habilidade enxergam como se a tivessem.

Esta primeira parte não é o centro da morada dos anões. Há umas poucas moradias, refeitórios e enfermarias, mas nenhuma forja, armorial, biblioteca, templo ou coisa assim. É o espaço usado por guardas e suas famílias, e testes de Conhecimento (engenharia) contra CD 15 revelam isso. Durante todo o percurso, os heróis não encontram o menor sinal de itens mágicos e magia.

No entanto, este não é um simples passeio por um reino perdido. A morada na montanha faz parte da aldeia, com guardas e soldados de elite vivendo em seu interior. Além disso, todo o lugar é repleto de armadilhas. Os heróis serão caçados por toda a extensão da masmorra. Além das armadilhas (abaixo), os heróis são atacados por grupos de servos de Tyranax.

Prisioneiros de Guerra

O objetivo dos heróis na aldeia não é matar todos os seus habitantes — é descobrir sobre Tyranax, o que pode ser feito entrando na montanha. Contudo, muitas vezes jogadores acabam ignorando um objetivo maior, para tentar uma vitória impossível. Além disso, pode ser que eles não tenham capturado um goblinóide, e não saibam que “a verdade está lá dentro”. Nesse caso, eles podem simplesmente lutar e lutar — ainda xingando o mestre por planejar um combate injusto! O que fazer?

Se os heróis não souberem que devem entrar na montanha, você pode dar a dica por meio dos próprios goblinoides. Ao enxergar os intrusos, eles gritam para que as portas sejam fechadas, e é impossível ignorar suas ações e o barulho que isso faz.

Se mesmo assim os jogadores insistirem na luta, podem ser mortos ou capturados. A morte dos heróis põe fim à campanha, então não há muito a fazer caso isso aconteça. Mas e sua captura?

Caso os aventureiros sejam presos, serão interrogados pelos goblinoides. Ficarão sem suas armas, armaduras e itens mágicos. Contudo, como os goblinoides não são Malignos, terão um pouco mais de respeito com heróis capturados. Dê ao grupo algum tempo para pensar em uma escapatória — não lhes entregue a liberdade de mão beijada. Contudo, se depois de alguns dias eles não conseguirem inventar um meio de fugir, faça com que o próprio Tyranax os convoque, através de seu campeão, Turvaxx. Os heróis então são levados para dentro da montanha, para serem interrogados pelo líder. No caminho, pode haver um ataque de monstros errantes ou outra oportunidade de fuga. E, em uma câmara escondida na montanha, pode haver armas e armaduras anãs que substituam os itens perdidos pelos heróis...

Este não é o clímax da aventura. Torne esta parte difícil, mas não impossível. Contudo, se os personagens fizerem questão de embarcar em uma batalha suicida... Garanta que os próximos tenham mais bom senso.

Para chegar à próxima parte da montanha, os personagens precisam acumular cinco sucessos em testes de Conhecimento (engenharia) ou Sobrevivência contra CD 25. Cada teste representa uma hora de avanço — na direção certa ou não. A cada hora, role uma vez na tabela a seguir para determinar o que os aventureiros encontram. Você também pode misturar encontros (por exemplo, goblins disparando uma armadilha sobre os heróis) para dar mais cor e realismo à aventura.

d10	Encontro
1 a 3	Nenhum
4	Estátuas guerreiras
5	Desabamento
6	Monstro errante
7	Confusão
8	Mortos-vivos
9	Sala invisível
10	Guardas goblinoides

Confusão

ND —

Determinado espaço da masmorra é preparado com magia. Sem que os heróis percebam, são *teletransportados* para outro ponto, talvez até para um lugar em que já tenham estado! Corpos de inimigos derrotados e destroços deixados por armadilhas ou estátuas guerreiras podem servir de indício para a navegação por dentro da morada dos anões. Devido à desorientação, os personagens sofrem -5 no próximo teste de Conhecimento (engenharia) ou Sobrevivência para avançar.

Desabamento

ND 9

Alguns corredores são preparados para atrasar e matar invasores, fazendo o teto cair sobre eles. Os personagens sofrem 16d6 pontos de dano (Ref CD 30 reduz à metade). Personagens com a habilidade encontrar armadilha podem encontrar e desarmar esta armadilha com testes de Percepção e Ladinagem contra CD 25 (a CD é maior que o normal, refletindo o grande esmero com o qual foram construídas e sua engenhosidade).

Estátua Guerreira

ND 4 por estátua

As próprias estátuas ganham vida para proteger a morada dos anões! O grupo é atacado por 2d4 destes guardiões.

Guardas Hobgoblins

ND 3 por guarda

O interior da morada dos anões é protegido por hobgoblins. O grupo é atacado por 2d6 destes guardas.

Monstro Errante

ND 8

Mesmo dentro da montanha há monstros esgueirando-se pelos cantos. O grupo é atacado por um xorn gigante. Se esse grupo for rolado novamente, fique à vontade para escolher outras criaturas de *Tormenta RPG* ou do *Bestiário de Arton*, especialmente limos ou elementais.

Mortos-Vivos

ND 5 por aparição

Das profundezas dos abismos sobem antigas vítimas das armadilhas dos anões. O grupo é atacado por 1d4 aparições.

Sala Invisível

ND 10

Os aventureiros encontram uma sala cuja porta se fecha automaticamente e não pode mais ser aberta, mesclando-se à montanha. Por um segundo, os heróis veem que a câmara tem um caminho de pedra por sobre um abismo; mas, com um clarão, o caminho fica invisível.

O caminho é serpenteante, virando para um lado e para o outro, por vezes terminando em becos sem saída que dão para o abismo. Para atravessar o caminho invisível, cada personagem deve ser bem-sucedido em um teste estendido de Reflexos (CD 20, seis sucessos exigidos). Um personagem que falhe cai para a morte, dezenas de metros abaixo. Magias de *ver o invisível* ou *visão da verdade* revelam o caminho de pedra, mas apenas por uma rodada. Na prática, concedem um sucesso no teste estendido. Caso um personagem tente passar voando, será atingido por pêndulos afiados que descem do teto. Cada pêndulo causa 2d12+10 pontos de dano (Ref CD 25 evita) e para chegar do outro lado é preciso passar por três desses pêndulos.

Chefe de Fase: Turvaxx

ND 10

Turvaxx não está na tabela de encontros — os heróis devem encontrá-lo na última hora de exploração da masmorra, no lugar de um encontro normal. Ou seja, assim que conseguirem o quinto sucesso em Conhecimento (engenharia) ou Sobrevivência, Turvaxx surge.

Turvaxx é o líder da aldeia e segundo em comando de Tyranax. Ele supervisiona o dia a dia dos moradores da aldeia, e também os guardas do interior da montanha. Turvaxx pode ser encontrado em uma câmara desta parte da morada dos anões, verdadeiro cruzamento entre vários túneis e corredores. Além das muitas entradas, no fundo da câmara há um portão grandioso, com um enorme adorno na forma de uma espécie de tabuleiro de xadrez. Antigamente, esta passagem era conhecida como o Portão de Khalmyr — mas Turvaxx não sabe disso, chamando-a apenas de “portão” ou “grande portão”. Turvaxx nunca esteve do outro lado, nem nunca viu o portão se abrir — a não ser pela vontade de Tyranax, do outro lado.

Turvaxx é um hobgoblin enorme. Usa armas e armaduras anãs de ótima qualidade, e luta com disciplina de aço. Caso os heróis não pensem nisso, Galfuryon os lembrará de não matar Turvaxx, mas aprisioná-lo para interrogatório. Turvaxx não demonstrará a mesma piedade.

O covil de Turvaxx é preparado com armadilhas. Ele sabe onde elas estão, e como evitá-las — mas vai conduzir seus inimigos deliberadamente para elas. Use blocos de pedra, fossos profundos e lâminas na parede (veja *Tormenta RPG*, Capítulo 10).

Se pouparem Turvaxx, os heróis podem interrogá-lo; ele fala o mesmo dialeto da língua anã que os goblinoides da aldeia. Eis o que os heróis podem descobrir:

• **QUEM É TYRANIX?**

"Tyranix é tudo! É nosso chefe, nosso líder e nosso rei!"

• **ELE É UM GOBLINOIDE?**

"Não, Tyranix é muito mais! Ele é melhor que nós!"

• **COM O QUE TYRANIX SE PARECE?**

"Tyranix é gigantesco, forte, poderoso! Veste armadura completa! Ninguém nunca viu a cara dele, mas todos sabem quem ele é!"

• **TYRANIX TEM PODERES MÁGICOS?**

"É claro que sim!"

• **O QUE ACONTECEU COM OS ANÕES QUE VIVIAM AQUI?**

"Anões? O que é isso? Só a gente mora aqui! A gente sempre morou aqui! Antes disso só havia Tyranix! Não sei o que é um anão."

• **QUEM FEZ AS ARMAS E ARMADURAS, AS FERRAMENTAS QUE VOCÊS USAM?**

"Tyranix! Foi ele quem fez tudo e concedeu pra gente! É a bênção dele! Ele nos ensinou tudo! Nos ensinou a lutar e matar, a trabalhar e tecer!"

• **TYRANIX É UM DEUS?**

"Sim, mas ele diz que não! Tyranix diz que o único deus é aquele da estátua lá fora, Grauvhyr! Mas ninguém nunca viu Grauvhyr... Só Tyranix!"

• **ONDE ESTÁ TYRANIX?**

"Do outro lado daquelas portas! Mas ninguém pode entrar lá! Quando Tyranix quer alguma coisa, ele mesmo vem aqui dizer! Ninguém sabe o código para entrar! Só ele!"

• **VOCÊ PODE CHAMAR TYRANIX?**

"Posso, mas ele não vai atender! Ele sabe que vocês estão aqui! Tenho ordens pra não chamar ele por nada! E ele pode nos ver, está nos observando agora mesmo!"

Os heróis vão perceber que a única maneira de chegar até Tyranix é através do portão no fundo da câmara. Todos os outros túneis e corredores se ligam apenas com locais desta mesma parte da masmorra, antes do portão. Assim como as portas na face da montanha, esse portão se encaixa com tal precisão à rocha que é como se tornasse uno com ela. Nenhuma força e nenhum feitiço são capazes de movê-lo; da mesma forma que antes, magias de *teletransporte* se mostrarão ineficazes.

No entanto, os heróis vão perceber uma escrita no portão: trata-se da escrita rúnica dos anões de Arton, mas com pequenas variações, como se fosse um dialeto levemente diferente. A inscrição diz: *"Onde há uma rainha, é impossível reinar duas. Mas se aqui desejais entrar, oito rainhas precisam governar"*.

Quando a inscrição tiver sido lida, o entalhe no portão se ilumina. É um tabuleiro de xadrez. Logo abaixo dele, entre o tabuleiro e a inscrição rúnica, surgem oito peças. Oito rainhas. O portão só se abrirá caso os heróis consigam colocar as oito rainhas no tabuleiro de maneira que uma rainha não ameace nenhuma das outras. Veja o quadro "As Oito Rainhas" para mais explicações sobre o desafio e sua solução.

As Oito Rainhas

As Oito Rainhas é um desafio clássico de xadrez. Às vezes tem outro nome, como *Problema das Oito Damas*. Exige bastante atenção, mas não é impossível de ser resolvido. Se você não conhece xadrez, aqui vai um pequeno resumo.

No xadrez, a rainha (também chamada *dama*) é uma das peças mais importantes. Pode se mover quantas casas quiser, e em qualquer direção. Assim, ela pode ameaçar qualquer peça que esteja desprotegida (sem outra peça entre a rainha e a peça ameaçada). Daí o desafio das oito rainhas: você precisa colocar oito rainhas em um tabuleiro de xadrez, e uma não pode ameaçar as outras.

Este é um desafio para os jogadores, não tanto para seus personagens. Pode tomar algum tempo, mas ninguém disse que explorar uma masmorra de anões seria fácil! Se os jogadores argumentarem que "não são tão inteligentes quanto seus personagens", permita testes de Inteligências (CD 15 +5 por teste já realizado). Para cada sucesso, coloque uma das rainhas no tabuleiro, na posição correta (veja abaixo).

A solução para as Oito Rainhas é a seguinte: imagine que as linhas e colunas de um tabuleiro de xadrez podem ser identificadas com números e letras. As linhas são numeradas de baixo para cima de 1 a 8 e as colunas são identificadas da esquerda para a direita, de A até H. As rainhas então ocupam as seguintes posições: A-4, B-6, C-8, D-2, E-7, F-1, G-3 e H-5.

Esta é apenas uma das soluções. Para verificar se uma solução está correta, trace uma linha saindo de cada lado do quadrado onde a rainha está, incluindo as diagonais; se a linha não atingir nenhuma outra rainha, então o desafio foi solucionado! O portão só se abre quando uma solução for encontrada.

Recompensas da Parte 1

Por chegar à aldeia, os personagens XP pelos sentimentos que enfrentarem (ND 1/2 por goblin e ND 1 por hobgoblin) ou 1.200 XP se não tiverem sido vistos.

Por atravessar a aldeia e chegar à montanha, os personagens ganham 2.400 XP (sem ganhar XP por inimigos derrotados no caminho). Por derrotar o campeão de Turvaxx, ganham 2.700 XP.

Por fim, atravessar a primeira parte da masmorra e chegar ao Portão de Khalmyr rende XP de acordo com os desafios, mais 3.000 XP por Turvaxx e 1.500 XP pelo desafio das oito rainhas.

Como sempre, some toda a XP e divida o total entre os personagens do grupo.

Parte 2

Zigrilhimm

Onde os heróis descobrem que existe mais em Lamnor que elfos e goblinóides

A segunda parte da morada dos anões é um mistério até mesmo para Turvaxx. Ele nunca esteve do outro lado do Portão de Khalmyr (o portão com o desafio das oito rainhas). Se o hobgoblin estiver vivo, ficará espantado com a abertura do portão.

O Portão de Khalmyr dá para um corredor amplo que conduz para ainda mais fundo nas entranhas da montanha. Da mesma forma que a primeira parte da masmorra, é iluminado por cristais e repleto de estátuas de anões.

Esta parte da masmorra contém tudo que não havia na parte anterior; aqui há forjas, armoriais, bibliotecas e templos. Tudo guardado com esmero, embora antigo e sofrendo os efeitos do tempo: espadas que sejam manuseadas pelo cabo deixam suas lâminas para trás, livros se desfazem em nuvens de pó, as presilhas de couro não suportam o peso de escudos... Se mexerem demais nos objetos, os heróis acabarão destruindo tudo.

Aqui não há encontros com goblinóides. Contudo, outros perigos aguardam os personagens. Assim como antes, eles devem fazer testes de Conhecimento (engenharia) ou Sobrevivência contra CD 25 para avançar. Cada teste leva uma hora. A cada hora, role uma vez na tabela abaixo. Quando acumularem três sucessos, os personagens encontram Tyranix (na verdade, é Tyranix que irá encontrá-los).

d10	Encontro
1 a 3	Nenhum
4	Estátuas guerreiras
5	Desabamento
6	Monstro errante
7	Confusão
8	Beco sem saída
9	Fonte mágica
10	Fonte amaldiçoada

Para os resultados de 1 a 7, use as mesmas descrições e regras da tabela anterior, na primeira parte da masmorra. Para os resultados 8 a 10, consulte as descrições abaixo.

Beco sem Saída

ND —

Os heróis chegam até uma passagem que não dá para lugar nenhum — um desabamento ou uma câmara sem qualquer propósito aparente. Eles apenas perderam uma hora de exploração, mas isso não significa que não há perigos aqui! Role mais uma vez na tabela nesta mesma hora. Além disso, o grupo perde mais uma hora (rolando na tabela mais uma vez) enquanto faz o caminho de volta. Nesta segunda hora perdida, eles não têm direito a um teste de Conhecimento (engenharia) ou Sobrevivência, pois não conseguem progredir.

Fonte Mágica

ND —

Uma câmara especialmente entalhada, na forma de uma bela e exótica floresta de fungos gigantes. No centro há uma fonte belíssima, lembrando um vale com montanhas e cachoeiras. Bebendo da fonte, personagens Neutros ou Bondosos curam 4d8+5 PV e 2d6 PM, mas só uma vez.

Fonte Amaldiçoada

ND 3

Uma câmara sombria e lúgubre, esculpida com rostos desaprovadores de anões e correntes de pedra. Anteriormente era usada para punir criminosos. No centro há uma fonte esculpida com austeridade, em ângulos retos e abrutalhados. Bebendo da fonte, personagens Caóticos e/ou Malignos sofrem 4d8+5 pontos de dano de energia negativa e perdem 2d6 PM (ou magias memorizadas na mesma proporção).

A História de Tyranix

Quando acumularem três sucessos em testes de Conhecimento (engenharia) ou Sobrevivência, os heróis são abordados por Tyranix. Sua aparência combina com tudo que foi dito até agora: ele é gigantesco — embora tenha as proporções de um anão, com pernas curtas e tronco largo (sim, ele é um “anão gigante”) — e traja uma armadura completa, com elmo cobrindo seu rosto. Brande uma espada longa e usa um escudo, também gigantes. Mas qualquer um com um pouco de experiência — como os heróis — logo nota certas coisas a respeito do líder dos goblinóides que as criaturas jamais seriam capazes de perceber...

Tyranix tem uma barba comprida e farta saindo por baixo do elmo, descendo pelo peito. Ela é branca, está presa por anéis e é adornada com outros penduricalhos típicos dos anões. Sua armadura e escudo, entretanto, são iguais aos equipamentos normalmente retratados em imagens de Khalmyr, o Deus da Justiça! Um teste de Conhecimento (história ou religião) contra CD 20 é o suficiente para identificar os desenhos e símbolos da armadura e do escudo.

Assim que encontra os heróis, Tyranix ataca-os sem piedade. Avança para eles com uma investida, mirando primeiro os conjuradores. Ele investe com brados de batalha típicos dos anões: “*Por Khalmyr!*”, “*Para a batalha, anões!*”, “*Machados e espadas, picaretas e martelos!*”.

Tyranix é um adversário poderoso, mas não invencível para o grupo. Além disso, ele tem uma “fraqueza”: não é Maligno. Se os personagens de alguma forma demonstrarem ser verdadeiros heróis, o estranho anão para de atacá-los. Símbolos sagrados, gritos de batalha ou mesmo habilidades de classe não são suficientes para provar isso: Tyranix vive isolado há muito tempo, é bastante paranoico e não confia em aparências. Será preciso que os aventureiros tentem dialogar, demonstrem piedade ou arrisquem-se pelo bem-estar do próprio Tyranix. Deixe que os jogadores pensem numa boa maneira de provar a bondade de seus personagens — isso se perceberem que Tyranix é mais do que um simples vilão...

Uma vez que Tyranix tenha sido derrotado (ou perceba que os aventureiros não são vilões), algo extraordinário acontece: ele despenca no chão, como um carvalho enorme ou uma montanha vindo abaixo. Então há silêncio e, depois de alguns segundos, a forma de Tyranix começa a piscar — até desaparecer por completo e, em seu lugar, ficar apenas o corpo de um anão.

O anão não está morto, apenas desacordado. Logo, ele desperta, entreabrindo um olho, depois o outro. Ele fala um dialeto da língua dos anões. Qualquer um que fale o idioma anão compreende Tyranix sem problemas.

“Q-quem são vocês? O-o que fazem aqui? O q-que querem comigo?”

Tyranix é muito velho, até mesmo para os padrões dos anões. Sua barba é branca, assim como os poucos cabelos que ainda lhe restam. Suas sobrancelhas são espessas, e seus olhos cinzentos têm pálpebras grossas e pesadas. Ele traz rugas e manchas da idade em toda a face. Ele respira com dificuldade, sugando o ar com inspirações profundas e soltando-o em golfadas que parecem arranhar seu interior.

Antes de revelar qualquer coisa sobre si ou a morada dos anões, Tyranix vai se certificar de que os aventureiros são mesmo pessoas boas e não vilões. Perguntará sobre cada um, seu passado e aventuras. Uma vez que esteja convencido de que os personagens são mesmo heróis, ele concordará em contar sua história. Ele também pode verificar que os personagens não são malignos quando a habilidade destruir o mal da Forma do Senhor da Montanha (veja o quadro na página 66) não tiver efeito sobre os heróis.

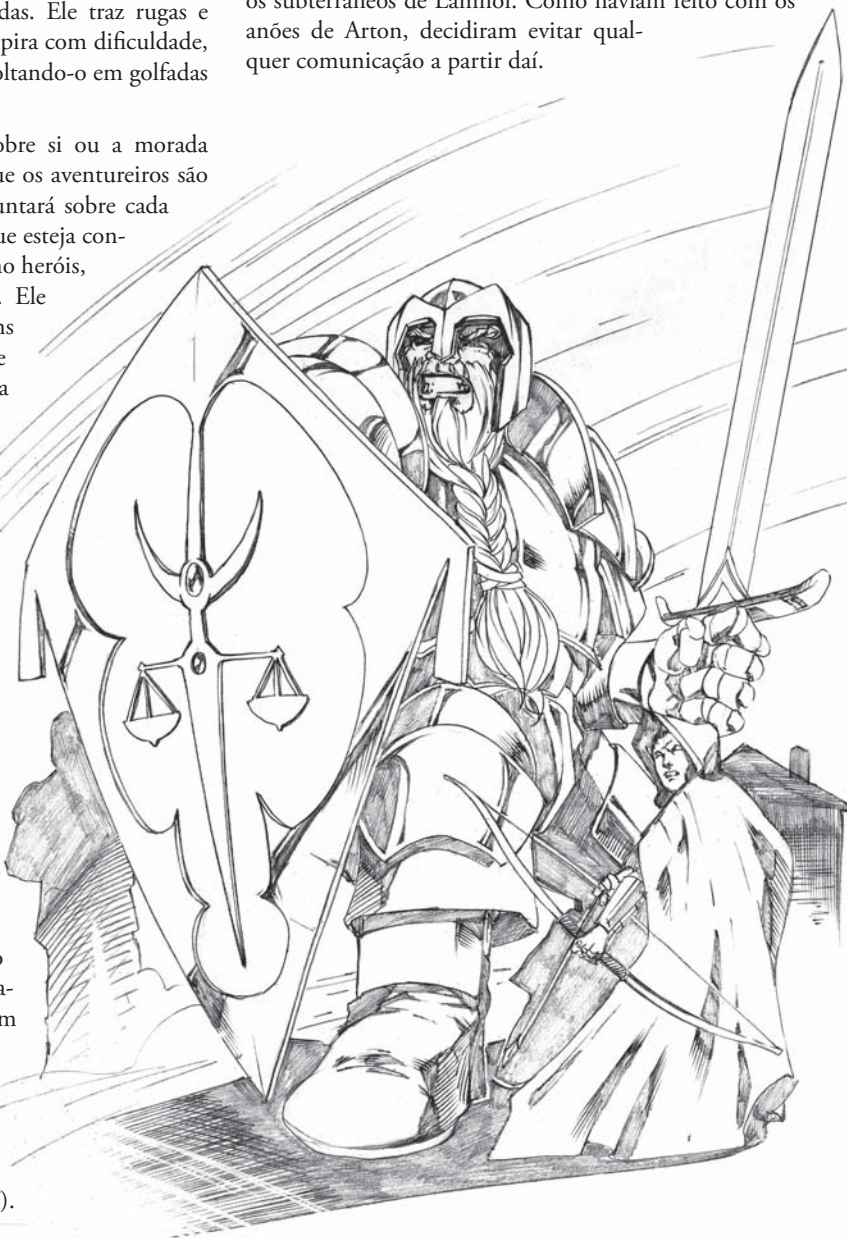
Tyranix não é seu verdadeiro nome, apenas a forma como os goblinoides o chamam. Seu nome é Thordrin. Ele nasceu em Arton, o continente norte. Era um minerador, ferreiro, artesão e guerreiro. Na época em que Thordrin era jovem, os anões ainda viviam na superfície. Mas isso logo mudaria.

Antes que Thordrin alcançasse seu primeiro século de vida, um anão chamado Wordarion Thondarim teve uma revelação: uma catástrofe terrível se abateria sobre Arton e obrigaria a todos a se mudar para o subterrâneo do continente. Os anões então desmancharam suas cidadelas na superfície e passaram a viver nas profundezas do continente. Qualquer anão de Doherimm pode confirmar que essa história é verdadeira (de fato, algumas ruínas dessas antigas fortalezas ainda podem ser encontradas por aí).

Preocupados com a catástrofe revelada para Wordarion, os anões tomaram uma segunda precaução: além de se mudar para o subterrâneo, enviaram uma caravana de colonos para longe. Para reforçar a segurança de todos, juraram nunca manter contato. Enquanto a nação anã fundava Doherimm, essa caravana partiu para Lamnor.

Isso foi antes de Khalifor, e antes que os humanos encontrassem a estátua de Valkaria. A história desta divisão foi perdida no tempo em Doherimm. Talvez haja algum registro nas profundezas da Montanha de Ferro, ou algum sábio que lembre desses fatos, mas isto não é conhecimento comum.

Thordrin pertencia à caravana. Veio com sua família para Lamnor. Uma vez no continente sul, os líderes tomaram uma nova precaução: dividiram os colonos em três grupos menores. Juraram partir cada um para um lado do continente, buscando os subterrâneos de Lamnor. Como haviam feito com os anões de Arton, decidiram evitar qualquer comunicação a partir daí.



O Senhor da Montanha

Como Tyranax (ou Thordrin) explica aos personagens, a Forma do Senhor da Montanha é um conjunto de poderes que lhe foi concedido pelo próprio Khalmyr depois que o anão tornou-se o receptáculo das tradições de seu clã, quando precisou de uma bênção para continuar cumprindo sua obrigação. Em termos de jogo, é um modelo. Embora o Senhor da Montanha tenha surgido apenas uma vez (até onde se sabe), você pode permitir que um personagem adquira este modelo caso cumpra missões de extrema importância para os anões de Arton.

Criando um Senhor da Montanha

Para criar um Senhor da Montanha, escolha um anão de tendência Leal e Bondosa ou Leal e Neutra e faça as modificações a seguir.

Tamanho: muda para Grande.

Resistências: +2 em todos os testes de resistência.

Habilidades: For +4, Con +4, Car +4.

Paladino da Montanha: mesmo que não seja Bondoso, o Senhor da Montanha recebe todas as habilidades de classe de um paladino de nível igual ao seu nível de personagem. Caso já seja um paladino, todos os usos diários de cura pelas mãos e destruir o mal são dobrados.

Forma da Humildade: o Senhor da Montanha pode mudar para seu tamanho normal três vezes por dia, como uma ação padrão, ficando idêntico ao que era antes de adquirir este modelo. Quando está em sua forma normal, ele perde todos os bônus e habilidades provenientes deste modelo.

ND: +2.

O clã de Thordrin se chamava Khardhakhar (“Cerveja Áspera”). Desbravaram Lamnor até chegar às montanhas no centro oeste do continente, onde erigiram Zigrilhim, a Morada dos Anões. Nessa época Lenórienn já resplendia na Floresta de Myrvallar, mas ainda não havia a Infinita Guerra, e a Aliança Negra não era nem mesmo um pesadelo distante.

Isolados nas profundezas das montanhas que batizaram de Montanhas do Sol, os Cerveja Áspera escavaram e prosperaram ao longo das décadas. Parte do trabalho dos anões pôde ser visto pelos heróis enquanto exploravam a “masmorra”. Temerosos da visão de Wordarion, os membros deste clã jamais entraram em contato com outros povos do continente.

No entanto, em algum momento dos últimos dois séculos — Thordrin tem dificuldade de lembrar datas —, o índice de natalidade dos Cerveja Áspera começou a cair. Nasciam cada vez menos anões. Os clérigos do clã interpretaram isso como a catástrofe revelada a Wordarion Thondarim.

Assim, quando restavam apenas uns poucos membros do clã, Zanulkazar, o rei, decidiu executar um ritual para preservar

a história de seu povo. Usando magia poderosa, a essência vital de todos os Cerveja Áspera restantes foi fundida em uma só e depositada em um hospedeiro. O escolhido foi Thordrin, o mais jovem dos sobreviventes, e vencedor de um duelo pela honra de proteger a memória do clã.

Thordrin começou a viver sozinho em Zigrilhim. Cuidava de toda a fortaleza, mantendo-a limpa e organizada como podia. Fazia rondas, livrando a morada de seu clã de todo tipo de criatura que conseguia entrar. Aproveitava para minerar, esculpir e forjar, mas isso era tudo que podia fazer para manter viva a memória de seu povo.

Um dia (Thordrin hesita nessa parte, mostrando um pouco de vergonha), descobriu que goblinoides haviam se estabelecido do lado de fora da montanha. Temeroso do que poderia acontecer caso os invasores conseguissem entrar em Zigrilhim, mas ao mesmo tempo ansioso por companhia, Thordrin ajoelhou-se e pediu a Khalmyr que o iluminasse com sabedoria e força para lidar com os recém-chegados. E foi atendido.

Thordrin recebeu uma bênção do Deus da Justiça, aprendendo o ritual para assumir a Forma do Senhor da Montanha — que os goblinoides mais tarde batizaram de Tyranax.

Abriendo os portões, Thordrin revelou-se aos invasores em toda a majestade da Forma do Senhor da Montanha e lutou com seu chefe. Venceu com facilidade, e tomou o comando da tribo para si. Exigindo ordem e obediência, Thordrin ensinou aos goblinoides a disciplina dos anões e sua língua.

Exigiu que todos deixassem para trás seus modos selvagens. Passou leis e técnicas dos anões. Para ajudar seus novos vassalos, presenteou-lhes com armas, armaduras e ferramentas antes usados pelos anões de Zigrilhim. Para os primitivos goblinoides, foi uma bênção.

Thordrin escolheu um segundo em comando, a quem permitia viver dentro da montanha, na primeira parte da “masmorra”, junto com os melhores guerreiros da aldeia e suas famílias. E proibiu que todos os moradores da aldeia se aventurassem longe da montanha.

Assim se passaram mais de dois séculos. Hoje, ninguém lembra de uma época antes de Thordrin — ou, melhor, de Tyranax. Embora seja visto como uma divindade, Thordrin fez questão de ensinar a seus vassalos que o único deus é Khalmyr, a quem eles chamam de *Grauwbyrr* (Thordrin não dá muita bola para o resto do Panteão...). Os goblinoides não são grandes devotos, mas respeitam a força de Tyranax.

Khalmyr também presenteou a aldeia com outras bênçãos; por exemplo, a estátua do Deus da Justiça impõe –5 em testes de Furtividade e cancela magias de infiltração e movimento (como *invisibilidade* e *teletransporte*) na aldeia e dentro da Montanha do Sol (como um *campo antimagia*).

Com o passar das gerações, os goblinoides deixaram seus modos bárbaros de lado, trocando o caos pela lei e o mal pela neutralidade. Indivíduos Malignos são executados, ou espancados por seus pares até a submissão. Afinal, Thordrin não ousa arriscar a paz de seu novo... Clã.

Aqui, o velho anão não consegue esconder a saudade dos antigos moradores de Zigrilhimm e deixa correr as lágrimas. Ele sabe que já viveu mais do que qualquer anão e que provavelmente é o último anão de Lamnor. Isso se deve sem dúvida ao ritual do Rei Zanulkazar. Mas a solidão é tremenda, e foi por isso que decidiu aceitar os goblinoides.

Caso os heróis perguntem sobre o que Thordrin quer com a praia, ele diz a verdade: há um grande mal nas profundezas das Montanhas do Sol, e ele procurava lugares alternativos para onde levar a aldeia e os segredos dos anões de Zigrilhimm. Se for perguntado sobre Malladar ou sobre ser um “adorador de serpentes”, como acusou Ghordax, Thordrin responde que não sabe nada a respeito disso, mas que um dragão verde mora nas redondezas e talvez por isso Ghordax tenha se confundido.

Ele não sabe exatamente o que espreita a morada dos anões, mas sente que a hora de partir está chegando. Thordrin teme que esta seja mais uma parte da catástrofe prevista por Thondarim tanto tempo atrás.

Se for perguntado sobre a Aliança Negra, Thordrin conta que tudo que sabe é que se trata de um grande reino goblinóide ou coisa assim. Nunca teve contato com eles até recentemente.

Lá e de Volta Outra Vez

Depois de contar sua história, Thordrin vai querer ouvir o que os heróis têm a dizer. Ele quer saber dos eventos no resto de Lamnor, e também sobre Arton. Ele pede que não lhe contem nada sobre os anões. Mas, se houver um anão no grupo, mostra felicidade em saber que sua raça ainda existe e parece prosperar.

Thordrin é um bom anfitrião, oferecendo comida e bebida em abundância. Se os heróis estiverem feridos, irá levá-los até uma das fontes de águas mágicas. Também vai oferecer alojamento, com quartos e camas para todos. Caso os aventureiros decidam partir, o anão assume a Forma do Senhor da Montanha e os acompanha até a aldeia. Se Turvaxx estiver vivo, fica aprisionado na parte central da Morada dos Anões, para uma “conversa” mais tarde.

Quando os heróis partirem, Thordrin os apresenta como amigos do povo da aldeia e avisa que eles devem ser tratados com respeito e ajudados caso necessário. Se os aventureiros decidirem voltar, serão bem recebidos. Ele para de enviar bate-dores e grupos de guerra para a região da praia.

Os heróis então podem voltar à caverna da cachoeira e relatar sua aventura a Morion. Galfuryon não se comove com a história do anão e afirma repetidamente que qualquer um que faça alianças com goblinoides só pode ser louco.

Morion ouve todo o relato com atenção. Ele não esperava nada do que foi contado. No entanto, o mal relatado por Thordrin deixa Morion preocupado. É preciso saber mais. Assim, ele pede que os heróis voltem à Montanha do Sol e ajudem Thordrin a descobrir mais sobre o que quer que espreite Zigrilhimm. Desta vez Ennora, a clériga de Tanna-Toh, irá com eles, assim como Belegar, para saber mais sobre as “bênçãos” de Khalmyr e a magia dos anões.

A Câmara da Lembrança

De volta a Zigrilhimm, os heróis são bem recebidos pelos moradores da aldeia, embora tratados com estranheza. Os detalhes de todas essas andanças ficam por sua conta. Você pode inserir encontros ou até missões secundárias, como ataques de predadores, emboscadas da Aliança Negra ou até mesmo a descoberta de novas ruínas no caminho. Administre o andamento da aventura de acordo com sua própria campanha.

Thordrin recebe os heróis no Portão de Khalmyr, dentro da montanha:

“Tenho todas essas vozes dentro da minha cabeça... Pensamentos que não são meus, lembranças que não me pertencem... Acho que é um efeito colateral do ritual do Rei Zanulkazar e de todas as essências depositadas em mim. Por isso, às vezes preciso pesquisar a respeito de coisas ‘sussurradas’ em meus ouvidos. Então vou até a Câmara da Lembrança e leio os tomos deixados por meu povo. Gostaria que me acompanhassem até lá, porque acho que podemos encontrar alguma coisa que possa ajudar. Uma voz em minha cabeça diz que vamos encontrar o que precisamos entre esses registros.”

A Câmara da Lembrança fica em uma área profunda, porém central, de Zigrilhimm. É uma caminhada longa até lá.

O lugar é uma grande biblioteca, com paredes muito altas cobertas por prateleiras do chão ao teto. Nas prateleiras, tomos e mais tomos, com capas de couro adornadas por entalhes em pedras e metais preciosos. Há cristais iluminando todo o aposento.

No centro da Câmara da Lembrança fica um pedestal enorme, onde um livro igualmente imenso está aberto. A escrita rúnica dos anões preenche suas páginas. Ennora ficará completamente maravilhada, sem saber por onde começar. Belegar se pergunta sobre grimórios e a magia dos anões. Galfuryon é pura desconfiança. Mas não há tempo para revirar os tomos e pergaminhos. Thordrin se mostra ansioso.

“Aqui, aqui. Eu estava lendo este tomo antes de vocês chegarem. É um diário que fala sobre a Expedição de Fannarfin. Fannarfin foi o maior minerador de todos os Cerveja Áspera. Ele ajudou a planejar Zigrilhimm e todas as suas passagens. Mas, em uma de suas incursões, Fannarfin cavou muito fundo e descobriu algo que o deixou aterrorizado. De acordo com este diário de expedição, todos os membros de seu grupo morreram... Ou tiveram destinos piores! Ainda não consegui ler tudo. Mas tenho algo aqui que dispensa o texto.”

O anão então mostra um pequeno frasco de cristal, contendo um líquido rosa.

“Estão prontos? Então vamos!”

Com isso, Thordrin retira a tampa do frasco. O líquido rosa sobe na forma de gás e toma toda a Câmara da Lembrança. Os heróis sentem-se um pouco tontos e então ouvem a voz grossa de um anão relatando uma história, como se lesse um diário...

Ao abrirem os olhos de novo, os heróis se veem em uma caverna escura. Não é lapidada como Zigrilhimm, mas natural. Há postes de madeira, como em uma mina. Mas esta não é a única mudança... Ao olharem uns para os outros, os heróis conseguem reconhecer seus companheiros — mas eles estão

diferentes, mudados. Não são mais os elfos, minotauros, humanos e outras raças de antes: agora são todos anões!

A resposta para a mudança é óbvia: o líquido rosa no frasco de Thordrin. O anão também está presente, em um corpo “novo”. Todos os personagens passam por algumas mudanças; veja o quadro “Viagem ao Passado”, abaixo, para as regras. Como alternativa, você pode pedir para os jogadores fazerem novas fichas. Os personagens mantêm o mesmo nível, mas todos devem ser anões. Depois dos ajustes (ou da criação das novas fichas), a aventura continua.

Viagem ao Passado

Quando o gás emerge do líquido rosado no frasco de Thordrin, a mente de cada herói é levada para o passado, ocupando o corpo de um anão da antiguidade de Zigrilhimm. Pela troca de corpo, todos os personagens passam por algumas mudanças.

- Des -2, Con +2, Int -2, Sab +2.
- Perdem as suas habilidades raciais e ganham as habilidades raciais de anões (obviamente, isso não afeta personagens que já eram anões).
- Perdem 1d3 perícias, mas tornam-se treinados em um número equivalente de perícias da seguinte lista: Conhecimento (engenharia), Ofício (alvenaria, joalheria ou metalurgia) ou Sobrevivência.
- Perdem 1d3 talentos, mas ganham um número equivalente de talentos de combate. O personagem não pode escolher um talento igual ao que perdeu!
- Por fim, os personagens perdem todo seu equipamento. Eles podem escolher o equipamento que seu corpo anão terá, com um limite de 10.000 TO.

Entre cada cena (ou seja, entre um mergulho no passado e outro), os heróis recuperam todos os seus Pontos de Vida e de Magia, além de suas habilidades diárias e magias. Cada cena representa um momento diferente no tempo, e o espaço entre elas é suficiente para os heróis recuperarem suas energias e poderes.

Lutas e ferimentos serão experimentados da mesma forma que no presente: a dor sentida é real, e a perda de Pontos de Vida e de Magia também. Como a morte da mente é a morte do indivíduo, se algum dos aventureiros morrer no passado, seu corpo morrerá no presente.

Há um último risco. Cada nova viagem ao passado — em essência, cada entrada lida no diário sob o efeito do gás rosa — torna os heróis mais próximos de suas contrapartes. Em termos de regras, a cada viagem, os personagens devem fazer um teste de Vontade contra 10 + 1 por teste já realizado. Uma falha significa que o herói fica preso para sempre no passado. Seu corpo permanecerá catatônico no presente, e ele está condenado a uma vida como anão em outra época.

A Expedição de Fannarfin

Além dos heróis, Thordrin, Galfuryon, Ennora e Belegar também estão com o grupo, na forma de anões. Galfuryon continua um ranger, mas Ennora e Belegar agora são guerreiros.

Todos parecem surpresos. O jovem mago é o único que parece realmente feliz com a mudança: *“Eu virei um anão! Um anão guerreiro! E tenho um machadão! Vamos achar inimigos pra rachar umas cabeças!”*.

Há duas adições ao grupo. Ambos são anões: um tem aparência séria, barba bem aparada e trajas práticos de explorador. Todos sabem instintivamente quem é: Fannarfin, o líder da expedição da qual os heróis agora fazem parte. O outro é um anão mais jovem, de barba curta, vestido como Fannarfin: Ghudrin, ajudante do explorador. Enquanto os heróis se ajustam aos novos corpos, Fannarfin começa a falar.

“Como eu estava dizendo, encontramos algo estranho no novo túnel. Pensamos que eram apenas fungos e cogumelos, mas há muito mais. Há criaturas. Precisamos saber mais sobre elas. Vamos!”

Com isso, Fannarfin desce o túnel. Os heróis não têm muita opção a não ser acompanhá-lo. De qualquer maneira, estão cumprindo a missão e aprendendo mais sobre o mal nas profundezas de Zigrilhimm.

Durante a descida, Thordrin tira algumas dúvidas do grupo. O gás rosa ajuda a “viver” os textos da Câmara da Lembrança bem melhor que qualquer leitura, mas pode causar certa confusão. Cada um dos personagens agora está passando por tudo que os membros da expedição de Fannarfin vivenciaram. Embora a mente dos heróis tenha vindo para o passado, seus corpos continuam intactos, em estado catatônico ao redor do diário de Fannarfin, na Câmara da Lembrança.

Após alguns minutos de caminhada, o grupo chega a um túnel recém aberto: uma parede derrubada que dá para uma nova passagem nas profundezas da montanha. Alguns passos à frente, há uma mudança: a rocha, antes nua, agora está recoberta de um fungo com vários tons de verde. Emite uma radiação igualmente esverdeada, provendo alguma iluminação. Fannarfin diz que toda essa parte já foi explorada e não apresenta riscos. O problema reside mais abaixo.

Mais de meia hora de caminhada depois, Fannarfin para e pede que o grupo não faça barulho. O corredor se abre em uma câmara maior, alguns metros mais baixo que o corredor onde o grupo está. Tudo está coberto pelo fungo esverdeado, e há cogumelos gigantes, alguns amarelos, outros laranjas, por toda parte. Fannarfin aponta para uma área da câmara. Com um teste de Percepção bem-sucedido (CD 20), os heróis avistam uma criatura em meio aos fungos e cogumelos.

A criatura parece um orc. Mas anda curvada e, mais surpreendente, está recoberta pelo fungo! Além disso, há grandes protuberâncias bulbosas em seu tronco e cabeça, incluindo um de seus olhos.

“Viram aquilo? Parece um orc! Mas o que é aquela coisa presa nele? Precisamos capturá-lo!”

É a deixa para os heróis invadirem a câmara. O orc será surpreendido pelos aventureiros. Mas tão logo eles consigam dominá-lo, 4d6 orcs como ele saem do meio dos cogumelos e de outras entradas na câmara, atacando o grupo. Role apenas o combate do grupo, considerando que os PdMs enfrentam outros orcs, com o mesmo resultado dos personagens.

Tão logo o combate esteja acabado, Fannarfin grita para que os heróis voltem à mina. Lá, outros anões virão em auxílio, postando-se de guarda na entrada para o túnel do fungo esverdeado. Os orcs poderão então ser analisados.

No entanto, antes que o grupo possa obter qualquer resposta, o ambiente ao seu redor tremula. Em seguida, tudo fica preto, e logo eles estão em uma nova lembrança, mais uma entrada no diário de Fannarfin.

Os heróis já não estão mais na mina. O cenário agora é um aposento amplo, com paredes de rocha, como uma das salas de Zigrilhimm. Há mesas longas distribuídas de maneira ordenada pela sala, com tubos, frascos e vidros distribuídos por todo o local. Há vasos com cogumelos esverdeados de diversos tamanhos, alguns secos, e também corpos de orcs deformados pelas protuberâncias bulbosas de fungo.

O grupo está todo lá, incluindo Fannarfin. Também há outro anão no recinto; ele veste mantos e tem aparência solene.

“Mestre Fannarfin, não sei dizer o que é este fungo. Pelos deuses, nunca vi algo assim antes.”

É o anão que todos reconhecem como Dhormedrin, Mestre do Conhecimento e Alto Sacerdote de Zigrilhimm.

“Mas conduzi testes e cheguei a algumas conclusões. O fungo se ligou ao orc de maneira completa; é como se os dois agora fossem um só. Queime um e o outro arde, corte um e o outro sofre. Abri o corpo do orc e descobri que alguns de seus órgãos foram substituídos por equivalentes feitos de fungo. Retirar um desses órgãos de fungo custa a vida do hospedeiro. Foi assim que perdi este espécime... Quero dizer, este orc.”

Fannarfin então interrompe:

“Mas o que pode ter causado a mutação, Mestre Dhormedrin?”

“Minha primeira hipótese foi que os esporos dos cogumelos seriam os responsáveis. Mas descobri que estava errado. Alguma outra... Coisa... É responsável por implantar o fungo nos orcs. Os esporos servem para espalhar o... Fungo... Cada vez mais adiante.”

“O senhor quer dizer que precisamos voltar até a câmara dos fungos?”

“Exatamente, Mestre Fannarfin. Precisamos saber o que está por trás dos fungos.”

“Considere o trabalho feito, Mestre Dhormedrin.”

Mais uma vez o ambiente tremula e tudo fica preto. Então, os heróis estão de volta à Câmara da Lembrança, caídos no mesmo lugar em que estavam quando Thordrin abriu o frasco.

“Agora me lembro! Tenho uma lembrança de que foi depois desses eventos que a taxa de natalidade caiu, e os anões começaram a morrer em números cada vez maiores!”

Ilusão ou Realidade?

O mergulho no passado através do gás róseo não é exatamente uma viagem no tempo. Os heróis não estão fisicamente no passado, e não podem alterar os rumos da história que já ocorreu. No entanto, têm o controle dos corpos dos anões.

Nos primeiros instantes de cada viagem, as vozes dos heróis simplesmente não são ouvidas por Fannarfin e Ghudrin. No entanto, após alguns segundos, todos os comentários e ações que os heróis realizarem têm efeito no passado: se eles mencionarem que “na verdade são humanos, elfos ou halflings”, Fannarfin pensará que andam bebendo muita “cerveja áspera”...

Como o passado já está escrito, nada que os jogadores façam irá impedir que Fannarfin realize suas expedições e faça suas descobertas. Contudo, ele pode ter sucesso maior ou menor, dependendo da ajuda deles. Além disso, a sobrevivência dos anões nos quais os heróis estão encarnados não é nem um pouco garantida...

O mergulho no passado tem como finalidade mostrar essa parte oculta da história de Arton, não alterar o futuro. Administre essas cenas pensando nisso. E lembre-se de que, se houver jogadores determinados a causar o caos, o passado já tomou conta deles antes!

Galfuryon corta:

“Mas o que aconteceu depois? Fannarfin descobriu o estava por trás dos esporos?”

“Isso está em outro tomo de seu diário. Preciso encontrá-lo. Pode levar algum tempo. Fiquem à vontade enquanto isso.”

Com essas palavras, Thordrin se põe a procurar o próximo tomo do diário de Fannarfin. Se os heróis quiserem ajudar, podem fazê-lo. Ennora está mais ansiosa do que nunca. Encontrar toda uma civilização de anões em Lamnor é muito mais do que ela esperava, e uma espécie desconhecida de fungo nas profundezas do continente é outra curiosidade bem-vinda. Belegar também está ansioso, mas por voltar ao passado e “rachar mais cabeças”. Galfuryon é o único que se mostra cético com relação a isso tudo, preocupado por saber que existe outra ameaça além da Aliança Negra espreitando o continente.

Se houver questões sobre os orcs no subterrâneo, o ranger explica que, pelo menos em Lamnor, os orcs são seres subterrâneos e ótimos mineradores — tanto que essa é sua principal função na Aliança Negra. Mas nunca ouviu falar de nenhum fungo esverdeado em lugar nenhum do continente sul.

Pouco mais de uma hora depois, Thordrin exclama:

“Achei! Aqui está o próximo tomo do diário de Fannarfin!”

Se antes de continuar a exploração do passado os heróis quiserem enviar uma mensagem mágica para Morion, deixe-os à vontade. No fundo, não faz muita diferença.

Parte 3

Mergulho no Passado

Onde os heróis aprofundam-se no passado de Lamnor

Thordrin traz o enorme tomo e coloca-o no lugar onde estava o volume anterior.

“Prontos? É hora de continuar a exploração! Precisamos descobrir o que é aquele fungo, e como ele está sendo implantado nos orcs.”

“Perai”, interrompe Belegar. “Deixa eu ajeitar um lugar onde deitar aqui. Melhor que cair nesse chão duro de novo...”

Thordrin abre o frasco de novo e a fumaça cor de rosa logo toma conta do ambiente. Num piscar de olhos, os heróis se veem mais uma vez como anões — mas, desta vez, em uma cena de guerra.

Mundo Verde

Os heróis estão na mina onde Fannarfin descobriu os corredores com fungos. Mas, agora, há guerreiros espalhados pela câmara, barreiras com escudos e lanças protegendo certos túneis, braceiros onde os anões podem atear fogo a suas flechas para disparar nos inimigos. Claramente não se trata mais de uma incursão de poucos exploradores, mas das preparações para uma batalha campal contra as criaturas-fungo. Fannarfin está dando instruções ao grupo formado pelos heróis.

“Essas... Criaturas... Seja lá o que forem, não podem ficar impunes! Capturaram nossos companheiros, nossos irmãos! Até mesmo meu criado Ghudrin foi levado! Precisamos resgatá-los!”

Os heróis devem estar confusos, mas Thordrin acaba com as dúvidas:

“Está tudo certo; o diário começa aqui mesmo. Acho que eles já sabem o que estão enfrentando. Nós é que precisamos descobrir o que está acontecendo.”

Fannarfin não perde tempo explicando nada aos heróis e exige silêncio. Não é hora de conversa!

A ideia é que o grupo fique realmente um pouco confuso, pego no meio de uma batalha prestes a começar, sem muitas informações. Os heróis devem descobrir o que está acontecendo em meio à ação.

Fannarfin e o grupo dos heróis invadem os túneis dos fungos. Os fungos ainda tomam tudo, do chão ao teto e às paredes, mas é possível notar que trata-se de uma nova camada de fungo — parte da matéria foi queimada pelos anões, e então “substituída”, crescendo de novo.

O avanço até a câmara dos fungos é rápido; Fannarfin está ansioso para levar a morte às criaturas. Ao se aproximar, ele grita poucas ordens: *“Não deixem nada inteiro! Destruam tudo!”*. Ele então ordena que alguns outros anões fiquem para trás e preparem barris e óleo para atear fogo em tudo quando os heróis retornarem. Com isso, o grupo adentra o estranho mundo esverdeado dos subterrâneos da Montanha do Sol.

O grupo deve progredir até o coração da masmorra. Mais uma vez, devem fazer testes de Conhecimento (engenharia) ou Sobrevivência para avançar, mas agora contra CD 27, pois os fungos tornam o labirinto mais confuso. A cada teste, role uma vez na tabela abaixo. Uma vez que tenham acumulado três sucessos, os heróis deparam-se com o colosso fungo.

d10	Encontro
1 a 3	Nenhum
4	Orcs infectados
5	Desabamento
6	Criaturas-fungo
7	Gás verde
8	Musgo corrosivo
9	Esporos alucinógenos
10	Corredor vivo

Corredor Vivo

ND —

Em algumas regiões, os fungos corroeram a pedra, escavando novos túneis na montanha. Estes túneis levam os heróis na direção errada. O grupo não progride na exploração da masmorra nesta hora, independentemente do resultado de seu teste. Além disso, eles *perdem* um sucesso já rolando.

Criaturas-fungo

ND 7 por criatura

Os personagens são atacados por 2d4 criaturas-fungo — grandes monstros feitos de matéria vegetal.

Desabamento

ND 9

Como na página 62. Contudo, a armadilha é coberta de fungos, o que aumenta a CD para encontrá-la em +2 (para 27).

Esporos Alucinógenos

ND 2

Um tipo de armadilha. Os fungos do corredor expõem esporos que deixam os personagens desorientados. Fortitude (CD 20) para reduzir à metade; 1d6 pontos de dano de Sabe-doria; Percepção (CD 25), Ladinagem (CD 27).

Gás Verde

ND 2

Os personagens passam por uma área de ar verde, denso e difícil de respirar. Todos ficam fatigados (Fort CD 20 anula). A CD aumenta em +2 cada vez que este encontro for rolando.

Musgo Corrosivo

ND 5

Um tipo de armadilha. Um musgo ácido cai do teto sobre os personagens, corroendo armaduras, roupas e pele. Reflexos (CD 20) para reduzir à metade; 6d8 pontos de dano; Percepção (CD 25), Ladinagem (CD 27).

Orcs Infectados

ND 4 por orc

Os heróis são atacados por 4d6 orcs. Os orcs lutam até a morte, pois foram completamente dominados pelos parasitas.

Chefe de Fase: a “Rainha” ND 18

Após acumularem o terceiro sucesso em seus testes, os heróis chegam a uma câmara completamente coberta por fungos. Assim que entram, avistam uma criatura gigantesca, um colosso de pedra e matéria vegetal. Os heróis então sentem suas mentes tomadas por uma palavra: “Rainha”. Sempre que inspiram, parecem ouvir a palavra mais uma vez. Isso porque os esporos no ar estão transmitindo a poderosa vontade desta criatura. A sensação é de que ela é um deus menor, ou coisa semelhante. Fannarfin grita:

“É a coisa que está espalhando os fungos! Só pode ser! Vamos destruí-la!”

Mas Fannarfin está errado. Esta criatura não é a Rainha dos fungos, mas sim um *colosso fungo* — um monstro poderoso, mas apenas um “tenente” da verdadeira Rainha. Belegar parte para a nova ameaça às gargalhadas. Galfuryon, Ennora e Thordrin também avançam, embora mais preocupados.

Durante o combate, uma segunda criatura entra em cena, atacando os heróis: Ghudrin, agora recoberto de carapaça esverdeada. Fannarfin grita de raiva e angústia ao ver seu antigo servo e amigo. Mas Ghudrin já está tomado pelos fungos. Ele diz:

“Não resistam... É inútil... Respirem fundo. Sintam o perfume. Abram suas mentes para a Rainha. Deixem-se dominar. Cedo ou tarde, tudo será dominado.”

Mesmo não sendo o líder dos fungos, o colosso é forte demais. Logo, ficará claro que não há como derrotá-lo. Fannarfin dará a ordem para recuar, voltando à mina. A última coisa que os heróis escutam de Ghudrin é:

“Conheço seus planos, Fannarfin! Sei como você pensa! Sei qual seu próximo passo! E tomarei esse caminho primeiro...”

São algumas horas de fuga, mas desta vez não é preciso rolar encontros: os próprios fungos parecem facilitar o progresso do grupo, abrindo caminho e deixando que passem. É quase como se os fungos *quissem* que os heróis voltassem à mina.

Quando os personagens chegam à câmara inicial, os outros anões estão prontos para atear fogo em tudo. A câmara inteira explode em chamas tão logo os heróis passam por ela, detendo as criaturas. A última coisa que os heróis ouvem Fannarfin dizer é:

“Perdemos Ghudrin.”

Ataque à Sala dos Troféus

Com os heróis já devem estar se acostumando, um piscar de olhos depois não se encontram mais na mina, mas em uma ampla e esplendorosa sala do trono. O Rei Zanulkazar está lá, assim como a alta nobreza de Zigrilhimm, o sacerdote Dhormedrin e, é claro, os heróis. O semblante do regente — e de todos os presentes — é sério e preocupado. Alguns anões têm aspecto doente. Fannarfin toma a palavra:

“Vossa majestade, não há mais tempo a perder. Se vamos destruir essa monstruosidade e suas crias, precisamos de itens mais poderosos. Precisamos do Machado de Dhurzill!”

A fala do explorador provoca burburinho entre os presentes. A voz do regente silencia todos:

“Tem certeza, Mestre Fannarfin? Não há alternativas?”

“Não, majestade. Meus companheiros são testemunhas. Nossas armas não são suficientes para enfrentar a Rainha. Precisamos de algo mais poderoso.”

“Mas... O Machado de Dhurzill?”

“Ele é necessário. E não só porque acredito que seja a única arma capaz de ferir a Rainha, mas também por outro motivo, muito mais sinistro... A Rainha capturou e contaminou meu valete, Ghudrin. Como vossa majestade deve lembrar, ele me acompanha há décadas e, dessa maneira, conhece todos os meus segredos...”

“Todos, Mestre Fannarfin?”

O explorador confirma, com expressão fúnebre. O rei então fica um tempo calado, até proferir:

“Então não há o que discutir. Parta agora mesmo para a Câmara dos Troféus.”

Os heróis partem para um corredor amplo. Há estátuas guerreiras (como em “A Morada dos Anões”, na Parte 1), uma das principais linhas de defesa de Zigrilhimm, em toda a sua extensão. As estátuas não atacam os heróis — afinal, desta vez eles não são invasores. À frente, um portão de aparência bastante resistente. Do outro lado fica uma câmara ampla, silenciosa, que possui uma aura solene: é a Câmara dos Troféus.

“Acho que nenhum de vocês já esteve aqui”, diz Fannarfin. “Este talvez seja o local mais sagrado de Zigrilhimm depois do templo de Khalmmyr. Pois aqui guardamos nossos tesouros mais preciosos, do artesanato mais caprichoso às armas mais honradas. O Machado de Dhurzill é um desses.”

Fannarfin então revela um dos maiores segredos dos anões de Zigrilhimm. Algo que só uns poucos sabem, entre eles o próprio Fannarfin, o Rei Zanulkazar e o sacerdote Dhormedrin. Os outros anões acreditam que o que o mestre explorador está para contar não passa de mitologia.

Muito tempo atrás, um anão de Doherimm se destacou como um dos maiores ícones de sua raça. Era um armeiro e guerreiro; suas criações e suas técnicas de combate mostravam-se superiores a tudo que os anões jamais haviam visto. Sua habilidade logo atraiu verdadeira devoção de seu povo, e ele acabou transcendendo a mortalidade. Seu nome era Goharom, e ele se tornou o Deus Menor dos Machados.

Quando Goharom ascendeu à divindade, adquiriu um poder único: se tornou capaz de sentir e até mesmo visualizar qualquer criatura utilizando um machado em Arton. Isso tornou possível que ele conhecesse o guerreiro Dhurzill, do clã dos Cerveja Áspera. Era um anão cujo amor pelo machado era superado apenas pelo do próprio Goharom. Um lutador implacável, que desenvolveu incontáveis técnicas com sua arma favorita. Observando seu “discípulo” de longe ao longo dos anos e sentindo seus feitos através de sua ligação com os machados, Goharom um dia resolveu recompensá-lo. Visitou Zigrilhimm, surgiu ante Dhurzill e concedeu ao guerreiro um desejo.

O Machado de Dhurzill

Esta arma inteligente é um dos maiores artefatos anões do mundo. O machado é na verdade o corpo transfigurado do grande guerreiro Dhurzill, e possui também sua alma. Sendo assim, tem personalidade valente e impetuosa, mas também demonstra enorme respeito pelas tradições anãs. Qualquer um que esteja empunhando o machado (ou mesmo que esteja próximo a ele) sente uma aura de seriedade e solenidade — mas também um grande impulso por combater em causas justas.

O Machado de Dhurzill não pode ser empunhado por qualquer um. Em princípio, apenas anões são capazes de usá-lo. Contudo, personagens de outras raças com tendência Leal podem tentar utilizar a arma — para isso, devem ser bem-sucedidos em um teste de Vontade contra CD 30. A CD diminui em -5 caso o personagem tente empunhar o machado para defender anões, caso seja um paladino ou caso seja treinado em Ofício (metalurgia). Estas diminuições na CD são cumulativas. Personagens que falhem em seus testes simplesmente erram *todos* os golpes com o machado: Dhurzill prefere experimentar a derrota do que lutar ao lado daqueles que não o merecem.

O Machado de Dhurzill é um *machado anão* +6. Por ser feito do corpo e da alma condensada de um anão, seu dano básico é 3d8. O portador do Machado de Dhurzill recebe um talento de combate à sua escolha, +4 em testes de resistência contra magias e venenos e +4 em testes de perícias baseadas em Carisma contra anões. Além disso, pode lançar *força do touro* e *pele rochosa* uma vez por dia, apenas sobre si mesmo. Por fim, o Machado de Dhurzill é um item mágico inteligente (LN; Int 12, Sab 20, Car 14; ego 19; possui visão no escuro e comunica-se por fala).

Aura avassaladora.

Talvez o deus esperasse que o guerreiro quisesse a imortalidade. Ou força suprema. Ou até mesmo um machado superior a todos os outros. Mas não foi nada disso.

Não haveria honra maior para Dhurzill do que *transformar-se* naquilo que mais amava. Ser uma ferramenta de guerra. E assim o guerreiro foi transformado em um machado — o *Machado de Dhurzill*. Desde então, ele está guardado na Sala dos Troféus, sendo usado apenas nas situações mais graves e pelos campeões mais dignos.

De acordo com o Rei Zanulkazar, o sacerdote Dhormedrin e Fannarfin, é chegada a hora de brandi-lo. Mas Ghudrin, o ajudante de Fannarfin, sabe que em seu momento de desespero o explorador buscará o Machado de Dhurzill. Assim, as criaturas-fungo estarão esperando por isso.

Conduzidos por Fannarfin, os heróis então entram na Câmara dos Troféus. O machado repousa em uma mesa só dele, bem ao centro do aposento.

Fannarfin pede aos heróis um momento de silêncio solene antes de recuperar a arma. Há uma aura de esplendor e respeito à sua volta. Mas o silêncio é quebrado com um estrondo alto: a parede do fundo da câmara racha, então rui em uma explosão de rocha e areia. Ghudrin surge no centro da poeira. Ele urra:

“Eu sabia que o encontraria aqui, Fannarfin! Irmãos, destruam todos!”

Vinte orcs contaminados entram na câmara, partindo para cima dos heróis. São muitos, mas seu objetivo é apenas distrair os aventureiros para que Ghudrin possa roubar o Machado de Dhurzill. No combate que se segue, Fannarfin grita ordens para que, aconteça o que acontecer, os heróis impeçam Ghudrin de se apossar da arma.

Ghudrin não é tolo, e não vai arriscar perder o machado. Se conseguir se apossar da arma, tentará fugir de imediato, protegido pelos orcs contaminados. Se não conseguir tomar a arma, lutará até a morte. Os heróis também podem usar o Machado de Dhurzill... Desde que a arma os aceite! Veja o quadro “O Machado de Dhurzill”, para mais detalhes.

A Masmorra Verde

Uma vez que o combate esteja encerrado, Fannarfin não perderá tempo. É hora de atacar a “Rainha” (na verdade, o colosso fungo). Assim, depois que os heróis piscam, se veem na sala do trono. Fannarfin está terminando de explicar sua estratégia para o regente.

“Vamos partir direto para a câmara principal das criaturas-fungo, majestade, seguindo pelo mesmo caminho que fizemos da outra vez. Nosso objetivo é destruir a Rainha. O resto do exército vai se espalhar pelos túneis, preparando óleo, pavios e explosões. Nada deve deixar aqueles corredores malditos. Nada!”

O Rei Zanulkazar deseja sorte para Fannarfin e seu grupo, e o sacerdote Dhormedrin abençoa os heróis com as dádivas de Khalmyr (lançando magias para ajudá-los se você achar necessário). Enquanto Fannarfin se despede dos poucos nobres presentes, o sacerdote se aproxima dos heróis.

“Sei quem vocês são e de onde vêm. Não, não, por favor, não tentem negar. Sei que não pertencem a este lugar, a este tempo.”

Os heróis então experimentam um momento de confusão. Há conflito entre sua mente original e a do corpo que ocupam no passado.

“Calma, meus amigos. Este momento deve ser muito importante na história de Zigrilhimm para vocês estarem aqui. Como não são todos anões verdadeiros, temo pelo futuro... Ainda assim, saibam que dentro em breve terão de fazer uma escolha. Essa escolha guiará todo o seu futuro. Não aqui, pois a história já está escrita, mas na época da qual vieram. De um lado da balança pesará uma arma que pode ajudar em sua luta, seja lá de onde vocês vieram; do outro, suas próprias vidas. Escolham com sabedoria.”

Dhormedrin teve um sonho profético em que conversou com Khalmyr e recebeu a missão de ser uma espécie de guia para esses heróis exóticos: apresentar-lhes a escolha entre suas

próprias vidas e uma missão maior. Dhormedrin não deseja que os aventureiros pensem que estão obrigados a tomar qualquer curso de ação. Pelo contrário, ele acha fundamental que tenham liberdade para escolher. Portanto, não dá detalhes de como sabe que a mente dos heróis ocupa o corpo de anões, nem explica melhor suas palavras. A última coisa que os aventureiros ouvem o sacerdote dizer é: *“Você, Thordrin, sabe que outro momento importante está chegando. E sabe o que deve fazer. Por isso, você vem comigo”*.

Com isso, Thordrin sai da sala do trono com Dhormedrin. Não há tempo para conversa; Fannarfin já está partindo para atacar a “Rainha”. Se os heróis falarem a verdade sobre sua condição para o mestre explorador, Fannarfin não entenderá nada. E também não perderá muito tempo tentando entender; está completamente focado em destruir as criaturas-fungo e aquela que considera sua Rainha, buscando evitar a catástrofe prevista tanto tempo atrás — e vingar seu antigo valete.

Nos túneis, há anões trajando armaduras completas e armados até os dentes. Todo o exército de Zigrilhimm está reunido aqui e lutará durante a invasão. Parte dos soldados ficará responsável por preparar óleo, fogo e pavios para destruir de vez o fungo esverdeado, sepultando-o em um túmulo de chamas.

Uma vez que os batalhões estejam lutando com as criaturas-fungo, Fannarfin e os heróis partirão direto para a câmara onde enfrentaram a “Rainha” da outra vez. Narre toda a confusão da batalha, a gritaria, os estrondos, a disciplina dos anões e a selvageria dos orcs contaminados. Esta cena deve ser grandiosa, então tome tempo para descrevê-la.

Agora é chegado o momento da verdade. Os anões acham que o inimigo nas profundezas de Zigrilhimm é a catástrofe revelada a Wordarion Thondarim, mas estão errados. O inimigo de Zigrilhimm vem dos Reinos dos Deuses — mais especificamente de Arbória, o Reino de Allihanna.

Os Reinos dos Deuses servem de morada para as divindades de Arton. Existe um Reino para cada um dos vinte deuses maiores. Além dos próprios deuses, cada Reino também é habitado por outras criaturas, normalmente associadas de alguma forma à divindade responsável pelo Reino. Assim, Arbória, Reino de Allihanna, é habitado principalmente por animais, criaturas-plantas e similares.

Apesar de refletir a divindade responsável, a população de cada Reino não está acima de seus próprios impulsos ou desejos — e nem acima de corrupção ou da própria ambição. Foi o que trouxe o fungo

esverdeado e as diversas criaturas-plantas para as profundezas de Lamnor. Tudo de acordo com uma ambiciosa extraplanar.

Séculos atrás, Almora, uma *neladriel* — raça extraplanar nativa do Reino de Allihanna, similares a anjos, mas Caóticos, em vez de Leais — cansou da vida em Arbória e decidiu erigir um lugar só seu. Escolheu Arton como local onde construir seu reino: mais especificamente, Lamnor, o continente sul. Convenceu diversas outras criaturas nativas de Arbória a seguir sua liderança e deixar Arbória.

Entretanto, Almora não sabia muito sobre Lamnor e decidiu enviar primeiro um grupo de batedores. Usando magia, abriu um portal para o continente sul — mas seus enviados não surgiram na superfície, aparecendo nos subterrâneos de Lamnor. Liderados por Jacyn, um eiradaan apaixonado por Almora, encontraram pouca coisa, mas tudo era bem-vindo para a ambiciosa neladriel. Jacyn começou a explorar os arredores para sua amada — mas não encontrou mais do que orcs e a fauna e flora típicas dos subterrâneos.



Mesmo assim, obedecendo às ordens da neladriel, Jacyn começou a deixar o lugar “mais apropriado para a vida” e passou a espalhar o fungo esverdeado e seus esporos. Mais que deixar o novo “reino” repleto de vida e parecido com Arbória, o fungo de Almora também é capaz de dobrar a mente dos infectados — e, em casos extremos, substituir membros e órgãos por contrapartes feitas de matéria vegetal. De certa maneira, Almora busca transformar Lamnor em um reino à sua imagem e semelhança.

Mas o encontro com os anões mudou tudo. Antes, Lamnor parecia desinteressante para Almora — como seus batedores surgiram no subterrâneo, viam apenas rochas e mais rochas. Ao encontrar os anões, descobriram (especialmente após dominarem Ghudrin), que havia um reino inteiro lá, repleto de riquezas. Além disso, há também a superfície do continente, onde Almora pode erigir o reino que *merece* para si e seus seguidores.

Com o exército em combate, o grupo não terá problema para chegar até o local onde enfrentaram a “Rainha”. Dessa vez, além do colosso fungo, Jacyn também está lá, preparando a chegada da rainha *verdadeira* — Almora.

O eiradaan está sentado em uma espécie de posição de lótus, no centro do aposento. Atrás dele há um círculo de luz verde, do tamanho de um humano. Este círculo se expande pouco a pouco, revelando vislumbres de folhas e o que parece ser todo um mundo verde do outro lado. Os heróis não têm como saber disso, mas Jacyn está preparando a chegada de Almora e o grosso de suas tropas!

Antes que os heróis possam fazer qualquer coisa, o colosso fungo parte para cima dos heróis, impedindo-os de chegar perto do eiradaan. O eiradaan se mantém impassível, como se não houvesse nada a seu redor. Se nenhum jogador se der conta disso, Ennora ou Galfuryon gritam que o verdadeiro corruptor é o eiradaan, não a tal “Rainha”. Fannarfin ordena que os personagens ataquem Jacyn, enquanto ele tenta conter a “Rainha”.

Tão logo Jacyn seja destruído, Fannarfin gritará para os heróis fugirem da câmara. Com mais um ou dois golpes na “Rainha”, ele segue o grupo. A cena na saída é de total destruição: há anões mortos por todos os lados, assim como orcs contaminados e outras criaturas. Não há quase nada vivo ou de pé até a saída das cavernas dos fungos.

Fannarfin grita procurando sobreviventes, e é atendido por um anão jovem e moribundo. Ele afirma que todos os barris estão no lugar, e que basta acender os pavios. O mestre explorador diz para os heróis começarem a fazer isso.

Então todos sentem uma grande distorção em suas mentes, fazendo-os gritar no presente e no passado, sangrando por narinas e ouvidos. Há náusea geral. Surge o inferno verde: Almora está aqui. A neladriel chegou. Ela surge na câmara onde Jacyn foi morto. Todas as áreas tomadas pelo fungo agora fazem parte do reino da neladriel. Se ela conseguir chegar à superfície, pode ser o fim da liberdade para os habitantes do continente sul. Até quando Arton ficará livre — e o que será do mundo no futuro de onde os heróis vêm — é impossível prever.

Enquanto os heróis ainda estão se recuperando e tentando entender o que aconteceu, o colosso fungo surge novamente,

pronto para destruir o grupo. Junto com ele vêm outras criaturas nativas de Arbória cuja vontade foi dobrada por Almora.

Fannarfin olha para os heróis e diz: “*Acendam os pavios. Saiam daqui!*”. Com isso, corre para o colosso fungo, tentando chamar a atenção de suas criaturas e ganhar tempo para os personagens. Como eles já devem ter percebido, não são páreos para a “Rainha”, muito menos agora que ela está acompanhada. Mas o Machado de Dhurzill é uma arma extremamente valiosa para ser perdida. É chegada a hora da decisão a que Dhormedrin se referia: se arriscar e tentar salvar o machado, ou fugir e trazer a montanha abaixo?

Exija pressa e não dê muito tempo para discussões. Fannarfin, portando o Machado de Dhurzill, é chacoalhado pelo colosso fungo e cai, inerte. Se os jogadores hesitarem, eis o que acontece: Galfuryon corre para o corpo de Fannarfin enquanto grita: “*Belegar, exploda!*”. Ao chegar, o elfo ranger pega o Machado de Dhurzill e arremessa-o contra o teto da caverna, causando um desmoronamento que soterra ele e o colosso fungo. Nesse momento, Belegar lança uma *bola de fogo*, acendendo os pavios. As explosões vão tomando toda a câmara e também podem ser ouvidas reverberando de outros túneis. Não há tempo para mais nada. Apenas fugir. Tudo vem abaixo. Fannarfin e Galfuryon estão perdidos para sempre. E o Machado de Dhurzill com eles.

É claro que a aventura não precisa terminar assim! Na sua campanha, um dos heróis pode pegar o Machado de Dhurzill antes de Galfuryon e tentar fugir com o artefato, arriscando-se contra o colosso fungo. Talvez, contra todas as possibilidades, eles consigam derrotar o colosso fungo ou salvar o amargurado elfo ranger e o mestre explorador. Tudo é possível! Mas, de qualquer maneira, Belegar inicia a queima dos barris dos anões, começando uma reação em cadeia que trará toda essa parte das profundezas da Montanha do Sol abaixo.

Avaliando a destruição, é impossível que qualquer coisa possa chegar a Zigrilhimm por estes túneis... Será que mesmo uma extraplanar poderosa como Almora pode resistir uma montanha inteira caindo sobre ela?

Recompensas da Parte 3

Na exploração da masmorra verde, os personagens ganham XP de acordo com os desafios que encontrarem no caminho. No combate contra Ghudrin, ganham XP pelos 20 orcs (ND 4 cada) e pelo próprio Ghudrin (ND 8). No combate final, os personagens ganham XP por Jacyn (ND 15) e pelo colosso fungo, se o derrotarem (ND 18).

Zigrilhimm era uma cidade dos anões, e conta com uma quantidade incalculável de riquezas. Mas apenas o guardião da Morada dos Anões sabe onde as coisas estão. Como agradecimento, Thordrin presenteará o grupo com riquezas equivalentes aos tesouros que reuniram na mesma quantidade de aventuras e de Nível de Desafio como as que viveram. Seja generoso, mestre! Afinal, os heróis viram com os próprios olhos a Câmara dos Troféus...

Explicações para os Heróis

Embora *Mergulho no passado* seja uma aventura bastante “direta”, os jogadores precisarão contar com sua própria iniciativa para descobrir a verdade sobre seus inimigos e a origem dos fungos. Afinal, estão ocupando o lugar de soldados anões a serviço de Fannarfin — ninguém vai parar para lhes dar explicações. E os anões estão mais interessados em destruir o inimigo do que entendê-lo.

A primeira opção é capturar Ghudrin e fazê-lo falar — embora ele tente lutar até a morte, isso é possível. O anão infectado não vai hesitar em contar toda a verdade caso alguém domine-o e faça algumas perguntas. Ele fala de Almora com devoção e fervor, e exalta o amor de Jacyn com o que parece ser verdadeira emoção.

Outro modo de descobrir tudo é falar com Jacyn, durante o combate. O eiradaan ficará revoltado se o colosso fungo for chamado de “Rainha”. Nesse caso, ele urra que a Rainha verdadeira ainda não chegou, e é infinitamente mais poderosa e impressionante. Se os jogadores não tomarem essa iniciativa, faça com que o eiradaan grite bravatas enigmáticas, como *“Minha Rainha está chegando! Este subterrâneo árido virará uma floresta, onde a devoção por ela brotará!”*.

A terceira opção para descobrir a verdade é se aproximar do portal que se abre atrás de Jacyn. Não é possível cruzar a passagem, pois Almora está chegando, e está “empurrando” na direção oposta. Mas, se um personagem chegar perto, será tomado por visões da história de Almora e Jacyn. Ele também é tomado de uma grande devoção por Almora. Exija um teste de Vontade contra CD 20. Em caso de falha, o aventureiro fica dominado por essas sensações e passa a lutar a favor de Almora.

Por fim, se os heróis tiverem se sacrificado no desfecho da batalha, eles se veem em um local verde e pacífico logo depois que a montanha cai sobre suas cabeças. Então testemunham as cenas de Arbória e as interações entre os extraplanares. No final de tudo, veem Almora berrando de ódio por seu plano ter sido frustrado. É uma espécie de “recompensa” por seu ato de abnegação — pelo menos saberão quem é o inimigo que morreram para derrotar.

Note que, mesmo com todas essas opções, é possível que o grupo nunca descubra a verdade. Como já foi dito, se apenas obedecerem e atacarem tudo que virem pela frente, ficarão no escuro. Caso isso aconteça, cabe a você decidir entre revelar a verdade para os jogadores após o término da aventura ou usar esse mistério como gancho para uma saga futura...

Epílogo

Os heróis acordam na Câmara da Lembrança. Ainda ouvem os ecos de uma voz lendo o diário de Fannarfin, mas não se trata do mestre explorador, e sim de suas próprias vozes registrando tudo no mesmo tomo que Fannarfin usava de diário. A história está preservada para que um dia possam “lê-la”.

Quem quer que tenha morrido durante o combate não acorda. Sua mente morreu no passado e o corpo ficou sem vida no presente. Thordrin também já está acordado, com lágrimas correndo pela face. Está ajoelhado em frente ao diário. Ele acabou de ler as últimas frases registradas no tomo.

Se for perguntado sobre o que aconteceu enquanto iam para a batalha, Thordrin conta que foi levado por Dhormedrin para um duelo; nele, sua mente no corpo de um anão hospedeiro enfrentou a si mesmo, muito mais jovem, e foi derrotado, garantindo que logo depois se tornasse o hospedeiro da força vital do Rei Zanulkazar e dos anões restantes. Enquanto todos os anões partiam para a batalha, o rei, Dhormedrin e alguns outros anões começavam o ritual para preservar a memória dos anões de Zigrilhimm. É assim que começa sua história de espera e solidão. Pelo menos até os heróis chegarem aqui, bem pouco tempo atrás.

Tudo agora depende de como acabou a aventura. Gal-furyon provavelmente ficou para trás, soterrado pelo desabamento provocado pelo arremesso do Machado de Dhurzill contra o teto e pela engenhosidade dos anões. Ele não desperta. Como ninguém nunca ouviu falar de Almora e sua invasão em Lamnor, é provável que seu “reino verde” no subterrâneo tenha tido uma duração bem curta.

Se os heróis ficaram com o Machado de Dhurzill, sabem onde ele está, e podem recuperá-lo com facilidade. Nesse caso, contarão com uma grande vantagem contra Thwor Ironfist e a Aliança Negra. Caso não tenham conseguido recuperá-lo, você pode rolar inúmeras aventuras para procurá-lo nas profundezas da Montanha do Sol.

Os heróis precisam decidir com Morion o que fazer com a aldeia de “Tyranix”, e descobrir se podem contar ou não com Thordrin e seu “clã”. O local é perfeito para receber um grande contingente de tropas, mas isso iria exigir a aprovação de Thordrin e, certamente, a aniquilação total dos goblínoídes da aldeia. Turvaxx continua aprisionado, absorto pelas descobertas — será confiável? Além disso, Malladar continua por aí...

Ou seja, ainda há espaço para muitas aventuras rumo à vingança. A Saga Élfica continua.

Fichas

Esta seção traz as fichas das criaturas e PdMs encontrados na aventura.

Parte 1

Aparição

ND 5

Aparições são criaturas incorpóreas geradas pelo ódio e pelas trevas. Desprezam todas as criaturas vivas, e também a luz que as conforta. Visualmente, aparições são figuras sinistras com uma aura espectral ao seu redor. Parecem cobertas da cabeça aos pés por um manto longo, cinzento e puído. O único traço realmente visível são seus olhos, que iluminam as trevas com um brilho escarlate.

Morto-Vivo 5, Médio, Leal e Maligno

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +10, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 35.

Resistências: Fort +2, Ref +5, Von +6, incorpóreo.

Deslocamento: voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: toque incorpóreo +6 (1d8+2 mais 1d6 de Constituição).

Habilidades: For —, Des 16, Con —, Int 11, Sab 14, Car 15.

Perícias: Furtividade +11, Intuição +10.

Aura Antinatural: crianças e animais, domesticados ou selvagens, podem perceber a presença antinatural da aparição num raio de 9m. Animais não se aproximarão voluntariamente e ficarão apavorados caso sejam forçados; eles permanecem apavorados enquanto ficarem na área.

Toque Sombrio: o toque de uma aparição causa 1d8+2 pontos de dano. Além disso, qualquer criatura viva atingida deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 14), ou sofrerá 1d6 pontos de dano em Constituição. A aparição recebe 5 PV temporários para cada ataque bem-sucedido.

Vulnerabilidade à Luz do Dia: aparições perdem todas as habilidades quando expostas a luz solar natural (mas não à magia *luz do dia*).

Tesouro: nenhum.

Campeão de Turvaxx

ND 9

Humanoide 4/Guerreiro 8, Grande (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +15

Sentidos: Percepção +5, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 128.

Resistências: Fort +13, Ref +6, Von +5.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado grande +20 ou +15/+15 (3d6+22, x3).

Ataques à Distância: balestra +12 (3d6+14, 19-20).

Habilidades: For 24, Des 10, Con 20, Int 8, Sab 9, Car 7.

Perícias: Intimidação +13.

Trespasar: quando o campeão de Turvaxx derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente. O campeão pode usar este talento uma vez por rodada.

Equipamento: balestra obra-prima, machado grande obra-prima, meia armadura, 10 virotes.

Tesouro: padrão.

Estátua Guerreira

ND 4

Antigamente, alguns artífices anões conseguiam esculpir estátuas com tanto esmero, que elas adquiriam vida, e se colocavam a proteger seus criadores e seus lares. Essas “estátuas guerreiras”, como eram chamadas, formavam a principal linha de defesa de cidadelas inteiras. O segredo da fabricação das estátuas guerreiras se perdeu com o tempo. Mas muitas ainda aguardam em ruínas ao longo dos subterrâneos de Arton.

Estátuas guerreiras parecem anões de pedra cinzenta. Seus corpos, machados e escudos são esculpidos a partir de um único bloco, fazendo com que lutem com sincronia letal.

Construto 8, Médio, Leal e Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +6, *ver o invisível*, visão no escuro.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 60.

Resistências: Fort +4, Ref +3, Von +6, redução de dano 12, resistência a fogo 10, resistência a frio 10, resistência a magia +4.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado de pedra +13 (2d8+10, x3).

Habilidades: For 20, Des 8, Con —, Int —, Sab 14, Car 1.

Escudo de Pedra: uma estátua guerreira é extremamente dura, capaz de quebrar armas que se choquem contra ela. Sempre que um personagem fizer um ataque corpo-a-corpo contra uma estátua e *não* causar dano (devido à redução da criatura), sua arma deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 14). Em caso de falha, irá se quebrar. Itens normais têm bônus de resistência +0. Itens mágicos têm bônus de acordo com sua aura: +2 para aura tênue, +5 para aura moderada e +10 para aura poderosa. Itens de material especial são imunes a esta habilidade.

Tesouro: nenhum.

Goblin de Tyranix

ND 2 Turvaxx

ND 10

Goblins da tribo de Tyranix. Usam equipamento forjado por anões, e são treinados em antigas técnicas anãs de combate, sendo mais perigosos que outros de sua raça.

Goblin, Guerreiro 3, Leal e Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +6, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 33.

Resistências: Fort +4 (+8 contra doenças e venenos), Ref +5, Von +1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machadinha obra-prima +6 (1d4+2, x3).

Ataques à Distância: machadinha obra-prima +9 (1d4+2, x3).

Habilidades: For 12, Des 18, Con 13, Int 9, Sab 10, Car 6.

Tiro Certo: +1 nas jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra inimigos a até 9m.

Tiro Longo: dobra o incremento de distância de suas armas.

Tiro Preciso: pode fazer ataques à distância contra inimigos envolvidos em combate corpo-a-corpo sem sofrer a penalidade de -4.

Equipamento: camisa de cota de malha, escudo pesado, machadinha obra-prima x4.

Tesouro: metade do padrão.

Guardas Hobgoblins

ND 3

Estes hobgoblins da tribo de Tyranix guardam o interior da morada dos anões. Como seus primos menores, são treinados em combate anão.

Hobgoblin, Guerreiro 4, Leal e Neutro

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 51.

Resistências: Fort +7, Ref +3, Von +2.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado anão +8 (1d10+6, x3).

Ataques à Distância: besta leve +7 (1d8+2, 19-20).

Habilidades: For 14, Des 12, Con 16, Int 10, Sab 10, Car 7.

Equipamento: armadura completa, besta leve obra-prima, escudo pesado, machado anão obra-prima, 10 virotes.

Tesouro: metade do padrão.

Turvaxx: hobgoblin, Guerreiro 11, LM; Médio, desl. 6m; PV 125; CA 26 (+5 nível, +1 Des, +1 Esquiva, +1 Bloqueio Ambidestro, +8 armadura); corpo-a-corpo: 2 machados anão +18 (2d8+11, 19-20/x3); hab. redução de dano 3, visão no escuro; Fort +11, Ref +9, Von +5; For 19, Des 19, Con 18, Int 11, Sab 10, Car 10.

Perícias & Talentos: Iniciativa +18, Intimidação +14, Percepção +5; Acerto Crítico Aprimorado (machado anão), Arma Secundária Grande, Bloqueio Ambidestro, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Duro de Matar, Especialização em Arma (machado anão), Esquiva, Foco em Arma (machado anão), Foco em Arma Aprimorado (machado anão), Usar Arma Exótica (machado anão), Vitalidade.

Equipamento: armadura completa de adamantite obra-prima, machado anão de adamantite obra-prima x2.

Xorn Gigante

ND 8

O xorn é uma criatura bizarra, com corpo duro e áspero como pedra, quatro pernas curtas e uma bocarra enorme, com dentes de adamantite! Os xorn são extraplanares do Plano da Terra que vem para Arton se alimentar de suas "iguarias" — especialmente pedras preciosas e metais.

Espírito 14, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +26, visão omnidirecional, visão no escuro.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 140.

Resistências: Fort +13, Ref +10, Von +10, imunidade a ácido.

Deslocamento: 9m, escavar 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +23 (4d8+15).

Habilidades: For 26, Des 10, Con 18, Int 7, Sab 12, Car 6.

Agarrar Aprimorado: se o xorn acertar um ataque com a mordida, poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +31).

Engolir: se o xorn começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, poderá realizar um teste de agarrar contra ela. Se for bem-sucedido, engolirá a criatura. Uma vez dentro do monstro, a criatura sofre 2d6+7 pontos de dano de esmagamento, mais 2d8+7 pontos de dano de ácido, no início de cada rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 25 pontos de dano ao estômago do xorn (CA 19).

Dentes de Adamante: o xorn tem dentes capazes de triturar pedras e metais. Ele recebe +4 em jogadas de ataque e dano contra construtos e na manobra separar.

Visão Omnidirecional: o xorn possui quatro olhos espaçados igualmente na sua circunferência. Graças a isso, recebe +8 em Percepção (já contabilizado) e não pode ser flanqueado.

Tesouro: um xorn não carrega tesouro. Entretanto, devido à sua dieta especial, caso seu estômago seja aberto, irá revelar metais e gemas preciosas no valor de 4d8x1d8 TO.

Parte 2

Orc Infectado

ND 4

Humanoide 8, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +10, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 64.

Resistências: Fort +10, Ref +4, Von +5, imunidade a encantamentos.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 tentáculos +10 (2d4+11).

Habilidades: For 20, Des 11, Con 18, Int 4, Sab 9, Car 2.

Bulbos Ácidos: um orc infectado possui protuberâncias bulbosas por todo o seu corpo. Quando ele morre, essas protuberâncias explodem, causando 1d8+4 pontos de dano de ácido em todas as criaturas a até 3m (Ref CD 18 reduz à metade).

Sensibilidade à Luz: orcs ficam ofuscados (–1 em ataques) sob luz solar ou a magia *luz do dia*.

Tesouro: nenhum.

Tyranix/Thordrin

ND 14

Thordrin: anão Senhor da Montanha, Paladino 14, LB; Grande (alto), desl. 9m; PV 211; CA 33 (+7 nível, –1 tamanho, –1 Des, +2 armadura da fé, +11 armadura, +5 escudo); corpo-a-corpo: machado anão +22 ou +17/+17 (3d8+13, 19-20/x3); hab. +4 na CA contra criaturas Grandes ou maiores, +4 nos testes de resistência contra magias e venenos, arma da fé, armadura da fé, aura de coragem, canalizar energia positiva 3d6 (6/dia), código de conduta, cura pelas mãos 4d8+4 (12/dia), destruir o mal 10/dia, detectar o mal, devoto (Khalmyr), forma da humildade, graça divina, poder sagrado, redução de dano 4, remover condição (abalado, apavorado, doente), saúde divina, visão no escuro, vínculo divino (talentos); Fort +26, Ref +14, Von +20; For 21, Des 8, Con 28, Int 10, Sab 16, Car 21.

Perícias & Talentos: Conhecimento (história) +17, Conhecimento (religião) +17, Iniciativa +6, Percepção +10; Acerto Crítico Aprimorado (machado anão), Arma Sagrada (machado anão), Ataque Duplo (machado anão), Ataque Poderoso, Foco em Arma (machado anão), Foco em Escudo (de corpo), Foco em Armadura (pesada), Trespasar, Usar Escudo de Corpo.

Poder Sagrado: uma vez por dia, como uma ação padrão, Thordrin pode canalizar energia positiva para melhorar sua capacidade de combate. Ele recebe +4 nas jogadas de ataque e dano por um minuto.

Equipamento: *armadura completa de adamantite* +2, escudo de corpo de adamantite obra-prima, machado anão de adamantite magistral.

Parte 3

Criatura-fungo

ND 7

Monstro 8, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +11, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 80.

Resistências: Fort +9, Ref +6, Von +6, cura acelerada 10, imunidade a atordoamento, encantamento, frio e metamorfose.

Deslocamento: 9m, escalada 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garra +13 (2d6+9) ou 2 garras +11 (2d6+9).

Habilidades: For 21, Des 10, Con 19, Int 7, Sab 10, Car 9.

Contaminação Fúngica: uma criatura atingida pela garra de uma criatura-fungo deve fazer um teste de Fortitude (CD 18). Em caso de falha, é contaminada por fungos. Funciona como uma doença (veja *Tormenta RPG*, Capítulo 10), que causa 1d4 de dano de Constituição por dia.

Tesouro: nenhum.

Colosso Fungo

ND 18

Monstro 20, Descomunal (comprido), Neutro

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +24, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 28.

Pontos de Vida: 500.

Resistências: Fort +27, Ref +11, Von +11, cura acelerada 30, imunidade a atordoamento, encantamento, frio e metamorfose, resistência a magia +4.

Deslocamento: 6m, escalada 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garra +32 (4d6+21) ou 2 garras +30 (4d6+21).

Habilidades: For 33, Des 9, Con 40, Int 7, Sab 12, Car 9.

Golpe Avassalador: quando faz um ataque corpo-a-corpo, o colosso fungo pode sofrer uma penalidade de –4 na

jogada de ataque. Se fizer isso e acertar o ataque, além de causar dano, derruba e arremessa a vítima 1d6 x 1,5m numa direção à sua escolha. A vítima tem direito a um teste de Fortitude (CD 31) para evitar este efeito (mas não o dano).

Nuvem de Esporos: como uma ação padrão, o colosso fungo pode liberar uma nuvem de esporos de seu corpo vegetal. Todas as criaturas a até 18m devem fazer um teste de Fortitude (CD 35). Em caso de falha, sofrem uma penalidade de -4 em jogadas de ataque e testes de resistência e precisam ser bem-sucedidas em testes de Vontade (CD 20 + nível da magia) para lançar qualquer magia, por um minuto. O colosso fungo pode usar esta habilidade uma vez por dia. Esta habilidade conta como um veneno.

Tesouro: nenhum.

Ghudrin, Infectado

ND 8

Monstro 10, Médio, Neutro

Iniciativa +15

Sentidos: Percepção +15, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 130.

Resistências: Fort +13, Ref +9, Von +7, cura acelerada 5, imunidade a atordoamento, encantamento, frio e metamorfose, redução de dano 2.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: picareta +15 (1d6+9, 19-20/x4) e tentáculo fúngico +13 (1d6+9 mais ácido).

Habilidades: For 21, Des 14, Con 23, Int 8, Sab 14, Car 4.

Tentáculo Fúngico: um dos braços de Ghudrin foi transformado em um tentáculo pelos fungos que recobrem seu corpo. O tentáculo está sempre gotejando um líquido viscoso e corrosivo. Uma criatura atingida pelo tentáculo sofre 2d6+5 pontos de dano de ácido por 1d4 rodadas.

Equipamento: couraça de adamantite, picareta obra-prima.

Tesouro: padrão.

Jacyn

ND 15

Espírito 18, Médio, Caótico e Neutro

Iniciativa +26

Sentidos: Percepção +25, visão no escuro.

Classe de Armadura: 32.

Pontos de Vida: 162.

Resistências: Fort +15, Ref +16, Von +15, imunidade a doenças e encantamento, redução de dano 10/adamante, resistência a magia +4.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: *espada longa de mitral* +1 +25 ou +20/+20 (1d8+16, 16-20).

Ataques à Distância: arco longo obra-prima +24 (1d8+9, x3).

Habilidades: For 22, Des 21, Con 18, Int 23, Sab 18, Car 23.

Perícias: Conhecimento (arcano) +27, Conhecimento (natureza) +27, Diplomacia +27, Enganação +27, Identificar Magia +27, Intimidação +27, Intuição +25, Sobrevivência +25.

Acelerar Magias: uma vez por rodada, Jacyn pode lançar uma magia como uma ação livre, com custo de +4 PM. A magia não pode ter tempo de execução maior que uma ação completa.

Caminho da Floresta: Jacyn pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução no deslocamento. Esta habilidade só funciona em terrenos naturais.

Idiomas: Jacyn pode se comunicar com qualquer criatura viva, incluindo animais e plantas.

Magias (M): 3º — *deslocamento, dissipar magia, relâmpago*; 4º — *curar ferimentos críticos, enfeitiçar monstro, porta dimensional*; 5º — *convocar tempestade de relâmpagos, metamorfose tórrida, miragem arcana, muralha de espinhos*; 6º — *corrente de relâmpagos, véu*. PM: 84; CD: 18 + nível da magia.

Magias em Combate: Jacyn não fica desprevenido quando lança uma magia.

Potencializar Magias: Jacyn pode lançar uma magia com seus efeitos numéricos variáveis aumentados em 50%, com custo de +2 PM.

Visão Arcana: Jacyn enxerga todas as auras mágicas até 36m, recebendo todas as informações sobre elas instantaneamente. Além disso, pode gastar uma ação de movimento para descobrir se uma criatura a até 36m é capaz de lançar magias, e qual a aura gerada pela magia mais poderosa que ela pode lançar.

Equipamento: *anel de proteção* +2, arco longo obra-prima, *espada longa de mitral* +1, 20 flechas.

Tesouro: dobro do padrão.

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Tormenta RPG, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

O material a seguir é considerado Identidade do Produto: todos os termos referentes ao cenário de Tormenta, incluindo nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos, e todas as ilustrações.

O material a seguir é considerado Conteúdo Open Game: todo o texto de regras, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.



É hora da vingança!

Há muito tempo os elfos de Arton sofrem com a derrota nas mãos de Thwor Ironfist e sua Aliança Negra. Espalhados e sem liderança, os elfos tiveram de engolir seu orgulho e vagar como párias. Mas há esperança no horizonte. Um líder parece ter surgido, convocando todos os elfos para uma reunião.

SÓ AVENTURAS VOL. 2 traz três aventuras prontas envolvendo a Saga Élfica.

Este livro contém:

- **O Teste.** Morion, um antigo herói élfico, está recrutando aventureiros que desejem se vingar de Thwor Ironfist e resgatar a glória élfica. Mas ele precisa se certificar de que todos os envolvidos estão à altura da tarefa.
- **A Invasão de Lamnor.** A vingança começa! Os heróis partem para invadir Lamnor, o continente dominado pela Aliança Negra. Mas, no caminho, descobrem que nem todos os elfos lutam pela mesma causa.
- **Mergulho no Passado.** Morion pede aos heróis que investiguem uma tribo de goblinoides que parece não ter qualquer ligação com a Aliança Negra. Mas isso é apenas o começo; há um verdadeiro mergulho no passado de Arton esperando pelos heróis...

Esta é sua oportunidade de mostrar seu valor e tornar-se um herói de verdade... Você vai aproveitá-la?



9 788583 650027