

O AMULETO NA MONTANHA MUITO CADA





“quem tem medo da morte...
...é escravo da covardia”



O AMULETO NA MONTANHA MUTILADA

Aventura para Arcana Primária

Autor: Alexandre Katz

Ilustração de capa: Manu Silva

Quarta capa: Manu Silva

Lettering: André Luiz

Ilustrações internas: Aleson Silva, Alex Alcantra, Alexey Gorboot, Chainsaw Torture, Dario Soares, Elton Thomasi, João Mielski, Kennon James, Manu Silva, Marcos Caldas, Renan Oliveira, R.L. Black, Rom Freire, Samuel Allan, Tjoy Ink

Direção de arte/projeto gráfico: Alexandre Katz

Mapas pointcrawl: Samuel Allan

Plantas baixas: Rafael Meyer

Estilização de plantas baixas: Alex Alcantra

Revisão de texto: Roberto Causo, Victor Troiani

Playtest: André "Masoquista" Silva, Felipe "Jardineiro" Fichberg, Pietro "Corte da Casa" Silva, Samantha "Eu Tanco Essa" Gaspar.

Uso livre e gratuito com citação de créditos

Artes exclusivamente feitas para este material
reprodução proibida sem autorização dos
artistas.

Proibida a comercialização. Direitos autorais
protégidos pela CBL.

Copyright © 2024 - Alexandre Katz

SUMÁRIO

O GANCHO	3
COMEÇANDO A AVENTURA	7
CAPÍTULO 1: EXPLORANDO A MONTANHA MUTILADA	10
O SOPÉ DA MONTANHA	14
PRIMEIRO ESCALÃO	18
SEGUNDO ESCALÃO.....	23
TERCEIRO ESCALÃO.....	32
CAPÍTULO 2: NECRÓPOLE DOS VENERÁVEIS ..	33
CAPÍTULO 3: PRISÃO DOS EXILADOS	36
CAPÍTULO 4: O PALACETE DOS MESTRES	39
ANEXOS	52
ITENS MÁGICOS DE A-Z	52
BESTIÁRIO DE A-Z	55
INTELIGÊNCIA DOS MONSTROS	69
LIDANDO COM ITENS MÁGICOS PARA CAMPANHAS FUTURAS	69
MAPA: BASE DA MONTANHA	70
MAPA: MONTANHA NÍVEL 1	71
MAPA: MONTANHA NÍVEL 3	73
MAPA: NECRÓPOLE DOS VENERÁVEIS.....	74
MAPA: PRISÃO DOS EXILADOS	75
MAPA: PALACETE DOS MESTRES	77
MAPA: PALACETE DOS MESTRES	78
MAPA: PALACETE DOS MESTRES	79
MODO COMPETITIVO (OPCIONAL)	80
FICHAS PRONTAS.....	81

*Gostou? Acompanhe as novidades pelo
Instagram @oraculo_cinzeno*

Esta aventura não é conteúdo oficial da
Arcana Primária. A publicação é autônoma e
feita por paixão.

INTRODUÇÃO

Inspirada em *Warlock of Firetop Mountain* (1982) e *White Plume Mountain* (1979), **O Amuleto na Montanha Mutilada** perpassa a sobrevivência pela violência e a busca por riquezas sem pudor. Apresenta também mistérios sombrios e amplas oportunidades para um trágico fim, incentivando a construção de cenas épicas e intensas ao estilo de *Conan, o Bárbaro*, de Robert E. Howard, ou do sangrento *Kane*, de Karl Wagner.

A aventura foi originalmente produzida para GURPS, mas seu espírito se mantém nesta adaptação para Arcana Primária. Recomenda-se um grupo de pelo menos 5 personagens de 5º a 8º nível, e pode ser encaixada em qualquer cenário de fantasia medieval. O jogador ávido da Arcana Primária notará que a escala dos mapas está em metros, e será necessária adaptação para o uso de tabuleiros tipo grid. Assuma o arredondamento de 1 metro para cada 3 pés. A altura da montanha permanecerá em metros, para manter-se intuitiva, já que não possui mecânicas de jogo.

Modo Competitivo: A melhor notícia fica para o final. Você pode narrar essa expedição como um campeonato, no qual várias mesas pontuam por objetivos e feitos gloriosos em um número fixo de sessões. Os detalhes serão explicados ao final do material, no anexo.

Boa jogatina!

GLOSSÁRIO BÁSICO

BN: Bônus de Nível, vide Guia do Aventureiro, p. 9.

CD: Classe de Dificuldade, vide Guia do Aventureiro, p. 8.

JdP: Jogada de Proteção, vide Guia do Aventureiro, p.12

PJ: Personagem do Jogador (o mesmo que PC, em inglês).

PDM: Personagem do Mestre (o mesmo que NPC, em inglês).

X chances em 6: Role 1d, onde “x” é o resultado. Se o valor for igual ou menor que “x”, isso indica que a chance se torna concreta. Por exemplo, 2 chances em 6 de algo acontecer significa que resultados de “1” e “2” engatilham o fenômeno.

Moedas: Peças de ouro e valores com cifrão (\$) são intercambiáveis.

Fica o aviso costumeiro: se há algum jogador lendo este material, por favor, pare aqui e entregue-o para o seu mestre de preferência.

O GANCHO

Leia este material por completo até se sentir confiante para conduzir a primeira sessão de jogo. Então, com alguma antecedência, compartilhe a premissa abaixo com os jogadores para que pensem nos conceitos de seus personagens. É esta premissa que deve nortear a coesão do grupo.

O grupo é convocado, por uma carta enigmática, aos salões de um feiticeiro moribundo chamado Rimazian. O velho bruxo, uma vez temido por seus poderes, agora jaz enfraquecido, suas últimas palavras carregadas de desespero e promessas de riqueza. Ele oferece uma fortuna de vinte mil peças de ouro por cabeça em troca de um serviço final: recuperar o lendário "Pêndulo do Sopro", um amuleto antigo de imenso poder, perdido nas entranhas de uma montanha conhecida como a "Montanha Mutilada". Rimazian revela que o amuleto está oculto no antigo esconderijo de uma seita de eras esvanecidas. A exploração dessa misteriosa montanha exige audácia e habilidade, além de bravura para enfrentar seus perigos desconhecidos.



ENVOLVIDOS NA TRAMA

RIMAZIAN

De família nobre e erudita, Rimazian cresceu com todos os atributos ideais para se iniciar no mundo arcano. O título de nobreza lhe deu acesso irrestrito a bibliotecas raras, e, de lá, ele empreendeu a busca por feitiços e artefatos poderosos. De pesquisa em pesquisa, o mago envelhece, e começa a perceber o esvanecimento de seu poder. As proezas de Rimazian não nos interessam. Importa que o minguar de suas capacidades o deixou obcecado por métodos de reversão e perpetuação de sua formidável posição na hierarquia arcana. Em uma busca laboriosa, chegou a escritos antiquíssimos sobre um tal "Pêndulo do Sopro", amuleto criado por grandes mestres de uma seita denominada "Tul'sanir", cujos objetivos ressoavam com os do decrepito nobre. Tardou muito para que Rimazian conseguisse desvendar o paradeiro do amuleto: uma montanha de alcunha "Mutilada", utilizada como esconderijo de feiticeiros de poderes míticos, conforme os escritos colhidos pelo mago indicavam. Como já era muito velho quando chegou o momento de empreender a expedição, precisou dispor de sua fortuna para contratar um bando de mercenários de cobiça muito mais predominante do que a sabedoria, e foi assim que chegou ao grupo dos personagens.

Enquanto aguarda resultados, deitado em sua cama sumptuosa, sonha profundamente com projetos ambiciosos a serem realizados quando retomar seu poder. Ali, vestido de robe adamascado e um barrete para proteger o seu ponto calvo do frio, usa suas parcias energias para aliviar a ansiedade penteando incessantemente com os dedos seus cabelos longos e desgrenhados, já emendados na barba branca.



A SEITA ESQUECIDA DOS TUL'SANIR

Apesar da tradução liberal de Rimazian chamar os Tul'sanir de "seita", nós sabemos mais do que ele, e aqui daremos, em confidência, o relato verdadeiro do que transcorreu. A denominação "Tul'sanir", de fato, se refere à elite governante de um império mantido por feiticeiros. O império caiu, mas suas lendas ficaram.

A Montanha Mutilada era afastada de qualquer cidade do império. A ela só se podia chegar voando sobre as asas de vigorosos grifos, símbolo e montaria predileta do império Tul'sanir. Por sinal, foi a afinidade com animais voadores surgida neste império a inspiração para que seus magos se debruçassem sobre as magias de vento, enquanto a sofisticada arte promovida pelo poderio assombroso dessa nação motivou a especialização em encantamentos, ilusões e invocações diversas.

Apesar disso, o local, que servia como laboratório, bastião e academia de magia, não era um segredo absoluto. Contudo, era inacessível para qualquer estranho aos Tul'sanir, a menos que fosse convidado. A intensa manipulação mágica ao longo de séculos causou uma instabilidade no tecido do éter arcano da região, afetando até mesmo processos naturais como a erosão, que contorcia e deformava os picos e esporões da montanha. Com o passar do tempo, os historiadores dos Tul'sanir começaram a se referir ao local como "Bastião Mutilado", expressão que se corrompeu ao longo dos anos para "Montanha Mutilada", devido às referidas transformações.

Não foi só a rocha que se deformou, todavia. Criaturas como linces e leões passaram a sofrer mutações de matiz reptiliana, à guisa dos magos que causaram as instabilidades.



COMO ERA UM TUL'SANIR E CURIOSIDADES DO IMPÉRIO

Um indivíduo de ancestralidade Tul'sanir era, geralmente, alto e esbelto, de orelhas pontudas e pele suavemente escamosa. Seus cabelos eram lisos e compridos, e quando possuíam barba, deixavam-na bem rente e simétrica. Dizem que os elfos são alguma evolução de Tul'sanir que sobreviveram ao declínio do império, mas a verdade por trás dessa lenda é desconhecida até mesmo aos mais sábios.

As vestes de tal ser eram muito bem trabalhadas, mas tingidas com cores discretas para não ofuscar o brilho das joias cravejadas entre filigranas. A hierarquia era rígida, e todo homem ou mulher que chegasse a uma maturação corporal ideal para empunhar armas era obrigado a prestar serviço militar.

Desde cedo os soldados aprendiam a montar nos grifos-negros, comuns na região. Como já informado, esse animal era icônico e simbólico do império, pois foi graças à vantagem tática aérea fornecida por ele que se deu a ampliação e a colonização profusa de continentes hoje perdidos. Aliás, é por isso que pouco se ouviu falar dele no tempo de Rimazian. A própria razão pela qual o império desapareceu é incerta, e a ausência de ruínas na região de onde tanto Rimazian quanto os PJ vivem se explica pelo fato de não ter sido priorizada nos tempos de glória.

No mais, viviam confortavelmente uma vida muito longa e repleta de luxo, mas nada que os aproximasse da imortalidade. Bem, como dizem que quem tem medo da morte é escravo da covardia, e que a covardia é filha do hedonismo, não nos deve estranhar que o tema da morte fosse muito presente no imaginário Tul'sanir. O que sim nos deve estranhar era a proibição da necromancia. Mas nós conhecemos verdade. Ela: tendo em vista o estado incompleto dessa arte sombria, sabe-se que, ao invés de conferir uma imortalidade plácida mantendo a pessoa no seu auge, dava-lhe, ao contrário, um aspecto macilento e pútrido, sem falar do esvaziamento do espírito.

É nesse contexto que devemos tratar do amuleto cobiçado por Rimazian.



O AMULETO

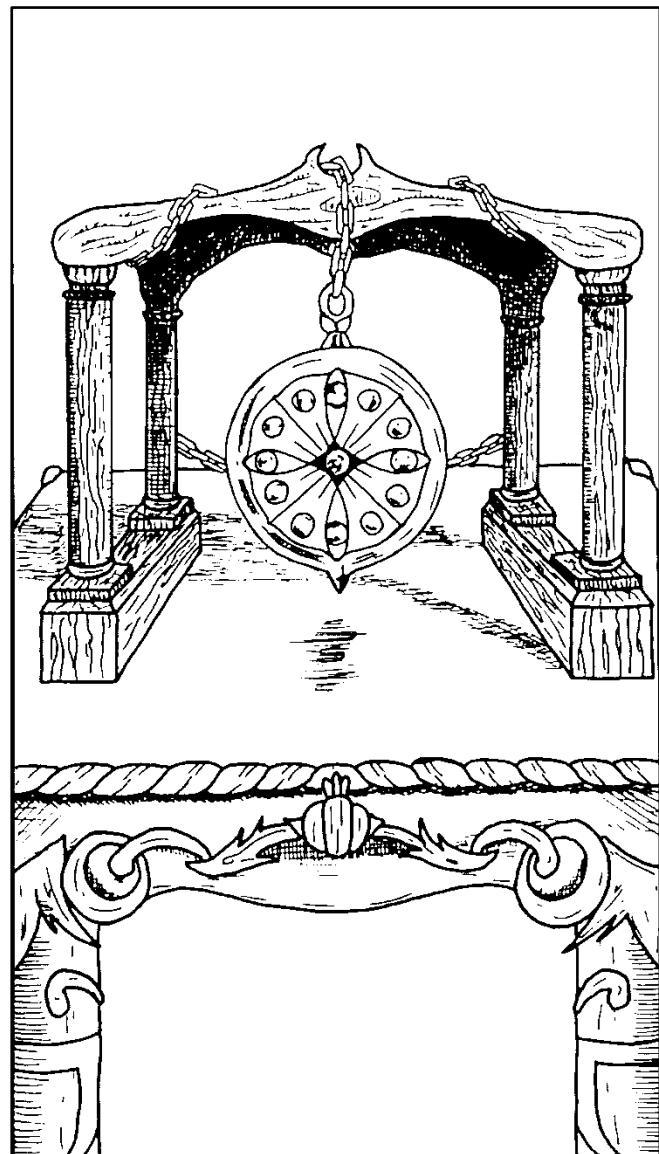
O Pêndulo do Sopro foi um projeto megalomaníaco dos mestres arcanos Tul'sanir, após muito investimento intelectual. Trata-se de um amuleto com um receptáculo e corrente dourados cujo centro apresenta safiras e diamantes cravejados de modo intercalado.

Centenas de passos foram anotados em um grimório elegante, em preparo para o rito inaugural. Já mencionamos que os Tul'sanir e Rimazian possuíam em comum o desejo de uma imortalidade sadia, mas também que a necromancia não era o caminho para alcançar tal promessa. Pois bem, a genialidade dos Tul'sanir estava na criação de um motor perpétuo criado pela combinação do mana etéreo e o um feitiço de vento, ou seja, um sopro eterno. Enquanto o mana manteria o espírito ativo, o vento mágico manteria, segundo a crença deles, os humores corpóreos livres de suas restrições físicas. A energia combinada deveria então ser transferida ao amuleto que deveria capturar essa relação perpétua em forma material. O diamante materializaria o mana, a safira o vento, e assim, movimento e sopro seriam fundidos em um elemento novo. É só depois desse passo que o ritual poderia transferir a força imortal para um ser vivo. A metafísica que explica tudo isso com leis universais é demasiado complicada, e não nos é de todo acessível. Suponhamos que, em termos teóricos, ela estava quase correta. Quase.

O problema é que o conhecimento dos Tul'sanir não era perfeito, e foi uma falha de uma etapa crucial no rito que causou o efeito contrário. Nunca saberemos que falha foi essa, mas o resultado foi a cristalização, em um âmbar azulado, dos participantes do ritual. Sim, eles estão vivos até hoje, mas imóveis e incapazes de piscar os olhos. Não há feitiço conhecido que reverta o efeito, e é assim que os PJ encontrarão os infelizes arcanos se chegarem à sala do ritual.

O grimório, como será indicado em seu devido lugar no mapa, permanece aberto em frente ao Grão-Mestre Thalassar, que liderava o processo, e qualquer um com a perícia adequada poderá tentar estudá-lo e, quem sabe, replicá-lo. Rimazian certamente o fará, mas não preciso explicar o que sucederá a ele (ou a quem quiser seguir seus passos).

Você deve estar se perguntando: como a lenda de um amuleto desses pôde se perpetuar, sobretudo como algo de sucesso? Aqui temos alguns detalhes a compartilhar. Quando os mestres Tul'sanir preparavam-se para o primeiro dia do ritual, prontamente avisaram seus discípulos e guerreiros para não interrompê-los, nem mesmo em caso de maior emergência, até que tudo estivesse resolvido. Passou-se um bom tempo até que, no meio da madrugada, um eco hediondo preencheu o ar, assombrando todos os corações presentes. Algo dera errado. Mesmo assim, alguns reuniram coragem para espiar o ocorrido. A cena chocante dos líderes ambarizados desencorajou qualquer tentativa de resgatá-los, por medo de "contaminação", e o local foi considerado amaldiçoado. Todavia, a vergonha do fracasso de pessoas consideradas o suprassumo do império se arraigou na cultura, e a lenda do amuleto imortal se perpetuou em diversas versões.



COMEÇANDO A AVENTURA

Os jogadores iniciarão o jogo encarando o desafio, sem firulas e frescuras do tipo “meu personagem não entraria nessa missão”. Se não utilizar as fichas prontas (disponíveis no anexo), garanta que todos os personagens tenham perfil ambicioso, com apetite para assumir riscos. Deve-se presumir que o grupo já se conhece há algum tempo e possui coesão interna, mas os jogadores são livres para tecer o enredo que os juntou na vida.

Detalhes da missão: Os jogadores poderão questioná-lo sobre a descrição do amuleto, afinal, nada mais justo do que saber os detalhes daquilo que será subtraído. Porém, estamos falando de algo muito antigo, cujas descrições variam segundo a pesquisa de Rimazian, não garantindo sua exatidão. Por isso, apesar de você, mestre, saber das características exatas do artefato, os personagens não poderão sabê-lo até que estejam diante dele. A única propriedade que deve ser compartilhada com os jogadores é que o amuleto possui ou é feito de safiras.

Recursos e equipamento: O grupo possui um cavalo por membro, além de dois burros de carga para serem compartilhados por todos. É aconselhável assumir que o grupo possui equipamento adequado para a exploração e ir direto ao assunto. O conjunto abaixo é uma sugestão:

1. Corda de 10m;
2. Pele/saco de dormir;
3. Cobertor;
4. 2x Tochas;
5. Mochila;
6. Rações para 5 dias;
7. 2x odres repletos de água;
8. Pederneira e alguns gravetos para fogueira;
9. Equipamento geral de escalada.

Os burros de carga servem para aliviar esse problema, mas há muitos locais inacessíveis para montarias e afins, então os jogadores deverão ser criativos no manejo dos equipamentos.

Adquirindo equipamentos adicionais: Incentive os jogadores a analisarem os equipamentos e solicitarem algo não contemplado antes da aventura começar. Se o fizerem, peça para abaterem o custo do que foi solicitado de seus fundos iniciais. Não é preciso narrar o que foi feito nas lojas, a menos que alguém queira negociar. Em todo caso, interprete tal momento como um “flashback”, e retorne para o início da cena assim que todos estiverem satisfeitos com os equipamentos. Você pode, é claro, fazer uma sessão de planejamento, na qual os jogadores se dedicam exclusivamente a isso, fica a gosto. Se sua intenção é propiciar uma experiência mais heroica do que rasteira, conceda equipamentos de qualidade sem custo, como armaduras de placa, armamentos caros e munições especiais (se aplicável).

Mania de contratação: Muitos jogadores possuem o hábito de contratar uma horda de capangas para fazer o trabalho sujo, enquanto seus personagens pilham tesouros de valor inestimável. Mercenários recebem 10% das pilhagens do PJ contratante, além de um pagamento antecipado de 1 semana. Fica óbvio, numa situação de campeonato, que os quinhões de tesouro dos capangas são abatidos da pontuação final.



Mapas tipo “Exploração por Pontos”: Esta aventura não usa mapas em escala, apenas mapas relacionais, nos quais pontos de interesse são conectados por transições. Durante o jogo, é possível que você seja questionado quanto a distâncias e tempo de deslocamento entre pontos de interesse. Por isso, é importante que se familiarize com eles, lendo atentamente as instruções na próxima seção.

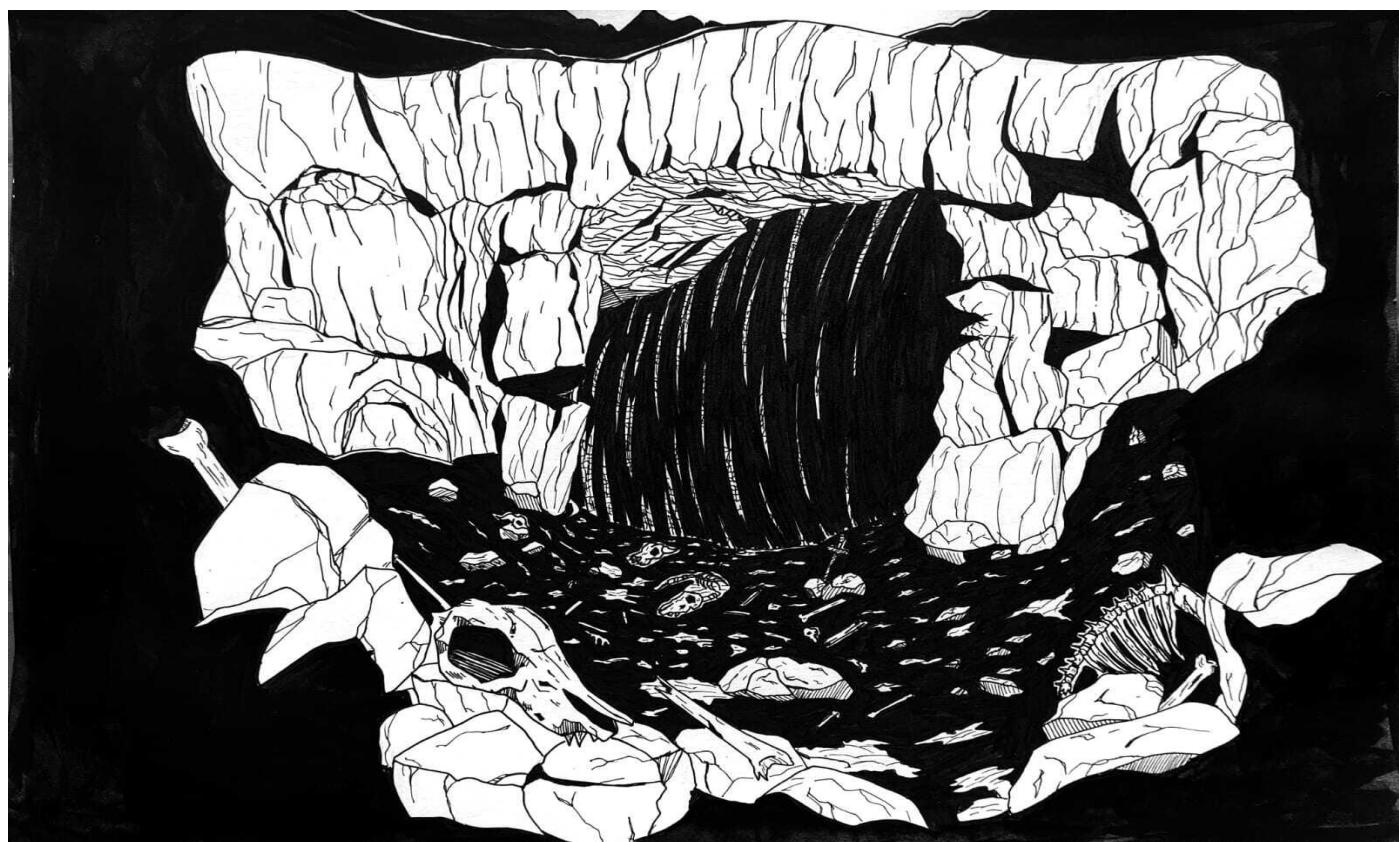
Lidando com a morte: Se um PJ morrer nas entradas da montanha, poderá parecer estranho que outro surja em seu lugar. Existem diversos modos de lidar com isso. Um modo rápido, sem precisar tolher o coitado do jogador de sua diversão, é introduzir o novo personagem criado como um mercenário perdido, vindo de outro bando contratado pelo neurótico Rimazian como garantia.

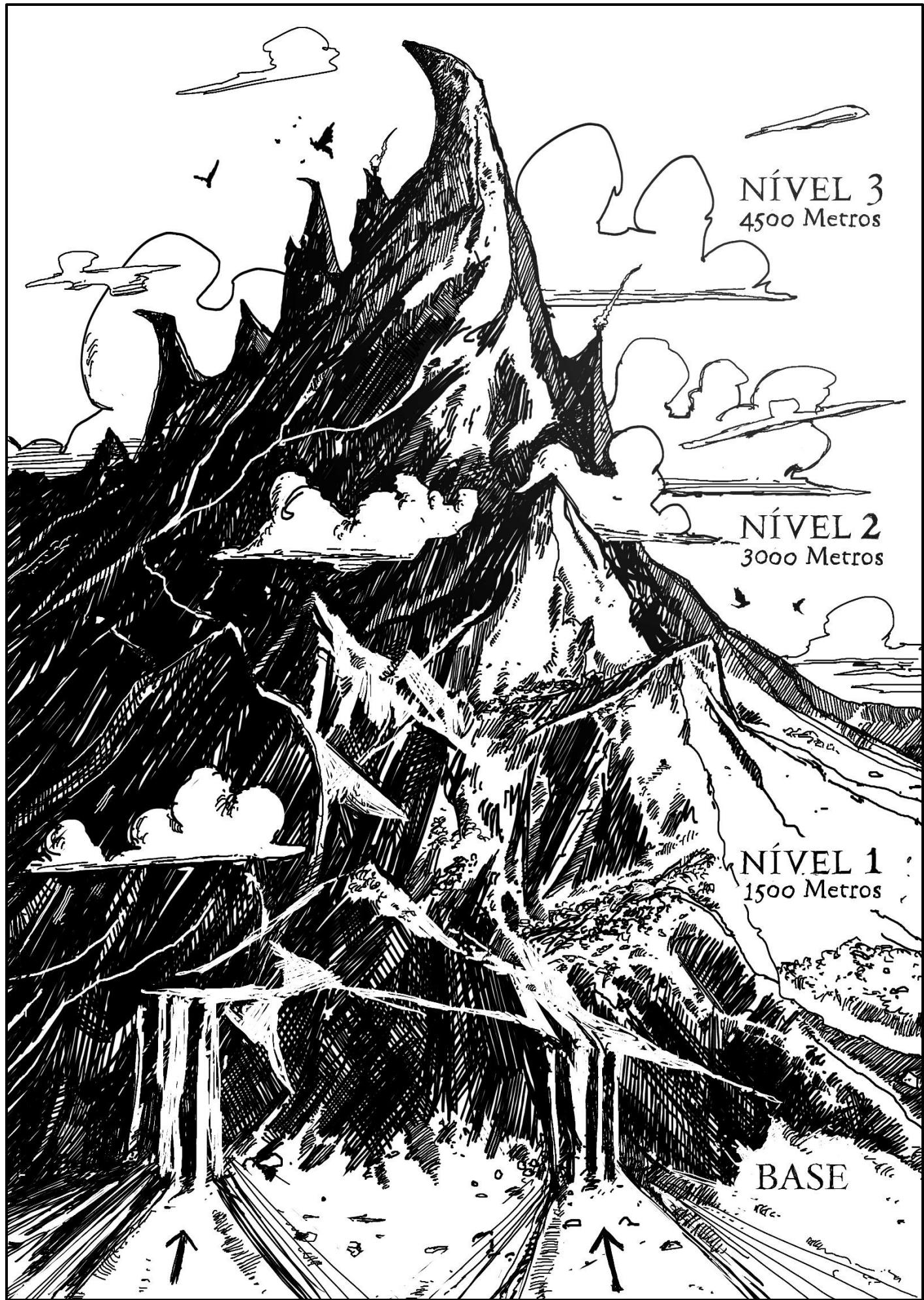
Linguagem Tul’sanir: Elfos, em geral, conseguem decifrar inscrições, junto com personagens arcanos e divinos.

Após ler detidamente o manual, coloque-os em cena com a seguinte sugestão descritiva:

Por dias vocês atravessaram pântanos noturnos e terras devastadas sob um clima inclemente, seguindo as instruções de Rimazian e coletando boatos quando encontravam algum povoado. Assim seguiam, impassíveis. Eis que uma montanha é avistada, com picos deformados e retorcidos, um baluarte central amalgamado com outras montanhas, mais baixos. Não há mais dúvida, é a Montanha Mutilada. Ali, percebem duas trilhas distintas entre fissuras que conduzem às suas antigas entradas. Brumas envolvem a montanha e são vomitadas por frestas rochosas em sua parte elevada. Alguns bosques salpicados aqui e ali pelas escarpas e face indicam que há possibilidade de vida nesse colossal antro abandonado. Também há um abismo que contorna a parte de trás da montanha. A atmosfera está carregada de um mistério ancestral, está na hora de honrar sua palavra.

Mostre a ilustração da página seguinte, assim que o imaginário dos jogadores estiver bem abastecido com as descrições recém-proferidas.





CAPÍTULO 1: EXPLORANDO A MONTANHA MUTILADA

Localizada em uma região muito antiga de domínio Tul'sanir, como dissemos, a montanha foi empregada como fortaleza e academia arcana para a elite imperial de outrora. Não é possível ver construções ou indícios da presença Tul'sanir da base. A altura de sua encosta central é estimada em 4.500 metros, com base de 25 quilômetros de largura e 12 quilômetros de profundidade. Dar a volta na montanha, no entanto, não é desejável ou exequível, pois atrás dela há um abismo abrupto. Em termos de mapeamento, a montanha foi dividida em três níveis, além da base, cada um com uma altitude especificada, como a anterior ilustração revela.

Algumas questões devem ser explicadas antes de prosseguirmos:

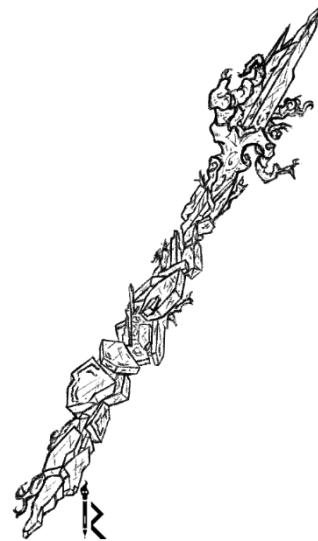
Computando o tempo: É importante manter controle de quanto tempo o grupo demora para explorar a montanha, sobretudo para subtrair rações e água. Se o grupo perder muito tempo em deliberações cíclicas ou em conversas desfocadas, avance de 30 minutos a 1 hora (a critério), e role encontros aleatórios pertinentes (ver abaixo).

Deslocando-se de ponto em ponto: Para simplificar cálculos, o deslocamento entre cada ponto de interesse no mesmo nível de altitude demora 1 hora, e possui uma distância abstrata. Certas transições são longas, mas fáceis de caminhar, enquanto outras são curtas, mas extremamente tortuosas, isso deve basta. O detalhamento desses pontos indicará a direção da caminhada e a descrição da transição. Não importa se os PJ estiverem montados ou não, esse aspecto será abstraído aqui. Quando a largura das transições não for especificada, significa que todos podem percorrê-la lado a lado. Jamais revele o mapa de pontos aos jogadores, já que são eles os responsáveis por fazê-lo.

Deslocando-se de nível em nível: A alçada de nível é explicada na devida entrada de cada localização.



Teletransporte e Voo: Sempre há aquele jogador malandro que quer voar ou se teletransportar para evitar riscos. Para o personagem voador, role 1d6, com resultados de "1" a "3" indicando encontro aleatório a cada 10 minutos de voo. A dificuldade do encontro é proporcional à malandragem do jogador (podendo chegar a um Dragão Vermelho Ancião!). Já teletransportes sempre caem em B9, na sala X6 (dentro de uma cela trancada, repleta de esqueletos, de preferência).



Clima: Uma vez a cada 6 horas, role na tabela abaixo para determinar o clima no local. Atente-se a impactos mecânicos que o sorteio pode causar.

1d6	Clima
1	Tempestade
2	Chuva
3	Névoa
4	Céu limpo
5	Nublado
6	Instabilidade de mana

Tempestade: Quaisquer testes relacionados ao Atributo Destreza são penalizados em -3 (incluindo “Esconder-se/Mover-se Silenciosamente”).

Chuva: Quaisquer testes relacionados ao Atributo Destreza são penalizados em -1 (incluindo “Esconder-se/Mover-se Silenciosamente”).

Névoa: A habilidade de “Esconder-se” recebe bônus de +3.

Nublado: Se estiver de noite, testes de “Esconder-se” são bonificadas em +1.

Instabilidade de mana: Nuvens magenta, com um brilho prateado interior, passam pela região. Há 2 chances em 6 de que a instabilidade afete um membro do grupo (role separadamente para cada um). Se for afetada, a vítima deverá passar por uma JdP, de Vigor, contando com o possível BN se pertencerem à alguma classe arcana, ou todo feitiço gastará pontos de vida diretamente, no lugar de fadiga, além de penalizar todos os testes relacionados a Inteligência em -2. Se a falha for crítica, uma pequena mutação afetará o personagem, deformando alguma parte do corpo, com a estética à escolha do jogador. Role abaixo para decidir a parte do corpo:

1d6	Mutação
1	Face
2	Peito
3	Costas
4	Pernas
5	Braços
6	Pés e mãos



Escaladas e quedas: Como é de se esperar, não é possível pensar na exploração de uma montanha sem pensar no risco de quedas, use as regras na seção de exploração do Guia do Aventureiro.

Encontros aleatórios: A cada transição de pontos no mesmo nível, role 1d6. Resultados de "1" e "2" indicam que há um encontro aleatório. A ocorrência de tais encontros quando mudando de níveis de altitude já foi explicado acima. Para rolar na tabela abaixo, você deverá usar 2d6 e concatenar seus resultados (e.g. resultado de "1" na primeira rolagem e "2" na segunda rolagem deverá ser considerado "12").

Atenção quanto a encontros estáticos: Caso algum encontro estático, como um acampamento ou PdM moribundo, seja sorteado enquanto o grupo estiver acampando, considere que alguém do grupo percebe o fato, que até então estava oculto por alguma razão qualquer. Por exemplo: os PJ estão acampando e o mestre sorteia outro acampamento como encontro aleatório. Assim, os PJ que estiverem em ronda poderão perceber uma abertura que indique presença humana, ou poderão ver restos de ossos recém-descartados.

d66	Encontro
11	Um Cervo albino distrai o grupo. Pouco atrás dele marcham 2d6 Guerreiros Invisíveis (Encouraçados)
12	1d6 Elementais de Ar
13	1x Grifo Negro por PJ
14	Role um evento na tabela climática
15	1d6 Mercenários competidores
16	Deslizamento. Se personagens estiverem em locais estreitos, devem superar uma JdP de Reflexos, ou receberão 2d6+1 em danos causados pelas rochas

21	1d3 Bestas Escamosas
22	2d6 Javalis
23	1d3 Cervos
24	1d2 Sombras de Sangue e 1d3 Guerreiros Invisíveis (Encouraçados)
25	1d3 Linces-Lagarto (entenda por que andam em bandos no bestário)
26	Tremor (Teste de Destreza CD 15, se em escarpas ou escaladas)
31	Corpo de um Mercenário caído, com armadura de couro, mochila com 3Kg de ração e um odre com 1L de água
32	1d3 Guerreiros invisíveis (Elite)
33	1d3 Servos Invisíveis presos em uma rotina de comunicar os PJ sobre uma "recepção diplomática e banquete", mas só entenderá o recado aquele que falar élfico ou alguma língua antiga que o mestre julgue compatível. Se algum PJ conseguir se comunicar, com um teste pertinente de linguagem, poderá ser conduzido a B5. O servo não conduzirá ninguém para o palacete dos mestres, nem saberá qualquer coisa sobre o amuleto
34	1d6 Íbex
35	Instabilidade de mana, em adição a qualquer evento climático
36	Cinco restos de pessoas queimadas, algumas comidas (prenúncio de que o dragão passou)
41	Uma instabilidade intensificada envolve o grupo, removendo toda sua visibilidade. Após alguns minutos, o grupo aparece em B9, ou, se estiverem ali, A8. Se o evento se repetir, mude de localização a gosto
42	Um Grifo Negro Jovem, caído e ferido
43	1d6+2 Corvos Vampíricos

44	1d6 Lince-Lagarto caçando 1d2 Cervos
45	1d2 Raposas-das-Montanhas caçando 1d2 Lebres
46	Ventaria forte, todos os testes de Destreza são penalizados em -1 até o próximo sorteio de evento climático. O efeito é incremental a qualquer mecânica climática ainda em voga
51	Avista-se um ninho de Grifo Negro, com um ovo. Se alguém tentar colher o ovo, um Grifo em frenesi entrará em cena, com bônus de +2 em todos os seus ataques
52	O esqueleto de um discípulo Tul'sanir, com um pequeno grimório contendo 3 feitiços de ar sem pré-requisitos, à escolha do mestre
53	Uma Besta Escamosa
54	2x Lince-Lagarto por PJ (entenda por que andam em bandos no bestiário)
55	1d3 Grifos Negros Adultos e 1d3 Grifos Negros Jovens
56	Um Elemental do Ar
61	Um pequeno baú aberto com 1d6 x 10 moedas Tul'sanir
62	1d3+1 Guerreiros Invisíveis (Encouraçados) montados em Grifos Negros
63	Um rugido intenso ecoa pela montanha. Se o grupo estiver em B10, o Dragão Vermelho Ancião sai de seu covil para caçar, e prontamente detectará os PJ
64	Armamento abandonado: 1d6 adagas, 1d6 lanças, 1d6 escudos e 1d6 armaduras do tipo cota de malha, de cor preta
65	Um Mercenário ferido, com 1 ponto de vida, cercado por 1d6 Guerreiros Invisíveis (Encouraçados)
66	1d3 Dragões Vermelhos Jovens (ninhada do dragão ancião)

Tesouro Tul'sanir: É possível que o grupo encontre moedas da época imperial, que não possuem valor em mercados convencionais. Todavia, é possível vendê-las para colecionadores excêntricos ou, se tal coisa existir em seu mundo, vendedores de itens mágicos. Cada moeda Tul'sanir vale 2 peças de ouro corrente. O peso de cada moeda é idêntico à usada nos tempos dos PJ.

Domesticando Grifos Negros: O Grifo Negro é domesticável, mas fazê-lo não é tarefa fácil. Caso capturem ovos e a eles providenciem fontes de calor constante, além de proteção contra quedas e predadores, eclodirão em 2d6 x 5 dias. Cuidar de um grifo recém-nascido até a idade adulta é um feito e tanto, visto que demora 5 anos para tal criatura se tornar adulta e digna de montaria. Desbravadores poderão tentar domesticar o animal, com um teste CD 20, considerando o BN. A falha no teste indica que o grifo tentará escapar, perdendo-se uma semana inteira para retornar ao processo. Cuidar do grifo desde a eclosão do ovo gera um bônus de +2 no adestramento. Um ovo de Grifo vale \$ 5.000.

Dicas para lidar com explorações não-lineares: Imprima cada mapa (anexo) e grampeie, atrás de cada um, as entradas detalhadas. Conforme os jogadores avançam de ponto em ponto, fica fácil a consulta do que ali existe. Isso não dispensa a leitura completa de todo o material. Além disso, se não quiser improvisar as descrições, todo local terá um texto em itálico para leitura em voz alta.

Calabouços: Alguns calabouços estão espalhados pela montanha. Têm capítulos próprios dedicados a eles, para organizar melhor as informações. Os mapas foram feitos para você, mestre. Os jogadores devem mapear os quartos, somente recebendo medidas quando seus personagens se debruçam sobre essa tarefa árdua (e não recomendável para calabouços!). Por esta razão, não os colocamos como grids, mas como plantas baixas com escala. A escala será suficiente para dar dimensões de cada ambiente, se não forem indicadas nas descrições. Se, mesmo assim, optar por usar grids, dimensione cada hexágono (ou quadrado, para quem o desejar) para que coincida com a marcação de 1 metro na escala. No caso de usar o sistema de pés, arredonde a escala considerando 3 metros = 1 pé.

O SOPÉ DA MONTANHA

A1 - TRILHA OESTE:

Uma suave inclinação leva a uma estreita fissura de onde esfumaçam névoas contínuas. É possível passar de dois em dois.

Se esta for a primeira parada do grupo após o início da aventura, não role encontros aleatórios aqui, para calibrar o suspense. Enquanto fazem a travessia, encontrarão uma perna humana, caída após duas Bestas Escamosas brigarem no ar pela carcaça do coitado mercenário.

Transições:

- A3, por um caminho serpenteante para o **noroeste**.

A2 - TRILHA LESTE:

Esta trilha está repleta de pedras desmoronadas e é íngreme, mas vocês perseveram e continuam em uma curva suave e inclinada a leste. O caminho se abre delicadamente até chegar a um bosque.

Três pessoas por vez passam por aqui. Novamente, se esta for a primeira parada do grupo após o início da aventura, não role encontros aleatórios aqui.

Transições:

- A4, por uma curva em "S" para o **nordeste**.

A3 - RAMPA DAS URZES:

A trilha se abre em um vale de inclinação ascendente, com uma concentração de urzes espinhentas que ostentam flores exuberantes em tons de lilás. Um barulho de cachoeira ecoa pelo local.

As folhas e os espinhos são venenosos ao toque, mas as flores possuem propriedades curativas que servem de antídoto contra o veneno da Besta Escamosa. O veneno por contato demanda uma JdP de Vigor ou provocará 1d6+1 pontos de dano, além de bolhas dolorosas que deixam a pessoa impossibilitada de empunhar armas e demais equipamentos que demandem o uso de força bruta por 4 horas. O barulho de uma cachoeira longínqua ecoa e parece vir de algum local acima de uma parede rochosa de 5 metros, a nordeste, demandando teste de escalada.

Transições:

- A1, caminho serpenteante para o **sudeste**. Apenas duas pessoas conseguem seguir por aqui lado-a-lado.

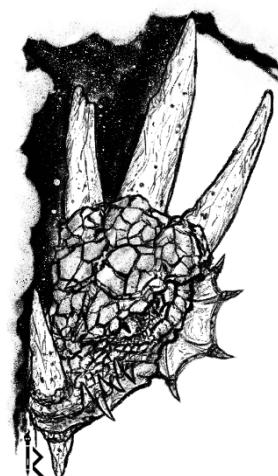
A4 - BOSQUE SECO:

Esta floresta de choupos chama atenção com suas folhas exclusivamente alaranjadas, como se estivessem em um eterno outono. O mato rasteiro exibe traços de decomposição, e é possível ver muitas clareiras espalhadas. Há uma caverna baixa visível. Há duas trilhas, a sudeste e noroeste, e nesta última parece também haver uma passagem por uma fissura rochosa.

Na caverna, que fica logo na entrada da floresta por A2, reside uma matilha de 5x Lince-Lagarto famintos. Caso os PJ não tentem ser furtivos, os Lince armam uma emboscada. Narre as transições abaixo de acordo com o desejo dos jogadores.

Transições:

- A2, por uma curva em "S" para o **sudoeste**.
- A5, por uma vertente ampla e suave que desemboca em uma trilha florestada, a **noroeste**.
- A7, por uma fissura lateral, a **noroeste**.



A5 - LAGOA PLÁCIDA:

Uma cachoeira cercada por muralhas de pedra abastece uma pequena lagoa, com riachos que auxiliam o escoamento d'água. A área é tranquila, repleta de mato alto e bétulas, por onde passa uma trilha a sudeste. Também há uma rachadura estreita que leva ao norte.

Aqui pode ser um bom local para acampar. Há 3x Ibex hidratando-se na lagoa, além de 2x Raposas-das-Montanhas escondidas no mato.

Transições:

- A3, descendo uma parede rochosa de 5 metros a **sudoeste** (teste de escalada).
- A4, por uma trilha florestada que desce uma vertente a **sudeste**.
- A6, por uma fissura que leva a **norte**.

A6 - RUÍNAS DOS TUL'SANIR:

A região é cercada por vertentes montanhosas íngremes, salpicadas por bétulas. Entretecidas pelas árvores acham-se ruínas diversas, mas no horizonte há uma construção imponente e relativamente intacta, feita de mármore branco, com colunas e frontão triangular. Ao lado do edifício, há um enorme poço, e algumas inscrições em pedras ainda estão legíveis.

Quem quiser ler as inscrições, descobrirá que o local foi governado pelo império Tul'sanir. Deixe esse nome explícito.

As ruínas são compostas da seguinte maneira:

1. **Casas de aprendiz:** Ao todo, são vinte casas, mas não há nada digno de nota nelas, como resquícios de utensílios de barro e madeira, além de restos de livros dilacerados e tornados ilegíveis pelo tempo.
2. **Casa do tutor:** Uma casa maior que possuía vários cômodos. De todos os cômodos, no entanto, apenas um resta intacto. Dentro deste cômodo maior há dois Guerreiros

Invisíveis e uma Sombra de Sangue, aguardando perpetuamente pelo retorno de seu conjurador. Eles atacarão qualquer um que pise na morada, mesmo na área destruída. Dentro do cômodo há um baú de pedra fechado com um pergaminho contendo o feitiço de transformação de um Elemental do Ar em Sombra de Sangue (ouse inventá-lo!), soterrado por 1d6 x 100 moedas Tul'sanir.

3. **Santuário da Evocação:** Esse local possui diversas colunas ornamentadas sustentando um teto com frontão triangular. Ao centro, um poço largo e muito profundo que parece conduzir ao coração da montanha (a morte é certa para quem cair ali). Trata-se do lugar onde se alteravam os Elementais de Ar, em um rito inescrutável que os transformavam em Sombras de Sangue. Há indícios desse processo com ornamentos em alto-relevo ao redor do poço, nas colunas, e no frontão: descreva-o como uma procissão de figuras como elfos com mãos estendidas, de onde sai uma nuvem que, ao longo dos ornamentos, torna-se carmesim (há pouco pigmento, mas o tom ainda se destaca aqui e ali). No piso do templo, há um brasão lapidado com ilustrações de dois grifos no topo, um no meio e um na base. No lugar, vaga um Elemental do Ar (pacífico) e dois Guerreiros Invisíveis sem qualquer armadura ou arma, o que os torna extremamente difíceis de atingir. Uma bandeira rubra está caída no solo, rasgada e carcomida, apresentando uma inscrição com o nome "Thalassar".

Transições:

- A5, pela fissura de onde os PJ vieram, para **sul**.
- A7, por outra fissura, na lateral de uma vertente, para **sudeste**. A largura dessa fissura comporta apenas uma pessoa ou animal de carga por vez.
- A9, por uma trilha de bétulas a **noroeste**.

A7 - LABIRINTO DE FISSURAS:

Há uma miríade de bifurcações e trifurcações nesse labirinto estreito que comporta apenas uma pessoa por vez. As paredes curiosamente lisas que formam esse lugar são altas e não parecem ser indicadas para escalada.

Use a tabela aleatória especial abaixo, e peça um teste de Sabedoria (desbravadores contam com BN). As seguintes opções podem ocorrer:

- **Sucesso Crítico:** Peça para os PJ escolherem a direção para onde pretendem ir, entre nordeste (A8), noroeste (A6) e sudeste (A4). Eles automaticamente chegam ao ponto indicado.
- **Sucesso Marginal:** Idem do Sucesso Crítico, mas role 1d6: resultados de “1” indicam uma rolagem na tabela de encontros labirínticos, abaixo, antes de conduzir o grupo ao local desejado.
- **Falha Marginal:** O grupo permanece perdido no labirinto por 1 hora. Role 1d6: resultados de “1” e “2” indicam rolagem na tabela de encontros aleatórios específica do labirinto, abaixo.
- **Falha Crítica:** O grupo se perde por 2 horas. Ademais, role um encontro na tabela abaixo.



É importante definir a ordem de marcha, antes de rolar na tabela a seguir.

1d6	Encontro
1	2x Lince-Lagarto atacam o grupo pelas costas (i.e., o último integrante na ordem de marcha)
2	1d6 Corvos Vampíricos
3	Um Elemental do Ar, modelado como um paredão de poeira em frente ao grupo
4	Uma Sombra de Sangue e um Guerreiro Invisível
5	Um javali
6	2x Guerreiros Invisíveis, um pelas costas, outro pela frente do grupo

Se algum PJ estiver marcando paredes ou posicionando moledros no trajeto, não há necessidade de testes de navegação no labirinto, considere que eles chegam ao lugar previamente mapeado. Por exemplo, se tiverem mapeado a transição de A6 por A7 até A8, toda vez que repetirem o percurso, o teste será dispensado. Também nesse caso, não role na tabela de encontros aleatórios acima.

Transições (aqui, todas se dão por fissuras):

- A4, a **sudeste**.
- A6, a **noroeste**.
- A8, a **nordeste**.



A8 - NECRÓPOLE DOS VENERÁVEIS:

O caminho conduz a um espaço amplo, de frente a um paredão da montanha. No paredão há uma porta dupla de bronze oxidado, muito alta e cercada por uma fachada fúnebre em mármore branco. A porta parece entreaberta.

A9 - JAZIDA DE MÁRMORE BRANCO:

Observa-se uma enorme jazida que possui múltiplos patamares, para cima e para baixo. Andaimas destroçados e algumas ferramentas podem ser encontrados em cada patamar. Ao topo, é possível ver uma balaustrada e uma escada entalhada que continua pelas alturas.

Este foi um lugar de honra para aqueles que ascenderam ao auge da carreira política em um império magocrático. Apesar de erguerem mausoléus imponentes nas capitais do império, seus corpos eram sepultados aqui para evitar qualquer tipo de violação ou roubo de artefatos. Essa necrópole comporta 5 gerações de Grão-Mestres, cada um tendo governado por uma média de 250 anos, pois longevos eram eles, como dissemos.

Se o grupo parar para explorar aqui, siga para o **“Capítulo 2: Necrópole dos Veneráveis”**.

Transições:

- A7, da entrada da necrópole, em direção a fissura **sudoeste**.
- A10, da “Ampliação Incompleta” da necrópole, a **noroeste**.



Para chegar ao topo é preciso escalar ao menos 30 pés. Como o mármore é muito liso, embora sua extração tenha deixado lacunas espalhadas pela superfície, a penalidade de escaladas é de -2. Como esta parte fica nas costas da montanha, é possível ver o imenso abismo que ali está, sendo extremamente demorada e insensata sua travessia por escaladas (seria preciso alguns dias para descer, atravessar o fundo do abismo e subir ao outro lado).

Transições:

- A6, a **sudeste**, diretamente pelo espaço aberto que leva ao túnel de trás da necrópole.
- Próximo Nível, B3, logo acima, deslocamento predominantemente vertical.

A10 - ESCADARIA ESPIRAL DE PEDRA:

Vocês veem uma escadaria bem lapidada e espaçosa, que segue uma escarpa íngreme que avança espiralando para cima. Subindo por algum tempo, encontram um grande ninho posicionado em uma protuberância de pedra. Apenas o sibilar do vento pode ser ouvido.

O ninho pertence a Grifos Negros e demanda um teste de escalada -3 para acessar. Há 2x Grifos ali, e apenas 1 ovo. Seu instinto protetor os fará atacar o grupo na escadaria, tentando derrubá-los. Considere que tal conflito ocorre a 45 pés do acesso, uma queda considerável.

Transições:

- A8, pela necrópole, a **sudeste**.
- Ao próximo nível, B1, logo acima, deslocamento predominantemente vertical.

PRIMEIRO ESCALÃO

Altitude: 1.500 metros

B1 - COVIL DAS BESTAS:

Ao lado de uma escadaria entalhada numa escarpa está uma caverna ampla com runas inscritas em suas laterais. É possível ver que a parte de dentro foi cuidadosamente lapidada, mas algumas partes estão arruinadas. Cheiros fétidos emanam do lugar.

Antigamente, o local servia de conexão expressa para o palacete dos mestres, mas, com o passar dos anos, seu interior desmoronou e hoje serve de covil para 3x Bestas Escamadas, além de um Elemental do Ar que ronda a área externa do lugar (considere que há 3 chances em 6 do Elemental estar lá). Em outros tempos, heróis tentaram explorar a montanha, mas pereceram perante esse formidável animal, restando deles apenas os esqueletos e seus equipamentos. Os itens estão dispostos no limite colapsado do túnel, que pode ser acessado após o covil das Bestas Escamadas. Eis o que poderá ser encontrado:

- a. Um esqueleto com seu braço direito inteiramente abaixo de rochas entulhadas escondendo um Mangual da Justiça, arma dourada com uma bola de espinhos presa a uma corrente e haste (valor \$ 5.000; veja o anexo). Os PJ devem ativamente remover o entulho para encontrar o item.
- b. O esqueleto acima está trajando um elmo dourado com asas prateadas em cada lado. O elmo não é mágico (valor \$ 500).
- c. Outro esqueleto jaz sentado, encostado em uma parede no escuro, e possui um arco longo +1 (valor \$ 1.800).

Se algum PJ cair do terraço rochoso em combate, não há chances de sobrevivência.

B2 - ESCARPA ESTREITA:

Uma escarpa irregular e levemente inclinada. Uma parte está rompida e demandaria um salto considerável para ser superada. À frente, é possível ver que a escarpa se bifurca, continuando a curvar-se para sudeste, ou seguindo para uma reentrância montanhosa.

Só se passa de um em um por aqui. Saltar da parte quebrada demanda um teste de Força CD 12, ou pode-se efetuar uma escalada lateral CD 10. Não é preciso dizer o que ocorrerá em caso de queda livre. Não há nada de interesse aqui, a escarpa se bifurca, desembocando em um pequeno platô com um bosque ou continuando em uma curva.

Transições:

- B3, via o platô referido, para **noroeste**.
- B4, continuando a curva a **sudeste**.



Transições:

- Nível inferior, A10.
- B2, seguindo uma trilha escarpada, a **sudeste**.

B3 - GRANDE PONTE BRANCA:

Vocês veem uma belíssima ponte esculpida na rocha e adornada com relevos finos de mármore branco. A ponte, que sobrepassa um estreito vale e um riacho, se sustenta por pilares de pedra. Ela se bifurca, cada caminho em direção a uma reentrância na face de uma encosta.

Se não o tiver feito, role um encontro aleatório aqui.

Transições:

- Nível inferior, A9, por uma trilha que leva à balaustrada que circunda a jazida.
- B2, por uma trilha que desemboca no platô frondoso, a **discretamente a sudeste**.
- B5, caminho **sudeste** da bifurcação.
- B7, como acima, para **sudoeste**.

B4 - NINHOS DOS GRIFOS:

O caminho estreito conduz a um modesto terraço natural. Pilares de pedra retorcidos e espalhados nas redondezas sustentam alguns ninhos de considerável tamanho. O primeiro desses pilares está praticamente encostado no terraço.

Há 1d6 Grifos Negros presentes, protegendo 1d3 ovos. Dê a oportunidade aos jogadores de refletirem se querem seguir adiante. Se eles se aproximarem do ninho, certamente serão atacados. O terraço comporta 5 pessoas de modo apertado, e qualquer excedente ficará represado na escarpa (largura de uma pessoa).

Transições:

- B2, via escarpa descendente a **noroeste**.



B5 - SALÃO DE BANQUETES:

Uma trilha bem demarcada desemboca em um salão imenso com colunatas e um teto colapsado. Aproximando-se, vocês percebem que está repleto de mesas e bancos de mármore alvo. Recepções suntuosas foram realizadas aqui, e pode-se ver um brasão na parede dos fundos, ilustrado com dois grifos no alto, um no meio e um na parte inferior. O brasão está descolorido, de modo que só se vê o entalhe em mármore. Ao lado da edificação há um paredão de mármore tomado por vinhas e musgos. Rugidos estranhos espalham-se por perto, mas sua fonte não é discernível por conta da ressonância local.

B6 - RIACHO E FLORESTA:

O borbulhar intenso de um riacho os seduz floresta adentro, cobertos por um cobertor frondoso e fresco. Piados exóticos indicam que nem tudo na montanha se corrompeu.

Essa floresta de maior densidade possui um riacho veloz que logo desemboca em uma cachoeira. É uma fonte de água fresca e caça, portanto, nela fazem morada diversos animais silvestres. Caso os PJ decidam entrar na floresta densa ou caçar, role 1d6 e verifique o resultado na tabela abaixo:

1d6	Encontro
1	1d3 Cervos com 1d2 filhotes
2	1d3 Javalis agressivos ocultos na mata
3	2d6 Linces-Lagarto em busca de presas
4	1d2 Bestas Escamadas pousadas em uma clareira, predando 1d3 Javalis
5	1d6 Dragões Vermelhos (Jovens) descansando sobre pedras altas
6	2d6 Corvos Vampíricos alimentando-se de uma carcaça de metade do corpo de um Grifo Negro chamuscado

Espalhados pelo local estão 10 chifres de bebida banhados a ouro (\$ 50 cada) e 3 sopeiras enormes de prata oxidada (\$ 100 cada). Inscrito em cada item desses está a frase “Leais somos a Thalassar”. No entanto, 1d6 Bestas Escamadas sobrevoam o local, prontas para devorar suas recém-chegadas presas, caso não tentem furtividade. Ao sul, há o que parece ser uma parede de mármore consideravelmente oculta por arbustos e vinhas, que leva para B9.

Transições:

- B3, pela ponte branca a **noroeste**.
- B6, a **leste**, por um caminho cercado de estátuas dos Grão-Mestres antigos (ver A8), triremes, palácios e guerreiros montados em grifos.
- B9, pelo túnel de mármore oculto, a **oeste**.



Transições:

- B5, a **oeste**, pela trilha de estátuas dos Tul'sanir.
- B8, a **sul**, por uma clareira de gramíneas baixas.

B7 - TORRES DAS SENTINELAS:

Uma fortaleza elevada jaz em ruínas nesse imenso campo. Dela, restam apenas duas torres quase intactas. É possível discernir arpões montados em cada topo. Além disso, algumas casas em ruína revelam uma tecelagem, ferraria e o que parecia ser uma vila. Muitas veredas desembocam aqui: estradas demarcadas conduzem a nordeste e a leste; outra, muito maior, sobe em meandros ao norte. Há, também, uma rampa natural de pedregulhos que desce para o sudeste.

As torres possuem 5 andares (cada uma com 10 pés), e, no topo descoberto, cada uma possui um arpão calibroso. Considere o arpão como uma Balista Grande (Guia do Aventureiro, p 64). O local era um centro de produção local, e também transformava a Seda-de-Fiandeiro (C2) em roupas suntuosas.

Transições:

- B3, pela ponte branca, a **nordeste**, através de uma estrada bem demarcada.
- B9, também por uma estrada, a **leste**.
- B10, por uma rampa de pedregulhos, discretamente a **sudeste**.
- Nível superior, C2, pela estrada ampla que sobre em meandros.

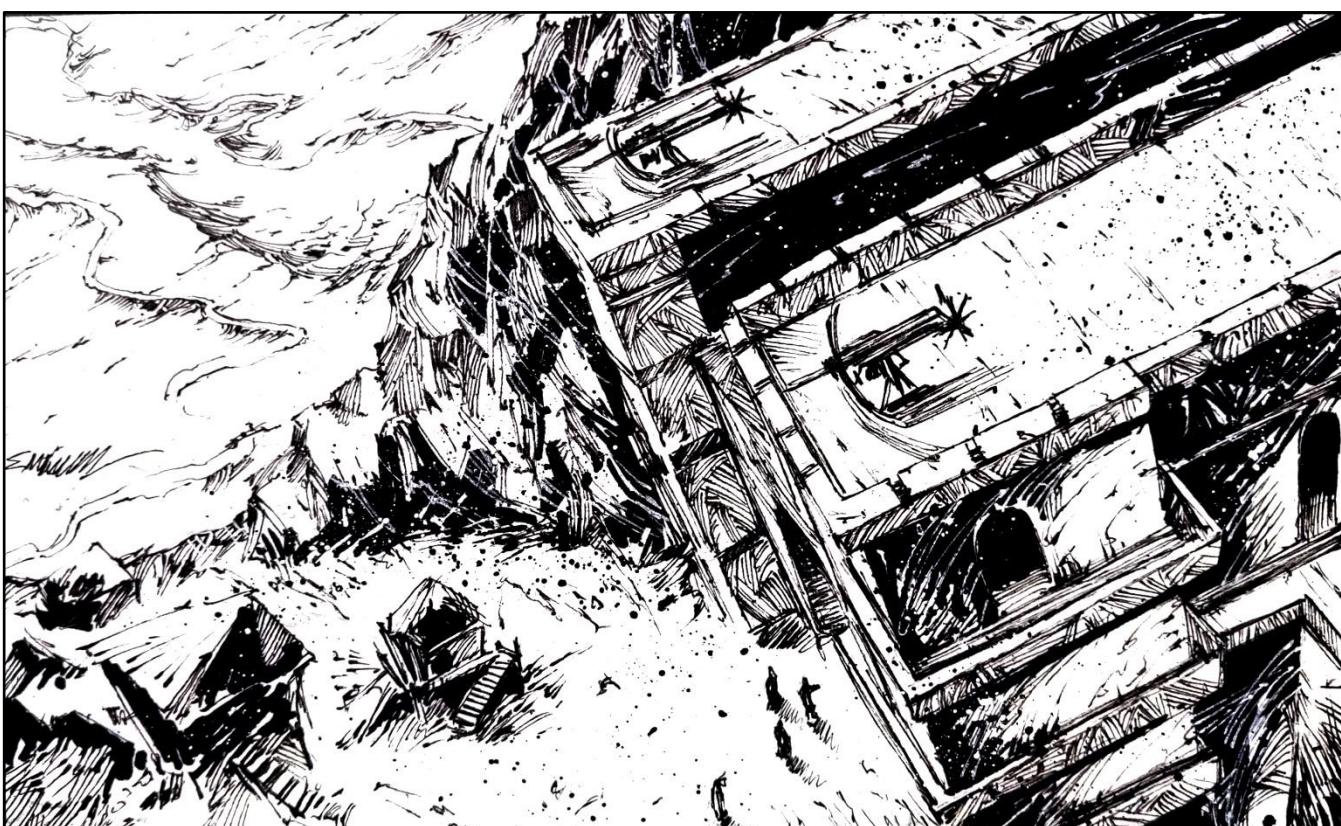
B8 - PAREDÃO DE PEDRA:

Vocês chegam a um imenso paredão de pedra repleto de irregularidades e recortes. Grasnidos altos podem ser ouvidos acima.

O paredão é escalável com CD 9. É importante deixar clara a facilidade de escalar o paredão, para não desencorajar os exploradores. O paredão possui 75 pés de altura, e leva o grupo a uma caminhada árdua até o próximo nível. Veja mais detalhes na transição, abaixo.

Transições:

- B6, pela clareira, a **norte**.
- Antes de transicionar os PJ, no topo do paredão, há um bando de 2d6 Corvos Vampíricos espalhados em galhos de árvores, e atacarão os PJ no último momento de sua escalada. Nesse ponto, outro teste de escalada é necessário para completá-la. Se não usar as regras de queda, considere-a como uma contusão de letalidade muito alta (ver tabela no anexo). Passado o paredão, **uma trilha serpenteante conduz os PJ para C6**.



B9 - PASSAGEM SECRETA E CALABOUÇO:

Como parece ser um padrão por aqui, vocês chegam a um paredão de pedra que logo se mescla com a encosta da montanha. Quase colados no paredão estão dois obeliscos bem construídos e com lanças desenhadas em suas laterais. Uma estrada de cascalho bem demarcada leva a oeste.

B10 - O COVIL:

Vocês entram em um vale amplo repleto de pedregulhos incômodos e múltiplas ossadas de animais grandes. Existe uma caverna colossal na face oeste do vale, onde há uma das vertentes da montanha. Uma rampa de cascalho afiado segue a noroeste.

Entre os obeliscos, há uma porta secreta que conduz a um calabouço abandonado e amaldiçoado. Para abrir a passagem, basta fazer pressão no canto da porta ao lado do obelisco da direita. Exames detidos detectam uma fresta discreta que marca as fronteiras da porta.

Se o grupo decidir explorar aqui, vá para o **“Capítulo 3: Prisão dos Exilados”**.

Transições:

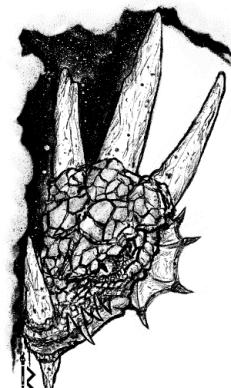
- B5, pelo túnel secreto de mármore, a **leste**.
- B7, por uma estrada demarcada, a **oeste**.
- Ao final do calabouço, para C7 (próximo nível).



Dentro da caverna vive um Dragão Vermelho Ancião. Cabe uma explicação: a majestosa criatura serviu como montaria excêntrica do Grão-Mestre Thalassar que atualmente reside preso no âmbar temporal, e, por sua força bruta, conseguiu romper os grilhões de segurança de C5. O vale ecoa, então, se os PJ não tentarem a furtividade ao se aproximar da caverna, o dragão despertará para verificar o que o perturba. Diferentemente dos mitos nos quais se acredita por aí, não há pilhas de tesouro na caverna, mas outra coisa de interesse. Dentro de sua morada, há um resquício de seu tempo de montaria: uma sela de couro luxuosa rompida (apenas um colecionador de raridades se interessaria por isso, mas a sela deve ser carregada por quatro pessoas; valor \$ 1.000). Ao lado da sela está inscrita a frase “de Thalassar, que tudo conquista”. Mas não paremos por aí, pois dentro de um alforge da sela há uma varinha usada pelo Grão-Mestre, aqui denominada “Varinha da Levitação” (\$ 10.000), um bastão com filigranas de prata e pequenas safiras cravejadas.

Transições:

- B7, pela rampa de cascalho, a **noroeste**.
- É possível escalar a vertente da montanha, acima da caverna, e seguir uma trilha estável, mas longa, até o próximo escalão, desembocando em C2.



SEGUNDO ESCALÃO

Altitude: 3.000 metros

C1 - CASCATA EM PRATELEIRAS:

Uma cascata serena que desce em prateleiras até seguir com um riacho trifurcado. Há desenhos elaborados nas pedras, indicando um local secreto de romances e juras de amor.

Considerando o contexto, é uma imagem tranquilizadora e digna de um acampamento, sobretudo porque a área é escondida e poucas criaturas rondam aqui (não role encontros aleatórios). Escondidos atrás da cascata estão um colar de pérolas negras e diamantes perfeitos (valor \$ 10.000), e um par de anéis feitos de ágata, decorados com safiras (valor \$ 1.000 cada).

Transições:

- C2, a **noroeste**, via uma trilha escondida.

C2 - CAVERNAS DE SEDA:

Uma estrada bem demarcada desemboca em uma plataforma de pedra lisa que conduz a uma caverna enorme. É possível ver uma substância sedosa de um tom lilás claro em suas paredes. Espalhadas pela plataforma estão ferramentas diversas: tesouras grandes, carretéis de ferro, além de resquícios de rodas no mesmo material. Uma escarpa se estende a norte, margeando um bosque muito denso com alguns menires inscritos com runas.

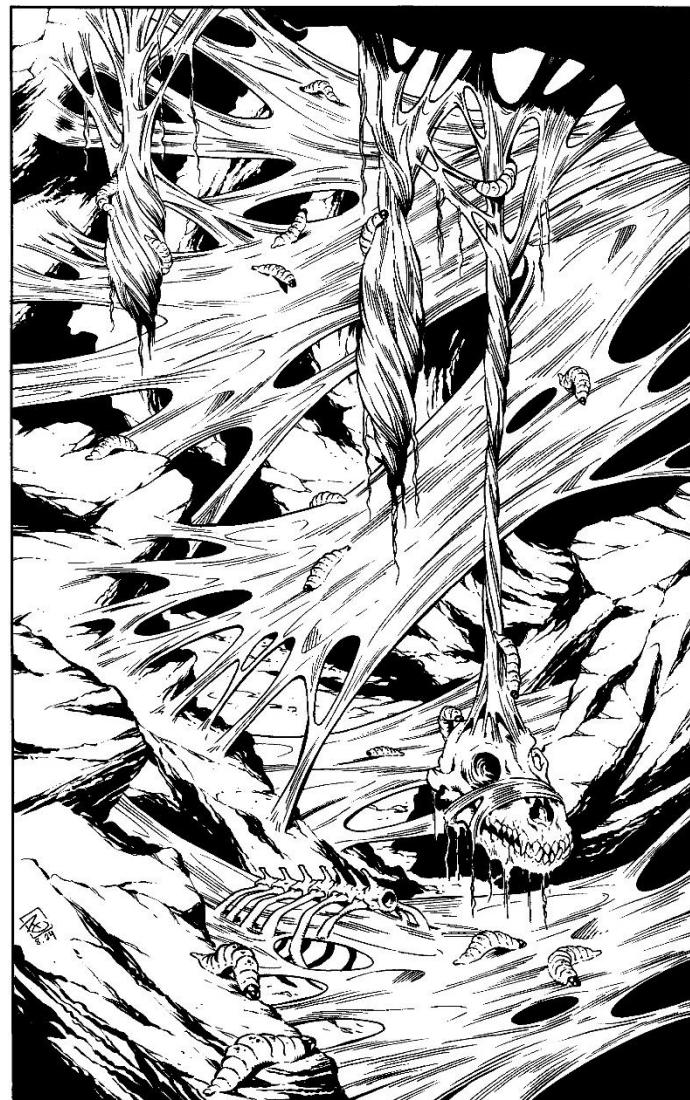
As ferramentas eram usadas para a extração de um material precioso chamado "Seda-de-Fiandeiro", pois aqui vivem os raros Vermes Fiandeiros, minúsculas lagartas de corpo macio e mandíbulas retráteis afiadas. A caverna é revestida de uma seda lilás suave, quase chegando ao branco, e é anestésica ao toque. Foi usada outrora pelos Tul'sanir para fabricar vestimentas que dão aos seus nobres donos a sensação de estar "fora do corpo". Mas há um problema: a seda crua também é venenosa, de modo que asfixia lentamente suas vítimas para que, com calma, os vermes possam desfrutar de carne tenra. Isso é revelado pela presença de

alguns esqueletos, tanto de morcegos e outros animais pequenos, quanto de humanóides, todos enrolados na seda (será preciso abrir os casulos para entender o fato). Exames atentos revelam centenas desses vermes espalhados pela seda e pelas paredes rochosas. Veja os detalhes de seu modo de operação no bestiário.

Ao lado da caverna, próximo a uma vegetação densa e alta, há alguns menires com símbolos Tul'sanir e desenhos que parecem representar mãos dadas. A trilha é secreta e só pode ser detectada se alguém investigá-la ativamente. De resto, uma escarpa conduz o grupo a outro local.

Transições:

- C1, por uma trilha secreta a **sudeste**.
- C3, por uma escarpa, a **norte**.
- Nível inferior, B7, por uma estrada demarcada ao sul.



C3 - ESPORÃO RETORCIDO:

Na base deste esporão, que parece ter sido torcido como um pano sujo, há inscrições quase apagadas pelo tempo. Caminhos bem demarcados se dividem pelo bojo da montanha.

Elfos em geral, além de arcanos e divinos, poderão interpretar os escritos sem qualquer teste, pela simplificada gramática presente. A inscrição diz:

"Os mestres Tul'sanir tardam em seu rito milagroso, mas não ousamos interrompê-los. A promessa vale a espera. Estamos entediados, no entanto."

O discípulo que escreveu isso veio de um caminho totalmente desmoronado, que conduzia para o nível inferior.

Transições:

- C2, pela escarpa a **sul**.
- C4, pelo caminho a **nordeste**.
- C7, pelo caminho suavemente a **sudeste**.



C4 - ARquipéLAGO DE PILARES

Esta região é tão enevoada que só se veem plataformas rochosas como se estivessem flutuando pelas brumas. Havia uma série de pontes de mármore branco ornamentado que as conectava, mas estão completamente arruinadas. Na face oposta há uma entrada lapidada com uma cabeça de grifo de bico aberto e portas fechadas de ouro bem trabalhadas com motivos florais. Além disso, e continuando pelo trajeto já feito por vocês, um caminho lateral segue por uma vertente a nordeste.

Para chegar até o outro lado, a melhor rota possível demanda três testes sucessivos de salto, a menos que a criatividade dos jogadores exima seus personagens desse risco (a queda leva a morte direta). A porta era mágica, mas a instabilidade de mana removeu tal efeito, deixando apenas a entrada da chave, que se assemelha a duas pinças amalgamadas, uma para cada lado. Como a porta não mais possui magia, se os PJ usarem dois bicos de Grifo Negro lado-a-lado, com as partes caudais tocando-se, conseguirão acessar o local. Aqui se faziam cajados e varinhas imbuídos de magia. O laboratório ainda apresenta bancadas deslumbrantes e ferramentas diversas. Há uma bancada de ouro fixa no piso com uma gaveta trancada e a chave foi perdida. Para abri-la, qualquer teste de abrir fechaduras possui CD 20, e arrombamentos CD 23. Dentro da gaveta há uma adaga encantada, chamada de "Adaga Voadora", com punho de couro dracônico vermelho e lâmina prateada (valor \$ 1.000). Também há ali uma biblioteca, mas está arruinada, com a maior parte dos livros em decomposição. Os livros que restaram apresentam variações de cinco feitiços de Encantamento, Ar e Criação/Illusão (escolha do mestre, usando o Tomo Metafísico para decidir, ou deixe isso na mão do jogador, limitando o acesso do 1º ao 3º círculo). Há outros locais como esse salpicados pela montanha, mas, em geral, são inacessíveis e estão destruídos.

Transições:

- C3, por um caminho bem demarcado a **sudoeste**.
- C10, por uma vertente lateral estreita, a **nordeste**.



C5 - ESTÁBULO DE GRIFOS NEGROS:

Aqui vemos um edifício longo e alto, feito do mesmo mármore pálido típico da região. Há comportas bem intervaladas que parecem abrir de baixo para cima, com um mecanismo engenhoso. Ao final da estrutura, há uma redoma colossal, totalmente aberta ao céu e com janelas amplas. Em um ponto próximo pode-se ver a estátua de um ser lapidado como redemoinho e uma face sem olhos. Ela está encostada na parede montanhosa. Por fim, uma rampa suave também leva a um amplo terraço de pedra protuberante, a sul, próximo de uma trilha florestada.

Dentro dos edifícios, dez ninhos com esqueletos de grifos acorrentados estão enfileirados, com nomes ilegíveis na parede atrás de cada ninho. São os estábulos dos mestres, que, ao ficarem presos pelo ritual, deixaram seus grifos morrerem de inanição. O acorrentamento de grifos se deu por motivos de segurança preventiva, pois, para testemunhar o sucesso do ritual, aliados importantíssimos do império viajaram para o palácio — mas, digamos, não foi uma viagem agradável. Não se veem "Apitos de Adestramento" (ver anexo), no entanto, porque estão com os mestres cristalizados. Ao fim do estábulo a estrutura enorme, aberta para o céu, apresenta uma colossal corrente quebrada: pertencia ao dragão vermelho usado pelo Grão-Mestre como montaria. Ele fugiu e ainda reside na montanha, tendo encontrado morada em B10. Ao lado do estábulo há uma estátua baixa que parece representar um Elemental do Ar, com seu corpo afunilado e contorcido. Quem a investigar, perceberá que uma das partes centrais da estátua gira horizontalmente, abrindo uma porta secreta escavada na rocha que conduz a um túnel. No mais, uma rampa suave e curva leva a uma plataforma de pouso protuberante visível, e uma trilha florestada segue a noroeste.

Transições:

- C6, por uma rampa suave, a **sul**.
- C8, pela trilha florestada, a **noroeste**.
- C9, pelo túnel secreto, a **norte**.

C6 - PLATAFORMA DE POUSO:

Este balcão natural enorme se destaca da montanha em forma semicircular, de bordas lisas e aparadas com exímia precisão. Ao longo de seu perímetro há arpões com pátina de bronze oxidado, cinzelado com motes de pássaros. No chão, é possível ver agrupamentos dispersos de quatro sulcos, três deles um pouco mais afastados do último. São mais presentes quanto mais próximos da beirada se anda. Em um dos cantos onde o balcão encontra uma vertente montanhosa, há uma estreita escarpa lateral.

Fica ao lado de C5, possui uma série de arpões (como Balistas Grandes, vide Guia do Aventureiro, p. 64) em bases de bronze oxidado repleta de pássaros cinzelados em alto-relevo. A plataforma é protuberante e possui muitas marcas de garras, algumas menores, outras enormes (do dragão). Em dias sem nuvens ou nevoeiros, presenteia uma vista magnífica dos ermos desolados. Há uma escarpa discreta na lateral oeste da plataforma que leva ao nível inferior da montanha. Nos tempos de outrora, os Tul'sanir haviam designado alguns Guerreiros Invisíveis como guardiões montados. E eles ainda existem. Se os PJ se aproximarem da beira da plataforma, 3x Guerreiros Invisíveis (Encouraçados) montados em Grifos Negros surgirão de trás do pico para atacar. Caso sejam derrotados, os Grifos fugirão (veja mais detalhes no bestiário anexo). Os arpões estão carregados, mas enferrujados, podendo emperrar com falhas de 5 ou mais e aplicando uma penalidade de -3 em acertos.

Transições:

- C5, a **norte**.
- Nível inferior, B8, por uma estreita escarpa lateral.



C7 - LADEIRA DOS MIL ESPINHOS:

Uma tribuna com onze tronos de obsidiana entrelaçada em mármore branco e um anfiteatro pequeno faz frente a uma encosta íngreme com milhares de espinhos e lâminas, pouco espaçados entre si, em toda a sua extensão. O final da ladeira se desfaz em uma fissura. Alguns ossos de braços ou pernas amputadas estão espalhados pela ladeira, dada a violência combinada da queda e lacerações. Uma estrada pavimentada com pedras lisas segue a nordeste, enquanto outro caminho se curva suavemente a noroeste. Perto deste há uma escadaria árdua, que desce até desaparecer pelas brumas.

A fissura servia de covarão coletiva para estudantes revoltosos ou inimigos políticos que porventura ameaçassem consideravelmente a estabilidade do império. Há 1d6 Guerreiros Invisíveis (Encouraçados), outrora utilizados para empurrar as vítimas da encosta, agora à espera da próxima oportunidade de serem acionados. Assim, atacarão os PJ na insistência de torná-los os próximos condenados à morte da maneira horrível referida. Se usar um *grid*, considere que os PJ chegam da escada em um local afastado para a esquerda do precipício por 30 pés, e que os guerreiros estão 60 pés igualmente afastados de lá (assim, teriam que se mover 30 pés para começar a empurrar os PJ por outros 30 pés até sua queda letal).

Transições:

- C3, por um caminho suavemente a **noroeste**.
- C8, por uma estrada pavimentada por pedras lisas, a **nordeste**.
- Nível inferior, B9, pela escada interminável.



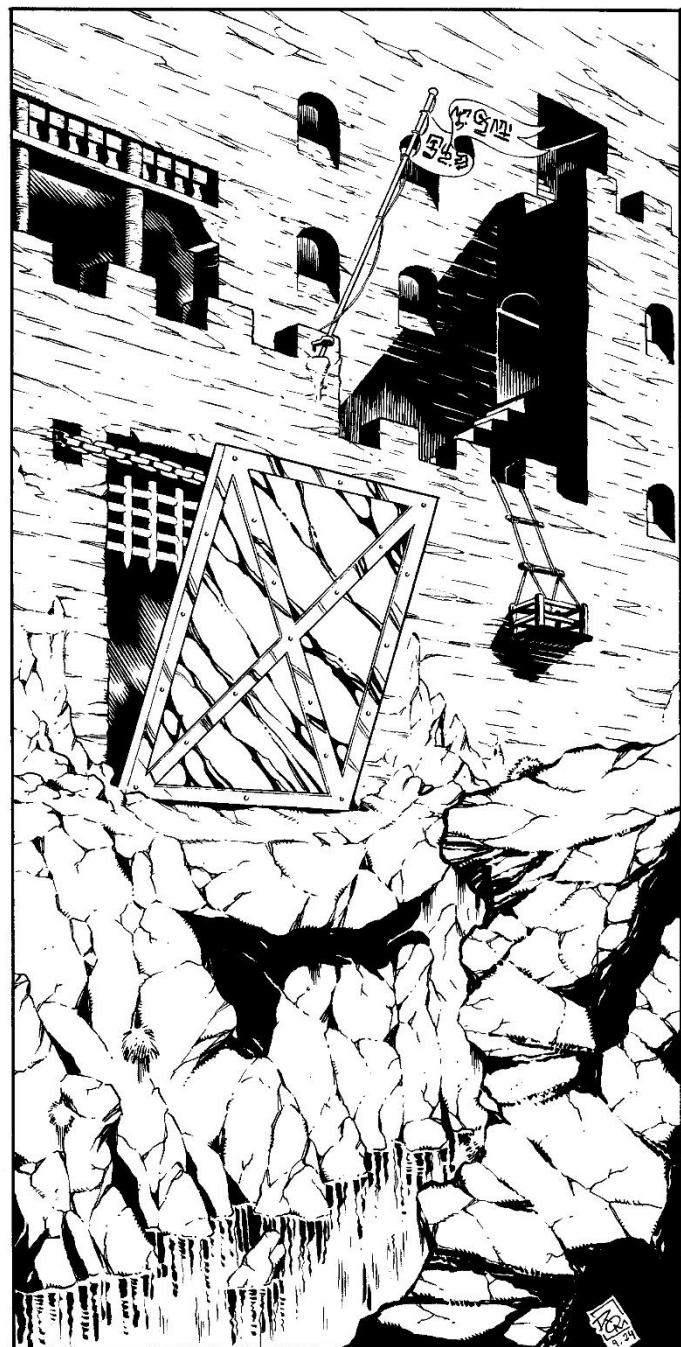


C8 - FLORESTA ADORNADA:

Vocês chegam a uma floresta que parece ter sido fruto de encomenda. As árvores estão igualmente espaçadas, e seus troncos estão abraçados por uma fina folha de mármore branco desenhado com símbolos da natureza. Um caminho pavimentado por pedras lisas e muito bem encaixadas segue por entre as copas frondosas, esvaindo-se num túnel escavado na face da montanha e lacrado por uma ponte levadiça dourada. Acima dela, seteiras e ameias indicam que este local é como um castelo lapidado na rocha mãe. Há um fosso natural largo e comprido que se interpõe entre a floresta e o túnel, acessível apenas quando baixada a ponte levadiça. Em vez da água costumeira dos fossos de castelo, há brumas lânguidas que deixam dúvida quanto a sua verdadeira profundidade. No mais, a estrada se bifurca, sumindo em uma curva entre duas encostas.

Transições:

- C5, pela passagem secreta subterrânea a **sudeste** (só descoberta para quem tentar investigar as extremidades deste lado da floresta).
- C7, pela estrada pavimentada, a **sudoeste**.
- C9, pela ponte levadiça e túnel, a **nordeste**.
- C10, por uma trilha florestada, a **norte**.



C9 - PALACETE DOS MESTRES:

O túnel fortificado leva a um enorme jardim com árvores bem podadas e algumas estufas com herbários e flores exóticas. Tudo está estranhamente preservado aqui. No horizonte há um palacete de três andares, todo lapidado em mármore branco, com colunas floreadas que sustentam um pequeno toldo. A fachada também ostenta gárgulas penduradas no andar mais alto. Seu acesso se dá por uma porta dupla de ouro com relevos de dragões. Olhando seu entorno, este local é totalmente cercado por uma coroa montanhosa alta, e há um manto boreal luzente e ondulante – quiçá ilusório – que o camufla de qualquer pessoa em montaria aérea que possa tentar espiá-lo de cima. Ainda é possível ver, no alto das vertentes rochosas, e acima do manto referido, torres de defesa com arpões montados. Um poço bem decorado pode ser visto afastado do magnífico edifício. Não se trata, portanto, de um simples esconderijo de seita, como Rimazian dizia.

C10 - TRILHA DA RETORCIDA ÍNGREME:

Aqui surge uma escadaria bem arquitetada que serpenteia encosta acima, para o último escalão da montanha. A subida só comporta duas pessoas lado-a-lado. Diversas reentrâncias e pequenos nichos naturais surgem conforme a ascensão.

Se houver algum encontro aleatório, este surgirá de reentrâncias com pequenos bosques e clareiras, ou do ar, a depender da criatura sorteada. Por esta trilha passavam os “iluminadores do ar”, aqueles que, em dias de tempestade ou noite de lua nova, acendiam um enorme braseiro para guiar os montadores de grifos (ou dragão, no caso do Grão-Mestre Thalassar).

Transições:

- C4, por uma vertente estreita, a **sudoeste**.
- C8, via trilha florestada, a **sul**.
- Próximo nível, D1.



Os PJ verão que o jardim é mantido por Servos Invisíveis que ainda não quebraram seu protocolo, com o processo de poda aparentemente feito por si só. As torres acima do manto ilusório são inacessíveis aos PJ. Há um Elemental Draconídeo tomando morada dentro do poço, que possui inscrições Tul'sanir com frases de cautela, como “aqui não passam inimigos”.

Transições:

- C8, curva leve para **sudoeste** (ponte levadiça).
- C5, a **sul** (túnel secreto).

Antes de prosseguir, mostre aos jogadores a ilustração da página seguinte. Então, vá para o **“Capítulo 4: Palacete dos Mestres”**, se os PJ decidirem explorar aqui.



TERCEIRO ESCALÃO

Altitude: 4.500 metros

D1 - ESCADA ESCARVADA:

Esta é a continuação da escadaria serpenteante que ladeia a encosta. Há espaços de descanso aqui e ali e, ao que parece, uma barraca de abrigo destroçada em uma reentrância. A escada continua acima.

Não há nada digno de nota aqui. A barraca destroçada pode ser usada para acampar.

Transições:

- D2, pela escada, a **sudeste**.
- Nível inferior, C10.

D2 - BRASEIRO SINALIZADOR:

A escada chega em uma torre de mármore branco, próxima ao ponto mais alto da montanha, um pico retorcido e deformado. O acesso para dentro da torre está desimpedido. Perto da torre há uma plataforma bem lapidada.

No topo da torre (18 pés) há um braseiro sinalizador. A plataforma adjacente servia de pouso para os sinalizadores evitarem a escada, montados em grifos. Próximo ao braseiro, há um apito de osso curiosamente adornado com asas. O apito é mágico e vincula o usuário com um animal voador, como um grifo negro, mediante condições específicas vinculadas a um teste de domesticar animais (veja seu funcionamento no anexo).

Transições:

- D1, pela escada, a **noroeste**.
- D3, por escalada CD 18, a **sudoeste**.

D3 - PICO RETORCIDO:

Vocês se encontram próximos ao pico, um local de aparência mutilada e não natural. Se escalado, imagina-se que a vista seja gloriosa.

Não há nada além da vista memorável, mas demanda um teste de Escalada CD 18. O espaço de manobra é restrito, qualquer erro implica uma queda de 90 pés, eventualmente rolando para D2 (morte certa).

Transições:

- D2, por escalada com CD 18, a **nordeste**.



CAPÍTULO 2: NECRÓPOLE DOS VENERÁVEIS

Histórico: Este local foi designado para enterrar os Grão-Mestres dos Tul'sanir. No governo de Thalassar, porém, foi necessário encomendar uma ampliação, que nunca chegou a ser concluída.

Encontros Aleatórios: Não role encontros aleatórios aqui. O local é uma oportunidade de explorar detalhes da cultura Tul'sanir, bem como um prenúncio de tesouros que podem ser encontrados pela montanha.

Aspectos Gerais: Os corredores são todos revestidos de mármore branco e possuem arandelas para tochas. As salas possuem braseiros e a altura do piso a teto é de 4 metros.

VEJA O MAPA DA NECRÓPOLE NO ANEXO.



CHAVES DO CALABOUÇO

N1 - ENTRADA:

Um longo corredor de mármore branco, escavado no bojo da montanha, mostra uma série de mosaicos e relevos. Pouco adiante há uma entrada lateral aberta, e, ao final do corredor, uma porta dupla de bronze esverdeado.

O corredor possui 18 pés de largura e 120 de comprimento. Os mosaicos e relevos intercalam-se para ilustrar uma das mais grandiosas capitais Tul'sanir, com seus minaretes elevados e casas palacianas. A porta dupla de bronze está emperrada, necessitando de um teste Força CD 15 para sua abertura.

N2 – SALÃO CERIMONIAL:

Uma sala circular apresenta diversos bancos de pedra organizados em fileiras, voltados para um altar feito do mesmo material que as paredes do corredor. Inscrições estão lapidadas em todas as paredes.

Essa sala circular com 30 pés de raio era usada para proferir odes aos falecidos, e ainda são guardadas por 5x Guerreiros Invisíveis (Elite) e 5x Sombras de Sangue. As inscrições parecem ser preces a imperadores mortos.



N3 - AS CINCO TUMBAS:

Esta redoma possui entalhes em lápis-lazúli em todo seu perímetro. Suas paredes curvas contam com nichos igualmente espaçados, delicadamente esculpidos com desenhos adamascados e esculturas que remetem a banquetes, guerras e pessoas debruçadas sobre livros. Em cada nicho estão caixões de mármore com cajados peculiares presos em sua tampa pesada, e ao fundo há inscrições distintas para cada um. No centro da sala há uma grandiosa urna coberta por um manto branco. Do outro lado da sala há outra porta dupla.

As inscrições em cada nicho leem-se “pela glória do império Tul'sanir”, adicionadas ao nome do imperador ali sepultado (veja abaixo). Aqui jazem os 5 Grão-Mestres que antecederam Thalassar. Os cajados já não possuem seus poderes de outrora, mas sim um feitiço permanente que causa imagens da mais gloriosa conquista de cada um na mente daquele que os toca. Era costumeiro os aprendizes entrarem nas tumbas para observar a sucessão de seus líderes dessa maneira. Cada cajado possui ornamentos distintos, conforme abaixo:

a. O primeiro Grão-Mestre, Arkaman: Seu cajado possui ponta em forma de cabeça de grifo, com asas recolhidas abraçando o topo da haste. A visão transmitida aqui é a de uma frota de trirremes de casco branco e velas rubras batalhando contra outros de casco e velas comuns. Vê-se o garboso mestre, em armadura completa e elmo com plumadas profusas, montado em um Grifo Negro, liderando tropas aéreas em direção a um palácio numa baía próxima.

b. Segundo, Tharazon: Cajado composto inteiramente de rubis. A imagem que evoca é a de centenas de escravos humanos extraíndo pedras preciosas de enormes minas. Uma figura sentada em um trono sob um dossel traja um robe verde escuro e segura um cajado idêntico ao do túmulo, sorrindo ao observar tamanho tesouro.

c. Terceiro, Malgarn: Cajado simples, de madeira reforçada com correntes de prata ao redor. Sua imagem evoca um andarilho humilde ajudando uma série de leprosos na capital, no que parece ter sido uma grande epidemia.

d. Quarto, Aldalar: Cajado que possui ponta de lança dourada, com haste de carvalho entalhada para tomar a forma de uma grande víbora voadora. É maior que os demais, tanto em

altura quanto em calibre. Sua imagem é a de um guerreiro enorme na linha de frente, conjurando furacões mágicos para dizimar tropas inimigas distantes, enquanto a ponta de seu cajado perfura o abdômen de um pobre soldado humano. Após o fato, a imagem revela a face em regozijo do Grão-Mestre, com seu rosto reptiliano marcante, ainda que seu contorno lembre os suaves traços élficos.

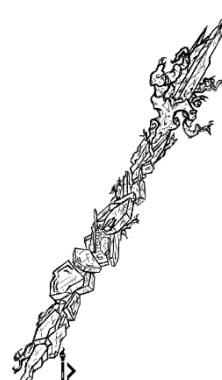
e. Quinto, Marok: Cajado totalmente feito de madrepérola, com uma grande pedra ônix no topo esculpida em sua imagem, um sereno e impassível governante. Sua imagem é a de um político de muitos feitos, ocupado em construções, mas também em manobrar guerras em todas as fronteiras do império.

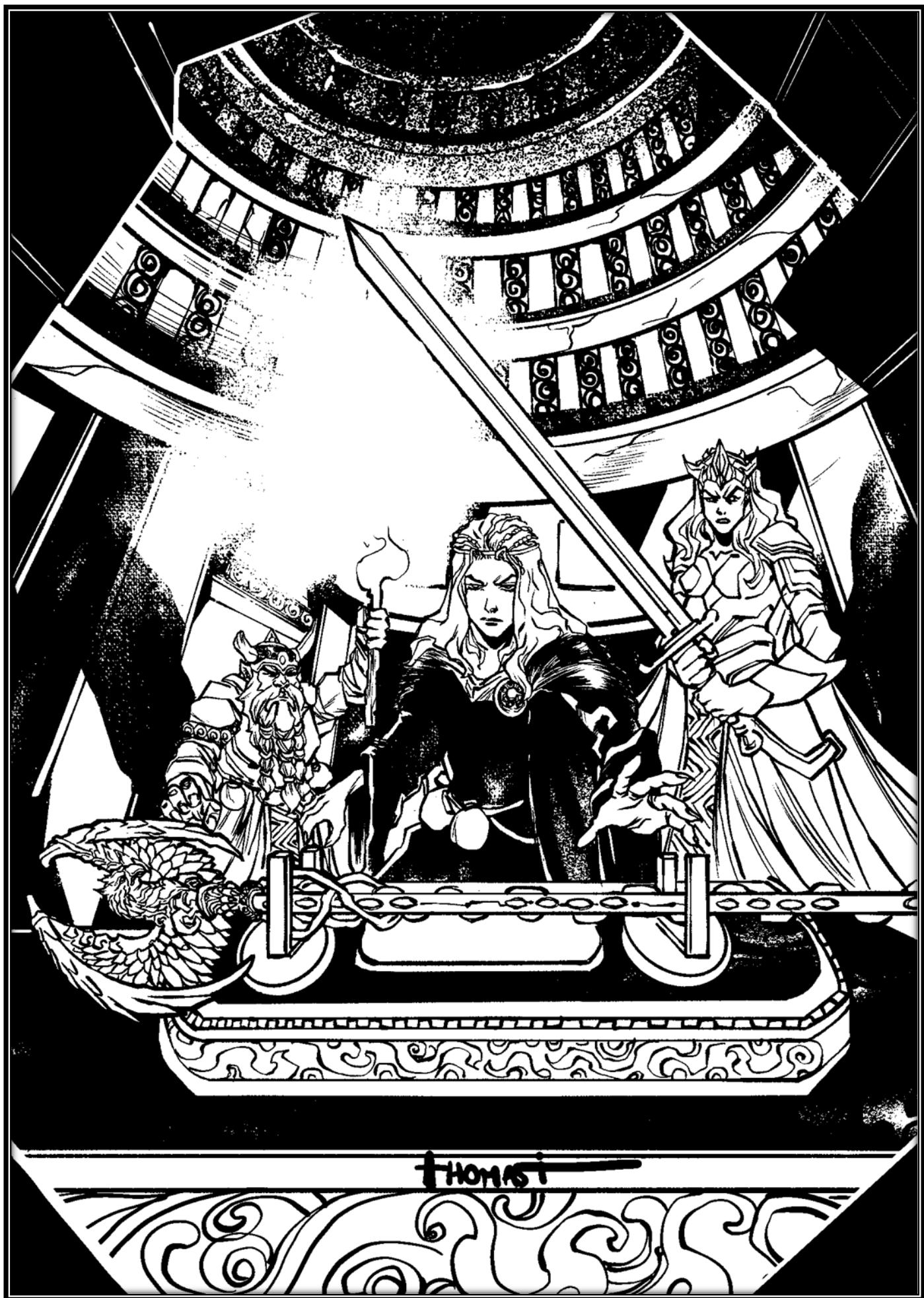
Caso o grupo decida tocar em todos os cajados, narre as descrições acima como um “filme” sequencial. No entanto, removê-los de seu local (teste de Força CD 15) ou tentar qualquer pilhagem invocará o Elemental Supremo, que sai da urna central, além de criar uma barreira de vento impenetrável na porta. A barreira poderá ser dissipada magicamente. A porta dupla conduz a outro corredor.

N4 - AMPLIAÇÃO INCOMPLETA:

Este corredor parece incompleto, ainda com paredes irregulares e instrumentos de escavação. Uma abertura em seu final revela luz externa.

Parece que os Tul'sanir pretendiam ampliar a necrópole para comportar as novas gerações de Grão-Mestres, incluindo o “atual” Thalassar, que ficou preso no âmbar maldito pela eternidade. Não há nada de relevante aqui, além da obra incompleta. Esse túnel é iluminado pela luz do exterior, visto que há uma abertura ao final, que conduz para **A10**.





CAPÍTULO 3: PRISÃO DOS EXILADOS

Histórico: Essa prisão era usada sobretudo para discípulos e tutores revoltosos, prisioneiros políticos e ocasionais curiosos que tentavam explorar a montanha na época gloriosa do império. Pela alta frequência de prisioneiros feiticeiros, foi necessário efetuar um ritual permanente com um campo anti-magia em uma área específica. Guerreiros e Servos invisíveis não entram nas celas com tal proteção, por isso era preciso um regimento de guardas de carne e osso. Ocorre que, com a instabilidade de mana, houve um choque com as fronteiras do campo protetor, e os esqueletos de prisioneiros apodrecidos no calabouço após o abandono dos Tul'sanir sofreram reanimação. Caso adentrem o campo protetor, desmancham-se, embora tenham uma repulsa nativa ao local.

Encontros Aleatórios: Use a seguinte tabela para definir que tipo de criaturas aparecem, com exceção da sala 7, que não terá tais encontros. Apenas role tais encontros se o grupo demorar muito para tomar decisões: resultados de "1" em 1d6 indicam a presença de criaturas conforme a tabela abaixo:

1d6	Encontro
1	3x Esqueletos por membro do grupo, esta horda vem de fora (sala 9), atraída por alguma instabilidade causada no calabouço, graças a entrada dos PJ
2	1d3 Guerreiros Invisíveis (Encouraçados)
3	1d3 Dragões Vermelhos (Jovens) usando o local como covil
4	1d3 Vermes do Abismo
5	1d3 Esqueletos
6	1d2 Mercenários perdidos, mas traiçoeiros

Aspectos Gerais: Os tetos possuem 8 pés de altura e as paredes são rochosas e irregulares, com alta umidade e a presença de musgo esparsos. Há arandelas por todas as salas. Uma voz ecoa por toda a prisão, proferindo, na linguagem imperial, a sentença aos prisioneiros na sala #6. Caso algum personagem consiga discernir a fala, trata-se da seguinte frase: "Por sua rebeldia e traição, deverão subir os degraus finais até a morte". Ela é repetida a cada 10 minutos, tornando-se bastante incômoda.

VEJA O MAPA DA PRISÃO NO ANEXO.

CHAVES DO CALABOUÇO

X1 - ENTRADA E POSTO DE VIGIAS:

Uma longa mesa de pedra com cadeiras de carvalho demolidas pode ser vista no canto da sala, com alguns grilhões espalhados pelo piso. A leste e oeste há duas portas simples, enquanto a sul há uma porta dupla. O local possui uma voz ecoante em uma língua estranha.

A voz vem do Servo Invisível em X6. A voz continuará agindo até que se dê cabo do Servo. Não há nada de mais por aqui.

X2 - CISTERNA:

Uma cisterna ainda está repleta de água pluvial, formando uma piscina subterrânea iluminada por um buraco elevado. As paredes são lisas e úmidas.

Para aprimorar a logística de presídio, uma cisterna coletava água de chuva, prontamente ministrada aos guardas das celas anti-magia e aos prisioneiros. Ela é iluminada pelo orifício de coleta, mas qualquer tentativa de escalada para sair por tal abertura considera CD 25, pela umidade das paredes e falta de apoios. A escalada meramente conduz à parte externa do calabouço.

X3 - REFEITÓRIO DA GUARDA:

Um caldeirão de ferro enorme e mesas comunais de pedra ainda estão intactos, bem como outros utensílios de cozinha diversos. Havia uma lareira com chaminé improvisada ao fundo, mas já ruiu. Dois portões amplos dão acesso a salas para norte e sul.

Residem aqui 3x Guerreiros Invisíveis (Encouraçados) ainda portando seus equipamentos. Além disso, 2x Servos Invisíveis continuam eternamente a cuidar das refeições, mexendo colheres de ferro enormes em caldeirões vazios, presos no protocolo pela instabilidade de mana. Em um dos Guerreiros há um molho de chaves que abrem tanto as portas quanto as grades em X5, quanto todas as celas.

X4 - DEPÓSITO DE SUPRIMENTOS:

Barris apodrecidos e quebrados estão espalhados por toda a sala. Baldes de ferro foram empilhados em um dos cantos. De resto, a sala aparenta estar vazia.

Se há algum barril com conteúdo útil fica a critério do mestre. Esta sala pode ser usada para descansar, caso o calabouço seja liberto de seus habitantes atuais.

X5 - DEPÓSITO DE ITENS:

A sala está dividida por uma grade de ferro com uma porta fechada por duas chaves, além disso, há uma mesa de pedra do outro lado da grade. Ao fundo da sala está uma série de nichos repletos de baús.

Itens de valor dos presos eram estocados aqui. As grades podem ser abertas pelas chaves encontradas em X3, ou por um teste que o mestre julgue pertinente. Nos nichos estão 10x baús, todos lacrados por cadeados dos quais não há mais chaves. Se conseguirem abri-los, role na tabela abaixo para cada baú investigado:

2d6	Item encontrado
2	Uma adaga Tul'sanir, +1 de dano além do comum (vale \$ 100)
3	Robes de algum nobre Tul'sanir, azuis com bordados prateados (vale \$ 1.200). É feito de seda da montanha e seu usuário se sente como se estivesse flutuando, de tanto conforto. Ao descansar, causa a recuperação de +1 PV do que o comum
4	Um saco de couro com 100x moedas Tul'sanir
5-8	O baú está vazio
9	2x espadas curtas Tul'sanir, +1 de dano além do comum (vale \$ 600)
10	Uma espada bastarda com manopla dourada, adornada com motes florais (vale \$ 1.200)
11	Um colar de ouro com pérolas, vale \$ 2.500
12	Um anel mágico feito de obsidiana, com um rubi discreto no topo. Trata-se do Anel do Fogo (valor \$ 5.500)



X6 - CELAS COMUNS:

Uma porta de ferro meio caída e retorcida dá acesso a um local com celas dos dois lados. De algum ponto central uma voz ecoa proferindo palavras de uma língua antiga e estranha.

Uma porta de ferro meio caída e retorcida dá acesso às celas comuns. A porta está a um pequeno empurrão para cair por completo. 12x Esqueletos habitam a sala, e as grades enferrujadas já cederam com o tempo. Há um Servo Invisível que tenta, perpetuamente, anunciar a pena aos prisioneiros, conforme explicado anteriormente. A fala, para quem conseguir distingui-la, é: "Por sua rebeldia e traição, deverão subir os degraus finais até a morte". Lembrando que ela é repetida a cada 10 minutos, um grande incômodo. Em uma das celas há um buraco escavado por prisioneiros que tentaram escapar após o desaparecimento dos Tul'sanir. Eles não conseguiram, e seus ossos repousam ali: animados e malditos.

X7 - CELAS ANTI-MÁGICAS:

Esta sala é acessada por uma porta de prata peculiarmente preservada e entreaberta. Chaves bem trabalhadas no mesmo material da porta estão jogadas no piso.

Caso o grupo entre na sala, narre:

Todas as paredes e celas neste lugar são de prata. As portas possuem uma pequena abertura com barras. A primeira porta está aberta, revelando uma sala de tortura revestida como o restante do local. Ao fundo, no entanto, a fina lâmina de prata que cobria a parede caiu, revelando um buraco considerável diretamente escavado na rocha.

Quem adentrar aqui é incapaz de executar feitiços. As celas estão mais preservadas do que o comum, e há apenas um esqueleto nelas, inerte e inofensivo, dada a proteção contra magias. A sala de tortura possui instrumentos como uma "dama de ferro" (um sarcófago de espinhos que, ao ser pressionado contra o corpo da pessoa,

eventualmente a perfura por completo em centenas de pontos) e uma "cama de estiramento" (na qual o torturado é amarrado e manivelas esticam suas extremidades até a amputação). A sala fica no local anti-mágico por precaução, visto que alguém com aptidão mágica poderosa não precisa de muito para fazer um estrago. Pode parecer que este local seja seguro contra os defensores conjurados do local, mas nada poderia estar mais longe da verdade. Ao final da sala há um túnel escavado por um Verme do Abismo, ansioso para atacar. O túnel conduz a um covil com outros 1d6 Vermes do Abismo, e, por sua vez, seu túnel de acesso principal desmoronou (daí a razão de forçarem um movimento para as celas). Não há nada de interesse ali, além de centenas de ovos peludos.

X8 - CORREDOR COLAPSADO:

Este corredor está bloqueado por um deslizamento, tornando-o inútil.

Tremores e choques de mana causaram o desmoronamento desse estreito corredor. Quem sabe para onde levaria?

X9 - "ESCADARIA DA ETERNIDADE":

Uma porta dupla de bronze oxidado está aberta, conduzindo a uma escada sinuosa, irregular, e extremamente íngreme. De tão extensa, desaparece nas brumas acima.

A escada desemboca no nível superior, em **C7**. A razão é simples: o condenado subia até chegar ao cansaço extremo, de modo que a pena de morte (i.e., ser jogado penhasco abaixo), poderia ser considerada um alívio para alguns. É óbvio que soldados de carne e osso não escoltavam os sentenciados, mas sim Guerreiros Invisíveis (Encouraçados). Por este motivo, ainda há dois deles ao lado de fora, atrás das portas abertas. Um cenário propício para ataques surpresa aos PJ.



CAPÍTULO 4: O PALACETE DOS MESTRES

Histórico: Erguido pelo primeiro Grão-Mestre Tul'sanir, este local servia de refúgio lúdico, sala-de-guerra, laboratório de pesquisa mágica avançada e recepção para aliados de confiança. Cada líder imperial trouxe sua adição para a casa, mas a última passou a contar com o aferro dracônico de Thalassar. Houve uma grande guerra em um período remoto antes de Thalassar que obrigou os sagazes líderes a estabelecerem um manto ilusório acima de seu reduto e quartel general. O costume se preservou como precaução, e ainda pode ser visto. Quando, finalmente, os ambiciosos arcanos conseguiram o "Pêndulo do Sopro", convidaram uma comitiva de aliados tanto para testemunhar sua majestade, quanto para implorarem pelo compartilhamento de seu poder imortal. Ansioso com o início do rito, Thalassar correu da tesouraria com o manual mágico, e este foi seu último caminhar. Como já dissemos, a promessa do artefato não foi cumprida.



Encontros Aleatórios: Não há instabilidade de mana. Além disso, dentro do local, ocorrem a cada 15 minutos, com sorteios de "1" e "2" em 1d6 (veja a tabela abaixo). Evite rolagens de dados para determinar o encontro de passagens secretas, visto que todas possuem pistas sutis ou prenúncios.

1d6	Encontro
1	1d6 Sombras de Sangue
2	1d3 Guerreiros Invisíveis (Encouraçados) com 1d3 Lince-Lagarto de guarda
3	1d3 Servos Invisíveis, assistentes de Senescal. Questionarão a presença dos PJ, e, se não respondido com o nome dado pelo convite nos Jardins do Pátio (abaixo), alertarão 1d6 Guerreiros Invisíveis (Encouraçados)
4	1d3 Sombras de Sangue e 1x Guerreiro Invisível (Elite)
5	1d3 Guerreiros Invisíveis (Elite)
6	Um Vigilante Astral

Aspectos Gerais: Os salões do palacete são altos e amplos, contando com acomodações luxuosas. Janelas são de um vidro espesso do qual não se pode ver de fora para dentro, mas quem está dentro vê tudo com clareza, e a luz passa como se não houvesse nada ali. O local está preservado como um efeito colateral atenuado do ritual perpétuo, isto é, não há nenhum sinal de que seus serviços mágicos e paredes tenham sido afetados pelo âmbar azulado que prende a vítima pela eternidade. Sedo um reduto imperial, é bem patrulado e está repleto de dispositivos de segurança contra invasores.

VEJA O MAPA DO PALACETE NO ANEXO.

CHAVES DO CALABOUÇO

PRIMEIRO PISO:

P1 - JARDINS DO PÁTIO (retomada de C9):

Se precisar ler a descrição deste local, volte para C9. Ao final, para atiçar os jogadores, inclua: As portas douradas do palacete expressam o potencial dos tesouros que ali dentro devem residir. Antes de avançar, porém, vocês detectam uma mancha retangular preta nos degraus.

Dentro do poço há um pesadelo engendrado pela obsessão do Grão-Mestre, um Elemental Draconídeo. Qualquer magia lançada, ou barulho efetuado, no local chamará a atenção da entidade espectral, defensora dos jardins. Próximo a um pequeno conjunto de degraus que conduz à porta da morada arcana, há o que parece ser um cartão retangular negro, do tamanho de uma palma, jogado ao chão. É um convite de um convidado de honra, feito em uma "folha" finíssima de obsidiana rígida, com letras douradas, que convidam "o eminentíssimo Rei Thulg", curiosamente em uma língua arcaica ancestral da língua franca contemporânea aos PJ. O Rei Thulg foi um arcano poderoso e próspero, aliado Tul'sanir. Como convidado do Grão-Mestre, seria espectador do ritual, para depois replicá-lo para si, em uma aliança eterna. Mas, com o fracasso, prontamente fugiu com seus lacaios e deixou cair seu convite oficial. Narrador, considere que Thulg foi um rei antigo de alguma região humana em seu cenário criado ou usado para encaixar essa montanha. Uma porta secreta leva para a Cozinha (P6), e só pode ser detectada se ativamente buscada (possivelmente por quem quiser dar a volta no palacete). O local poderá ser prenunciado pelo fato de que todas as janelas são igualmente espaçadas, mas, no meio, a janela é menor e fica em um ponto mais alto. Se alguém observar minuciosamente a parede, verá o contorno de uma porta.



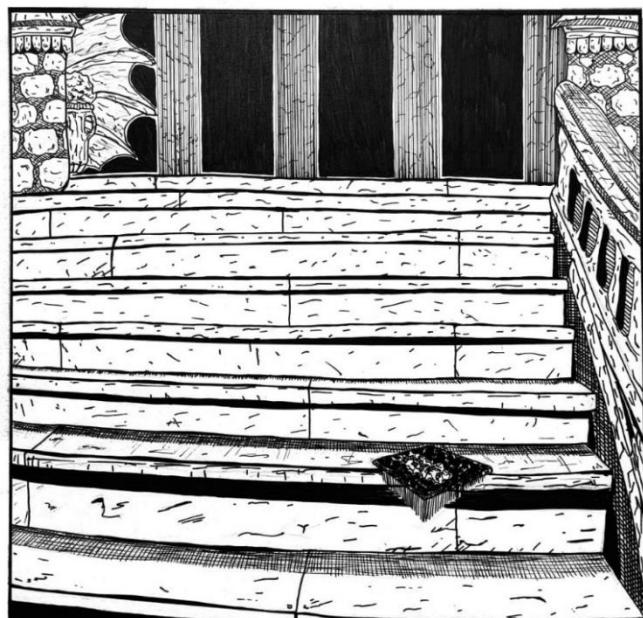
P2 - HALL DE ENTRADA:

A porta dupla de ouro que dá acesso ao palacete, com relevos de um dragão em cada folha está fechada, e as janelas que seguem para cada flanco parecem feitas de um vitral robusto e opaco, de modo que enxergar dentro não é possível.

A porta está trancada, assim como qualquer janela. Arrombar a porta gera muito barulho, enquanto abrir sua fechadura conta com CD 18. Para as janelas, que são de um vidro sofisticado e reforçado, é possível rompê-lo com um teste de Força CD 15. O Elemental Draconídeo entrará em ação em ambos os casos. No entanto, mencionar em voz alta o nome do "Rei Thulg" e mostrar o convite encontrado nos Jardins provocará um senescal (Servo Invisível de maior inteligência) a abrir as portas e convidar o grupo a se acomodar, voltando a seus afazeres fantasmagóricos logo em seguida. Ele não sabe onde o ritual se realizou, nem coisas secretas sobre os mestres. Caso os PJ entrem aqui, narre o seguinte:

Este salão alongado, de piso e paredes brancas, está repleto de estátuas de seres esguios, de pele escamosa e orelhas pontudas, trajando mantos longos. Há uma porta alta de madeira e frisos requintados ao centro.

As estátuas são de mestres e tutores Tul'sanir. Alguns coincidem com aqueles da necrópole (A8-N3), outros não apresentam feições notáveis. A porta leva para P3.



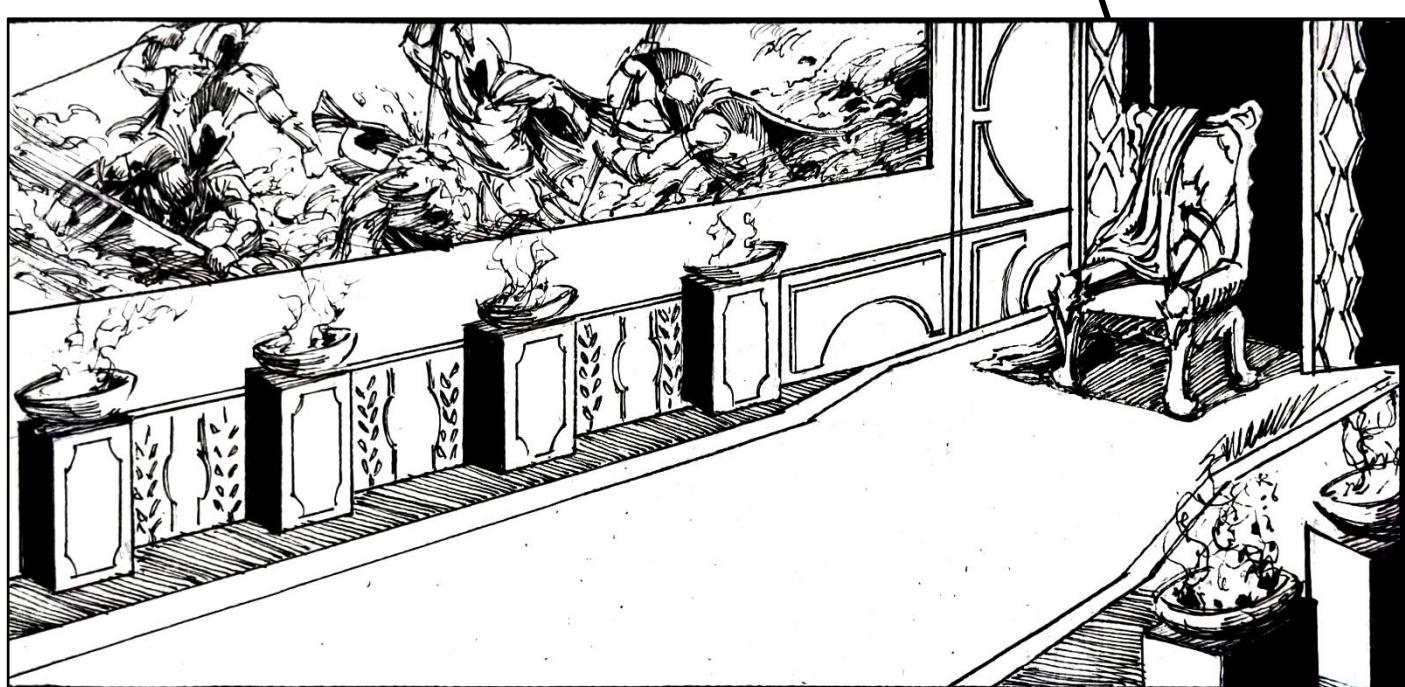
P3 - SALA DE RECEPÇÃO:

Uma sala aconchegante, cujo piso apresenta um mosaico com um brasão contendo dois Grifos Negros no topo, um no meio e outro abaixo. Divãs e sofás sedosos se espalham pela sala, alternados por plantas de um verde muito claro em vasos ornamentados. Além disso, tapeçarias imbricadas forram as paredes, inclusive uma que parece ser um mapa, apontando a localização da montanha, e outra, de uma cidade grande, repleta de casas e torres espiraladas brancas. Quatro portas, uma para cada direção, convidam-nos a continuar explorando o palacete.

P4 - GALERIA DA CONQUISTA:

Essa galeria apresenta paredes de estuque pintado com gloriosas cenas de combate e conquista, com um tapete longo e de cor púrpura estendido até o final, onde há um trono dourado com encosto e assento vermelhos sob um dossel. Tudo é iluminado por uma enorme janela ao fundo. Braseiros de ferro enfileiram-se em cada lado da sala, até chegarem ao trono.

Acessada pela porta oeste da Sala de Recepção, esta era a sala do trono na qual diplomatas eram recebidos com suas petições. Ainda no momento da aventura, à noite, os braseiros são mantidos em chamas por Servos Invisíveis. O trono também é feito por Seda-de-Fiandeiro tingida, e seus detalhes são em ouro, conforme a já notada predileção do dono. A sala é guardada por 2x Sombras de Sangue (cada uma camuflada em ornamentos no teto) e 4x Guerreiros Invisíveis (Encouraçados). Desses, dois estão próximos ao trono, dois próximos à porta.



P5 - SALA DE CONSELHO:

Esta sala curiosamente hexagonal possui uma mesa redonda de tamanho considerável, feita de uma madeira escura e forte importada sabe-se lá de que região. As cadeiras são altas e bem entalhadas, com uma almofada de couro para que a pessoa nela acomodada aguente longas reuniões. Uma delas é mais alta e ornada que as demais. Atrás dessa cadeira, há um painel com pinturas de Grifos Negros. Estantes repletas de livros contornam a sala. Uma tapeçaria na ala sudoeste ilustra seres cinzentos, cujo corpo é um como um redemoinho, emergindo de poços bem decorados. Ela está um pouco caída e amassada. No mais, há o peculiar fato de que a sala não possui janelas, apenas candeeiros e lustre dourados.

P6 - COZINHA E DESPENSA:

Ladrilhos intercalados em bordô e marfim formam uma sala ampla, com caldeirões, fornos a lenha e mesas de mármore com cumbucas de pedra, pás de madeira reforçada com haste longa e outras ferramentas de uso culinário. Duas portas de madeira, uma fechada e outra aberta, podem ser vistas na parede norte. A sala é bem iluminada por janelas altas, mas, na parede oeste, há uma janela de menor estatura.

O conteúdo dos livros varia entre censos demográficos, leis, listas de exilados etc. Estudos detidos, embora não aconselháveis a quem recém invadiu uma propriedade, apontam para uma queda contínua na população e uma taxa de crime mais alta. A tapeçaria vale \$ 10.000, e atrás dela está um painel de madeira aberto, que conduz a uma escada em espiral descendente, feita de pedra. Quando o Rei Thulg saiu assombrado do trágico ritual (tendo fugido bem a tempo de não ser capturado pela maldição), não se deu ao trabalho de fechar a passagem secreta. É importante que a descrição da tapeçaria seja dada, pois um teste de percepção não pode definir um evento essencial que selo a aventura, ou seja, são os jogadores que deverão entender o prenúncio descrito e investigar o local ativamente. Só role encontros aleatórios aqui se os jogadores demoram muito a tomar uma decisão.

A despensa há muito se esvaziou, e não há uma cadeia de suprimentos ativa para abastecê-la. Deste modo, não há comida a ser preparada por Servos Invisíveis. A porta aberta leva para a despensa, enquanto atrás da fechada há uma escada que leva a uma adega subterrânea. A adega será abstruída no mapa, e contém 500x vinhos de safra desconhecida (não possuem mais valor, já oxidaram). A adega é um local seguro para descansar, não havendo rondas ou interrupções por Servos Invisíveis. A cozinha possui um acesso direto à Sala de Banquetes, outro, por uma porta secreta abaixo da janela pequena, para o Jardim (afinal, o lixo precisava ir para algum lugar sem ferir a sensibilidade dos patrões). Não há dependências de funcionários, tendo em vista que são todos magicamente conjurados. Como já antecipado, a porta secreta deverá ser ativamente buscada e seu contorno é muito discreto.





P7 - SALA DE BANQUETES:

Uma mesa com vinte e dois lugares ainda está posta, com cinco castiçais de ouro bem espaçados entre si. Não há comida, e a louça, de uma cerâmica estilizada em tons carmesim, está guardada em armários que ocupam toda a extensão sul da sala. Janelas altas e estreitas revelam uma vista relaxante na parte dos fundos dos jardins. Há uma porta alta de madeira que conduz à ala oeste, outra está posicionada na parede leste.

A sala possui ligações tanto com a cozinha (P6) quanto com a escada (P8). Se precisar estimar valores para a louça, considere que há em torno de 300 itens preciosos ali, cada uma valendo \$ 50 e pesando, em média, 500 peças de ouro.

P8 - GRANDE ESCADA:

Uma escada acarpetada em forma de "U" leva ao andar superior, com patamar amplo para os preguiçosos descansarem entre os lances. Iluminando o local está uma janela vultosa, além de arandelas posicionadas pela parede.

Fazendo uma ronda por lá, logo descendo do andar de cima, estão 2x Guerreiros Invisíveis (Encouraçados) com 2x Lince-Lagartos de guarda. Apenas narre sua presença quando os jogadores estiverem subindo a parte final da escada (batalhas em escadarias são icônicas demais para passar a oportunidade).



SUBSOLO:

S1. SALA DE RITUAL:

Na fronteira que divide a escadaria deste ambiente, há uma figura cristalizada em âmbar azul que parece ser de um nobre humano correndo em fuga. O local de onde ele estava aparentemente fugindo é um anfiteatro subterrâneo, com bandeiras estreitas, rubras e inscritas em runas negras na vertical. Elas estão dispostas em intervalos regulares por todas as paredes abauladas. No palco de centro do anfiteatro está um altar de mármore branco contendo uma estrutura de madeira que sustenta uma espécie de pêndulo dourado, com gemas ao centro. É o Pêndulo do Sopro! Rodeando o altar estão onze figuras ambarizadas em uma pátina azul translúcida, como paralisados no tempo, focados em um ritual que nunca se concretizará. Suas descrições estão distorcidas por essa camada misteriosa, mas um deles possui robe e cajado mais suntuosos. Esse indivíduo de destaque está diante de um púlpito que sustenta um grimório dedicado apenas ao estranho ritual. Nove espectadores nobres de terras longínquas estão nas arquibancadas, também perpetuados do mesmo modo. Há uma porta lateral forrada em couro, na ala oeste. Atrás do altar há um mosaico no piso, ilustrando um Grifo Negro, com olho vermelho e língua de fora com proporções exageradas.

O nobre cristalizado em meio de sua fuga teve ideias similares ao do bem-sucedido Rei "Thulg". As bandeiras revelam o nome de Thalassar inscrito verticalmente. O indivíduo de destaque no púlpito é Thalassar. Pendurados no pescoço de cada um estão "Apitos de Adestramento" (ver anexo), além de joias diversas. As figuras estão imóveis e não podem ser empurradas, muito menos a pátina poderá deles ser removida. Os espectadores cristalizados são nobres de diversos continentes, incluindo anões e humanos. Quem pressionar o olho e a língua do Grifo no mosaico ao mesmo tempo perceberá que uma porta de alçapão secreta se destravará, desembocando na tesouraria. A porta forrada em couro leva à biblioteca mágica.



S2 - BIBLIOTECA MÁGICA:

Uma sala sombria e completamente coberta de alfarrábios e pergaminhos cascateados para fora de estantes e em escrivaninhas. Os diversos tinteiros e penas de escrever indicam que o local contava com intensa atividade intelectual.

Essa biblioteca técnica é o sonho de consumo de qualquer feiticeiro de respeito. Mestre, sejamos generosos ao valente personagem que chegou vivo até aqui: as prateleiras possuem diversos volumes de alquimia, grimórios completos das escolas de Ar, Ilusão/Criação, Movimento e Meta-Feitiços. Também há livros de história arcana (use-os como quiser) e compêndios de itens mágicos (identificando os detalhes de todos os itens mágicos possivelmente pilhados nesta aventura). Caso o grupo ainda não tenha pilhado alguns itens, informe seus nomes conforme a lista no anexo.

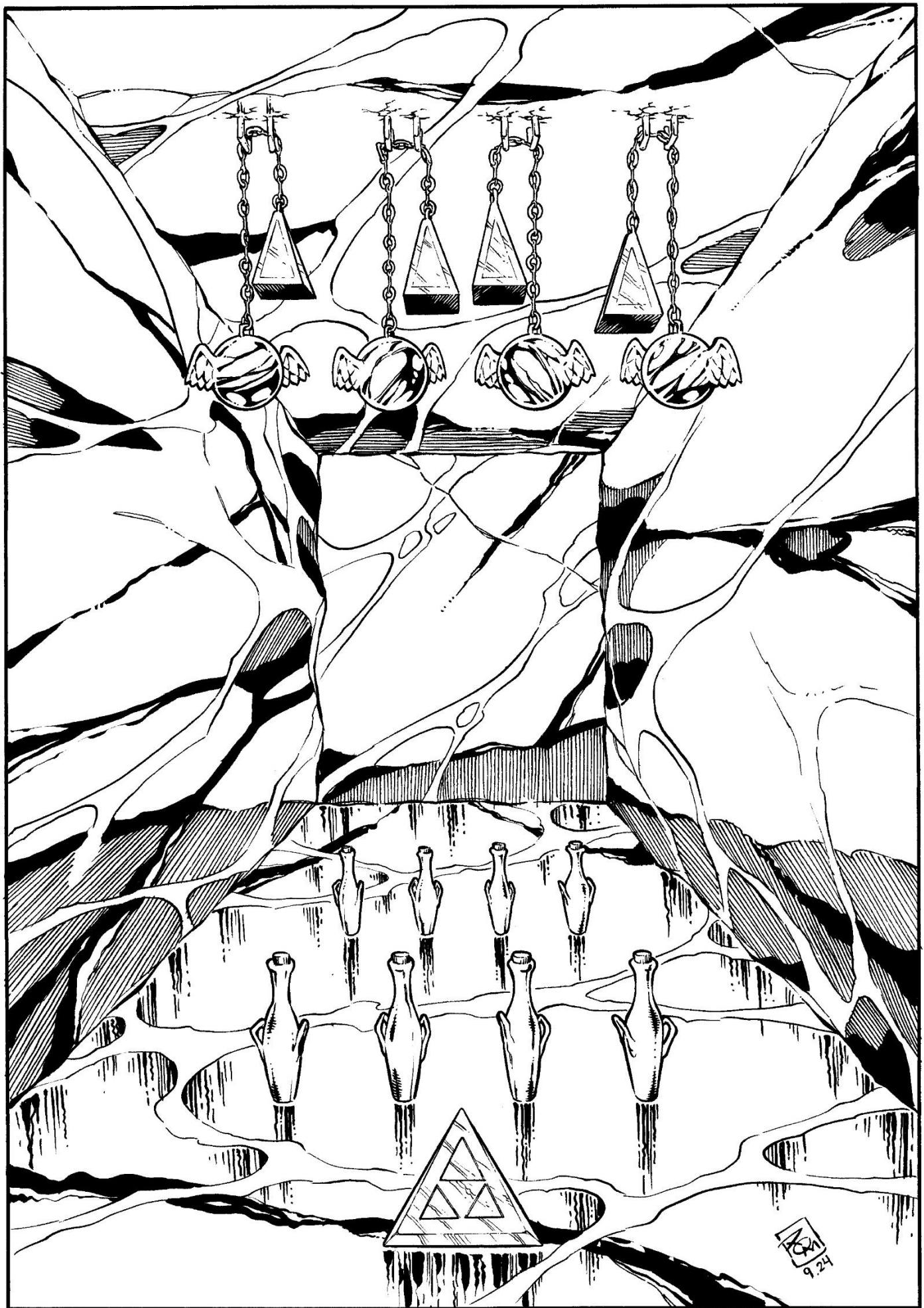
S3 - TESOURARIA:

O alçapão secreto dá acesso a uma sala ampla, de piso, paredes e teto, todos feitos do que parece ser um rubi perfeitamente polido. Espalhadas pelo chão encontram-se oito urnas de madeira seladas por rolhas. Ao fundo, quatro esferas de obsidiana com asas lapidadas em suas laterais estão penduradas por correntes e contrapesos ao teto. Chama a atenção um item triangular, talhado em osso de Grifo, largado no chão.

Quem abrir as urnas verá apenas um líquido oleoso e translúcido contido ali, e que gruda no piso. É uma espécie de cola explosiva. O item triangular é uma chave que, antes do ritual, quando aqui Thalassar apressou-se em colher o grimório de instruções, deixou-a cair (dá acesso a seus aposentos, no terceiro andar, R2). Quem examinar detidamente o rodapé da sala, perceberá pequenos dutos camuflados. As esferas de obsidiana são um mecanismo que, configurado de certa maneira, dá acesso ao tesouro. A configuração correta mimetiza o brasão dos Tul'sanir, com duas esferas mantidas ao alto (intocadas), uma no ponto médio entre o teto e o chão, e a última no limite da corrente, próxima ao chão. Em caso de sucesso, a parede

norte se abre para fora como uma ponte levadiça, revelando pilhas de tesouro. Porém, se fracassarem, jatos de chama serão cuspidos dos pequenos dutos no rodapé, formando um piso flamejante e causando 2d6 de dano por segundo a todos que estiverem em contato com o chão. Ademais, em 5 segundos, se as urnas não tiverem sido movidas para fora do local, elas explodirão, alastrando as chamas para cima com 8d6 pontos adicionais de dano flamejante e de contusão pelo impacto explosivo (cada urna cheia removida reduz 1d dos dados de dano). Após a explosão, o fogo continua queimando por 5 minutos. É possível sustentar-se nas correntes, visto que a falha já ocorreu. Isso ajuda a escapar do fogo rasteiro, mas não da explosão. Com a esperança de que os jogadores não falhem aqui, o seguinte tesouro os aguardará na sala secreta após quebra-cabeça das esferas (detalhes dos itens no anexo):

- a. **Espada Rubi:** Pertenceu ao Grão-Mestre Tharazon, com poderes destrutivos (\$ 30.000);
- b. **Varinha do Corpo de Vento:** Feita de quartzo e diamantes (1d6 cargas, \$ 15.000);
- c. **Machado dos Vendavais:** Um machado de duas mãos que pertenceu a um herói não nomeado dos Tul'sanir. O machado possui uma lâmina ampla e com sulcos em lápis-lazúli, seu punhal completamente envolvido com um couro azul. Empurra inimigos em um arco, de acordo com certas condições (\$ 30.000);
- d. **Lança de Aldalar:** O artefato principal do imponente guerreiro-mago, com ponta dourada e haste de carvalho modelada como se fosse uma grande víbora voadora. Gera um ataque extra mediante condições (\$ 30.000);
- e. **Martelo de Arkaman:** Um martelo de uma mão, inteiramente negro, cuja cabeça possui forma de grifo com asas abertas. Golpes podem destruir armaduras e quebrar ossos (\$ 30.000);
- f. 150.000 moedas Tul'sanir (para vendê-las, se é que conseguirem esvaziar este cofre por completo algum dia, será preciso encontrar especialistas numismáticos em mais de 20 cidades grandes): sugira a aquisição de uma fortaleza após os PJ retornarem a sua base.



SEGUNDO PISO:

Q1 - QUARTOS DOS BAIXO-CONSELHEIROS:

A escada os encaminha para um espaço com uma escrivaninha e cadeira, que antecede um corredor longo, feito com painéis de mármore. Dos dois lados, portas douradas fechadas indicam quartos exclusivos e luxuosos. No final, há uma porta dupla de madeira.

Na escrivaninha está um Servo Invisível que coordena a manutenção dos quartos aqui. Ele prontamente questionará os PJ, e, na falta de uma resposta satisfatória, chamará uma ronda de 4x Guardas Invisíveis (Encouraçados). Os quartos são amplos, cada um com sua lareira, cama com dossel, baús para roupas e itens pessoais e escrivaninha. Eram usados pelo escalão mais baixo dos conselheiros imperiais. Saquear tais quartos, porém, será difícil. Para começar, cada quarto possui uma porta mágica, que só poderá ser aberta por chaves douradas específicas (estão cristalizadas eternamente com seus donos, na sala 1 do subsolo). Quem tocar em qualquer uma dessas, invocará um Vigilante Astral (um por porta tocada), que tentará teletransportar o grupo para a sala 6 do calabouço em B9. Além disso, role um encontro aleatório. Certas magias podem dissipar o efeito da trava mágica. Pilhagens seguem a tabela abaixo, na qual deve-se rolar 1d6 para definir a coluna de consulta e outro para a linha. Também role três vezes por ambiente.

1d6	(1-2) Obra de Arte	(3-5) Baú/gaveta com joias e moedas	(6) Itens
1	Estatueta de jade (\$ 250)	100 moedas Tul'sanir	Bálsamo do vento (\$ 1.000)
2	Grifo de marfim (\$ 500)	250 moedas Tul'sanir e um anel de prata (\$ 200)	Espada da Guarda de Honra (\$ 1.000)
3	Castiçal de ouro (\$ 750)	500 moedas Tul'sanir e três rubis perfeitos (\$ 500 cada)	Manto ornamentado (não mágico, \$1.000)
4	Quadro Tul'sanir (\$1.000)	Tapeçaria menor (\$1.000)	Livro com 10 feitiços de Ar (escolha do mestre)
5	Urna de prata cravejado de topázios (\$ 2.500)	Um par de diamantes perfeitos (\$4.000 cada)	Livro com 10 feitiços de Criação/Illusão (escolha do mestre)
6	Quadro de obsidiana e ouro (\$ 5.000)	Tapeçaria grande (\$ 5.000)	Varinha de Sangue (\$ 10.000)



Q2 - BIBLIOTECA DE LAZER:

Uma biblioteca recheada de livros bem encadernados e ordenados. Há uma janela grande ao fundo, na parede oeste. Divãs e poltronas de estudo estão localizados próximas a ela, e há um lustre prateado no meio da sala.

Romances, livros de história, arquitetura, poesia e afins preenchem todas as paredes deste local. As poltronas e divãs feitos de Seda-de-Fiandeiro continuam preservados. Invente o que quiser sobre a cultura Tul'sanir. Caso contrário, não há nada de interesse aqui.

TERCEIRO PISO:

R1 - QUARTOS DOS ALTO-CONSELHEIROS:

A escada chega ao último andar, onde um corredor mimetiza as características do andar inferior: painéis de mármore branco com fileiras de portas douradas dos dois lados. Mas, ao final, há uma porta dupla esculpida em uma pedra negra, com detalhes esbranquiçados e cintilantes difíceis de discernir nesta distância.

Os quartos são mais luxuosos que os dos baixo-conselheiros. Aqui descansavam os potenciais sucessores do Grão-Mestre Thalassar. Além de conselheiros, também governavam grandes cidades do império, como poderá ser testemunhado por livros de registros ali dentro. O acesso ao quarto, sua consequência, e seu tesouro segue o mesmo princípio que os quartos dos baixo-conselheiros (Q1), mas role seis vezes na tabela de tesouro, se o grupo conseguir chegar a esse ponto. Há sempre 2x Sombras de Sangue em cada quarto.

R2 - QUARTO DE THALASSAR:

Uma porta dupla, completamente feita de uma placa de obsidiana importada, exibe um relevo de um dragão prestes a cuspir chamas. Os detalhes estão cinzelados em mármore branco, rubis lixados e filigranas douradas. Um triângulo ao centro indica o encaixe de uma espécie de chave.

A chave pode ser encontrada na tesouraria do subsolo. Se as portas dos demais mestres estão magicamente protegidas, imagine esta! A magia que a protege é inescrutável e letal. Apenas arcanos ou divinos de 7º nível poderão dissipá-la. Sem o uso da chave, tocar na porta envolverá a vítima, e todos que estiverem no alcance de um cone de 12 pés de raio final, em fogo infernal cuspido pela boca do enorme dragão lapidado ao centro das portas. O fogo causa $5d6+2$ pontos de dano. Além dessa tragédia, 2x Vigilantes Astrais serão convocados a verificar o que ocorreu. E vamos mais adiante: entrar na sala tampouco está livre de desafios! Ao entrar ali, descreva-a:

A entrada deste quarto está flanqueada por dois dragões vermelhos jovens empalhados, bem como um cajado descansando em um altar próximo. O cajado é de couro vermelho, ostentando um olho segurado por garras prateadas em sua parte superior. Nos fundos, há uma cama cuja estrutura é repleta de escamas entalhadas em obsidiana, e seu dossel é vermelho com costuras douradas. Acima do colchão macio está um grimório lacrado, e uma escrivaninha revela um livro aberto próximo a uma caneta de pena e um tinteiro.

Uma Cópia Astral do Grão-Mestre Thalassar vaga pelo quarto, protegendo o local na ausência de seu amo. Os dragões empalhados foram tentativas de domesticação fracassada, de uma das primeiras ovas do Dragão Ancião. Os dragões não eram nativos da montanha, e foram necessárias diversas expedições de caça para finalmente domesticá-lo. Enquanto não o conseguia, Thalassar tentava com os jovens. Enfim, não se sabe direito como, conseguiu o cajado dracônico, e, com isso, capturou sua montaria majestosa. O grimório volumoso e lacrado acima da cama contém todos os feitiços de Fogo de Magos conforme o Tomo Metafísico. Trata-se de uma expansão da área de estudos deste líder, visto sua afinidade obsessiva com os seres dracônicos. Abrir o grimório sem dissipar magia gera um jato de fogo que causa $3d6+1$ contra o alvo. O item pendurado é o "Cajado de Domínio Dracônico". Ainda possui 3 cargas, e concede bônus para dominar dragões (\$ 30.000). Fora isso, role dez vezes na tabela aleatória de Q1 para verificar outros tesouros.



É HORA DE COLHER A GLÓRIA

Após a coleta do amuleto cobiçado, existem algumas opções a serem aventadas. Pode ser que jogadores completistas queiram explorar cada canto da montanha, ou queiram continuar a jogar com seus personagens em uma campanha maior. Nesses casos, antes de continuar, distribua pontos bônus de +500 XP por ter completado o objetivo.

Para seguir com a campanha, e se não houver mais interesse na exploração do local, sugerimos que abstraia o retorno dos PJ a Rimazian, e lhes entregue a recompensa prometida. É possível narrar a coisa toda, se quiser. Rimazian vive em uma fortaleza própria, bem guarnecidada por lanceiros e balesteiros fiéis. Isso é relevante, pois, caso algum jogador queira mostrar-se mais malandro do que sábio e tentar roubar o mago, as consequências não devem ser banais. Por outro lado, para testar a sabedoria do grupo como um desafio final, Rimazian poderá convidá-los a participar do ritual, e ver o que acontece. Se os jogadores aprenderam algo com as amplas evidências da montanha, é que o ritual é espúrio e garante uma tormenta perpétua, assim, é improvável que participem. Se alguém o fizer, talvez você, mestre, possa inventar alguma missão em busca de feitiços ou artefatos que livrem os coitados da prisão de âmbar. A imortalidade, porém, não será alcançada.



ANEXOS

ITENS MÁGICOS DE A-Z

Adaga Voadora: Uma adaga afiadíssima com lâmina de prata e empunhadura feita de couro de dragão vermelho, provocando +2 em danos. Seu efeito mágico é prontamente percebido quando seu usuário tenta jogá-la contra alguém, pois a adaga voa, por conta própria, até o alvo mentalizado, concedendo +4 ataques de arremesso. Após ferir ou chegar em seu alvo (pois ela pode apenas ser deixada em algum lugar), ela pode ser retornada pelo dono com um mero desejo. O alcance máximo é de 120 pés. O valor é \$ 1.000, e suas demais estatísticas seguem o de uma adaga convencional.

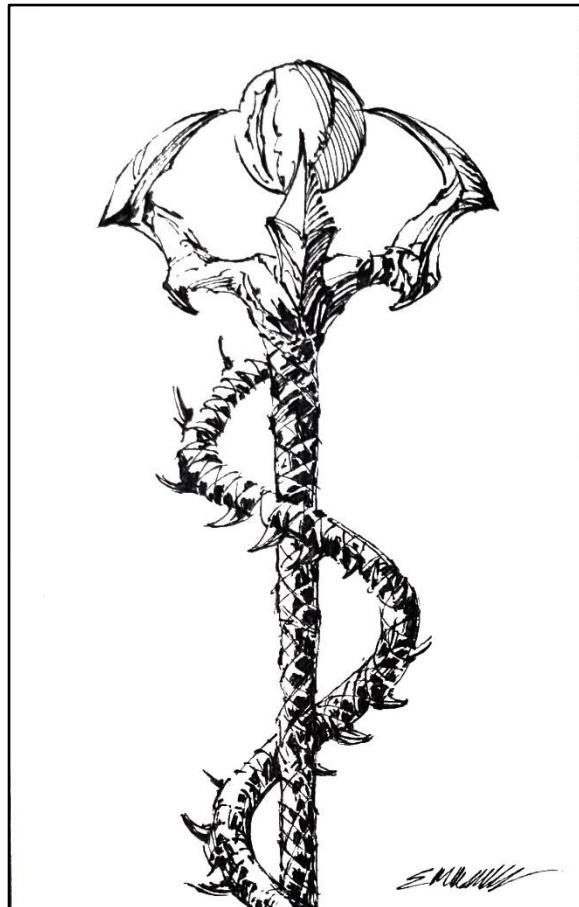
Anel do Fogo: Um anel bem torneado em obsidiana, contando com um rubi cravejado. Qualquer pessoa com aptidão mágica saberá que há algo místico envolvendo o anel, mas é preciso identificá-lo para entender seu funcionamento. Em todo caso, se alguém encostar o rubi em um item, tal item produzirá um fogo mágico que gera +1d6 em danos de fogo (aplicação dura 10 minutos). Apenas 5x usos estão contidos no anel. Vale em torno de \$ 5.500.

Apito do Céu: Um apito feito de osso de Grifo, simplório em sua aparência e de valor desconhecido por comerciantes. Reduz o tempo de adestramento pela metade e aplica um bônus de +4 para testes de Adestramento de Animais (Desbravador) aplicados somente a Grifos.



Bálsamo do Vento: Este bálsamo, ao ser consumido, concede dois ataques-extra por 3 rodadas. Há o equivalente a 5 goles em cada recipiente encontrado. Vale \$ 1.000.

Cajado de Domínio Dracônico: Um cajado precioso, todo torneado de escamas de dragão vermelho, com um olho de dragão preservado no topo, segurado por unhas afiadas de prata. Foi usado por Thalassar para domesticar sua montaria majestosa. Na presença do cajado, dragões possuem +3 nos testes de reação, e o usuário adquire +3 em testes de adestramento de animais, apenas para dragões (se for Desbravador). São 3 testes, um para cada 10 minutos, ao final dos quais o dragão passa a ser subserviente ao detentor do cajado. Fracasso ainda mantém o bônus de +3 nos testes de reação por outros 10 minutos. O cajado ainda possui 3 cargas, e vale \$ 30.000. Não se sabe onde Thalassar capturou este cajado que foge dos padrões Tul'sanir.



Espada da Guarda de Honra: Uma espada curta com lâmina de obsidiana e inscrições vermelhas indicando a palavra "Honra" em Tul'sanir. Seu punhal é de Seda-de-Fiandeiro reforçada, o que dá a sensação de que quase não há resistência em manejá-la. Ataques contam com bônus de +1 para acerto e dano (use as estatísticas comuns de uma espada curta para preencher os demais dados). Vale \$ 1.000.

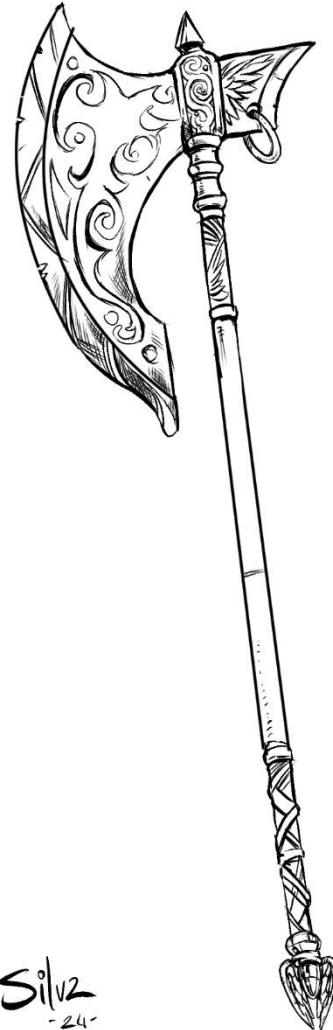
Espada Rubi: Pertenceu ao Grão-Mestre Tharazon. É uma espada muito longa, completamente feita de rubis magicamente resistentes. Ao proferir o nome "Tharazon", o usuário poderá acelerar ou causar erosão em qualquer material não-mágico, abrindo um buraco de 3 pés cúbicos por segundo, com cada uso contendo 5 segundos de duração controlável pelo usuário. Há apenas três cargas nela, e vale \$ 30.000. Para demais estatísticas, consulte a entrada "Espada Bastarda" no Guia do Aventureiro.



Silv⁻²⁴⁻

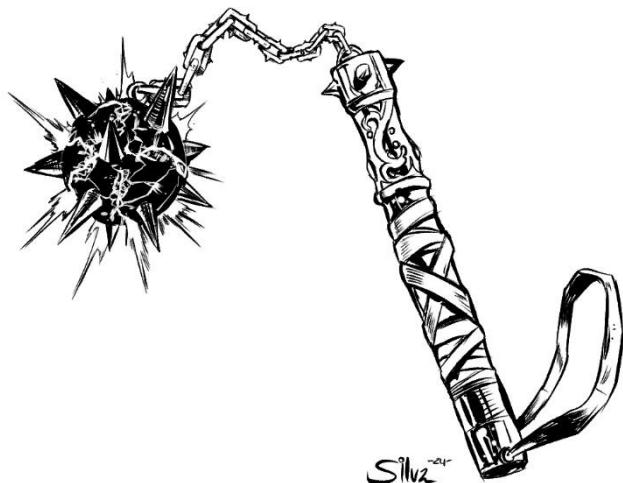
Lança de Aldalar: O artefato principal do imponente guerreiro-mago, com ponta dourada e haste de carvalho modelada como se fosse uma grande víbora voadora. Gera um ataque extra caso o acerto tenha uma margem de sucesso de 5 ou mais. Use as estatísticas comuns de uma lança para os demais casos. Vale \$ 30.000.

Machado dos Vendavais: Um machado de duas mãos que pertenceu a um herói não nomeado dos Tul'sanir. O machado possui uma lâmina ampla e com sulcos em lápis-lazúli, sua empunhadura completamente envolvida por um couro azul. Se o atacante for bem-sucedido por 5 ou mais, empurrará todos que estiverem em sua frente em um arco de até 6 pés, a uma distância de 15 pés (aliados e inimigos). Além disso, quando o efeito ocorre, não é preciso preparar a arma para um novo ataque no turno subsequente (use as estatísticas comuns de um machado de duas mãos para os demais casos).



Silv⁻²⁴⁻

Mangual da Justiça: Um mangual de cavalaria dourado, com uma bola de espinhos presa a uma corrente que, por sua vez, está presa a uma haste. Provoca +2 de danos de tipo radiante contra qualquer criatura, e +4 contra demônios e mortos-vivos. Seu valor de venda é de 5.000 peças, mas vendê-lo a qualquer um certamente chamará a atenção do poder local, seja nobreza ou outro tipo de governo.



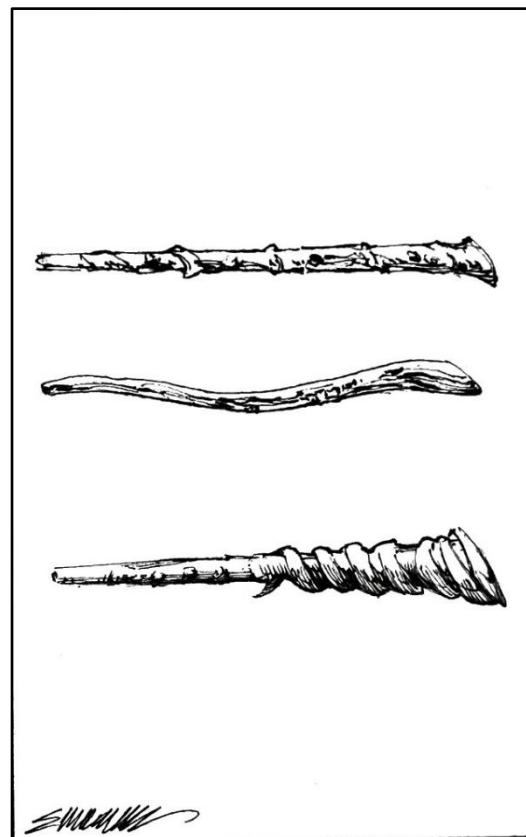
Martelo de Arkaman: Um martelo de uma mão, inteiramente preto, cuja cabeça possui forma de grifo com asas abertas. Se o dano for crítico ou máximo, os ossos da vítima são quebrados, além de armaduras serem destroçadas no local do impacto. Vale \$ 30.000.



Varinha da Levitação: Esta varinha, adornada com filigranas de prata e pequenas safiras, era usada em caso de emergências durante o voo sobre o dragão. Ela pode ser usada tanto no usuário quanto em outros, mas é necessário que se profira o nome "Thalassar", inscrito no próprio item. Funciona como a magia de mesmo nome (Tomo Metafísico, p. 69). Porém, a escrita está na antiga linguagem Tul'sanir. Há 10x usos imbuídos nela. Vale \$ 10.000.

Varinha de Sangue: Uma varinha marmorizada em vermelho e branco. Não há palavra-passe, basta mentalizar o efeito (para isso, é preciso conhecê-lo). A varinha conjura uma Sombra de Sangue (ver bestiário anexo) que obedecerá aos comandos de seu detentor por 4 horas. Há apenas duas cargas por item. Seu valor é de \$ 10.000.

Varinha do Corpo de Vento: Uma varinha de quartzo e diamantes que contém 1d6 usos da magia "Voar" (Tomo Metafísico, p. 18). Vale \$ 15.000.



BESTIÁRIO DE A-Z

Esse bestiário supre as informações essenciais ao narrador. As notações resumidas podem ser encontradas ao final do Guia do Aventureiro.



BESTA ESCAMOSA

Um leão alado mutado com aspectos reptilianos, de escamas verde-musgo e uma mordida venenosa que torna a carne da vítima mais macia, e sua digestão mais eficiente. Não, não é uma Mantícora. Essa formidável criatura mede 2,5 metros de altura enquanto apoiada em quatro patas, mas seu comprimento chega a 7 metros. Pode alcançar altitudes consideráveis com suas asas robustas. Apesar de seu aspecto de réptil, o animal ainda retém sua essência mamífera de tempos pré-mutação. Normalmente há apenas um macho por alcateia.

IN +3 CA 16 DV 6d8 (24)

AT #3 Garra x2 (1d6) Mordida (1d8)

BN +3 JdP V11/R11/M12 VS Infravisão 60'

MV 40' (60' voando) ML 9 TM Grande

TT Critério do mestre

Veneno: Se uma mordida for bem-sucedida, enzimas venenosas serão injetadas em sua carne, demandando uma JdP de Vigor com penalidade de -3, ou a vítima passará a perder 1 PV por rodada. Após chegar a $\frac{1}{3}$ dos PV máximos, os músculos começam a perder tensão, de modo que o corpo mal consegue se sustentar em pé, ou efetuar movimentos bruscos com os braços. Se a vítima sobreviver e despertar, ela não regenera PV, tampouco podendo se locomover sozinha. A cura não-mágica para tal veneno está no consumo da flor de urze (presente em A3, ou em qualquer transição na qual o mestre julgue apropriado, mediante testes pertinentes).

CERVO

Um animal com galhadas majestosas e couro marrom claro, às vezes apresentando pintas e manchas brancas. Não se espera que este animal ataque humanos, a menos que acuado. A variante albina é extremamente rara. Se caçado, rende 10 porções.

IN +2 CA 14 DV 1d8 (4)

AT #1 Galhada (1d6+1) ou Coice (1d6)

BN +1 JdP V12/R13M16 VS -

MV 40' ML 5 TM Médio

TT Caça (ver acima)



CÓPIA ASTRAL (GRÃO-MESTRE THALASSAR)

A cópia espectral do Grão-Mestre Thalassar. É como um vigilante astral, mas com aparência mais vívida. É possível detectar as feições escamosas e, ao mesmo tempo, élficas, de seu poderoso conjurador. Por parecer mais real, anda como se seus pés fantasmas colidissem com o chão, mas ainda pode atravessar paredes e voar, como um Vigilante Astral. Acessa algumas magias de seu conjurador e possui corpo difuso, mas atingível por armas mágicas.

IN +2 CA 14 DV 12d8 (48)

AT #2 Raio Interplanetário (1d6+3)

BN +6 JdP V12/R12/M7 VS Infravisão 60'

MV 30' ML - TM Médio

TT -

Magias (considerar mago de 12º nível): Armadura Arcana, Cerrar Portas, Toque Chocante, Ventriloquismo, Arrombar, Detectar Invisibilidade, Servo Invisível, Relâmpago, Imobilizar Criaturas, Piscar, Escudo Elemental, Conferir Fraqueza, Porta Dimensional, Polimorfismo, Muralha de Energia, Conjurador Elemental, Cone Glacial, Criar Passagens, Corrente de Relâmpagos).

Raios Interplanares: Dos dedos espirituais desse feiticeiro voador projetam-se raios multicolores que provocam 1d6+3 pontos de dano mágico. O Vigilante pode executar este ataque duas vezes na rodada.

Teletransporte Astral: O Vigilante pode ascender ao plano astral e descender ao mundo físico em outro ponto de sua escolha na mesma rodada.

Fuga: Se os usos de magia totais do Vigilante chegarem a 4 ou menos, ele se dissipará.

Fantasma: Atravessa paredes e pisos.

CORVO VAMPÍRICO

Um corvo de bico afiado e maior do que o comum. De sua origem, parece que foram mutados após o consumo de um cadáver durante o grande fracasso do ritual Tul'sanir, nos primórdios da instabilidade de mana. Agressivos e sedentos por sangue, não mais esperam que um animal (ou humano) vire cadáver para consumi-lo, e já não morrem com a idade.

Os corvos andam em bandos e memorizam as faces de suas vítimas. Caso não consigam consumir seu sangue e precisem bater retirada, buscarão vingança.

IN +3 CA 12 DV 3d4(6)

AT #1 Bico (1d4+1)

BN +2 JdP V12/R13/M16VS Infravisão 60'

MV 60' (voo) ML 8 TM Pequeno

TT Critério do mestre



DRAGÃO VERMELHO (ANCIÃO)

Um lagarto voador colossal de escamas vermelhas e barriga amarelada. Este não é o dragão “realista” que vemos por aí, mas o nobre clássico com quatro patas e duas asas enormes feito as dos morcegos. Com voracidade demoníaca e vivência milenar, esta criatura não é facilmente enganada e caça seus alvos com paciência e tática. O dragão foi usado de montaria por Thalassar, mas já não aguarda seu retorno. Quem conseguir o precioso cajado na sala do Grão-Mestre, certamente poderá tentar domesticar esse terrível animal. Mede 15 metros de comprimento, 3 de largura e 8 de altura.

IN +4 CA 22 DV 15d8+10(70)

AT #3+Especial: Garra x2 (1d10) e Mordida (3d10)

BN +7 JdP V5/R6/M7 VS Infravisão 60'

MV 90' (300' voando) **ML - TM** Titânico **TT** Cela do grão-mestre

Baforada de Fogo: 5d6+2 de fogo, em um cone com alcance de 30 pés e diâmetro máximo de 15 pés.

Ventania: Não causa danos diretos, mas empurra alvos em um alcance de 15 pés. Empurra os alvos por 30 pés.

DRAGÃO VERMELHO (JOVEM)

A versão jovem (mas não inofensiva) do aterrorizante Dragão Vermelho Ancião. O ciclo hermafrodita dracônico é um mistério, e não há uma idade certa para produzir ovas. O que ficará claro para os personagens, no entanto, é que, infelizmente, um ano antes de chegarem à montanha, a nova ninhada eclodiu. Mesmo jovens, já possuem medidas intimidantes, contando com 6 metros de comprimento, 2 metros de largura e 3 metros de altura. As estatísticas deste dragão foram inspiradas no suplemento *Dungeon Fantasy Monsters 4: Dragons*.

IN +1 CA 14 DV 4d8+4 (20)

AT #2+Especial: Garra (1d6) e Mordida (1d10)

BN +2 JdP V11/R12/M15 VS Infravisão 60'

MV 70' (260' voando) **ML 8 TM** Grande **TT** Critério do mestre

Baforada de Fogo: 2d6+2 dano de fogo, em um cone com alcance de 15 pés e diâmetro máximo de 5 pés.



ELEMENTAL DO AR

Um ser de outro plano, que desce ao mundo físico interagindo com o elemento “Ar”, carregando consigo poeira, folhas e pequenas pedras enquanto se move. Pode assumir formas diversas, mas, em geral, se locomove como um redemoinho. Um elemental não é, necessariamente, agressivo, mas pode sê-lo caso alguém se aproxime muito, ou caso utilize alguma magia ofensiva nas redondezas de sua morada. Essa criatura pode ser facilmente derrotada com sopros poderosos ou vácuos mágicos.

IN +1 CA 12 DV 2d8+2 (11)

AT #1 Especial

BN +1 JdP V12/R14/M13 VS Infravisão 60'

MV 40' (voando) ML - TM Médio

TT Critério do mestre

Sopro concentrado: O elemental muda seu eixo para horizontal, tomando a forma de um aríete de nuvens, projetando-se contra o alvo. Além de receber 1d4 pontos de dano a vítima deverá ser bem-sucedida em um teste de Força CD 15, ou será empurrada 5 pés.

Lacerações colaterais: Ao atravessar seu alvo, provoca 1d6 danos cortantes causados pela força centípeta dos pedregulhos e demais dejetos que circulam pelo corpo de ar da criatura.



ELEMENTAL DRACONÍDEO

Uma aberração do plano elemental, modelada conforme os desejos de Thalassar para assumir a forma de um dragão de poeira e nuvens carregadas, que podem alterar sua densidade ao ponto quase sólido. O toque de mestre, no entanto, foi imbuir este elemental com relâmpagos potentes, além de intimidantes, que iluminam os olhos e boca da criatura em intervalos cintilantes. Este ser também pode mudar de tamanho como quiser, mas em seu estado “natural” possui 6 metros de comprimento, 2 de largura e 2 de altura. Seu lar é o poço monumental no jardim do Palacete dos Mestres.

IN +3 CA 18 DV 12d8+10 (64)

AT #1 Mordida Elétrica (2d6+1) +Especial

BN +6 JdP V6/R7/M9 VS Infravisão 60'

MV 60' (voando) ML - TM Gigante

TT Critério do mestre

Mordida Elétrica: 2d6+1, demanda JdP de Vigor, ou atordoa a vítima por 1 rodada.

Corrente de Relâmpagos: O dragão cospe um raio azulado de alta energia contra um alvo causando 4d6+3 danos, alcance 30 pés. Tendo atingido o primeiro alvo, salta para outro em até 10 pés, causando 2d6+1 pontos de dano, e por fim, outro com as mesmas condições, causando 1d6. Quem for atingido também deve fazer uma JdP de Vigor, ou ficará atordoado por 1 rodada.

Vendaval de Raios: O dragão assume a forma de um redemoinho lampejante, efetuando uma carga contra seus alvos e causando 2d6+1 de dano contra quem estiver no caminho. Ele atravessa seus inimigos e encerra a carga onde lhe convir. Cada inimigo afetado deve ser bem-sucedido em uma JdP de Vigor ou ficará atordoado por uma rodada.

ELEMENTAL SUPREMO

Um dos primeiros elementais a descer ao plano terrestre, era cultuado por Tul'sanir dos primórdios, antes do império tomar seu extenso vulto. Até o momento, protege a honra dos Grão-Mestres caídos, a despeito de sua corrupção contínua. Sua morada é uma urna que fica ao centro do mausoléu dos cinco Grão-Mestres antes de Thalassar (ver A8-N3). Assume a mesma forma de um Elemental do Ar, embora mais imponente e denso, contando com 4 metros de altura e 2 de largura. Pode se comunicar de modo rudimentar, apenas na linguagem Tul'sanir.

IN +4 CA 18 DV 12d8+10 (64)

AT #2 Especial

BN +6 JdP V6/R7/M9 VS Infravisão 60'

MV 65' (voando) **ML - TM** Grande

TT Critério do mestre

Sopro Concentrado: O elemental muda seu eixo para horizontal, tomando a forma de um aríete de nuvens, projetando-se contra o alvo. Além de receber 3d6 pontos de dano, a vítima deverá ser bem-sucedida em uma JdP de vigor, ou será empurrada 10 pés.

Lacerações Colaterais: Provoca 1d6+2 danos cortantes a todos os alvos adjacentes, causados pela força centrípeta dos pedregulhos e demais dejetos que circulam pelo corpo de ar da criatura.

Muralha de Vento: Uma muralha que cobre uma área de até 20 pés de altura, 20 pés de largura e 5 pés de profundidade. Projéteis possuem -5 de penalidade para acertar alvos através da muralha, e quem quiser atravessá-la precisa passar por um teste de Força CD 18, ou será empurrado 15 pés para uma direção aleatória. Apenas uma muralha pode ser ativada por vez.



ESQUELETO TUL'SANIR

Os ossos dos exilados, a princípio deixados para apodrecer após o grande fracasso de Thalassar, foram animados por um brutal choque de instabilidade de mana. São agressivos, e particularmente atraídos por quem possua acesso a magias. Antes de morrer, os condenados ficaram por muito tempo sem assear-se. As unhas ficaram longas e afiadas (mas não deu tempo de enrolarem-se como caracóis!), cristalizadas após a tempestade de instabilidade.

IN +0 CA 10 DV 4d8 (18)

AT #2 Dedos afiados (1d4+1)

BN +2 JdP V11/R12/M15 VS Infravisão 60'

MV 30' ML - TM Médio

TT -

GRIFO NEGRO (ADULTO)

Com sua cabeça altiva de águia, asas de plumagem negra e corpo vigoroso de leão, este animal era usado pelos Tul'sanir como meio essencial de conquista. Leal, mas bravio, suas garras dilaceravam a carne de seus inimigos em campo de batalha. Hoje, são aves de rapina que competem por sobrevivência com Bestas Escamosas e Dragões. Possui 4.5 metros de comprimento, 2.7 metros de altura (se empoleirada) e 1.5 metro de largura, de asas fechadas. As asas abertas, de ponta a ponta, medem 9 metros.

IN +5 CA 16 DV 7d8+2 (30)

AT #3 Garra x2 (1d8) Bico (1d10)

BN +3 JdP V9/R10/M12 VS Infravisão 60'

MV 70' (260' voando) ML 10 TM Grande

TT Critério do mestre

Frenesi: Caso um Grifo Negro Adulto perceba que seus ovos estão sob ameaça, ele usará todas as suas forças para protegê-los. Todos os seus ataques recebem bônus de +2 no acerto.



GRIFO NEGRO (JOVEM)

Como a versão adulta. Que um grifo esteja ainda jovem não significa que seja inofensivo. Seu corpo leonino não permite que seu apetite seja moderado. Suas medidas são 2.5 metros de comprimento, 1.5 metro de altura (empoleirado) e 0.8 metro de largura (asas fechadas). De ponta a ponta, suas asas abertas chegam a 5 metros.

IN +2 CA 14 DV 3d8+2 (14)

AT #2 Garra (1d6) Bico (1d6+1)

BN +2 JdP V11/R12/M15 VS Infravisão 60'

MV 35' (130' voando) ML 6 TM Médio

TT -



GUERREIRO INVISÍVEL (ELITE)

Originalmente conjurados por biomantes para servir como guarda de honra e confiança dos governantes Tul'sanir, agora vagam sem propósito, como corpos de carne e mana ensandecidos. São uma combinação de biomancia e ilusão, para que os conjuradores não precisem enxergar a carne de tal abominação, e não por motivos táticos, como se espera. Por serem da guarda de elite, receberam armas e armaduras poderosas, e suas expressões fantasmagóricas só podem ser vistos ocasionalmente, ora sob uma instabilidade de mana, ora quando alguém possui a habilidade mágica de detectar seres invisíveis. Há mais explicações sobre sua origem na biblioteca mágica (no Palacete dos Mestres). Em resumo: a permanência desse aparente feitiço foi possível pelo sacrifício de almas exiladas que pertenceram a inimigos valorosos do império. Invenção o que mais desejar. Armas comuns os danificam normalmente.

IN +3 CA 21 DV 9d8+2 (42)

AT #2 Espada Curta+1 (1d6+1)

BN +5 JdP V8/R9/M10 VS Infravisão 60'

MV 30' ML - TM Médio

TT Espada Curta +1, Armadura Dracônica Negra (CA 19), Escudo Grande



GUERREIRO INVISÍVEL (ENCOURAÇADO)

São uma versão atenuada dos Guerreiros de Elite acima, com armaduras e armas de menor eficácia. Em alguns locais, tais itens foram perdidos por diversos motivos: embate com feras, danos por intempéries e estragos causados por invasores como os PJ. Possuem, também a variante montada em Grifos Negros (Adultos), anteriormente usada para rondas voadoras. Armas os danificam normalmente, visto que possuem carne (ainda que magicamente desenvolvida).

IN +1 CA 18 DV 5d8 (22)

AT #1 Lança (1d6+1/1d8+1)

BN +3 JdP V10/R11/M14 VS Infravisão 60'

MV 30' ML - TM Médio

TT Armadura de Guerra Completa (CA18), Lança

Montaria: Considere que o Grifo Negro também ataca, e o Guerreiro montado só pode atacar pelos lados, para superar a altura de sua montaria.



ÍBEX

Um caprino de couro amarronzado e chifres curvos em direção a seu dorso. Um animal comum, para dar às montanhas um pouco de lastro verossímil. Se caçado, rende 10 porções x graus de sucesso de um teste de Caça ou Cozinha. Assim como as cabras de montanhas, o Íbex consegue escalar (um bom meio de fuga, caso aviste um predador terrestre de longe).

IN +2 CA 10 DV 1d6 (3)

AT #1 Investida (1d4+1) ou Coice (1d4)

BN +1 JdP V12/R13/M16 VS -

MV 40' ML 6 TM Médio

TT Caça (ver abaixo)



JAVALI

Clássico das caçadas medievais, não é uma ameaça de se subestimar. Nesta montanha, possuem pelagem que varia entre cinzenta, preta e marrom. Se caçado, rende 10 porções x graus de sucesso de um teste de Caça ou Cozinha.

IN +3 CA 13 DV 1d8+3 (6)

AT #1 Investida 1d6+1

BN +1 JdP V12/R13/M16 VS -

MV 40' ML 9 TM Médio

TT Caça (ver abaixo)

LEBRE

Porque um esfomeado enfraquecido precisa de uma chance. Inofensiva, só pode correr. Se caçada, rende 1 porção.

IN +2 CA 12 DV 1d4-1 (2)

AT # -

BN +1 JdP V12/R13/M16 VS -

MV 40' ML 3 TM Ínfimo

TT Caça (ver abaixo)

LINCE-LAGARTO

Um predador mutado por ter comido corpos de Tul'sanir corrompidos pela instabilidade de mana. Possui aspectos gerais de um lince, mas de corpo escamoso e tamanho maior. Também diferente de lince normais, passaram a andar em bandos para sobreviver às terríveis feras que habitam a região, como a Besta Escamosa.

IN +3 CA 15 DV 4d8+2 (22)

AT #2 Garra (1d6) Mordida (1d6)

BN +2 JdP V11/R12/M15 VS Infravisão 60'

MV 50' ML 9 TM Médio

TT Critério do mestre



MERCENÁRIO RIVAL

Contratados pelo neurótico Rimazian, estes mercenários competem com os PJ pelo amuleto e pilhagens. Em geral, são guerreiros, mas o mestre poderá alterá-los como quiser. Também são pretexto para adicionar novos PJ para substituir potenciais baixas do grupo.

IN +2 CA 14 (13 sem escudo) DV 6d8 (23)

AT #1 Espada Bastarda (1d6/1d8) ou Machado de Batalha (1d10)

BN +3 JdP V10/R11/M14 VS -

MV 30' ML 7 TM Médio

TT Espada Bastarda ou Machado de Batalha, Cota de Malha, Kit Aventureiro Humilde, Escudo Pequeno, 1d6 x 10 P.O.



RAPOSA-DAS-MONTANHAS

Uma raposa de pelagem acinzentada ou bege, esguia o suficiente para esquivar-se das feras locais e comer algumas lebres. Se caçada, rende 2 porções.

IN +3 CA 12 DV 1d6 (3)

AT #1 Garra (1d4-1) Mordida (1d4-1)

BN +1 JdP V12/R13/M16 VS -

MV 40' ML 6 TM Pequeno

TT Caça (ver abaixo)

SERVO INVISÍVEL

Criado como a magia no Tomo Metafísico, p. 15, porque os regentes Tul'sanir não querem ver serviçais perambulando aqui e ali, apenas serviços sendo cumpridos. Não possuem roupagem qualquer e só quem possui aptidão mágica pode sentir sua presença. Em todo caso, conversam de modo articulado (em Tul'sanir) como qualquer pessoa, sendo mais inteligentes que o descrito no Tomo Metafísico. Outra diferença com o Tomo é o fato de, apesar de invisíveis, possuírem carne.

IN +1 CA 9 DV 1d8 (4)

AT #1 Soco (1d4-1)

BN +1 JdP V12/R13/M16 VS Infravisão 60'

MV 30' ML 6 TM Médio

TT -

SOMBRA DE SANGUE

Elementais de Ar alterados e imbuídos de sangue Tul'sanir para servir a eles como assassinos sorrateiros e defensores de lugares pouco acessíveis por Guerreiros Invisíveis. Agora perambulam pela montanha, com seus corpos vaporosos de matiz rubra, buscando alvos para liberar seu instinto assassino. Diferentemente dos Elementais de Ar, não se movimentam como turbilhões, mas como uma tênue névoa. Podem atingir velocidades maiores que as dos elementais, visto que foram designados a alcançar presas humanoides.

IN +3 CA 16 DV 4d8 (16)

AT #2 Especial

BN +2 JdP V11/R13/M12 VS Infravisão 60'

MV 40' ML - TM Médio

TT -

Relâmpago Rubro (ataque contra CA): A sombra se adensa e provoca a emissão de um raio que causa 3d6+1 pontos de dano, e a vítima deve passar por uma JdP de Vigor, ou ficará atordoada por 1d4 rodadas.

Abraço Assassino: Uma vez que sua vítima esteja atordoada, a Sombra irá consumir sua força vital, convertendo-a em PV para si. O alvo deve ser bem-sucedida em uma JdP de Vigor, ou perderá 1d6+1 PV por rodada, convertendo cada dano efetuado em 1 PV. Ataques contra a Sombra nesta configuração também danificam a vítima.



VERME DO ABISMO

Originalmente um simples Verme Fiandeiro, sofreu um choque imediato de instabilidade de mana e passou a crescer com o passar das gerações, e suas mandíbulas de fiar passaram a ser utilizadas como presas afiadas para caçar. Além disso, sua habilidade inata de tecer sedas anestésicas foi revertida em sedas que se convertem em ácido assim que tocam uma superfície, também servindo para escavar túneis (sobretudo para refugiar-se de predadores mais vorazes). Seu corpo anelídeo albino chega a medir 4.5 metros de comprimento e pouco mais de 1 metro de altura. É capaz de grande flexibilidade, podendo erguer-se para esquivar.

IN +0 CA 16 DV 6d8+2 (28)

AT #1+Especial Presas (1d6+1)

BN +3 JdP V12/R13/M16 VS Infravisão 60'

MV 20' ML 8 TM Gigante

TT -

Seda Ácida: Cospe uma seda que causa 2d6 de dano ácido. Se a vítima usar armadura, a cada 2 pontos de dano, reduz-se 1 CA dela (derretendo por completo ao chegar a CA 10).

Presas de Fiar: Suas presas funcionam como um bico afiado deitado, que pinça e empala. Para se livrar do pinçamento perfurante, a vítima deve passar por um teste de Força CD 14



VERME FIANDEIRO

Um verme pequeno e esbranquiçado que tece uma seda violácea muito usada pelos Tul'sanir. Reproduzem-se muito rápido, e sempre estão presentes em centenas. Não possui perícias e características relevantes para propósitos de combate, apenas as mecânicas abaixo.

IN +0 CA 6 DV 1 PV

AT #1 Especial

BN +0 JdP V15/R16/M17 VS Infravisão 60'

MV 5' ML - TM Ínfimo

TT -

Seda-de-Fiandeiro: O Verme é responsável pela produção da luxuosa seda, que causa a sensação de ausência de peso e muito conforto. Em seu estado natural, no entanto, essa seda possui um veneno que asfixia quem estiver coberto por ele, além de ser anestésica. A remoção do veneno da preciosa seda para fins de tecelagem ou alfaiataria é um processo árduo e demora, ao menos, três dias.

Veneno Asfixiante: O veneno começa a agir apenas se, pelo menos, 30% do corpo da vítima for exposto ao toque, e necessita de uma JdP de Vigor para não surtir efeito (o teste deve ser refeito a cada 10 minutos). Os vermes são furtivos e pacientes: quando alguém dorme nas proximidades da caverna, eles começam a fiar sua seda por cima do corpo, um processo rápido que cobre 10% a superfície corporal de um humano a cada 10 minutos, pois centenas deles agem em conjunto. Uma vez que o indivíduo esteja sob o efeito do veneno, começa a voraz comilança, causando 1 ponto de dano por minuto para cada 100 vermes no corpo da vítima (considere que os vermes sempre avançam em conjuntos de 1d6 x 100 criaturas).

VIGILANTE ASTRAL

Um ser etéreo que surge com um clarão caleidoscópico, conjurado à imagem de seu feitor, mas com o intuito de proteger uma região e aprisionar invasores. Aparecem, portanto, como Tul'sanir em mantos que cobrem seus olhos. Possuem algumas magias, capacidade de fala e corpo difuso. Apenas armas mágicas os danificam.

IN +2 CA 16 DV 4d8 (18)

AT #2+Especial Raios Interplanares (1d6+3)

BN +2 JdP V14/R16/M11 VS Infravisão 60'

MV 50' ML - TM Médio

TT -

Portal dos Condenados: Magia que cria uma aura cintilante rubra em um raio de 20 pés centrados num alvo ou ponto no mapa. Quem não conseguir sair da região até o final do turno deverá passar por uma JdP contra Magia, ou será transportado para alguma cela do calabouço em B9 (sala #6).

Raios Interplanares (contra CA): Dos dedos espetrais desse feiticeiro voador projetam-se raios multicolores que provocam 1d6+3 pontos de dano mágico. O Vigilante pode executar este ataque duas vezes por rodada.

Teletransporte Astral: O Vigilante pode ascender ao plano astral e descender ao mundo físico em outro ponto de sua escolha na mesma rodada.

Fuga: Se os PV do Vigilante chegarem a 4 ou menos, ele se dissipará, aparecendo novamente em momento oportuno.

Fantasma: Atravessa paredes e pisos.

INTELIGÊNCIA DOS MONSTROS

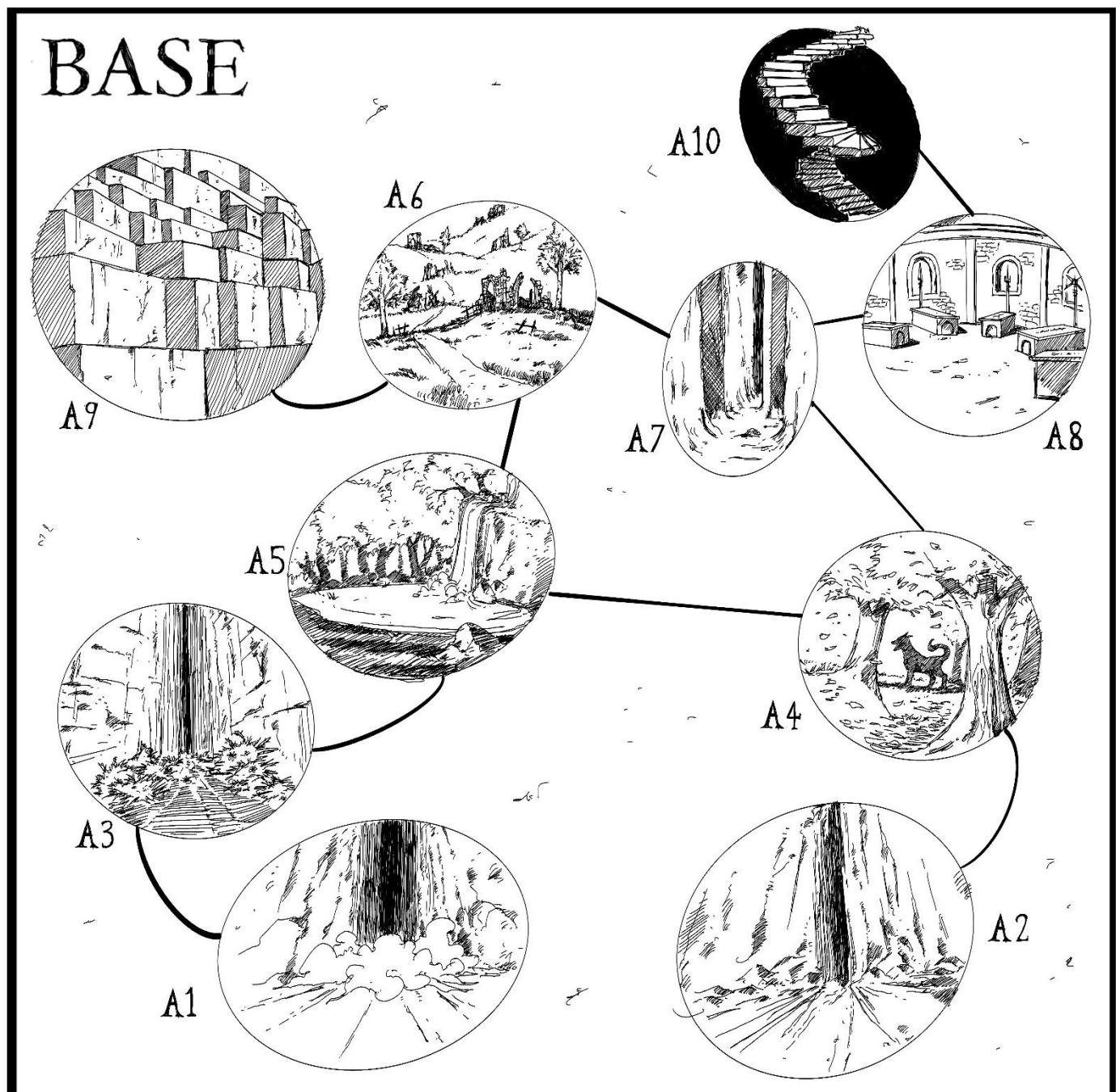
Não dê muito fôlego aos PJ. Monstros deverão criar emboscadas e lutar até a morte. Mercenários Rivais encontrados, por mais que possam servir de aliados ocasionalmente, não querem dividir a pilhagem e serão impiedosos sempre que a oportunidade surgi.

LIDANDO COM ITENS MÁGICOS PARA CAMPANHAS FUTURAS

Se há algo que pode destruir uma campanha de longo prazo é o uso excessivo de itens mágicos. Muitos itens mágicos possuem cargas limitadas, e não poderão ser recarregados facilmente. Alguns demandam feitiços específicos, cuja criação ficará ao seu cargo, mestre. Isso resolve parte do problema. Mas e os outros, sem limites? Estes podem ser cobiçados por magos poderosos, governantes paranoicos, ou ladrões habilidosos. Também podem minguar com o tempo, se assim preferir (digamos, após 6 meses de uso, o item deixa de surtir efeito).



MAPA: BASE DA MONTANHA

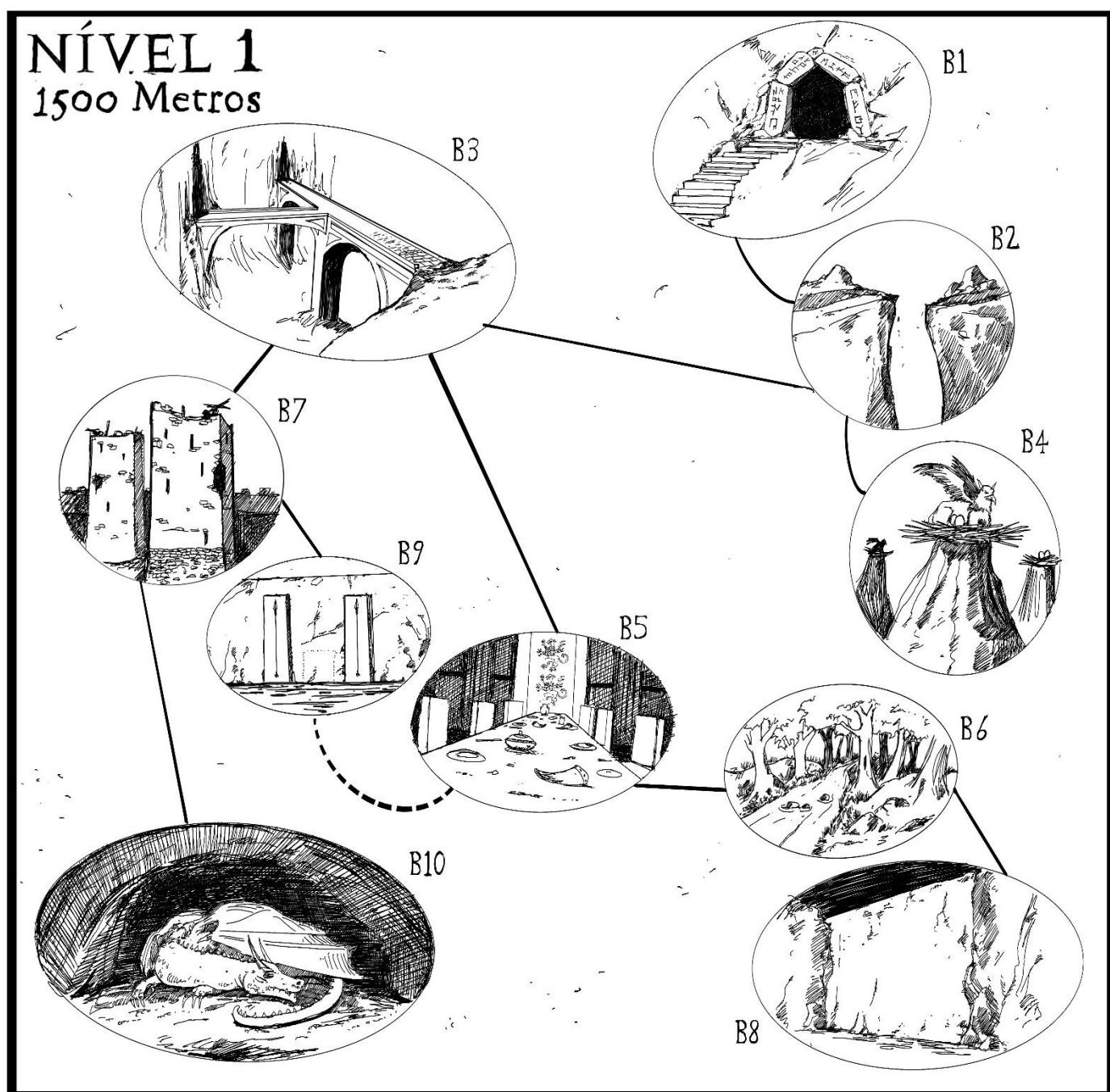


Legendas:

— Conexão direta

— — — Conexão secreta

MAPA: MONTANHA NÍVEL 1

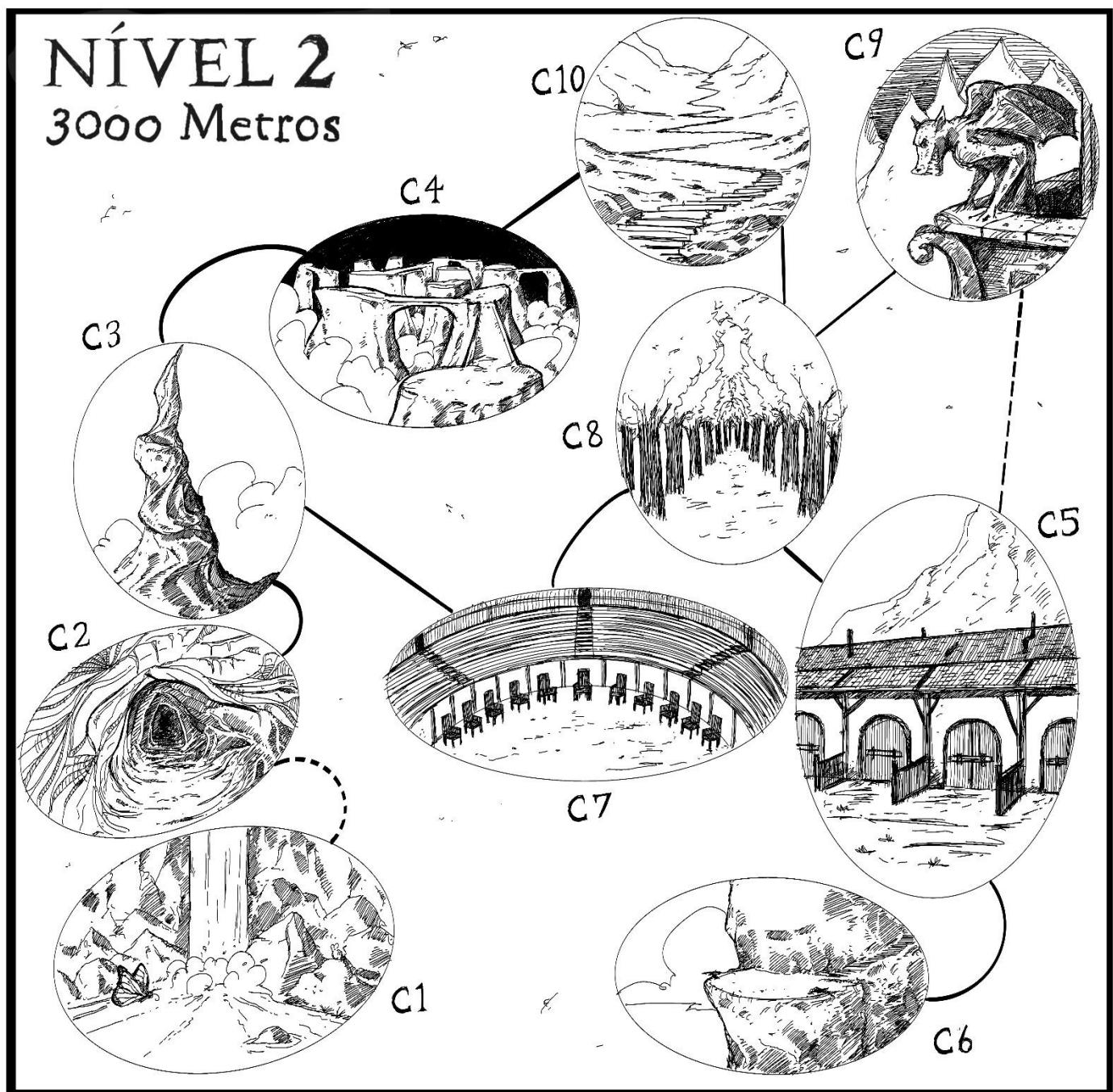


Legendas:

— Conexão direta

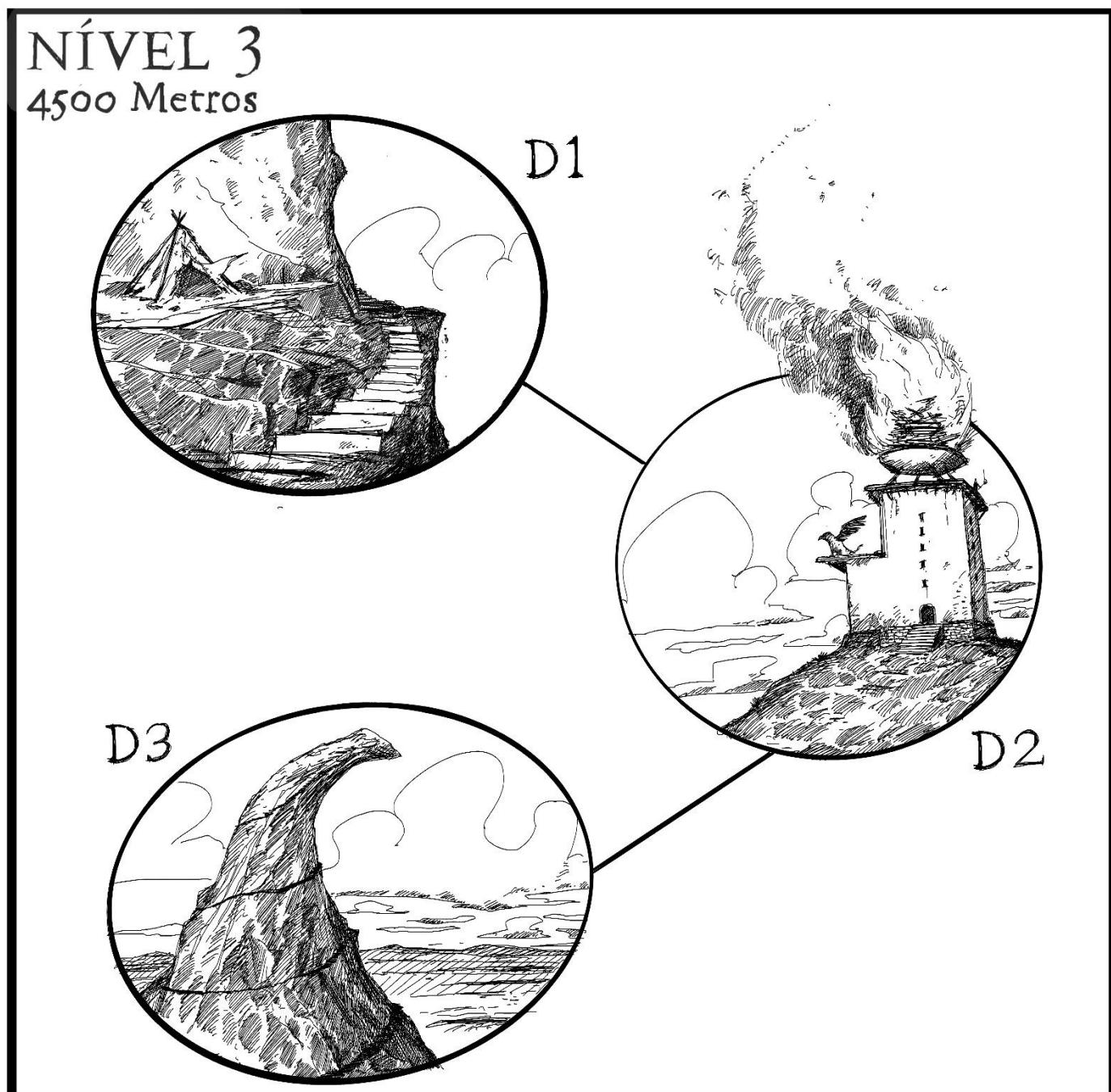
- - - - Conexão secreta

MAPA: MONTANHA NÍVEL 2



Legendas:

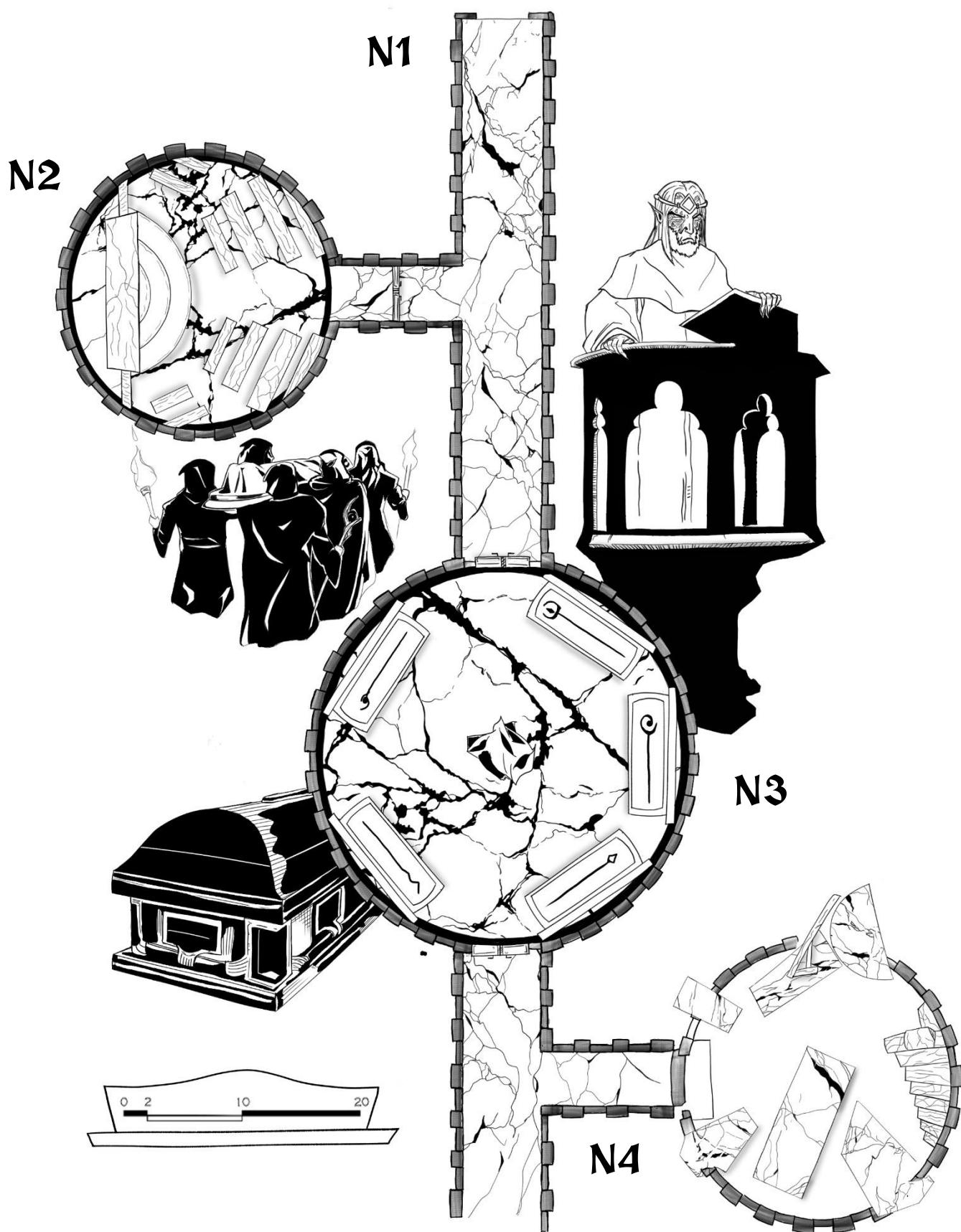
- Conexão direta
- - - - Conexão secreta

MAPA: MONTANHA NÍVEL 3**Legendas:**

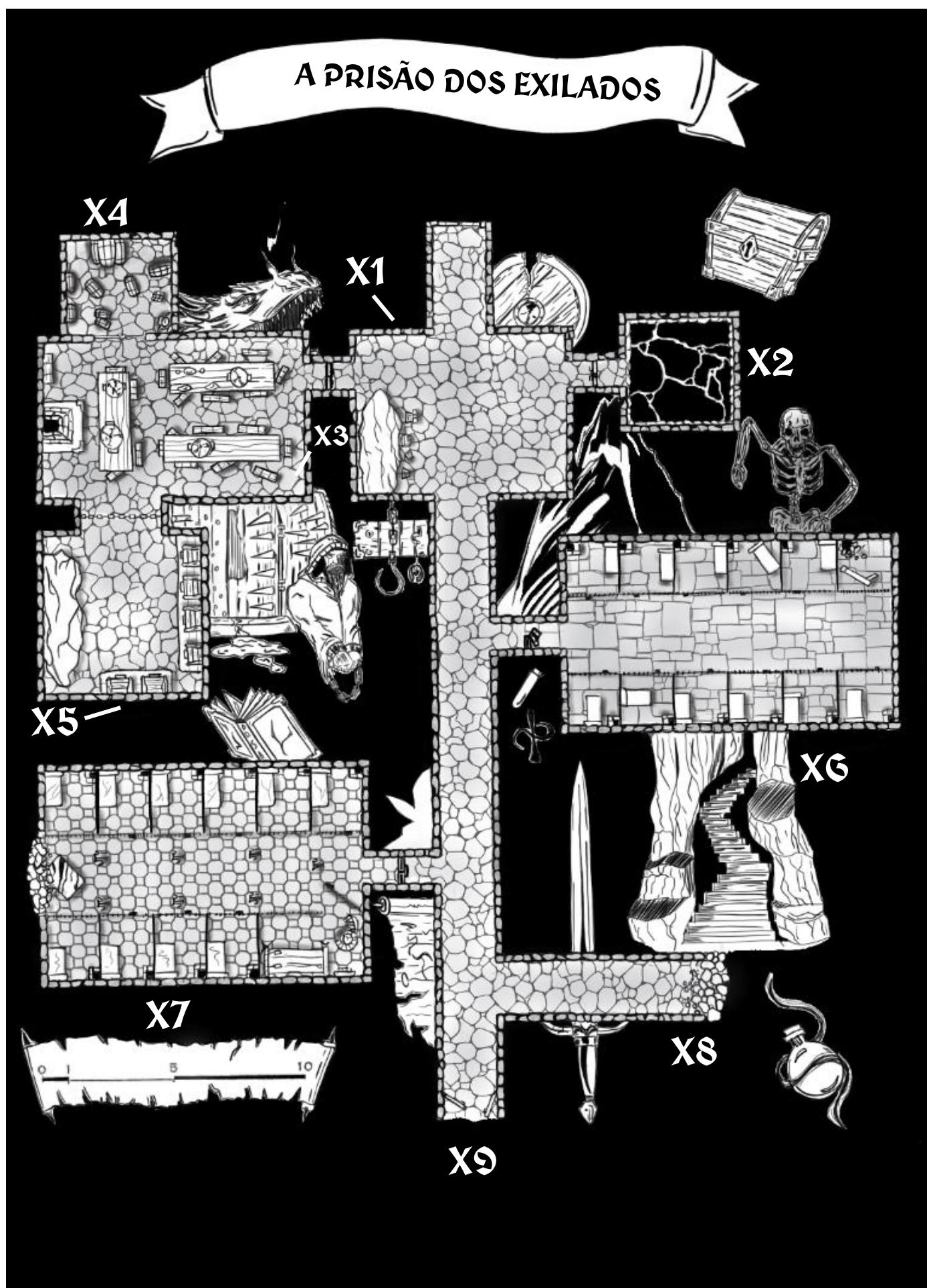
— **Conexão direta**

— - - - **Conexão secreta**

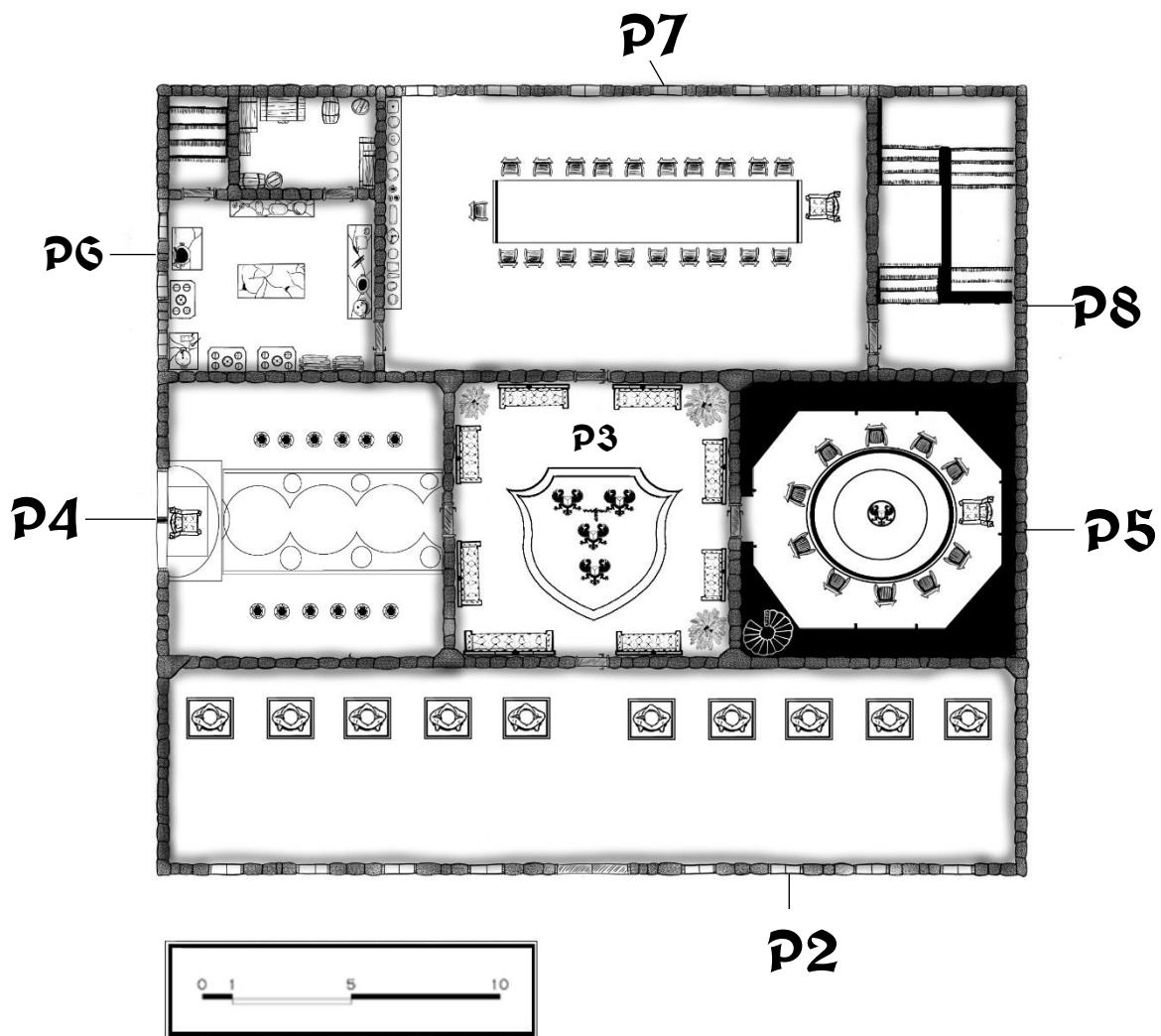
NECRÓPOLE DOS VENERÁVEIS



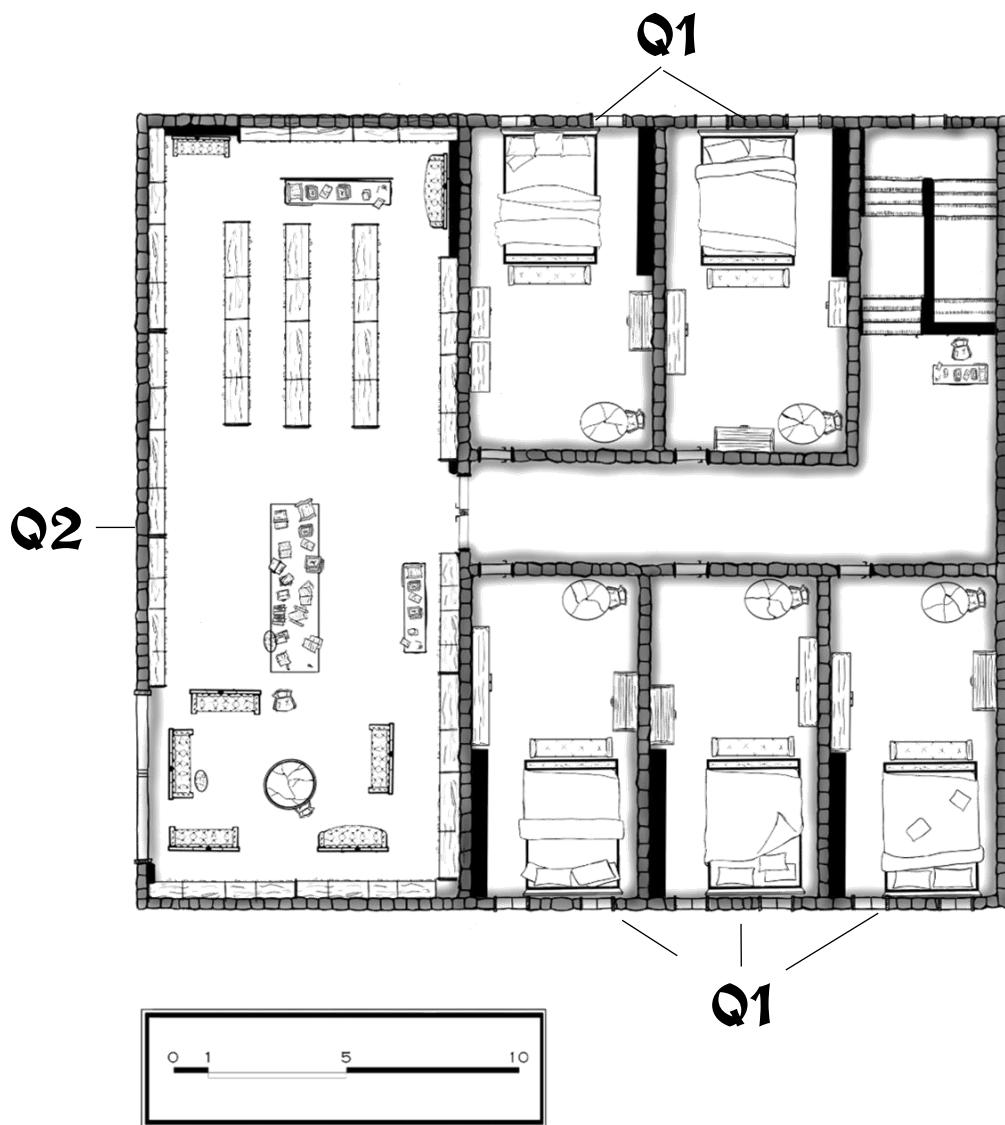
A PRISÃO DOS EXILADOS



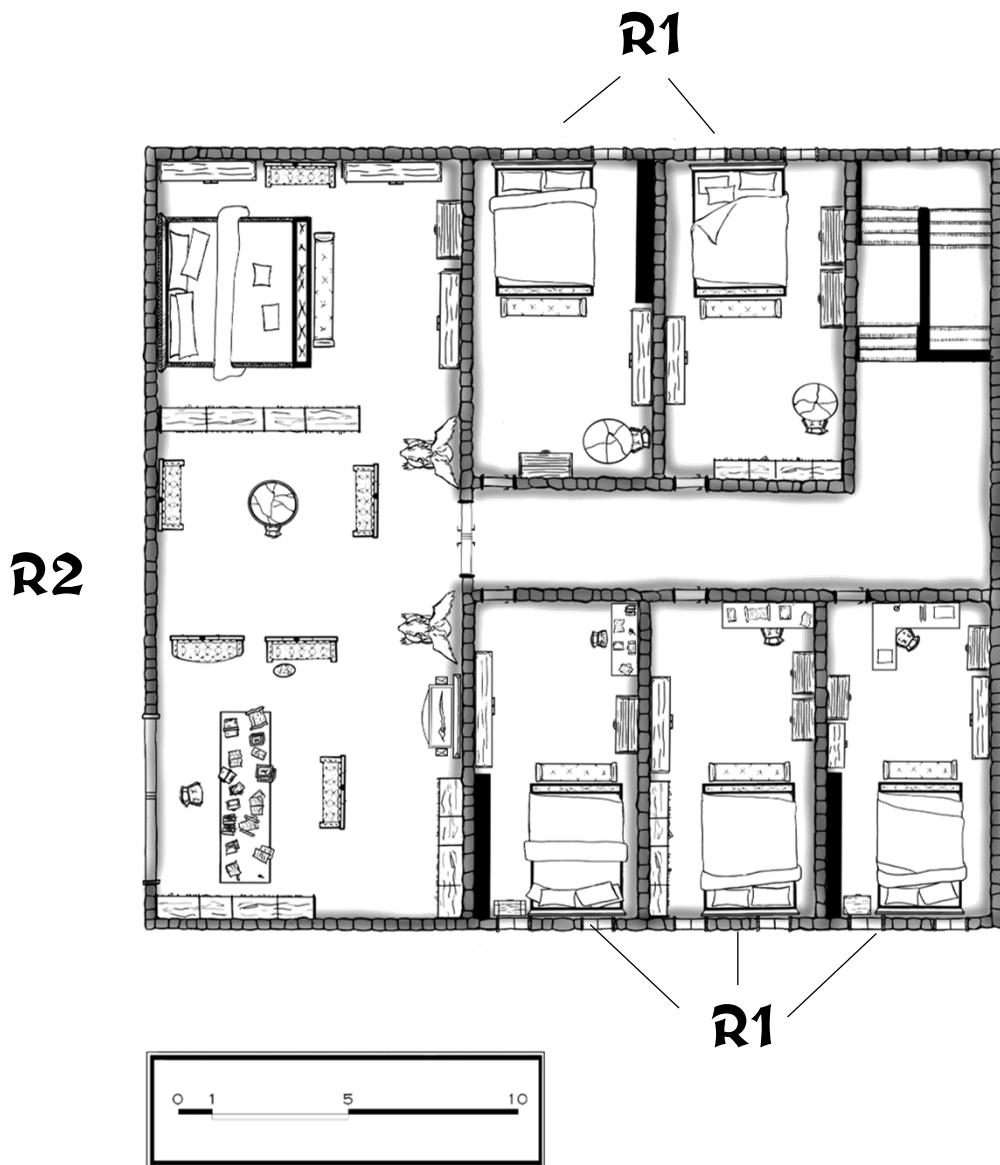
MAPA: PALACETE DOS MESTRES (Térreo)



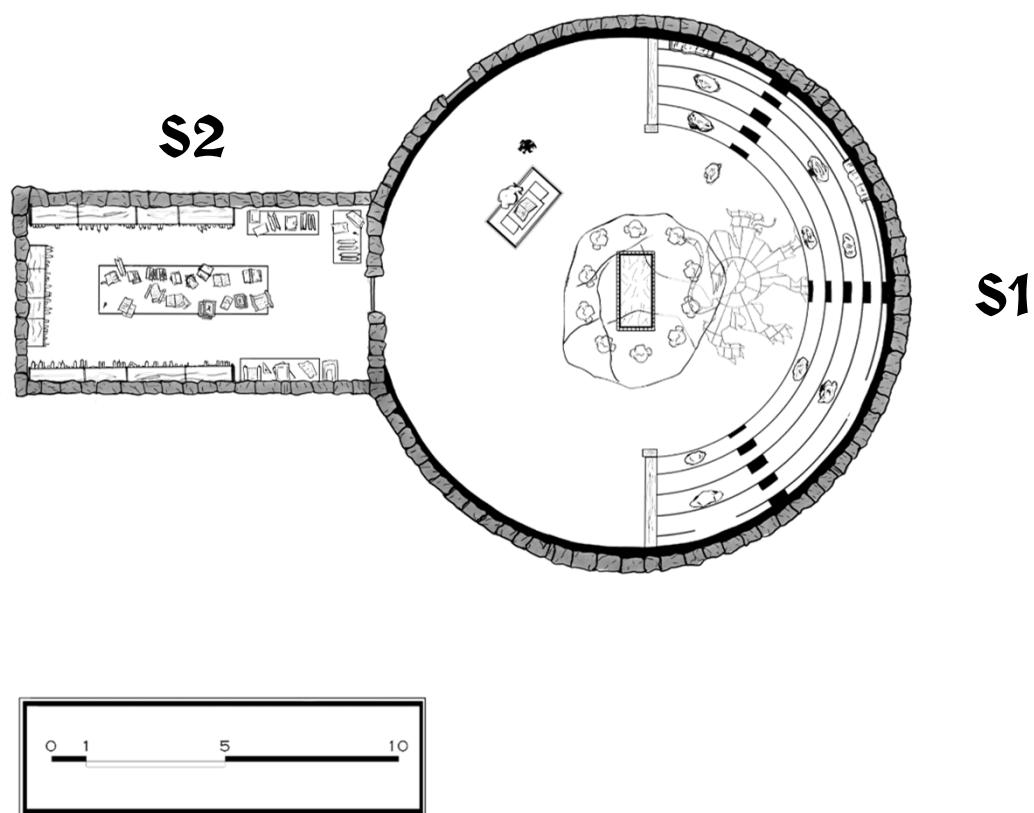
MAPA: PALACETE DOS MESTRES
(1º Andar)



MAPA: PALACETE DOS MESTRES
(2º Andar)



MAPA: PALACETE DOS MESTRES
(Subsolo)



MODO COMPETITIVO (OPCIONAL)

Vamos desembuchar. A vida não é justa. Não se trata de uma competição de jogos olímpicos, com oportunidades simétricas e qualquer pretensão à balanceamento perfeito. Essa pontuação é feita para esfregar a glória de um grupo vitorioso na cara de outros que fracassaram, criar intriga ou, se você tiver um coração puro, trocar figurinhas sobre situações memoráveis. Mesmo assim, alguma coerência é necessária, então fizemos um regulamento para minimizar o choro. Dito isso, há muitas formas de pontuar, muitas formas de explorar a montanha e muitas formas de fracassar miseravelmente. Por isso, narrar essa aventura para mais de uma mesa pode ser algo interessante ao mestre. Para as mesas iniciantes, será difícil concluir a aventura em poucas sessões, então o mestre poderá recortá-la como lhe aprovou. Como sugestão, inicie a aventura no segundo escalão, em C2, relatando o árduo desafio de chegar até lá (não role eventos que teletransportem jogadores para outros patamares). Seja como for, use o seguinte regulamento:

Dê nome aos grupos e faça um placar: Informar os jogadores que essa aventura os coloca em comparação com outros é uma motivação e tanto para quem busca sangue e notoriedade. Peça para o grupo inventar um nome que o represente, algo para constar no placar.

Use o mesmo número de jogadores por grupo: Se a questão é comparar, ninguém em um grupo de 3 pessoas aceitará ser comparado a um grupo de 6, dado que os monstros são o que são, sem balanceamento.

Fique de olho no placar: Mantenha um rascunho para marcar a pontuação de cada grupo conforme a aventura transcorre, não confie na memória.

Sobre a pontuação: Os parâmetros abaixo representam feitos icônicos desta aventura.

Tesouro: 1 ponto para cada \$ 1.000 em itens ou moedas coletados e levados por eles em animais de carga ou outros modos, mas não vale meramente encontrá-los.

Objetivo cumprido: 200 pontos por conseguir o amuleto.

Glória: 100 pontos, o grupo não teve baixas até a conclusão da aventura.

Ter acessado o tesouro secreto do palácio: 25 pontos.

Aquisição de ao menos um ovo de Grifo para futura domesticação: 15 pontos.

Calabouços mapeados: Para cada calabouço (i.e., área interna da montanha), explorado por completo, 25 pontos cada.

Dragão Vermelho Ancião morto: 25 pontos.

Ao menos um PJ chegou no cume da montanha (D3): 25 pontos.

Baixas no grupo: -25 pontos por morte.

Tesouro de capangas: Abata 10% do valor pilhado por capanga contratado, com um máximo de 90%.

Número de sessões para conseguir o amuleto: Realizar a aventura em apenas uma sessão é um feito incrível, rendendo 25 pontos. Se os jogadores a realizarem em 2 ou 3 sessões, dê-lhes 15 pontos. Por fim, 4 ou 5 sessões rendem 5 pontos. Se estiver sem tempo, estabeleça um número fixo de sessões por grupo e veja até onde seus jogadores conseguem chegar.

FICHAS PRONTAS

Os personagens serão criados com vistas para a aventura competitiva, embora seja possível seguir para uma campanha continuada com eles.

HUMANO LANCEIRO (Nível 7)

FOR 15 DES 14 CON 12 INT 8 SAB 10 CAR 10

PV 29 BN +3 Jdp: V 9 R 10 M 12 CA 16 (15, sem escudo)

Equipamentos: Cota de Malha +1, Lança +1, Escudo Pequeno, Kit Aventureiro Preparado

HUMANO LADRÃO (Nível 8)

FOR 10 DES 15 CON 11 INT 8 SAB 9 CAR 13

PV 16 BN +4 Jdp: V 11 R 9 M 14 CA 13

Equipamentos: Ferramentas de Ladino, Adaga +1, Rapieira +1, Arco Curto, Kit Aventureiro Humilde, Corselete de Couro

HUMANO CLÉRIGO (Nível 6)

FOR 12 DES 10 CON 10 INT 13 SAB 15 CAR 13

PV 24 BN +3 Jdp: V 10 R 12 M 11 CA 16 (14, sem escudo).

Equipamentos: Martelo Simples +1, Cota de Malha, Escudo Pequeno +1, Kit Aventureiro Humilde, Símbolo Sagrado

Magias: Curar Ferimentos Leves, Detectar Magia, Augúrio, Imobilizar Criaturas, Clamor Radiante, Remover Paralisia

HUMANO PALADINO (Nível 6)

FOR 14 DES 11 CON 10 INT 11 SAB 13 CAR 16

PV 30 BN +3 Jdp: V 11 R 11 M 12 CA 20

Equipamentos: Espada Bastarda +1, Armadura de Guerra Completa +1, Kit Aventureiro Humilde

Magias: Vocaçao Marcial, Mártir

HUMANO BÁRBARO (Nível 7)

FOR 15 DES 14 CON 12 INT 8 SAB 13 CAR 8

PV 32 BN +3 Jdp: V 9 R 10 M 12 CA 16

Equipamentos: Machado de Batalha +1, Kit Aventureiro Humilde, Azagaia +1



HUMANO MAGO (Nível 5)**FOR 8 DES 11 CON 9 INT 16 SAB 10 CAR 8****PV 15 BN +2 Jdp: V 13 R 15 M 10 CA 11****Equipamentos:** Cajado Imbuído, Manto +1, Grimório, Kit Aventureiro Cartógrafo**Magias:** Armadura Arcana, Compreender Linguagem, Dardos Místicos, Detectar Magia, Identificar ou Invisibilidade, Luz Contínua ou Sono, Bola de Fogo ou Relâmpago ou Voar

[Quando “ou” for usado, significa que o PJ conhece a magia, mas deve fazer uma escolha na hora do preparo]

ELFO PSIÔNICO (Nível 5)**FOR 7 DES 12 CON 8 INT 14 SAB 12 CAR 10****PV 14 BN +2 Jdp: V 13 R 15 M 10 CA 10****Equipamentos:** Varinha Imbuída +1, Manto, Grimório, Kit Aventureiro Cartógrafo**Magias:** Adagas do Desespero, Enfeitiçar Criaturas, Telepatia Menor, Afetar Reação, Arrombar ou Barreira Protetora, Infligir Dor ou Método de Khalaz'dor, Infravisão ou Choque Psíquico ou Vácuo de Brotmandel

[Quando “ou” for usado, significa que o PJ conhece a magia, mas deve fazer uma escolha na hora do preparo]

ELFO DRUIDA (Nível 6)**FOR 8 DES 12 CON 10 INT 13 SAB 15 CAR 13****PV 20 BN +3 Jdp: V 10 R 12 M 11 CA 14****Equipamentos:** Cajado +1, Gibão de Couro +1, Saco de Ervas, Kit Aventureiro Humilde**Magias:** Arma Totêmica, Cura Herbal, Foco Solar/Lunar, Pele de Pedra, Amplificar Transformação, Chamado do Relâmpago**ELFO DESBRAVADOR (Nível 8)****FOR 11 DES 14 CON 10 INT 10 SAB 14 CAR 8****PV 28 BN +4 Jdp: V 10 R 8 M 12 CA 14****Equipamentos:** Arco Curto +1, Adaga +1, Adaga de Prata, Gibão de Couro, Kit Aventureiro Desbravador**ANÃO CLÉRIGO (Nível 6)****FOR 13 DES 10 CON 12 INT 11 SAB 14 CAR 11****PV 26 BN +3 Jdp: V 10 R 12 M 11 CA 15 (14 sem escudo)****Equipamentos:** Martelo Simples +1, Cota de Malha, Escudo Grande +1, Kit Aventureiro Humilde**Magias:** Curar Ferimentos Leves, Vocaçao Marcial, Ímpeto Indômito, Martelo Espiritual, Clamor Radiante, Desafio de Ulandor**PEQUENINO LADRÃO (Nível 8)****FOR 5 DES 16 CON 12 INT 8 SAB 10 CAR 14****PV 14 BN +4 Jdp: V 11 R 9 M 14 CA 14****Equipamentos:** Ferramentas de Ladino, Adaga +1 (x2), Besta Leve, Kit Aventureiro Humilde, Corselete de Couro**ANÃO LEGIONÁRIO (Nível 7)****FOR 16 DES 12 CON 12 INT 8 SAB 8 CAR 7****PV 41 BN +3 Jdp: V 9 R 10 M 12 CA 23 (21 sem escudo, já computado o bônus de classe)****Equipamentos:** Machado Curto, Armadura de Guerra Completa +1, Escudo Grande +1, Kit Aventureiro Humilde