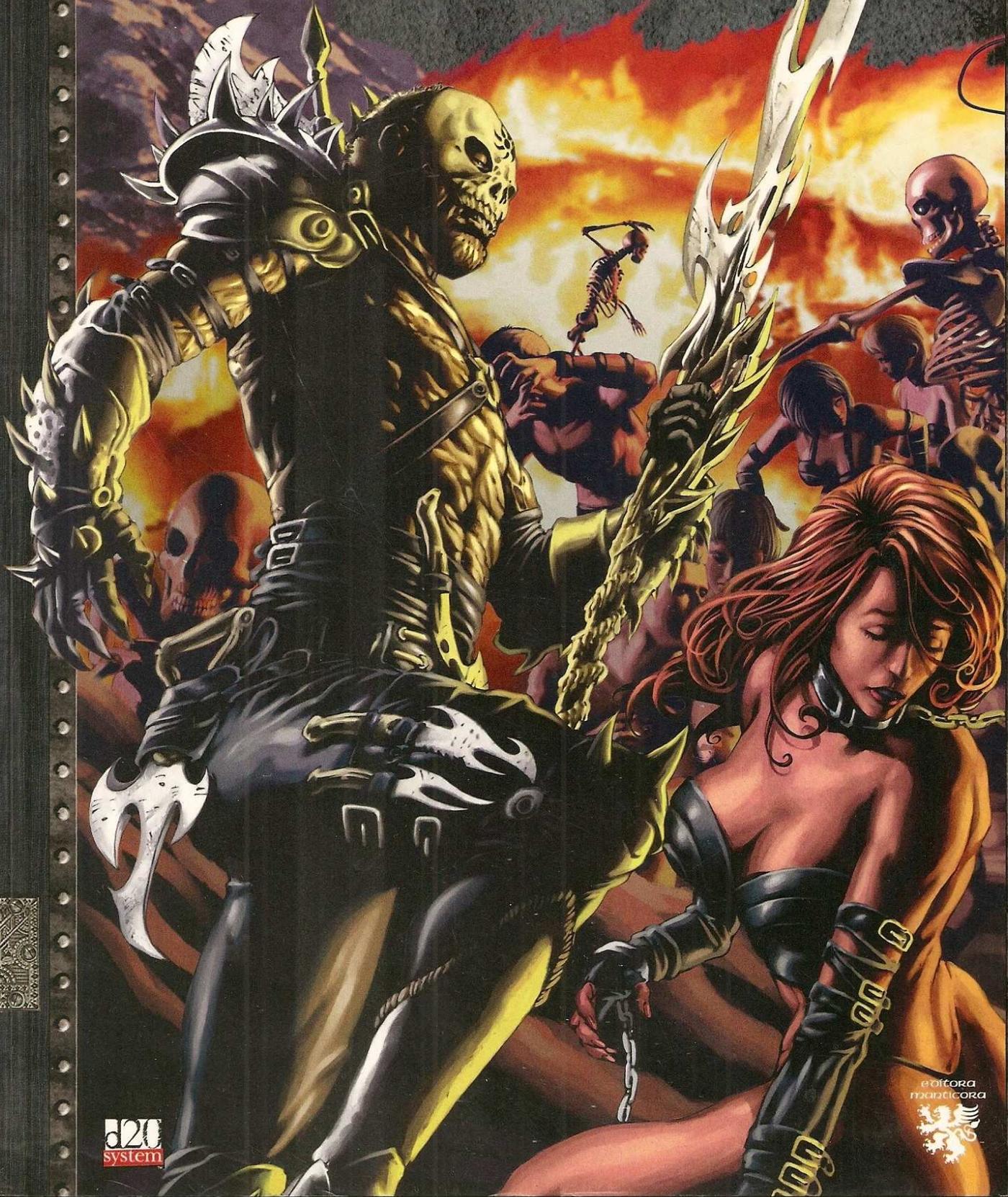


DRAGSAGA

SEU SUPLEMENTO

BIMESTRAL DE D20



d20
system

editora
maricora



Moonshadows RPG

Há 4 anos para todo o Brasil

D & D - D20

LIVRO DOS MONSTROS 3.5

De R\$ 82,00 por **R\$ 73,80**

LIVRO DO JOGADOR 3.5

De R\$ 82,00 por **R\$ 73,80**

**** PROMOÇÃO !**
COMPRE 1 OU MAIS LIVROS BÁSICOS D&D E LEVE DE PRESENTE UM CENÁRIO DE CAMPANHA KARAMEIKOS! (Promoção Não Cumulativa.)

- Aventuras**
- D&D A Cidadela Sem Sol.....R\$ 11,25
 - D&D A Forja da Fúria.....R\$ 11,25
 - D&D A Pedra Fundamental.....R\$ 11,25
 - D&D O Orador dos Sonhos.....R\$ 11,25
 - Coração da Espiral da P. Noturna.....R\$ 11,25
 - A Libertação de Valkaria.....R\$ 13,40
 - A Trilogia do Fogo das Bruxas:**
 - Vol. 1.....R\$ 15,20
 - Vol. 2.....R\$ 15,20
 - Vol. 3.....De R\$ 19,90 por R\$ 17,91
 - Equinox.....R\$ 13,50
 - Além do Véu.....R\$ 13,50
 - O Legado do Soberano.....R\$ 12,50
 - O Navio Fantasma.....R\$ 13,50
 - D20 Saga - Suplemento Bimestral de d20**
 - nºs 0, 1, 2, 3, 4, 5 e 6.....R\$ 11,61 cada
- PROMOÇÃO! Leve todos os números da D20 Saga - De R\$ 66,50 por R\$ 49,90!**



- Suplementos e Ambientação**
- Angus RPG.....R\$ 75,00
 - WARCRAFT d20.....Por R\$ 51,30**
 - D&D Canção e Silêncio.....R\$ 22,50
 - D&D Defensores da Fé.....R\$ 22,50
 - D&D Linhagens e Tomos.....R\$ 22,50
 - D&D Punhos e Espadas.....R\$ 22,50
 - D&D Mestres Selvagens.....R\$ 22,50
 - D&D Divindades e Semideuses.....R\$ 61,20

- Forgotten Realms:**
- Livro Básico.....de R\$ 82,00 por R\$ 73,80
 - Forgotten Realms: Fronteiras Prateadas.....de R\$ 57,00 por R\$ 51,30**
 - Escudo do Mestre.....R\$ 21,15
 - Magia de Faerûn.....R\$ 47,25
 - Ravenloft D20.....R\$ 45,00
 - Ravenloft: Nativos Das Trevas.....R\$ 40,50
 - Ação!!!.....R\$ 13,40
 - Reinado D20.....R\$ 40,50
 - Liber Des Ritae.....De R\$ 25,00 Por R\$ 22,50
 - Mítica : Os Caminhos do Oriente.....R\$ 15,20
 - Mítica: Sombras no Oriente.....R\$ 15,20
 - A Quintessência do Guerreiro.....R\$ 23,40
 - A Quintessência do Ladino.....R\$ 23,40
 - A Quintessência do Elfo.....R\$ 23,40
 - Backdrops.....R\$ 12,15
 - Campos de Batalha.....R\$ 11,25
 - Guia de Talentos & Classes de Prestígio.....R\$ 20,70
 - Dicionários de Termos.....R\$ 5,40
 - Holy Avenger D20.....R\$ 31,50
 - Guia de Classes de Prestígio.....R\$ 22,50
 - Grimório D20.....R\$ 40,50
 - Guia de Itens Mágicos D20.....R\$ 40,50
 - Guia de Armas Medievais D20.....R\$ 22,50

IMPORTADOS



Miniaturas D&D

- Archfiends booster (8 miniaturas).....consulte
- Aberrations Booster (8 miniaturas).....consulte
- Aberrations Starter set (caixa básica).....consulte
- Giants of Legend - consulte
- Dragon Eye Booster (8miniaturas).....CONSULTE
- Miniaturas Avulsas - consulte site
- EM BREVE NOVAS EXPANSÕES!

Vampiro: A Máscara

- Vampiro A Máscara 3ª Edição.....R\$ 59,00 POR R\$ 53,10**
- Caçadores Caçados.....R\$ 16,15
 - Guia da Camarilla.....R\$ 41,40
 - Guia do Sabá.....R\$ 41,40
 - Leis da Noite.....R\$ 25,65
 - Assamita.....R\$ 21,60
 - Brujah.....R\$ 21,60
 - Capadócio.....R\$ 21,60
 - Lasombra.....R\$ 21,60
 - Malkaviano.....R\$ 21,60
 - Nosferatu.....R\$ 21,60
 - Ventruue.....R\$ 21,60
 - Tempo do Sangue Fraco.....R\$ 27,00
 - Romance do Clã Gangrel.....R\$ 18,45
 - Romance do Clã Toreador.....R\$ 18,45
 - Romance do Clã Tzimisce.....R\$ 18,45

Múmia: A Ressurreição.....R\$ 44,10

Lobisomem : O Apocalipse

- Lobisomem 3ª edição.....(Prev. de Lançamento: Dezembro - consulte!)
- Hengeyokai.....R\$ 34,65
- Livros das Tribos: Vários -Consulte.....R\$ 11,70
- Mokolê.....R\$ 27,00
- Lobisomem Guia do Jogador 2ª Ed.....R\$ 37,80
- Lobisomem Idade das Trevas.....R\$ 26,10

Mago : A Ascensão

- Adeptos da Virtualidade.....R\$ 15,25
- Guia da Tecnocracia.....R\$ 44,55
- Mago A Ascensão 3ª Edição.....R\$ 50,40
- Mago Cruzada dos Feiticeiros.....R\$ 53,10

Romances & HQs

- Dragonlance**
- Dragões do Crepúsculo do Outono.....R\$ 31,05
- Dragões da Noite de Inverno.....R\$ 31,05
- Dragões Da Alvorada Da Primavera.....Disponível em dezembro**
- O Senhor dos Anéis - Volume Único - JRR TOLKIEN.....R\$ 78,30**
- O HOBBIT** Quadrinário.....R\$27,50 por R\$ 23,40
- A Liga Extraordinária de Alan Moore**
- Vol. 1 - DE R\$ 45,00 POR R\$ 38,25
- Vol. 2 - DE R\$ 49,00 POR R\$ 41,65

Magic: The Gathering

- ABAIXOU!**
- Wizards, as mais diversas editoras d20, White-Wolf, Steve Jackson Games... o melhor do RPG importado com o melhor preço! **Consulte!**
 - Deck Inicial 8a Edição de R\$ 30,00 por..... R\$ 17,40
 - Deck Pré-Construído 8a Ed de R\$ 34,00 por R\$ 19,72
 - Booster Pack 8a Edição de R\$ 13,50 por..... R\$ 7,83
 - Magic: A Quinta Aurora Booster.....de R\$13,00 por R\$ 9,99
 - UNHINGED Booster INGLÊS (Sátira do Magic!).....de R\$ 13,00 Por R\$ 9,99
 - CONSULTAR NOVAS EXPANSÕES
 - Accessórios :
 - Deck Protector com 50 unids.....R\$ 18,00
 - Sleeves (protetor de cards fino) com 100.....R\$ 8,10
 - Plástico p/ Fichário 9 espaços UltraPro.....R\$ 1,65 cada
 - Nova Edição - Campeões de Kamigawa
 - Booster pack.....de R\$ 13,00 por R\$ 10,70
 - Deck Torneiro.....de R\$ 37,90 por R\$ 34,90
 - Deck Pré.....de R\$ 34,90 por R\$ 30,90
 - BREVE: TRAIADORES DE KAMIGAWA

COMPRE NA MOONSHADOWS E GANHE VANTAGENS !

Cada compra via site ou telefone lhe dá 1 (um) ponto. 2 pontos = um frete grátis; 3 pontos = + 5% de desconto em sua compra. Confira maiores detalhes em nosso site ou telefone.



Aceitamos pagamento com VISA, confira em nosso atendimento as condições para pagamento e parcelamento em até 2X sem juros!

SHADOWRUN

SUPER PACOTE PROMOCIONAL!
 LIVRO BÁSICO + METAGEN + CONTATOS + CATÁLOGO DO SAMURAI URBANO + 3 ROMANCES.....**R\$ 49,90**

Daemon

BREVE - TORMENTA D20 3.5
 Cães de Guerra.....de R\$ 30,00 por R\$27,00

- DIVISÓRIA para Trevas (Inclui a aventura "Corações Negros").....R\$9,00
- Hi-Brazil.....R\$ 27,00
- Anime RPG.....R\$ 13,50
- Anjos.....R\$ 22,50
- Arcádia
- Arkanum 3.5.....R\$ 40,50
- Clube de Caça.....R\$ 18,00
- Demônios.....R\$ 22,50
- Grimório 666 (Daemon e D20).....R\$ 32,40
- Guia de Armas 3ª Edição.....R\$ 22,50
- Guia de Armas Medievais 3.5.....R\$ 25,90
- Guia da Europa Medieval.....R\$ 18,00
- Guia de Monstros de Arton.....R\$ 22,50
- Imortal.....R\$ 12,60
- Inimigo Natural.....R\$ 10,80
- Invasão.....R\$ 10,80
- Invasão 3.5.....R\$ 22,50
- JYHAD - Guerra Santa de R\$ 29,00 por R\$ 25,90
- Templários.....R\$ 10,80
- Supers RPG.....R\$ 10,80
- Spiritum.....R\$ 22,50
- Vampiros Mitológicos.....R\$ 22,50
- ROMANCES
- Assassino de Almas.....R\$ 18,00
- Busca por Sangue.....R\$ 18,00
- Entre Anjos e Demônios 3a edição.....R\$ 18,00
- Pincipia Discordia.....R\$ 21,60

GURPS

- Módulo Básico.....R\$ 31,32
- Artes Marciais.....R\$ 24,75
- Conan.....R\$ 23,40
- Cyberpunk.....R\$ 23,40
- Escola de Super Heróis.....R\$ 8,55
- Fantasy.....R\$ 24,75
- Grimório.....R\$ 23,40
- Horror.....R\$ 23,40
- Illuminati.....R\$ 23,40
- Tredroy.....R\$ 13,50
- Império Romano.....R\$ 23,40
- Psiquismo.....R\$ 24,75
- Ultech.....R\$ 23,40
- Viagem Espacial.....R\$ 23,40

HEROCLIX

- Deck Básico.....R\$ 57,00
- Boosters a partir de.....R\$ 19,00
- Marvel Ultimate Booster.....R\$39,00 por R\$ 35,10
- CONSULTAR OUTRAS EXPANSÕES

vampire: the eternal struggle

CONSULTAR EXPANSÕES

Mage Knight

- Mage Knight 2.0 DECK BÁSICO.....R\$ 65,90
- Mage Knight 2.0 BOOSTER.....R\$ 23,75
- Make Knight 2.0 DARK RIDERS BOOSTER.....R\$ 33,50
- Titan Skyguard Griffon.....R\$ 75,00 Por R\$ 67,50
- CONSULTAR OUTRAS EXPANSÕES

Pirates of the Spanish Main

- Booster - **R\$ 19,90**

DADOS para RPG

Cada KIT contém 1 de cada ipo de dado (d4, d6, d8, d10, d12, d20), e você ainda leva uma sacolinha de veludo !

- Dados Importados de Qualidade!
- Consulte disponibilidade
- Kit Acrílico.....R\$ 18,90
- Kit Perolado.....R\$ 19,90
- Kit Opaco.....R\$ 13,50
- Kit Marmorizados.....R\$ 19,90
- Kit Mini-Dados.....R\$ 18,90
- Kit Rajados.....R\$ 24,90
- DADOS AVULSOS -
- Dado para Vampiro (D10)(Cada).....R\$ 3,00
- Dado de 30 lados (Cada).....R\$ 6,90
- Dado Dezenado (Cada).....R\$ 3,00
- OUTROS MODELOS? CONSULTE O SITE!

www.moonshadows.com.br

Rua Treze de Maio, 966 - Térreo - Bela Vista - São Paulo SP telefones: (0x11) 3266 3916 | 3284 1476

Faça suas compras via internet ou telefone e receba em casa pelos Correios. Consulte Frete e Prazo de Entrega. Enviamos para todo o Brasil! - Atendimento - 2a à 6a das 12h às 18h, Sábado das 10h às 13h.

Todos os produtos sujeitos à alteração de preço sem aviso prévio. Por favor consulte valor e disponibilidade.

DAEMON EDITORA

Os melhores RPGs do Brasil

Guias

Os Guias são manuais de referência para RPG. São todos multi-sistema (podem ser usados com vários sistemas diferentes de jogo) e trazem informações muito importantes para os Mestres e Jogadores.



GUIA DE ITENS MÁGICOS Volume 1	R\$ 25,00
GUIA DE ITENS MÁGICOS Volume 2	R\$ 25,00
GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS	R\$ 29,00
GUIA DE ARMAS DE FOGO	R\$ 25,00
GUIA DE CLASSES DE PRESTÍGIO	R\$ 25,00

Romances

A Daemon foi a primeira editora no Brasil a lançar romances baseados em livros de RPG nacionais. Todos os livros são vitais para a cronologia dos jogos e trazem muitas informações novas sobre o cenário e os personagens principais.



ENTRE ANJOS E DEMÔNIOS	R\$ 20,00
ASSASSINO DE ALMAS	R\$ 20,00
BUSCA POR SANGUE	R\$ 20,00
VAMPIROS: PRINCIPIA DISCORDIA	R\$ 24,00
LUA DOS DRAGÕES	R\$ 20,00

RPG

Os RPGs nacionais que estão a mais tempo no Mercado (desde 1995). A linha Trevas prima por sua extensa pesquisa envolvendo mitologia, cabala e magia, todos os livros desta linha são baseados em sociedades secretas, rituais e organizações reais. A linha Invasão cuida da parte de ficção científica e conspirações; a linha Fantasy traz os mundos de Tormenta e Hi-Brazil e nossa linha de livros-em-banca traz RPGs baratos e voltados para iniciantes (Supers e AnimeRPG).



TREVAS	R\$ 45,00
ARKANUN	R\$ 45,00
GRIMÓRIO	R\$ 36,00
DIVISÓRIA DO MESTRE	R\$ 12,00
ANJOS: A CIDADE DE PRATA	R\$ 25,00
DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA	R\$ 25,00
VAMPIROS MITOLÓGICOS	R\$ 25,00
SPIRITUM: O REINO DOS MORTOS	R\$ 25,00
CLUBE DE CAÇA	R\$ 25,00
CÃES DE GUERRA	R\$ 29,00

JYHAD: GUERRA SANTA	R\$ 25,00
HI-BRAZIL	R\$ 29,00
TORMENTA	R\$ 45,00
GUIA DE MONSTROS DE ARTON	R\$ 25,00
ANIME RPG	R\$ 14,90
SUPERS RPG	R\$ 14,90
INVASÃO	R\$ 25,00
INIMIGO NATURAL	R\$ 12,00
INQUISIÇÃO	R\$ 12,00
TEMPLÁRIOS	R\$ 12,00



Nas melhores lojas de RPG ou pelo site www.daemon.com.br

editora
manticora



O suplemento **d20 Saga**, ano 1, nº 06, é uma publicação bimestral da Editora Manticora.

ISSN: 1679-4699

Editores/autores:

Marcelo e Ricardo Acerbi Wendel

Edição de texto e jornalista responsável:

Gisele Roth Saiz

Direção de arte, projeto gráfico e colorização:

Fabio Akio Fugikawa

Ilustradores:

Alexandre Bar, Daniel Ladeira, Eduardo Pansica, Fabio Fugikawa, Fred Kellario, Hugo Resende, Júlio Ferreira, Leonel Domingos, Newton "Nitro" Rocha, Ricardo de Sá, Rodrigo Reis, Rogério Serra, Ronaldo Barata e William Fernando.

Colaborações:

Grupo Sefirot (Newton "Nitro" Rocha, Anderson "Anso", Léo Rodrigues, Hermann "Black Ninja" e Erica "Tuz"), Marcelo Del Debbio e Thiago Augusto.

Contato/Publicidade:

Gisele Roth Saiz

Redação, Administração e Publicidade:

Rua Augusta, 976 - 2º andar - Cerq. César
São Paulo - SP - CEP: 01304-001
Fone/Fax: (11) 3257-5103
editora@manticora.com.br
www.manticora.com.br

Planejamento de Circulação em Bancas

EdiCase - Soluções para Editores
www.edicase.com.br - Tel.: (11) 3772-4303

Distribuição Exclusiva em Bancas

Fernando Chinaglia Distribuidora S/A

Impressão e acabamento:

Prol Editora Gráfica

Atenção: A d20 Saga não tem representantes em nenhum lugar do Brasil. Ninguém está autorizado a receber valores em nome da Editora Manticora. É proibida a reprodução das aventuras, personagens e nomes publicados nesta edição sem prévia autorização. Todas as ilustrações e personagens usados aqui pertencem à Manticora Editora e Produções Gráficas Ltda. As opiniões expressas nos artigos publicados nesta edição são de responsabilidade dos respectivos colaboradores.

EDITORIAL

Caro amigo,

A d20 Saga nº 06 marca um ano de trabalho e dedicação. A última edição de 2004/1ª edição de 2005 vem com muitas novidades e, mais do que isso, abre espaço para diversas publicações que a Editora Manticora pretende trazer neste ano: muitos livros novos, além de reestruturações na própria d20 Saga e idéias que estão em fase de amadurecimento.

Neste suplemento, trazemos conteúdos inéditos produzidos de Marcelo Del Debbio, da *Editora Daemon*, e Newton "Nitro".

A primeira aventura, para personagens de 3º nível, se passa no inusitado cenário de Hi-Brazil, livro lançado pela *Editora Daemon*. Prepare-se para conhecer os mistérios da Vila de Mani, tudo será uma surpresa até mesmo para o mestre, pois o desfecho da história dependerá da sorte lançada em cartas de uma cigana. A segunda aventura, para personagens de 20º nível, assim como toda a seção "Miscelânea", foi totalmente baseada no cenário de *Necropia*, de autoria do grupo Sefirot. Um mundo em que os mortos reinam está prestes a eclodir e tomar conta da realidade.

No "Confronto", falamos do uso "abusivo" da magia no D&D e de como simples feitiços mesclados à criatividade podem se tornar grandes aliados dos PJs. "Lendas & Trovas" conta como a sabedoria milenar de um dragão vermelho é capaz de manter viva sua faceta mais vil. Finalmente, confira a HQ de Thiago Augusto, autor de *Cães de Guerra* da *Editora Daemon*, e desenhada por Rogério Serra, integrante do Núcleo de HQ da ABRA Santa Cruz.

Boa leitura!

Um abraço de toda a equipe d20 Saga.

SUMÁRIO

CONFRONTO	6
RAZORBACK	8
LENDAS E TROVAS	30
INVASÃO DE NECROPIA	32
MISCELÂNEA	74
O CERCO!	90

Ilustração de capa: Júlio Ferreira

As aventuras requerem o uso dos livros de regras básicas de Dungeons & Dragons® publicados pela Devir Livraria Ltda.

'd20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used according to the terms of the d20 System License version 4.0.

A copy of this License can be found at www.wizards.com/d20.

CONFRONTO

QUEM NÃO TEM CÃO... USA MAGIA!

POR: RAW

Qualquer cenário de fantasia medieval é estruturado sobre um elemento indispensável para torná-lo atrativo e amplo, isto é, sem limites para a imaginação e a criatividade. Este elemento de vital importância é a mágica ou bruxaria, vodu entre outros sinônimos.

Quando falamos de mágica, entendemos que se trata de um fenômeno que distorce a realidade, cria subterfúgios além do banal ou mundano. Porém, esta forma maravilhosa e sobrenatural de modelar o ambiente não representa novidade, estranheza, epifania ou qualquer outra atribuição de quebra de rotina, pois se considerarmos o RPG mais jogado mundialmente, torna-se claro que seria impossível conceber um mundo heróico sem magia. A partir desta premissa, o subterfúgio que viajava além do banal transforma-se na forma mais imediata de resolver situações. Lança-se um feitiço e *voilà*.

Entretanto, este texto não se dedica a pormenorizar a normalização da magia, mas sim discutir seu uso, levando em conta o formato em que esta foi estruturada dentro do sistema d20. Já sabemos que, para ter acesso à mágica, não é necessário desenvolver rituais cabalísticos complexos ou desprender quantidades enormes de energia, que podem representar níveis mortíferos para o canalizador/conjurador. A magia está presente e qualquer um pode acessá-la, seja por meio de treino, sangue dracônico, pergaminhos, poções, armas encantadas, quinquilharias "+1" etc. Mas como já foi frisado, a questão não é discorrer sobre esta faceta do sistema, mas entender por que alguns feitiços são mais poderosos do que outros e qual o equilíbrio necessário para não deixar as "regras" dominarem a diversão.

Mais de 50% (com certeza!) das magias descritas nos livros básicos são voltadas para situações combativas e podem ser traduzidas em números, isto é, 10d6 de dano, -2 de penalidade, 20% de chance de errar, 5 DV de criaturas atingidas e assim por diante. Para tais encantamentos, a probabilidade matemática é suficiente para balancear o jogo e justificar seu uso. Mas existem magias que não são voltadas para o "queima-rasga-desintegra-mata" tão saudável do RPG e, exatamente dentro delas, podemos encontrar o grande vilão do sistema: o texto mal escrito e divergente. Quando

os limites estão expressos em quantidades de dados, o problema inexistente; mas quando não há "tetos", a discussão começa.

Um grupo bem arranjado e empenhado em manter o bom senso pode resolver os problemas da ambigüidade com rapidez, por isso a dificuldade em lidar com magias polêmicas deixa de incomodar, mas neste momento entramos em um terreno ainda mais acidentado do que o texto ruim: o equilíbrio do poder e a bestificação do jogo. Agora, falando por mim, nunca fui capaz de entender o que representam os níveis de magia, desde as remotas eras do D&D 1ª Edição, passando pelo AD&D, D&D 3ª Edição e D&D 3.5. Por que diabos a magia *Invisibilidade* é de 2º nível, sendo que seu uso e possibilidade criativa extrapolam todas as aplicações da magia *Arrombar* também de 2º nível? Existem inúmeras fábulas e até contos modernos que se utilizam de personagens invisíveis como foco principal do enredo, e esta habilidade incomum os torna supremos dentro do contexto. Não é só o caso da *Invisibilidade*, temos também o *Voo* e *Teletransporte* como outros exemplos de magias que deveriam ser mais poderosas ou até deixar de existir na esfera comum. Digo isso, pois um conjurador arcano de 11º nível, com acesso ao *Teletransporte* pode literalmente estragar um planejamento de aventura baseado em uma viagem repleta de desafios. Não adianta falar que esta magia é passível de riscos (ao meu ver, mínimos) ou que o mestre deve barrar o feitiço.

Vejamos o caso: todo o grupo está em apuros ao enfrentar uma medusa devido ao planejamento falho antes de entrar em sua morada, mas o mago consegue facilmente teletransportar-se para a "lojinha de conveniência 24 horas" e comprar elixires capazes de quebrarem o feitiço de *Carne para Pedra*. Onde fica o desafio, a adversidade ou o castigo pela falta de estratégia quando um personagem pode resolver situações de vida ou morte com o estalar dos dedos?

Outra "bestificação" é ser capaz de voar com uma magia de 3º nível e inutilizar um feitiço tão bacana como *Patas de Aranha*. Qual a razão de andar no teto se você pode fazer mil piruetas no ar? Concluindo este raciocínio, não sou contra as magias comentadas acima, apenas acho que deveriam estar em outro pa-

tamar, serem de difícil manipulação. Os componentes para fazer magias são outro ponto um tanto quanto ridículo, pois o próprio livro diz: esqueça dos componentes baratinhos caso você possua uma *nécessaire* do conjurador precavido... Certíssimo, componentes materiais são chatos mesmo! Mas se eles existem, deveriam ser bem empregados ou até motivo para buscas que se tornem expedições épicas.

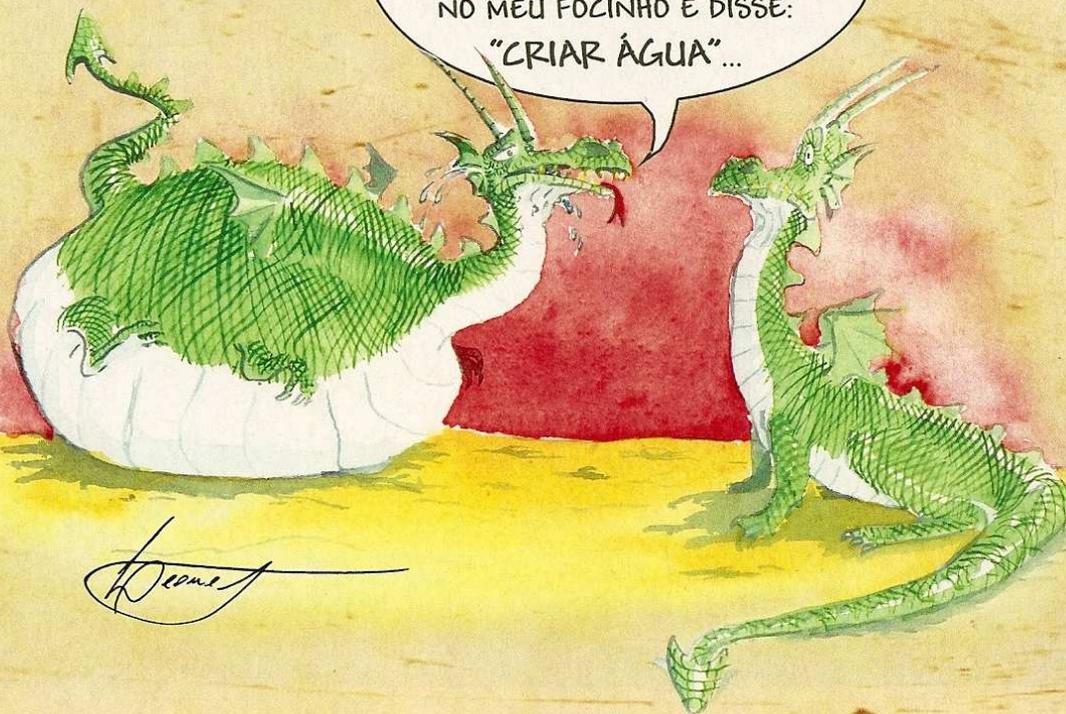
Para terminar toda esta história, volto a dizer, qualquer magia que não seja voltada para o "hack&slash" pode dar trabalho na mão de um jogador muito criativo ou na mão de um advogado de regra que na hora de rachar a conta da pizza sempre diz que esqueceu a carteira. Só mais alguns exemplos para ilustrar as situações: digamos que um monstro "chefe de fase", que o mestre estava louco para colocar no *dungeon* e aniquilar os PJs, tenha um trunfo bem legal na manobra de agarrar e seja imune a todos os tipos de energia. O guerreiro porradaria do grupo foi pego pelo monstrengo (que é bem mais forte, claro!) e não vai sair tão cedo do espreme-espreme. Então, o mago do grupo usa uma magia de 1º nível chamada *Área Escorregadia* para besuntar a armadura do guerreiro que literalmente vira um sabão nas mãos da criatura, em vez de desferir o típico *Relâmpago* (que não adiantaria em nada). O monstro é forte à beça, mas não muito ágil, por esta razão não passa no teste de Reflexos da magia *Área Escorregadia* e é obrigado a soltar o guerreiro sem poder usar seu mega-boçal esmagamento, que causaria 40d6 na próxima rodada. Duas rodadas mais tarde, o guerreiro fatia o chefe! Em suma, a magia usada não se enquadra no "hack&slash" e pôde ser interpretada de outra forma, até inusitada, pois o texto não diz nada sobre proibir o besuntamento de um colega de grupo. Para o jogador que teve esta idéia, uma recompensa a mais de XP seria louvável, mas será que todos concorda-

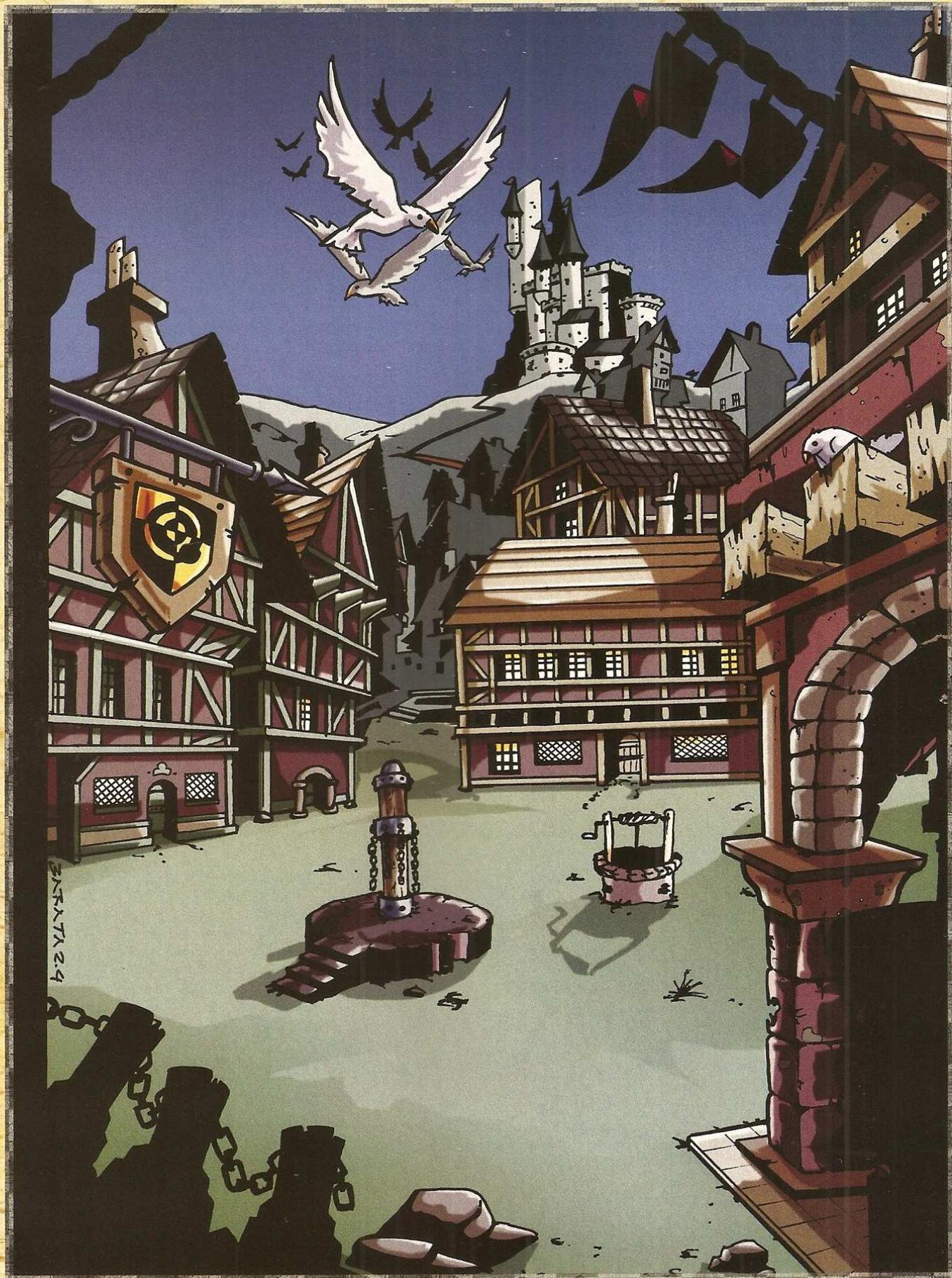
riam com este desfecho? O mestre deixaria esta cena acontecer ou diria que o feitiço só serve para derrubar oponentes, deixando-os caídos ao chão e com penalidade de ataque, CA e blá, blá, blá...? Isto me leva a pensar novamente nos níveis de poder das magias, pois muitas coisas esquisitas podem ocorrer com magias de nível baixo e sempre gerar desacordo. Na verdade, acredito que existam muitos níveis (10 ou 11 se contarmos feitiços épicos). As magias deveriam concentrar-se em menos níveis e, ao longo da evolução do personagem, outros fatores de aprimoramento deveriam ser aplicados, como acréscimo de dados, área, alcance e duração; mudança de formato, energia e alvo. Isto deixaria as magias mais "iguais" e destacaria jogadores criativos, que usariam *Área Escorregadia*, como no exemplo acima. Outra opção seria usar *Mísseis Mágicos* para acertar uma alavanca (a flecha de energia sempre acerta um alvo à vista, no caso de um objeto só não causa dano) de uma ponte levadiça do outro lado do precipício para empurrá-la ou até mesmo usar *Prestidigitação* para criar uma massinha toca capaz de tapar os ouvidos, protegendo-os do terrível lamento de um banshee.

Note que citei apenas magias de nível baixo e, com exceção do *Mísseis Mágicos*, não voltadas para combate. Logo, aí vai um conselho ou apenas uma espécie de reflexão para jogadores de RPG medieval fantástico pararem para pensar quando utilizarem feitiços.

Procurem resgatar a imaginação, pois tirar 1d6, 3d6, 10d6, 15d6 ou 20d6 de dano de fogo, ácido, eletricidade, frio ou sônico dá na mesma. É muito mais divertido superar obstáculos de maneira não convencional, mas claro que jogar uma *Bola de Fogo* para um bando de gnolls ficarem espertos tem seu mérito e é legal paca! Só não abusem do "D&Dzismo"!

A LUTA ATÉ QUE ESTAVA BOA,
MAS AÍ VEIO UM SUJEITINHO COM
UM CAJADO, COLOCOU A MÃO
NO MEU FOCINHO E DISSE:
"CRIAR ÁGUA"...

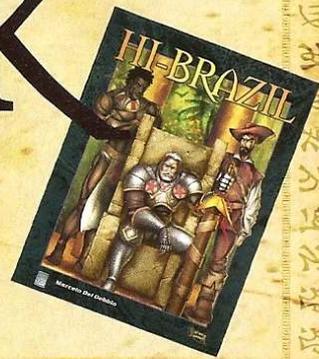




BARATA 24

Ilustração: Ronaldo Barata

RAZORBACK



POR: MARCELO DEL DEBBIO
MAPAS: FUGIKAWA

ITEMS MÁGICOS MONSTROS PDMS OBJETOS ESTABELECIMENTOS ARMADILHAS

Lançado pela Editora Daemon no XII Encontro Internacional de RPG, o livro Hi-Brazil foi um sucesso imediato de vendas. Considerado um dos primeiros livros de RPG a abordar elementos do folclore nacional, trouxe para os jogadores um mundo de fantasia medieval mesclado à política, economia e cultura brasileira. Juntamente com este lançamento, a equipe da Daemon desenvolveu esta aventura para apresentar o cenário aos leitores da d20 Saga. A história foi preparada para mostrar um pouco dos elementos do cenário mas, com pequenas adaptações, pode ser facilmente utilizada em qualquer tipo de jogo. A aventura traz também alguns monstros, três raças novas e a classe Bandeirante.

Importante: Esta não é uma aventura convencional. Foi elaborada para 4 a 6 jogadores do 3º ao 5º nível. Para falar a verdade, nem o mestre saberá de antemão quais são os resultados da aventura e muito menos quem são os assassinos ou suas motivações. Pode-se dizer que o mestre investigará a vila de Cêro junto com os jogadores. Por esta razão, recomendamos que a aventura seja feita por um mestre com alguma experiência em improvisação. O mestre deve ler a aventura inteira antes de tentar aplicá-la, além de familiarizar-se com os personagens que aparecerão no decorrer da saga, colocando em cada um deles maneirismos e gestos característicos, pois esta é uma aventura com muita ênfase no *roleplaying*.

AS TERRAS DAS MINAS GERAIS

HISTÓRIA

Também conhecidas como "as montanhas dos anões", as Minas Gerais são montanhas de difícil acesso e estradas estreitas, permeadas por milhares de cavernas e túneis, escavados pelos anões. Além dos anões, vivem nas montanhas diversos tipos de monstros, como trolls, robgoblins, ogros e gigantes, afora criaturas como grifos, harpias e abutres gigantes.

O Rei-Guerreiro Itamaro, um anão conhecido mais por seu tope engraçado do que por suas habilidades de combate, é o re-

gente absoluto das Minas Gerais, junto ao seu conselho de guerra formado por 30 anões guerreiros e clérigos de Arumim. Antigamente, Itamaro era um aliado de Hi-Brazil, mas, atualmente, a sanidade mental do rei está abalada por acontecimentos misteriosos.

CIDADES DE DESTAQUE

Novos Horizontes: Novos Horizontes é uma cidade fortificada à base das Montanhas de Gondir, com população de aproximadamente 90.000 habitantes, composta principalmente de humanos (50%), anões (35%) e goblinóides (10%). A cidade é conhecida apenas por Horizontes, foi fundada por anões e humanos quando eles ainda eram aliados. No centro da cidade está uma pedra mágica, entalhada pelos próprios Deuses para simbolizar a união pacífica entre as duas raças.

Horizontes é uma das poucas cidades onde não há nenhum tipo de hostilidade entre anões e humanos e serve muitas vezes como "campo neutro" nas negociações de paz. Segundo as lendas, qualquer tipo de crime inter-racial é punido com terríveis maldições diretamente pelos Deuses. Uma das figuras de destaque na cidade é o Pastor Bentinho, um inquisidor que organiza um grupo grande de *jizuitas* que persegue todo e qualquer tipo de uso de magias ou de devotos de outras religiões. Seu poder de influência é muito grande, mas o povo da cidade o odeia e já tentou matá-lo em algumas ocasiões.

Cidade do Juiz de Fora: Esta pequena cidade recebeu este nome por causa de seu mais ilustre morador. Ninguém sabe o seu nome verdadeiro, mas todos reconhecem que ele é um dos mais honrados e valentes guerreiros que o continente já conheceu. A cidade era conhecida por ser um antro de baderneiros, ladrões e assassinos, até que este juiz chegou à cidade e estabeleceu-se como o agente da lei. Todos o chamavam de "o Juiz de Fora". Em menos de um ano, o paladino conseguiu limpar a cidade dos malfeitores e transformá-la em uma das mais tranquilas localidades do Reino. Dois anos atrás, tão misteriosamente quanto chegou, o Juiz de Fora desapareceu, deixando a cidade sem um protetor.



Ouro Preto: Cidade religiosa muito famosa por suas igrejas e por suas pepitas de ouro negro extremamente valiosas. Uma pedra negra (chamada de ouro negro) pode valer entre 1.000 e 5.000 po nas joalherias de San Paolo e Rio de Janeiro. Por conta disso, inúmeras expedições de bandeirantes se aventuraram por estas áreas à procura das lendárias Minas de Ouro Preto, que estariam localizadas próximas à cidade. Até os dias de hoje, nenhum grupo de aventureiros admitiu ter encontrado sequer um sinal destas minas, embora de tempos em tempos apareçam viajantes com pequenas pepitas de ouro negro para negociar. O ouro negro pode ser usado na confecção de armas e armaduras mágicas, por suas propriedades místicas.

Morro Velho: Ao sul das montanhas dos anões encontram-se algumas cidades que foram colonizadas pelos habitantes de Velha Arcádia, utilizando-se de muita mão-de-obra afrikan. Com o feitiço de Libertação de Isabel, estas comunidades tornaram-se verdadeiras cidades-fantasma. Alguns grupos grandes de afrikans fugiram para as terras do Sul, onde desapareceram para sempre. Há quem diga que foram mortos pelos fantasmas e se juntaram às suas fileiras. Outros dizem que conseguiram retornar para seu Plano de Origem. Um terceiro grupo tem a opinião de que eles construíram outra cidade localizada em um Nodo, como Palmeares, e ainda estão na região das "terras escravistas".

Poços de Caldas: Cidade construída sobre a cratera de um vulcão, Poços de Caldas possui diversas fontes termais e também de águas sulfurosas com propriedades mágicas. A cidade é construída de forma que, quando o vulcão entra em erupção, a lava escorre para o lado contrário, sem atingir a cidade, formando um efeito pirotécnico de grande beleza. Todos os anos, os habitantes da cidade fazem um sacrifício em honra aos Deuses do vulcão, de modo a impedir que a fúria da lava atinja a cidade. Nos últimos 227 anos, esta técnica tem funcionado...

Na região próxima à cidade, nas montanhas, existem pequenas lagoas de magma, nas quais dizem que criaturas feitas de magma podem ser encontradas, bem como salamandras de fogo, dragões vermelhos, djinns vindos de regiões distantes de Arcádia e outros seres ligados ao fogo.

Cerro, a região dos Queijos: Existe uma pequena região encravada nas montanhas chamada Cerro, responsável pelo melhor queijo-das-minas que existe em Hi-Brazil. A região é composta por cerca de dez ou 12 vilarejos, cada um responsável por um tipo de queijo específico, que é exportado para boa parte dos Reinos. Por causa deste comércio intenso, a região de Cerro acabou se tornando uma das áreas mais prósperas de Hi-Brazil, apesar de seu relativo isolamento, principalmente nos meses mais frios, onde a neve tende a bloquear estradas e separar completamente a região do resto do continente. Todas as semanas, pequenas caravanas chegam e partem de Cerro levando carroças abarrotadas de queijos para serem vendidos como iguarias no Porto do Rio de Janeiro e San Paolo. Alguns carregamentos são tão famosos e cobiçados que até chegam a ser exportados para a Velha Arcádia.

O único inconveniente da região é a presença dos temidos homens-rato (capazes de se transformar em ratos gigantes, híbridos de homens com rato ou até homens normais, que só podem ser feridos por armas de prata), que adoram queijo e, portanto, são sempre atraídos para regiões como esta. Costumam montar acampamentos nas florestas próximas das vilas, para atacar viajantes e roubar seus carregamentos de queijo. Em alguns casos, já foi reportada a presença destas criaturas nas vilas maiores de Cerro, principalmente durante as festividades do queijo e vinho, que muitas cidades promovem periodicamente.

O Reino dos Espíritos Santos: É de conhecimento de todos que as montanhas das Minas Gerais são locais perigosos de se

rem cruzados por comerciantes, mas as primeiras caravanas que decidiram tentar a sorte pela região costeira ao sudoeste das Minas Gerais descobriram que podem existir perigos ainda maiores do que as montanhas. Toda a região ao sul das montanhas está sob a influência de um poder muito forte relacionado com o Mundo Espiritual. O território é formado por vastas campinas, onde o vento erode os planaltos criando grandes formas estranhas e misteriosas. À noite, pode-se escutar uivos sombrios e barulhos sinistros produzidos pelo vento quando passa pelas frestas esculpidas nas montanhas... ou seria outra coisa?

O Reino dos Espíritos possui uma maldição que afeta qualquer pessoa que venha a morrer neste local. Se não for levada imediatamente para as fronteiras de Hi-Brazil ou do Império, os mortos se transformarão em algum tipo de morto-vivo, como zumbis, esqueletos, fantasmas, banshees, aparições ou espectros. Grupos de cavaleiros mortos-vivos são avistados pelos viajantes que ousam se afastar dos muros das cidades à noite, rondando a região como se fizessem algum tipo de patrulha para expulsar os vivos de seu território.

Não se sabe ao certo se os mortos possuem alguma cidade enclavada nas montanhas, nas planícies ou mesmo se esta cidade é invisível aos olhos dos vivos, tornando-se aparente apenas durante a noite. Alguns bandeirantes afirmam que viram traços indicando a presença de uma cidade em uma região descampada seis dias de viagem a nordeste do Porto de Vitória, mas ao chegarem lá, os exércitos do rei não encontraram sinal de nenhum tipo de fortificação ou acampamento. Talvez os mortos se escondam debaixo da terra durante o dia, ou talvez sua cidade só possa ser avistada pelos vivos à noite...

Porto da Vitória: Tem este nome em homenagem à batalha entre as forças do comandante Vasco Fernandes Coutinho contra os primeiros exércitos espectrais que atacaram as vilas. Os exércitos foram derrotados pouco a pouco e tiveram de recuar até uma área descampada próxima do litoral. Naquela região, os bandeirantes perceberam que existia algum tipo de poder que enfraquecia os espíritos e conseguiram derrotá-los, afugentando-os para longe do litoral. Como a região mostrou-se segura, o comandante Vasco decidiu fundar um porto naquela área, que chamou de Porto da Vitória. O ponto onde a cidade está localizada nunca foi atacado pelos espíritos, mas todos os outros lugares do Reino já tiveram relatórios a respeito de zumbis, esqueletos e outras criaturas.

Assim como todas as outras cidades do Reino, o Porto de Vitória não possui cemitério. Todas as pessoas que falecem ou morrem são levadas o mais rapidamente possível para fora das fronteiras de Espírito Santo para serem enterradas em Hi-Brazil. O Porto de Vitória atrai diversos necromantes que, curiosos com a fama da região, decidem investigar o fenômeno. Muitos rituais de proteção contra mortos-vivos foram desenvolvidos nesta parte do continente, bem como poções, amuletos e outros tipos de armas mágicas contra espíritos e mortos-vivos.

GEOGRAFIA

Clima e Terreno: O clima na região das montanhas é muito frio, chegando a nevar em alguns picos em determinados períodos do ano. O terreno é formado principalmente por cadeias de montanhas íngremes, penhascos e desfiladeiros, permeados por cavernas e túneis escavados pelos anões. Existem portais espalhados por todas as montanhas, nos quais têm-se acesso aos Reinos Subterrâneos que se estendem por debaixo de toda a região.

Conhecer os acessos e os túneis dos anões é uma questão de vida ou morte para os comerciantes que se aventuram por lá. Algumas pequenas guildas de anões fazem o comércio de materiais entre Hi-Brazil e o Império, utilizando antigos túneis abandonados como método de travessia segura.

Fronteiras: Não há fronteiras definidas. Assume-se que as Minas Gerais começam na região das montanhas, mas nunca houve nenhum tipo de demarcação ou acordo entre os anões, Hi-Brazil e o Império. Os Reinos adjacentes consideram as Minas Gerais como um território inóspito e difícil de conquistar. Por esta razão, nunca entraram em grandes conflitos por terra contra os anões.

População: Cerca de 30.000 indivíduos, sendo 65% anões, 30% humanos e 5% afrikans. Não se sabe ao certo quais são as principais cidades das Minas Gerais, porque quase todas elas estão parcialmente enterradas nas encostas das montanhas, mas sabe-se que Novos Horizontes é uma das maiores cidades do continente. Os anões possuem um sotaque característico e peculiar, reconhecido imediatamente por todas as pessoas do resto do continente.

Serra da Canastra: O Rio mais importante das Minas Gerais é o Rio São Francisco, que nasce na Serra da Canastra e avança na direção do Império. A Serra foi descoberta por acaso quando exploradores tentavam chegar até a nascente do São Francisco. A Serra da Canastra é conhecida por sua população de lobos-guará e de pequenas tribos de lobisomens que vivem nas margens do rio, sendo considerados seus protetores.

Apesar da região da Serra da Canastra estar recheada de pedras preciosas e tesouros antigos, os perigos que os cercam são muito grandes e apenas os melhores aventureiros são capazes de resistir. Outra curiosa criatura que pode ser encontrada nesta região é o tamanduá-gigante, uma criatura dócil que mede cerca de 4 m de altura e se alimenta das formigas gigantes da Serra.

O Pico das Bandeiras: Localizado a aproximadamente 300 km do Porto de Vitória, o Pico das Bandeiras é considerado o ponto mais alto de Hi-Brazil, com 5.600 m de altura. A montanha gelada e íngreme faz com que apenas heróis consigam sobreviver aos seus perigos. Dizem que no alto da montanha existe uma bandeira mágica colocada pelo antigo rei dos anões, Alvis. A lenda diz que qualquer pessoa que a tocar ficará com uma aura de sorte durante os próximos sete anos. Por esta razão, muitos anões fazem a peregrinação ao topo da montanha pelo menos uma vez na vida.

GUILDAS E ORGANIZAÇÕES

As Fraternidades dos Anões, sem dúvida, são a maior organização das Minas Gerais, pois protegem e cuidam dos interesses de seus integrantes. Representadas por machados-duplos ou martelos-e-bigornas, as Fraternidades providenciam pequenas estalagens para anões que estejam viajando. Estas lojas aceitam somente a presença de anões, não tolerando seres de outras raças. Nas lojas da Fraternidade dos Anões, um membro pode comprar armas, equipamentos e comidas por preços muito acessíveis e de qualidade muito boa, além de encontrar informações, mapas e guias para as perigosas trilhas das Minas Gerais. Outra guilda importante é a dos fabricantes de uma aguardente conhecida como "cachaça", destilada pelos anões em suas minas e muito apreciada pelos humanos.

DIVINDADES PRINCIPAIS

Os anões possuem muitos Deuses, mas todos são venerados apenas entre os clãs dos anões. Os únicos que são conhecidos pelos humanos (por causa de seus inúmeros templos em outras cidades) são Arumim, o Deus principal dos anões, criador de tudo que existe; Balim, Deus dos trovões, e Kilaim, Deus escavador dos túneis e minas. Além deles, Kanim, Deus das bebidas, e Wazurim, Deus da guerra, são conhecidos dos humanos, apesar de não existirem muitos templos dedicados a eles (exceto Kanim, que possui pequenos templos de adoração em bares que vendem destilados anões).

A AVENTURA

Nossa aventura se passa na Vila de Mani, na região de Cerro, localizada nas fronteiras com o Império. Esta cidade ficou conhecida por sua grande população de afrikans, foragidos do Império após o Feitiço Áureo. Ex-escravos, os afrikans tornaram-se cidadãos livres e passaram a trabalhar para os humanos ou anões nas vilas encravadas nas florestas próximas das montanhas. Com o tempo, muitos deles começaram seus próprios negócios e se tornaram donos de grandes e famosas fábricas de queijo.

O mestre pode levar os jogadores para a cidade com diversas razões: a mais plausível é fazer com que um comerciante seja salvo pelos personagens em algum ponto da aventura anterior e faça amizade com eles. Mais tarde, o mesmo comerciante os contrata para proteger sua caravana no caminho de volta para casa, após ter fechado um grande negócio na cidade onde os personagens estiverem. Isto tornará possível para o mestre levar os jogadores para a região de Cerro a partir de qualquer cidade em que estejam.

Antônio (comerciante de queijos), humano, Guerreiro 1: Ver estatísticas na pg. 26.

DIA ZERO

Os personagens chegam ao final da tarde, após a viagem com o carregamento. Percebem que a cidade está totalmente enfeitada com faixas e flores e que existem muitas barracas nas ruas principais, como um mercado a céu aberto. As mulheres usam seus vestidos mais ornamentados e muitos bardos tocam músicas pelas ruas. As pessoas dançam e cantam.

A cidade está se preparando para a Grande Festa de Queijos de Mani, que ocorrerá daqui a três dias. O carregamento de bebidas que vocês ajudaram a escoltar será comprado pelo burgomestre para ser usado nas festividades. Assim que chegam à cidade, podem perceber o clima festivo e alegre das pessoas, que lotam a praça principal. Visitantes de várias partes do Reino dirigem-se para a vila, barracas foram erguidas nos arredores para acomodar os turistas e aventureiros que vieram para a feira. Mercadores e comerciantes de todo tipo montaram pequenas barracas improvisadas nas ruas principais e vocês notam que o policiamento também está redobrado, com muitos soldados patrulhando as ruas.

Antônio os hospeda no Solar Stanford, de **Juliano Stanford**, filho do burgomestre. A estalagem fica em uma das ruas princi-

pais da cidade e já está com seus 22 quartos lotados de turistas, comerciantes e viajantes. Antônio havia reservado de antemão para os aventureiros dois quartos com três camas cada um. Os PJs o acompanham até a prefeitura, onde encontram **Gilberto Stanford**, senhor grisalho com cerca de 60 anos, muito simpático e falador, e **Silvestre**, o único elfo da cidade, dono da loja de jóias e metais preciosos, que está de saída, mas faz questão de cumprimentar todos os personagens com efusivos apertos de mão. Os empregados de Gilberto descarregam as caixas de bebida e as estocam em um pequeno depósito na prefeitura, para serem utilizadas durante o festival. Os PJs podem observar uma grande quantidade de copos, talheres e adornos empacotados nas salas próximas de onde ficaram as bebidas, indicando uma grande quantidade de convidados. O burgomestre conversa com todos os aventureiros e se mostra muito feliz em tê-los na cidade. Apenas o xerife, **Arthur Venâncio**, não aprecia a chegada de aventureiros:

– Baderneiros! – diz ele bem na cara do líder do grupo. – Bebem demais e arrumam confusão. Ontem mesmo prendemos um deles que estava vagando nu pela floresta, completamente louco. Foi achado perto do riacho e está sendo investigado por umas mortes que ocorreram duas noites atrás.

Se os personagens se interessarem pelas mortes, o xerife dirá que foram encontrados dois corpos de garimpeiros próximos ao riacho que fica a cerca de 1 km da cidade, completamente destroçados, como se alguém tivesse cortado os corpos com navalha ou faca muitas e muitas vezes e depois arrastado pela mata. Foram encontrados em estado lastimável e levados para a Igreja. O crime havia sido tão brutal que a polícia achou por bem chamar **Gustaff Durandall**, anão xerife da cidade vizinha, para auxiliar na captura do culpado o mais rápido possível, prezando a maior discricção para que o crime não atrapalhasse o clima das festividades. Na noite anterior, a polícia encontrou um homem de vinte e poucos anos caminhando nu na floresta, completamente desorientado e falando coisas sem sentido. Encontraram suas mãos cobertas de sangue; apesar de não possuir nenhuma arma ou ferimento, foi preso na delegacia. Gustaff acredita ter solucionado o crime e mandou seus homens apenas vasculharem as margens do riacho em busca das armas que o homem usou, mas Arthur acredita que existam mais criminosos.

Após a conversa com o burgomestre, Antônio leva os aventureiros até o Solar Stanford e os hospeda, anunciando que mais tarde mostrará a cidade a eles. A presença de armas na cidade não é bem vista pela polícia e todas as armas maiores do que uma adaga (que não possam ser escondidas) deverão permanecer guardadas no hotel ou junto dos cavalos. Antônio avisa o grupo sobre esta lei e diz que, se eles quiserem, poderá guardar suas armas mais valiosas com ele até o grupo deixar a cidade ou que eles poderão deixá-las no quarto do hotel, mas não poderão andar com elas pela cidade sob pena de confisco e prisão.

Antônio combina com os personagens de encontrá-los após terem se preparado e os leva para a Taverna de **Dona Yasmim**, uma senhora afrikan com aproximadamente 40 anos, filha de ex-escravos, que se mudou para a região 30 anos atrás. Mantém uma das duas tavernas da cidade há mais de dez anos e é muito querida pela população e pelos forasteiros. O mestre deve descrevê-la como uma mulher extremamente alegre e hospitaleira. Seus dois filhos, **Ani** e **Obasi**, são aventureiros que ajudam sua



mãe com o dinheiro adquirido em suas viagens e também se reze-
 zam na taverna.

Dona Yasmim, afrikan, Plebeu 1: ND ½; humanói-
 de médio; DV 1d4; 4 pv. Consultar *Livro do Mestre* pg. 38 pa-
 ra mais informações.

Ani, afrikan, Guerreiro 4: ND 4; humanóide médio; DV
 4d10+8; 35 pv; Inic +6; Desl. 9 m; CA 14, 12 (toque), 12 (surpre-
 so); Ata corpo-a-corpo: meia-lança +9 (1d6+5, decisivo/20x3);
 Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; Tendência N; Res Fort +6,
 Ref +3, Vont +3; For 16, Des 14, Cons 14, Int 10, Sab 10, Car
 10; *Perícias:* Cavalgar +5, Escalar +10, Natação +10, Saltar +10
 (os bônus não estão contando a penalidade por armadura ou por
 carga carregada); *Talentos:* Foco em Arma (meia-lança), Especiali-
 zação em Arma (meia-lança), Iniciativa Aprimorada, Ataque Po-
 deroso, Trespasar e Vontade de Ferro; *Possessões:* meia-lança obra-
 prima (2), escudo grande de madeira (ornamentado), *elixir do guer-
 reiro* (funciona como *poção do vigor*) e 1 jaspé de 50 po.

Obasi, afrikan, Guerreiro 3: ND 3; humanóide médio;
 DV 3d10+6; 27 pv; Inic +6; Desl. 9 m; CA 14, 12 (toque), 12
 (surpreso); Ata corpo-a-corpo: meia-lança +7 (1d6+2, decisivo/
 20x3); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; Tendência N; Res
 Fort +5, Ref +3, Vont +3; For 15, Des 14, Cons 14, Int 10, Sab
 10, Car 10; *Perícias:* Cavalgar +5, Escalar +8, Natação +8, Sal-
 tar +8 (os bônus não estão contando a penalidade por armadu-
 ra ou por carga carregada); *Talentos:* Foco em Arma (meia-lan-
 ça), Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Trespasar e
 Vontade de Ferro; *Possessões:* meia-lança obra-prima, escu-
 do grande de madeira (ornamentado), *elixir de cura* (fun-
 ciona como *poção de Curar Ferimentos Moderados*) e 1 jaspé
 de 50 po.

O jantar é servido de acordo com os gostos dos aventu-
 reiros, com muita comida típica e uma aguardente esp-
 ecial dos anões chamada de "cachaça", que é bem
 mais forte do que cerveja ou vinho. A taverna está
 cheia de gente, mas uma aventureira em especial
 pode chamar a atenção do grupo: uma meio-elfa
 muito bonita, que está sentada sozinha em uma
 das mesas do fundo. Qualquer teste de Observar
 com CD 15 poderá dizer que ela carrega certa-
 mente algum tipo de adaga escondida dentro de
 seu manto e está vestindo uma cota de malha él-
 fica muito rara.

Se algum membro do grupo for falar com ela, a
 meio-elfa será rude (sem ser grossa) com ele e cor-
 tará a conversa com monossílabos, até que o perso-
 nagem desista de importuná-la ou ela saia da taver-
 na. **Salix** apenas conversará com elfos ou meio-elfos.
 Se alguém tiver os pré-requisitos ou se os personagens
 perguntarem à atendente ou a Antônio, descobrirão que
 ela é uma feiticeira aventureira que vive na cidade há cer-
 ca de dois anos, mas nunca fala com ninguém a não ser
 com **Silvestre Ciryatan**, o dono da loja de jóias *Sparkling*,
 que é o único elfo da cidade, mas que nos últimos dias
 não tem falado muito com ele, pois a sua esposa, **Fátima
 Ciryatan**, que é humana, morria de ciúmes de Salix. Se-
 gundo Salix (ou Antônio), essa é a razão pela qual ela es-
 tá bebendo nesta noite.

Antônio os acompanha no jantar e depois se despede deles. Os
 aventureiros podem voltar para o hotel ou passear pela cidade,
 embora existam apenas dois outros lugares onde possam ir:

A *Taverna da Mata*, um bar de pior reputação e mal freqüenta-
 do, fica nos arredores da cidade no caminho para o cemitério e
 para o riacho. No local, o grupo encontrará cerca de dez ou 12
 outros aventureiros e garimpeiros bebendo após um difícil dia
 de negociações com Arthur, que os impediu de usarem o riacho
 após a morte dos dois colegas. **Pedro Viana**, chefe da compa-
 nhia de mineração, um senhor de 40 anos muito forte e calejado
 pelo trabalho, está bebendo com eles.

Se os personagens decidirem investigar a morte dos garimpeiros
 ou se perguntarem alguma coisa sobre os homens, eles descobri-
 rão que os dois mortos eram mal vistos e estavam afastados do
 grupo, porque eram estranhos e não tinham nenhuma amizade
 entre os garimpeiros. Faça os PJs rolaem testes de Obter Infor-
 mação e, conforme a CD atingida, leia abaixo os comentários:

CD 15 – Ninguém no grupo gostava dos dois homens que
 foram mortos e era estranho que eles estivessem sozinhos
 no riacho àquela hora da noite.

CD 20 – Suspeita-se de que eles tenham sido mortos pelo
 caipora, um tipo de monstro caçador que vive nas florestas,
 mas que é tido como lenda pelos habitantes da vila. Possi-
 velmente, alguém tenha matado os homens imitando a len-
 da para assustar os outros garimpeiros.

CD 25 – Diziam que os dois homens estavam trabalhan-
 do em alguma coisa secreta para um morador influente
 da cidade, mas ninguém sabe quem é.

Os personagens também encontram Pedro Viana, do-
 no da Companhia de Garimpo. A descrição do mes-
 tre deve passar a imagem de trambiqueiro, que po-
 de ser percebida por qualquer pessoa com um
 teste de CD 15. Barba malfeita, roupas esfarr-
 padas e muito bêbado, ele responderá qualquer
 pergunta que os personagens fizerem, sempre
 tentando colocar o xerife e o burgomestre co-
 mo responsáveis pelos problemas no negócio
 do garimpo, devido às altas taxas cobradas e a
 vontade de banir o garimpo da cidade, por
 acreditar que ele só atrai bandidos e encren-
 queiros. Os outros garimpeiros reclamam da
 falta de segurança e de nenhuma garantia que
 o homem encontrado seja mesmo o assassino
 dos garimpeiros.

**Garimpeiros (12), afrikans e humanos,
 Especialista 2:** ND 1; humanóide médio; DV
 2d6+4; 13 pv; Inic +1; Desl. 9 m; CA 14, 11 (to-
 que), 13 (surpreso); Ata corpo-a-corpo: picareta pe-
 sada +4 (1d6+2, decisivo/20x4); Face/Alcance: 1,5
 m por 1,5 m/1,5 m; Tendência N; Res Fort +4, Ref
 +1, Vont +3; For 15, Des 13, Cons 14, Int 10, Sab 10,
 Car 10; *Perícias:* Avaliação +5, Conhecimento (natureza)
 +5, Cavalgar +6, Escalar +7, Natação +7, Profissão (ga-
 rimpeiro) +5, Saltar +7 (os bônus não estão contando a
 penalidade por armadura ou por carga carregada); *Talento:*
 Foco em Arma (picareta pesada) e Grande Fortitude; *Pos-
 sessões:* picareta pesada, armadura de couro batido e saco
 com pepitas valendo 30 po.

A *Casa da Luz Vermelha* não possui este nome, mas é fa-
 cilmente reconhecida por uma lâmpada revestida com

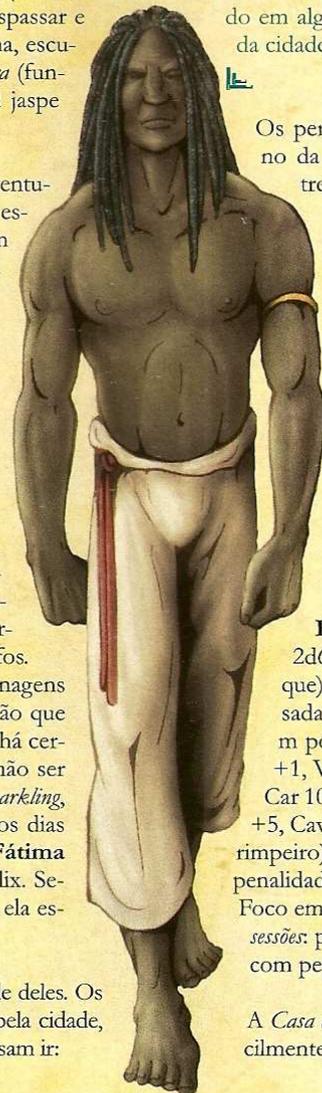


Ilustração: Fred Kellaro - Core: Fabio Akio Fugikawa

papel de seda vermelho em forma de coração pendurada logo na entrada da casa. Um lugar razoavelmente grande, com dois andares e alguns quartos, cuja existência é tolerada pela polícia apesar de constantes reclamações de religiosos. Fica afastada da parte principal da vila, próxima das barracas dos garimpeiros. Possui sete ou oito garotas e é comandada por **Sandra Ranieri**, uma ruiva muito bonita com sardas no rosto e seios volumosos. Sandra é uma ex-aventureira que montou seu bordel na cidade cinco anos atrás.

As garotas da casa são muito simpáticas e relativamente bonitas. Apenas uma das prostitutas é afrikana e todas as outras são humanas. Loiras, morenas, orientais... à escolha do mestre, que deve descrevê-las como achar melhor para a campanha. A casa está sendo freqüentada por dois outros aventureiros, que estão bebendo com as garotas quando os personagens chegam. Eles não demonstram ressentimento e podem convidar o grupo para beber junto e conversar. As garotas estão assustadas com a morte dos garimpeiros, especialmente Sandra, dizem que **Soraya** já as havia alertado sobre coisas horríveis que estavam para acontecer. Ao perguntarem sobre Soraya, os personagens descobrirão que ela é uma ex-prostituta que descobriu ter o dom da vidência e abandonou a profissão, tornando-se uma leitora de cartas e bola de cristal, que vive em uma casa afastada, do outro lado da cidade, cujo endereço pode ser comprado com algumas moedas de ouro.

Prostitutas, afrikans e humanas, Plebeu 1: ND ½; humanóide médio; DV 1d4; 4 pv. Consultar *Livro do Mestre* pg. 38 para mais informações.

John, humano, Ladino 4: ND 4; humanóide médio; DV 4d6+4; 20 pv; Inic +7; Desl. 9 m; CA 16, 13 (toque), 16 (surpreso); Ata corpo-a-corpo: sabre obra-prima +5 (1d6+1, decisivo/18-20x2) ou Ata à distância: arco curto composto reforçado (+1 For) obra-prima +8 (1d6+2, decisivo/20x3); AE: Ataque Furtivo +2d6; QE: Evasão, Esquiva Sobrenatural (bônus de Destreza na CA); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; Tendência N; Res Fort +3, Ref +8, Vont +4; For 12, Des 16, Cons 13, Int 14, Sab 10, Car 8; *Perícias:* Arte da Fuga +10, Furtividade +10, Acrobacia +10, Esconder-se +10, Abrir Fechaduras +10, Operar Mecanismos +10, Observar +7, Ouvir +7, Procurar +7 (os bônus não estão contando a penalidade por armadura ou por carga carregada); *Talentos:* Iniciativa Aprimorada, Saque Rápido e Vontade de Ferro; *Possessões:* corselete de couro batido, sabre obra-prima, arco curto composto reforçado (+1 For) obra-prima, flechas +1 (20), manto da resistência +1, poção de Patas de Aranha e 100 po.

Jack, humano, Ladino 5: ND 5; humanóide médio; DV 5d6+5; 25 pv; Inic +7; Desl. 9 m; CA 16, 13 (toque), 16 (surpreso); Ata corpo-a-corpo: sabre obra-prima +5 (1d6+1, decisivo/18-20x2) ou Ata à distância: arco curto composto reforçado (+1 For) obra-prima +8 (1d6+2, decisivo/20x3); AE: Ataque Furtivo +3d6; QE: Evasão, Esquiva Sobrenatural (bônus de Destreza na CA); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; Tendência N; Res Fort +3, Ref +8, Vont +4; For 12, Des 16, Cons 13, Int 14, Sab 10, Car 8; *Perícias:* Arte da Fuga +11, Furtividade +11, Acrobacia +11, Esconder-se +11, Abrir Fechaduras +11, Operar Mecanismos +11, Observar +8, Ouvir +8, Procurar +8 (os bônus não estão contando a penalidade por armadura ou por carga carregada); *Talentos:* Iniciativa Aprimorada, Saque Rápido e Vontade de Ferro; *Possessões:* corselete de couro batido, sabre obra-prima, arco curto composto reforçado (+1 For) obra-prima, flechas +1 (20), manto da resistência +1, poção de Invisibilidade e 120 po.

DIA 1

MADRUGADA

Durante a madrugada, a loja de jóias de Silvestre é totalmente destruída por um incêndio. Se os personagens estiverem bebendo na taverna ou no salão da Casa da Luz Vermelha (não nos quartos!), serão chamados por garimpeiros que avisarão sobre o fogo e pedirão ajuda para apagar o incêndio. Se estiverem no hotel, a menos que passem em um teste de Ouvir CD 23, não ouvirão a bagunça e dormirão até de manhã (pule para a próxima etapa), pois a loja fica afastada do Solar. A ação dos soldados e garimpeiros é rápida, com os soldados constantemente vigiando os garimpeiros para que não roubassem nada na loja enquanto apagavam o incêndio. Após cerca de uma hora, conseguem apagar o fogo. Caso os personagens ajudem no resgate, descobrirão os corpos completamente carbonizados e irreconhecíveis de Silvestre e sua esposa, Fátima, deitados na cama. Um soldado trouxe para Arthur e Gustaff restos de uma vela encontrada ao lado da cama, que provavelmente iniciou o incêndio.

Desconfiado dos aventureiros, Arthur irá fazer todo tipo de pergunta e tentará prendê-los para averiguações. Cabe aos jogadores uma boa dose de lábia para escapar. Gustaff apenas os ajudará se houver algum anão no grupo. Se tiver algum elfo, Gustaff irá insistir para que prendam o elfo até o dia seguinte para averiguações. Se qualquer um do grupo tiver usado magia durante o incêndio, tentar resistir à prisão ou escapar, será preso para averiguações até o dia seguinte, quando Antônio os visitará na cadeia.

Soldado, humano, Guerreiro 2: ND 2; humanóide médio; DV 2d10+6; 21 pv; Inic +6; Desl. 6 m; CA 19, 12 (toque), 17 (surpreso); Ata corpo-a-corpo: espada longa obra-prima +7 (1d8+3, decisivo/19-20x2); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; Tendência LN; Res Fort +6, Ref +2, Vont +4; For 16, Des 14, Cons 16, Int 12, Sab 14, Car 10; *Perícias:* Escalar +8, Saltar +8, Observar +6 e Ouvir +6 (os bônus não estão contando a penalidade por armadura ou por carga carregada); *Talentos:* Foco em Arma (espada longa), Prontidão, Iniciativa Aprimorada, e Vontade de Ferro; *Possessões:* espada longa obra-prima, escudo grande de metal, peitoral de aço e poção de Curar Ferimentos Moderados (2).

Garimpeiros: Consultar ficha na pg. 14.

Caso mais tarde na aventura o grupo consiga entrar na loja para investigar, deixe-os fazer testes de Procurar, Observar ou Sobrevivência para buscar pistas.

CD 15 (Sobrevivência)	O incêndio foi criminoso, e não causado por uma vela.
CD 20 (Observar)	As gavetas, mostruários e cofres foram revistados, mas não há sinais claros de roubo.
CD 25 (Procurar)	Há indícios de sangue no quarto dos dois, indicando que pode ter ocorrido uma luta.
CD 30 (Observar)	Apenas os objetos de prata estão faltando na loja. Todas as jóias de ouro e platina estão lá.

A cadeia serve como base para os soldados. Com o pedido de reforço por causa do festival, foram erguidas duas tendas enormes ao lado da cadeia, onde ficam os soldados extras que vieram das cidades próximas (cerca de 12 soldados). Normalmente,

a pequena vila conta apenas com quatro soldados para a patrulha, além de um esquema de treinamento básico entre alguns dos camponeses e moradores. Se algum personagem for detido para investigações, ficará na cela ao lado do **homem nu** que foi capturado anteriormente, suspeito dos crimes, que fica nu o tempo todo e encolhido em um canto da cela, fugindo dos raios de lua que entram pela janela de sua cela. Ele possui um olhar catatônico e gestos bruscos quando se mexe. Murmura frases ininteligíveis e às vezes grita coisas como "cuidado com a lua" ou "eu encontrei o objeto que eles estavam procurando", mas nunca desenvolve estes pensamentos mais do que isso. Nenhum tipo de magia ou efeito mágico será suficiente para curá-lo de sua loucura (exceto casos especiais de itens mágicos, que deverão ser resolvidos pelo mestre). Se o personagem conversar com o vigia, poderá descobrir o que aconteceu com o homem na cela ao lado, mas será impossível qualquer tipo de conversa com ele.

Andrew (vigia), humano, Guerreiro 4: ND 4; humanoíde médio; DV 4d10+8; 35 pv; Inic +6; Desl. 6 m; CA 19, 12 (toque), 17 (surpreso); Ata corpo-a-corpo: espada longa obra-prima +9 (1d8+5, decisivo/19-20x2) ou Ata à distância: arco longo composto reforçado (For +3) obra-prima +8 (1d8+4, decisivo/20x3); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; Tendência LN; Res Fort +6, Ref +3, Vont +5; For 16, Des 14, Cons 14, Int 12, Sab 16, Car 8; *Perícias:* Escalar +10, Saltar +10, Observar +8 e Ouvir +8 (os bônus não estão contando a penalidade por armadura ou por carga carregada); *Talentos:* Foco em Arma (espada longa e arco longo composto), Especialização em Arma (espada longa), Prontidão, Iniciativa Aprimorada, e Vontade de Ferro; *Possessões:* espada longa obra-prima, escudo grande de metal, peitoral de aço, arco longo composto reforçado (For +3) obra-prima, *flechas* +1 (20) e *poção de Curar Ferimentos Moderados* (2).

manhã

Após os acontecimentos da noite anterior, podem ocorrer diversas coisas: se os personagens estiverem na taverna ou na Casa da Luz Vermelha e decidirem ajudar, eles podem ou não estar presos agora. Se estavam no hotel, Antônio irá buscá-los pela manhã. Se na noite anterior eles tiveram qualquer desentendimento com os xerifes, eles estarão junto de Antônio para interrogá-los (e possivelmente prender alguém para interrogatório na cadeia, especialmente se houver algum ladino, mago ou elfo no grupo – manter um dos personagens preso por um tempo pode ser interessante para forçar o grupo a investigar o caso, se eles estiverem arredios!).

Se nada extraordinário ocorrer, Antônio explica o que aconteceu a eles e, se houver interesse, os leva até a loja, onde um soldado está de plantão permanente para impedir a entrada de qualquer pessoa. Caso os aventureiros consigam de alguma forma ludibriar o soldado, convencer Antônio, o burgomestre ou o xerife a deixá-los ajudarem ou mesmo invadirem a loja mais tarde, consulte a tabela de CDs na pg. 17 para informações.

As pessoas passam pela frente da loja incrédulas. Silvestre estava na cidade há mais de 50 anos e era uma pessoa muito querida por todos, incapaz de fazer mal a

uma mosca. Se os personagens ficarem muito tempo em frente à loja, perceberão a presença de uma jovem afrikan muito bonita que olha para a loja durante muito tempo, escondida em um beco próximo, como se estivesse vigiando o local. Ela pode ser descoberta com um teste de Observar de CD 25. Menos do que isso resultará apenas na sensação de terem visto uma afrikan no beco, mas que ela desapareceu quando foram investigar.

Caso consigam conversar com ela, descobrirão que seu nome é **Aleesa Yorke** e que é a sacerdotisa do Templo de Yansam. Existem dois templos principais na cidade: o Templo de Jizuis, o Deus principal dos humanos, comandado pelo pastor **Domenico Lira** e mais seis auxiliares; e o Templo dos Deuses afrikans, mais modesto e afastado, onde os afrikans rezam para seus Deuses. Aleesa e mais duas auxiliares coordenam as oferendas para o templo. Se eles conseguirem conquistar sua amizade (o que deve ser razoavelmente difícil), ela pedirá para que eles a sigam até um local mais reservado e os levará até o Templo de Yansam, onde lhes servirá chá de ervas e revelará que acredita que a morte de Silvestre não é um acidente e alguma coisa muito estranha está acontecendo na cidade nos últimos dias, por isso ela está investigando a cena do crime. Acha inclusive que a morte dos garimpeiros está relacionada com a morte do elfo, mas que o xerife não a respeita por causa das pressões impostas por Domenico.

Leera e Tiana, afrikans, Clériga 4: ND 4; humanoíde médio; DV 4d8+4; 26 pv; Inic +0; Desl. 9 m; CA 14, 10 (toque), 14 (surpreso); Ata corpo-a-corpo: lança curta obra-prima +7 (1d8+2, decisivo/20x3); AE: Expulsar Mortos-Vivos (10/dia) e Magias de Clérigo; QE: Poderes Garantidos dos Domínios Guerra e Magia e Conversão Espontânea; Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; Tendência NB; Res Fort +5, Ref +1, Vont +7; For 14, Des 10, Cons 12, Int 10, Sab 16, Car 16; *Perícias:* Conhecimento (religião) +7, Concentração +12, Cura +10; *Talentos:* Foco em Arma (lança curta), Usar Arma Comum, Magias em Combate, Expulsão Adicional e Escrever Pergaminhos; *Possessões:* lança curta obra-prima, *armadura de couro* +2, *pergaminho* com as magias *Névoa*, *Força do Touro* e *Cegueira/Surdez*.

Magias de clérigo por dia (5/4+1/3+1), preparadas: nível 0 – *Detectar Magias* (2), *Guia*, *Ler Magias* e *Luz*; 1º nível – *Ação Aleatória*, *Arma Mágica*, *Bênção*, *Causar Medo* e *Desespero*; 2º nível – *Ajuda*, *Arma Espiritual*, *Imobilizar Pessoas* e *Remover Paralisia*. CD = 13 + nível da magia.

Caso não consigam conversar com ela nesse momento, Antônio os levará até sua própria fábrica para lhes mostrar suas propriedades. A fábrica de queijo consistia em uma grande edificação de dois pavimentos, onde ficavam os principais tonéis para a preparação do queijo. O leite era proveniente de um pequeno rebanho de vacas que se confina em um anexo. Cerca de 20 empregados ficam na fábrica durante o dia e três vigias durante a noite. O estoque de queijos repousa em uma sala ao lado do vão central, no qual estão os tonéis.

O encarregado da produção chama-se **Jorge**, um afrikan banto com quase 2,5 m de altura, que apesar da estatura, parece ser camarada, exceto quando algum



problema ocorre. Dizem que ele foi um ex-escravo foragido do Império que serviu durante muito tempo na luta junto aos rebeldes, mas que precisou fugir da região quando os ataques dos exércitos imperiais destruíram a vila onde seu grupo estava.

Jorge, banto, Guerreiro 6: Ver estatísticas na pg. 27.

Empregados da fábrica, afrikans e humanos, Plebeu 1: ND ½; humanoides médio; DV 1d4; 4 pv. Consultar *Livro do Mestre* pg. 38 para mais informações.

MEIO-DIA

O burgomestre faz uma pequena pausa nas atividades do mercado para reunir comerciantes, turistas e moradores (cerca de cem pessoas) em frente à prefeitura e anunciar com pesar a morte de Silvestre em razão do acidente com uma vela. Não importa o que aconteça ou o que os personagens descubram, será esta a causa anunciada da morte: um trágico acidente. O pastor Domenico Lira estará presente e informará a todos que o enterro do elfo será feito no dia seguinte, pela manhã, em caixão fechado por causa do estado do corpo. Como o elfo era uma pessoa querida na vila, muitas pessoas ficarão em prantos. Salix, por outro lado, não será encontrada em lugar algum da vila, mesmo que os personagens a procurem... por enquanto. Caso algum dos PJs ainda esteja preso para averiguações, Antônio intercederá junto ao xerife para libertá-lo.

TARDE

Os personagens estão dispensados por Antônio e podem ficar passeando pela cidade. Nada de muito importante vai acontecer, exceto se os personagens deixarem armas mágicas ou de prata no quarto de hotel. **Griiik**, um ladrão homem-rato, tentará invadir o hotel pelo telhado e roubar as armas mágicas do grupo. Faça em segredo o roleplaying do PdM tentando roubar as armas dos personagens e veja o que acontece. Se ele for morto por alguma armadilha mágica ou mecânica, os personagens encontrarão seu corpo mais tarde. Se foi ferido, terão manchas de sangue pelo quarto e uma trilha que vai pelos telhados até a área próxima à Igreja. Se os aventureiros não deixaram nenhuma proteção... bem... adeus armas mágicas! Caso eles tenham dado um jeito de levar as armas com eles, Griiik não encontrará nada de valor e levará apenas moedas de prata ou objetos que pareçam mágicos.

Griiik, homem-rato, Ladino 4: ND 7; metamorfo médio; DV 4d6+8; 25 pv; Inic +10; Desl. 9 m (forma humana ou híbrida), 12 m e 6 m escalar (forma animal); CA humano 15 (+2 natural, +3 Des), rato 20 (+3 natural, +6 Des, +1 tamanho) ou híbrido 19 (+3 natural, +6 Des); Ata corpo-a-corpo (sempre ataca na forma híbrida): *sabre* +2 +11 (1d6+3, decisivo/18-20x2) e mordida +7 (1d4+1, decisivo/20x2); AE: Ataque Furtivo +2d6, Empatia Licantropica, Maldição da Licantropia; QE: Alterar Forma, Evasão, Esquiva Sobrenatural (bônus de Destreza na CA), Redução de Dano 15/prata; Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; Tendência N; Res (forma híbrida) Fort +3, Ref +10, Vont +5; For 12, Des 16 ou 22 (como rato ou híbrido), Cons 13 ou 15 (como rato ou híbrido), Int 14, Sab 10, Car 8; *Perícias* (forma híbrida): Arte da Fuga +10, Furtividade +13, Acrobacia +10, Escalar +12 (o homem-rato usa o bônus de Des nesta perícia), Esconder-se +13, Abrir Fechaduras +13, Operar Mecanismos +13, Observar +7, Ouvir +7, Procurar +7 (os bônus não estão contando a penalidade por armadura ou por car-

ga carregada); *Talento*s: Acuidade com Arma (mordida e sabre), Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Saque Rápido e Vontade de Ferro; *Possessões*: *sabre* +2, *poção de Curar Ferimentos Graves* e 300 po. Para mais informações sobre os licantropos, em especial o homem-rato, veja o *Livro dos Monstros*, na pg. 216.

Caso eles resolvam investigar o riacho, poderão descobrir uma trilha que se afasta da área de garimpeiros indo em direção ao cemitério. Seguindo esta trilha, os aventureiros chegarão a uma clareira, na qual encontrarão diversos círculos e runas desenhados no chão, além de roupas largadas às pressas e muito sangue. Os rastros vão até o meio da floresta.

Se for durante o dia, não adianta investigar a trilha, pois os aventureiros não encontrarão nada, mas se for durante a noite, avistarão um vulto se deslocando rapidamente ao redor da clareira, como se os espreitasse. O vulto é o caipora (ver ficha na pg. 27), que está decidindo se o grupo pertence ou não aos necromantes e seus asseclas. Se eles ficarem muito tempo na clareira ou investigarem a trilha, ele os atacará com seu queixada (ver ficha na pg. 28). Os jogadores dificilmente conseguiriam sobreviver ao caipora, portanto ataque-os apenas algumas vezes sem matar ninguém e volte para a floresta. Se o grupo insistir em ficar na clareira, mate todos. Se houver um druida ou ranger no grupo, eles serão poupados, mas a criatura não vai conversar com o grupo em hipótese alguma.

NOITE

Se os personagens voltaram para o hotel, eles podem estar muito bravos neste exato momento. A partir deste ponto, a aventura já pode ter se desenrolado de maneira totalmente diferente da narrada até agora (como o ladrão não ter levado nada, mas mesmo assim o quarto dos aventureiros ter sido violado!), mas se nada de diferente tiver acontecido, eles devem começar a investigar as pistas que o ladrão deixou. Neste ponto, tudo vai depender do grupo, mas rangers podem ter alguma chance de rastreio.

Teste de Sobrevivência

CD 15	o ladrão entrou e saiu pela janela
CD 20	o ladrão subiu para os telhados
CD 25	o ladrão foi em direção ao centro da cidade

Os personagens podem ir seguindo a trilha pelos telhados, sempre lembrando que o ladrão salta por cima das ruas a uma distância de 6 m e anda por sobre as diversas cordas espalhadas pela cidade com os balões e os aventureiros nem sempre vão conseguir fazer isso. Vá fazendo testes de Equilíbrio contra CD 25 e Salto contra CD 20 a cada quadra até chegarem a Igreja (serão uns três ou quatro testes alternando Equilíbrio e Salto).

JANTAR

Se não conseguirem descobrir o ladrão, Antônio passará para pegá-los e levá-los até a *Taverna de Dona Yasmim* para o jantar. O que os personagens decidirem contar a Antônio vai depender deles, mas procurar a polícia pode ser complicado, afinal armas são proibidas na cidade e Arthur já os enxerga como baderneiros. Antônio terá uma reunião com um concorrente, **Vinza Burundi**, que possui a outra fábrica de queijos da cidade. Ele não convidará o grupo para sentar-se com eles, falando apenas com Antônio. O grupo será direcionado para outra mesa. Vinza é um yoruba muito bem-vestido, que possui certa semelhança com Antônio. Eles discutirão negócios, mas em um tom bas-

tante secreto. A menos que os personagens tenham alguma maneira mágica ou sobrenatural de escutar a conversa, será impossível saber sobre o que falam. Caso consigam escutar, será uma conversa rápida sobre o fechamento de um negócio "importante para ambos" e com um tom levemente ameaçador de Vinza, como se estivesse coagindo Antônio.

Na taverna, encontrarão **Oji Nambo**, um bandeirante afrikan muito forte, tomando cachaça com outros dois companheiros. Oji vive na cidade há vários anos; é um explorador das florestas e um desafeto de várias pessoas. Os aventureiros podem descobrir isso perguntando a Antônio. Ele não gosta do elfo, porque acha que Silvestre está sempre jogando os preços do ouro e pedras que traz para baixo e nunca paga o que elas realmente valem. Ele não gosta do xerife, porque acha que Arthur é preconceituoso em relação a afrikans (embora esta opinião possa ser confirmada por Aleesa caso os personagens a tenham encontrado antes). Também não gosta muito dos garimpeiros. Caso seja perguntado a respeito das mortes dos garimpeiros, ele falará sobre a lenda do caipora (ver descrição do caipora na pg. 27).

Companheiros de Oji Nambo, humanos, Bandeirantes 4: ND 4; humanoíde médio; DV 4d10+12; 39 pv; Inic +6; Desl. 9 m; CA 16, 12 (toque), 14 (surpreso); Ata corpo-a-corpo: facão (similar a espada longa) +5 (1d8+2, decisivo/19-20x2) e adaga de prata +4 (1d4+2, decisivo/19-20x2) ou Ata à distância: mosquete obra-prima +7 (1d12, decisivo/20x3); AE: Magias de Ranger, 1º Inimigo Predileto (bestas mágicas); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; Tendência LN; Res Fort +7, Ref +3, Vont +3; For 14, Des 14, Cons 16, Int 10, Sab 14, Car 8; *Perícias:* Escalar +9, Saltar +9, Observar +9, Ouvir +9, Sobrevivência +9 (os bônus não estão contando a penalidade por armadura ou por carga carregada); *Talento:* Ambidestria (bandeirante), Combater com Duas Armas (bandeirante), Foco em Arma (facão), Iniciativa Aprimorada, Rastrear (bandeirante), Usar Arma Exótica (armas de fogo); *Possessões:* facão, adaga de prata, camisa de cota de malha, mosquete obra-prima, balas de fuzil (20), coldre com 0,6 kg de pólvora e *poção de Curar Ferimentos Moderados* (2). Os companheiros de Oji Nambo possuem uma magia de bandeirante de 1º nível para conjurar a cada dia. Geralmente, eles preparam a magia *Construção*. Para mais informações sobre o mosquete e as balas, ver o *Livro do Mestre* na pg. 162.

Depois do jantar, o grupo está livre para investigar o que quiser. Se o burgomestre ou o xerife estiverem convencidos de que há algo de errado na cidade, diversas patrulhas de dois soldados estarão espalhadas pelas ruas (e isso pode ser bom ou ruim para a investigação dos aventureiros). Se eles se aproximarem da Igreja por algum motivo (investigar o corpo de Silvestre antes de seu enterro, por exemplo), serão atacados por seis homens-rato armados com adagas e espadas curtas, que estarão à espreita nos telhados das casas próximas, mas os ratos só atacarão o grupo se os jogadores fizerem menção de entrar pela janela aberta do segundo andar. O primeiro ataque dos ratos será considerado ataque-surpresa.

Homens-rato: Usar o modelo descrito no *Livro dos Monstros* na pg. 219.

Caso algum deles seja morto, os outros irão interromper o ataque e fugir para os telhados, em direção à floresta (mais precisamente ao cemitério). Os jogadores podem escolher invadir a Igreja ou seguir os ratos.

A Igreja estará vazia, exceto por Domenico e os quatro acólitos que cuidam da paróquia, embora Domenico durma em uma

casa ao lado da igreja. A invasão ocorrerá sem maiores problemas a menos que os personagens façam muito barulho. Caso isso ocorra, três acólitos enfrentarão o grupo enquanto o quarto dará o alarme para os soldados, que invadirão a igreja em busca dos violadores. O mortuário fica nos fundos do altar, descendo uma escada, em uma espécie de necrotério medieval. Nele estão dispostos os corpos carbonizados de Silvestre, Fátima e os dois garimpeiros cortados.

Investigação dos corpos revelará (teste de Curar ou Procurar com CD 25) uma pequena lâmina de metal encravada em um dos cortes, como se fosse um pêlo de algum animal, mas feito de metal afiado. Um druida ou ranger talvez tenha chance de identificar o pêlo com algum teste de Conhecimento (natureza) CD 30 como sendo de alguma espécie de javali. Investigação dos corpos de Silvestre e sua esposa (teste de Curar com CD 20) revelará que as vítimas foram mortas a facadas e depois queimadas.

DIA 2

MANHÃ

O cortejo fúnebre sai da Igreja logo pela manhã, anunciado com o badalar dos sinos. Caso os personagens estejam presentes, a pequena carroça levando os caixões fechados de Silvestre e Fátima segue da praça central até o cemitério, acompanhado de cerca de 50 pessoas. Domenico Lira e dois adeptos acompanham o grupo carregando incensos e flores. O cortejo entra no cemitério e pára próximo de duas valas abertas lado a lado. O caixão de Fátima é enterrado antes, levado de carroça por seis soldados e, em seguida, o caixão de Silvestre. Após as celebrações, Domeni-

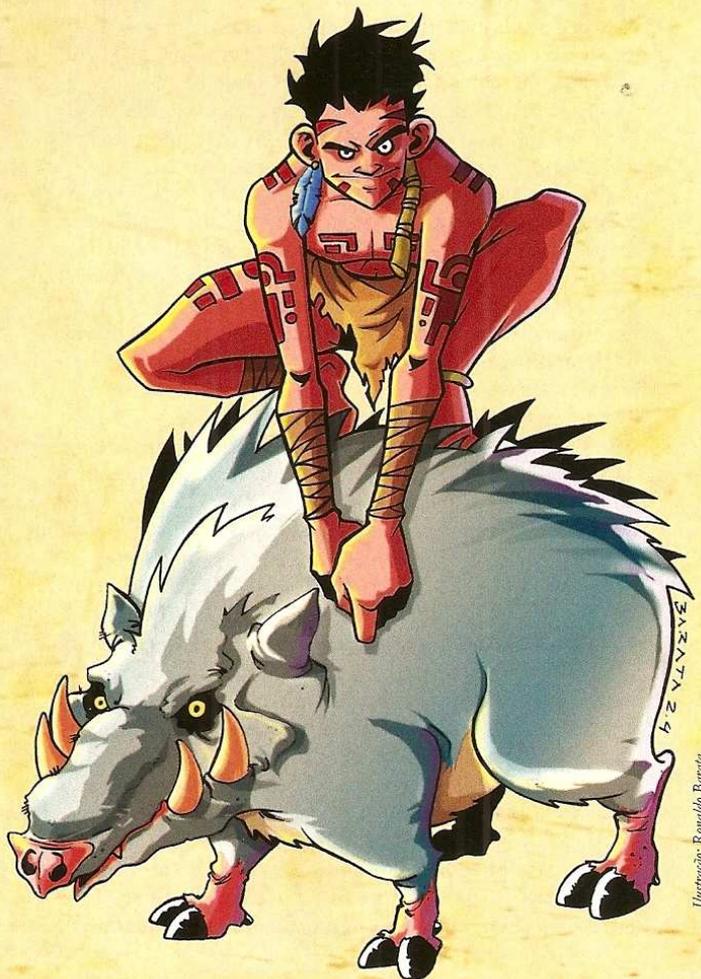


Ilustração: Konuldo Barata



GALERIAS SUBTERRÂNEAS

co lê algumas escrituras e flores são depositadas nos buracos. O cortejo se afasta em direção à cidade enquanto os soldados cobrem os caixões com terra. A única pessoa estranha no local é o próprio coveiro, que tem um aspecto muito sinistro. Praticamente todos os PdMs importantes estão no enterro, com exceção de Salix.

O coveiro **Malcolm** fala com os aventureiros pela primeira vez. Pergunta de onde são e o que fazem na cidade. Mede cada um deles de cima a baixo, enquanto estima seus pesos e alturas (e sempre acerta), ele dá uma sugestão de que tipo de caixão ficaria melhor para cada um deles.

Se questionado, Malcolm responderá que sempre viveu na floresta próxima da cidade e que já viu coisas muito estranhas por lá. Se perguntado sobre a morte dos garimpeiros, responderá que já viu uma vez o caipora e que provavelmente ele matou os trabalhadores. Dá uma dica para que investiguem o riacho, pois

existe uma suspeita de luzes estranhas vindas da floresta à noite e cânticos sinistros sendo entoados no meio das árvores.

O cemitério até que está em boas condições. Caso os personagens não tenham descoberto antes, um dos mausoléus teve seu cadeado trocado recentemente (descobrem isso se estiverem investigando e passarem em um teste de Procurar CD 20). O mausoléu não possui nada estranho nem passagens secretas, a menos que alguém remova a tampa do caixão. Neste caso, será revelado um túnel que vai do cemitério até uma caverna que fica debaixo da floresta, entre a Igreja e o Cemitério.

A caverna era usada antigamente para encontros de ordens religiosas, mas foi abandonada há cerca de cem anos, passando a ser usada como base do necromante e dos homens-rato. Durante o dia, cerca de dez homens-rato armados com espadas (algumas mágicas roubadas dos próprios aventureiros) vigiam as cavernas. Algumas armadilhas também podem ser encontradas no

corredor que vai do mausoléu até o complexo de cavernas (ver disposição no mapa na pg. 19).

Antes da consulta com a vidente, o necromante não poderá ser encontrado na caverna, apenas os homens-rato e alguns ratos gigantes, além de vários ratos e ratazanas infectados. Após a consulta, esta será a base de operações dele/dela.

No necrotério da Igreja (onde estavam os corpos de Silvestre e Fátima) existe uma passagem secreta que leva a um túnel abandonado (foi por onde Griiik fugiu com as armas mágicas). Ele pode ser revelado pela trilha de sangue do ferimento de Griiik (se houver algum) ou com um teste apropriado de Procurar CD 25 para encontrar a passagem secreta. Um corredor leva da Igreja até um complexo de catacumbas utilizadas pelos religiosos antigos, repletas de armadilhas e que conduzem até o lar dos homens-rato. Durante a noite, cerca de 20 deles podem ser encontrados nos corredores e túneis das catacumbas e serão alertados pelas armadilhas e pelo barulho dos personagens. Atacarão em bandos com adagas, espadas e até mesmo armas mágicas roubadas dos aventureiros.

- 🐀 **Homens-rato:** Usar o modelo descrito no *LdM* na pg. 219.
- 🐀 **Ratos gigantes:** Ver o rato atroz no *LdM* na pg. 20.
- 🐀 **Ratos infectados:** Usar o modelo descrito no *LdM* na pg. 219, com a forma de rato.

No fundo das catacumbas está a base de operações do necromante. É um laboratório e uma biblioteca completos, com livros de magia e diversas experiências em andamento. Uma sala anexa possui correntes fixadas na parede e sangue no chão, talvez um local de sacrifícios ou torturas. Ratos infestam todo o local, utilizando as conexões entre o esgoto da vila e as catacumbas. Aliás, alguns corredores das catacumbas levam direto ao sistema de esgotos, com saídas em diversos bueiros na vila. Os esgotos estão infestados de ratazanas infectadas com licantria pelo necromante.

Provavelmente, o grupo terá de fugir ou será morto e a aventura acabará. O único problema é que ninguém na cidade dará ouvidos ao grupo de aventureiros a menos que eles tenham conseguido adquirir a confiança do xerife ou do burgomestre; mesmo assim, nada impede que eles estejam ligados com o necromante, como veremos mais tarde...

MEIO-DIA

Os preparativos para a festa de amanhã já começaram por toda a cidade. Flores, fitas e bandeiras são penduradas sobre as ruas, mais e mais pessoas vão chegando com carroças e cavalos. Os mercados no centro da vila estão abarrotados de mercadorias, equipamentos, bebidas e guloseimas.

Caso os personagens passem no Solar antes do almoço, encontrarão um bilhete deixado para eles na portaria, que diz apenas:

"Encontrem-me hoje à noite" – Madame Soraya.

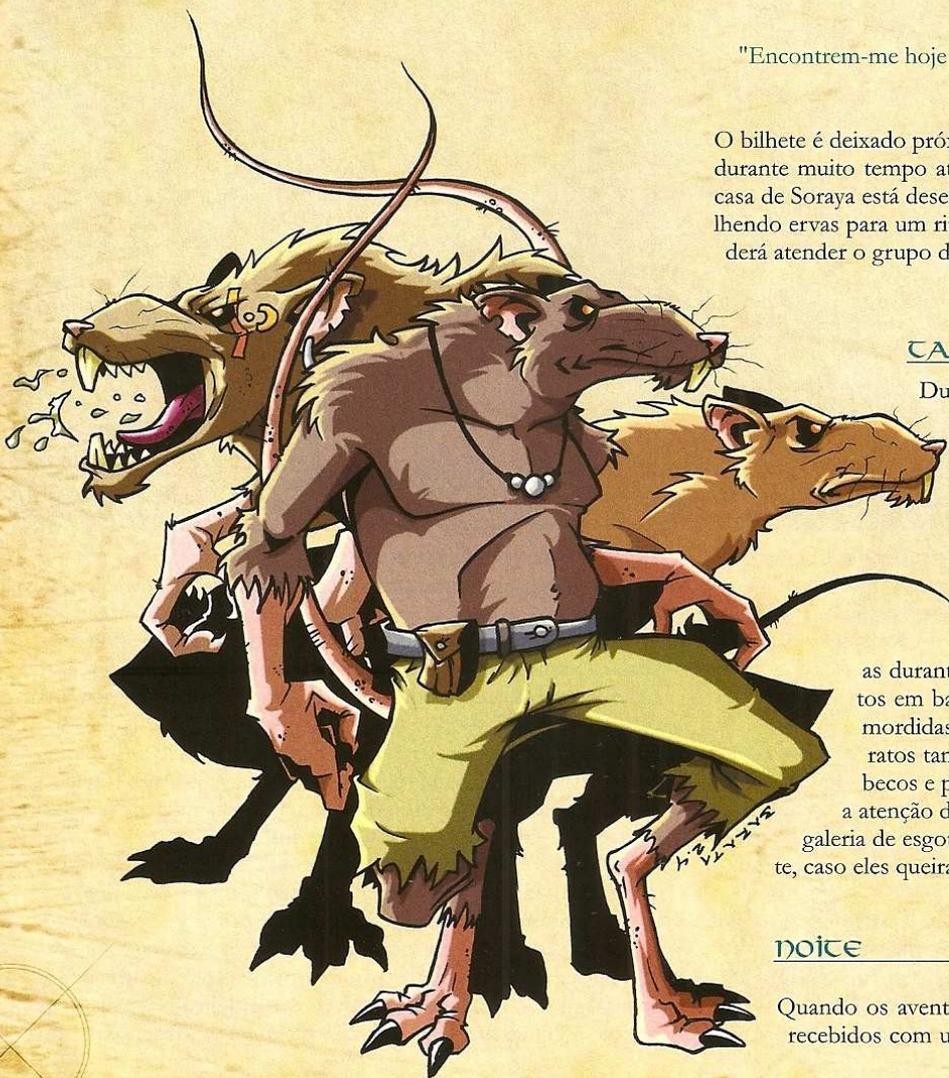
O bilhete é deixado próximo ao meio-dia, mas pode ficar por lá durante muito tempo até que os personagens o encontrem. A casa de Soraya está deserta o dia todo. Ela está na floresta recolhendo ervas para um ritual. Após o cair da noite, a vidente poderá atender o grupo de aventureiros.

TARDE

Durante a tarde, os aventureiros podem ir até o riacho, investigar o cemitério ou continuar dando voltas pela cidade. Nesse ponto, descreva para eles que muitos habitantes da vila parecem estranhos agora, olhando de uma maneira esquisita para o grupo, como se os seguissem com os olhos. Com algum teste de Observação (CD 20), podem perceber algumas pessoas durante o dia que estejam com braços envolvidos em bandagens ou pernas com curativos (das mordidas dos ratos infectados). A quantidade de ratos também aumentou nas partes escuras dos becos e próximos dos bueiros, talvez isso chame a atenção dos personagens. Os bueiros levam até a galeria de esgotos infectada e até a base do necromante, caso eles queiram investigar (ver descrição na pg. 19).

NOITE

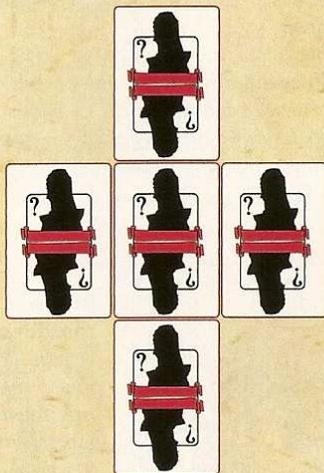
Quando os aventureiros chegam na casa de Soraya, são recebidos com um cheiro gostoso de chá de ervas. An-



Ilustrações: Ronaldo Borzati

tes que possam bater na porta da cabana, ela os atende. Vestida com roupas ciganas, uma jovem muito bonita os convida para entrar. Os personagens podem conversar com ela sobre o que está acontecendo na cidade, mas Soraya também não saberá explicar a eles. Ela diz apenas que, quando acordou, havia uma mensagem escrita com sua própria letra sobre um pergaminho, dizendo que ela enviasse uma mensagem para "os aventureiros que chegaram na cidade dois dias atrás" pedindo para que eles a encontrassem. Os espíritos diriam a eles o que fazer. A sala na qual Soraya atende seus clientes é decorada com diversos globos imitando planetas, muitos livros em estantes cuidadosamente organizadas, bules de chá e centenas de quinquilharias místicas. Sobre a escrivaninha, dezenas de papéis e anotações feitas à mão pela própria Soraya.

O mestre deve fazer o roleplay de Soraya, e também dispor de um baralho onde separou as 16 honras: Ás, Rei, Dama e Valete dos quatro naipes, cada um representando um personagem principal da trama. Soraya vai reunir os aventureiros ao redor de uma mesa, onde coloca com cuidado uma toalha roxa. Em seguida, pega o baralho e começa a entrar em transe enquanto o embaralha... Sua voz adquire um tom mais sombrio e definitivamente diferente. Quando fala, vai dispondo as cartas na mesa, em forma de cruz:



A primeira carta representa a pessoa por trás de toda a trama, ou seja, o líder. A carta à sua direita e a sua esquerda são seus assistentes. As cartas acima e abaixo são seus oponentes, aliados dos aventureiros.

A partir das cartas, o mestre já terá toda a aventura pronta e os jogadores terão resolvido boa parte das charadas, mas ainda restará um problema. Soraya procurará em seus livros sobre os homens-rato e dirá a eles que qualquer infectado pode se reverter à forma humana com os rituais certos que ela conhece, diz também que os espíritos da floresta podem providenciar as ervas necessárias (caso haja algum druida ou ranger no grupo, essa tarefa pode ser facilitada).

Ela avisa os jogadores que o máximo de discrição deve ser necessário, pois se a cidade entrar em pânico, muitos morrerão (o mestre não deve revelar nenhum dos planos secretos dos PdMs, apenas seus nomes – os jogadores que matem a charada sozinhos!). Por exemplo, no caso do xerife ser o responsável, ela sugere que eles não o ataquem diretamente, pois seriam presos e perseguidos. Com base nas cartas, o grupo decidirá como agir durante a noite e durante o terceiro dia!

DIA 3

MAORUGADA

Os "aliados", "assistentes" e o "líder" fazem suas ações. Se os personagens se expuserem, serão atacados por ratazanas infectadas ou por homens-rato. A partir deste ponto, o mestre deve ter toda a liberdade para seguir com a aventura até o final da maneira que desejar.

FESTIVIDADE E INAUGURAÇÃO DA NOVA FÁBRICA

Durante todo o dia, os habitantes da vila estarão em festa. Muita música, vinho, bebidas e doces para todos. Talvez alguns jogos ou um baile de máscaras (para confundir quem é quem na multidão...). As ruas estarão lotadas e qualquer batalha aberta poderá resultar em uma catástrofe! Se nada de bizarro ocorrer durante o dia (esperamos!), os ratos terão atacado algumas pessoas para não chamar a atenção, os assistentes farão a sua parte e os aliados tentarão contra-atacar. O terceiro dia será longo na aventura.

O caipora poderá vir ajudar a cidade durante o ataque dos ratos, quando o caos se instalar, junto com alguns queixadas.

EXPLICAÇÃO DAS CARTAS

Observação – as informações abaixo são conflitantes entre si, pois uma vez que uma delas seja verdadeira, todas as outras devem ser desconsideradas e os resultados devem seguir apenas as cartas colocadas na mesa. Todos os outros personagens que não estejam nas cartas tomarão suas decisões com base nos acontecimentos que ocorrerão em seguida, de acordo com o bom senso.

COPAS

Se for escolhido como líder: O coveiro Malcolm é o líder dos homens-rato. Não é um deles, mas possui um ritual para controlá-los. Seu objetivo é conquistar a cidade e utilizar os ratos para transformar a vila em uma base para seu grupo de necromantes, composto pelos outros dois PdMs sorteados. Infelizmente, não possui ninguém a não ser os homens-rato para ajudá-lo. A morte dos dois garimpeiros foi causada pelo caipora, que sentiu a força do ritual invocado pelos cinco necromantes e estava protegendo a floresta. Apenas os garimpeiros morreram, o coveiro e seus assistentes conseguiram fugir.



Se for escolhido como assistente, ele serve apenas como protetor da porta de entrada do mausoléu, vigiando o cemitério. Está infectado. Deu a dica sobre o caipora na esperança de que os aventureiros o enfrentassem.

Se for escolhido como aliado, ele descobriu a base dos ratos (viu dois deles entrando no mausoléu) à tarde e irá até o hotel avisar os aventureiros ainda esta noite.

Se for escolhido como líder: Gilberto Stanford, burgomestre, é o líder dos homens-rato. Está infectado e quer passar a maldição para a cidade inteira durante a festa, exatamente à meia-noite, quando todos os habitantes infectados revelarão suas verdadeiras formas e os ratos sairão do esgoto para morder as pessoas.



Se for escolhido como assistente: Gilberto foi mordido por um rato infectado na noite do dia 1. Quando os personagens saírem da casa da vidente, ele já terá chamado o xerife e denunciado os aventureiros como culpados pela morte de Silvestre. A partir de agora, os soldados estarão à procura dos personagens para prendê-los.

Se for escolhido como aliado: O burgomestre foi atacado por um homem-rato, mas conseguiu matá-lo. Ele avisará o xerife para auxiliar as investigações do grupo de aventureiros (a menos que o xerife seja o assistente ou necromante)

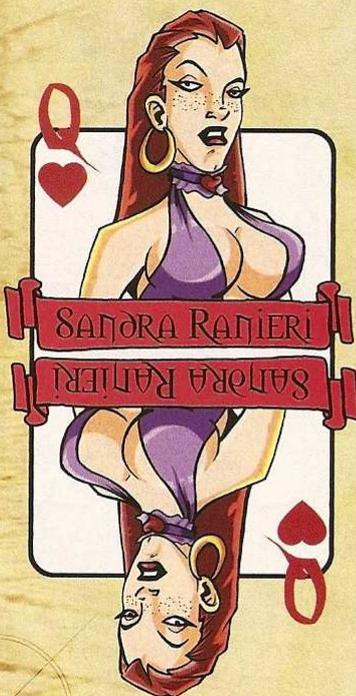
Se for escolhido como líder: Juliano Stanford, filho de Gilberto. Foi infectado em uma de suas aventuras e mudou-se para a cidade com seus aliados homens-rato. Planeja tomar o controle total da cidade durante a festa do dia 3. Caso os personagens tenham sido roubados, foi ele quem facilitou o serviço de Griiiiik.



Se for escolhido como assistente: Foi atacado por homens-ratos durante a noite do dia 1 e está sob o controle do necromante. Na noite do dia 2, irá até o burgomestre denunciar os aventureiros e colocar a polícia contra eles (a menos que o xerife ou o burgomestre sejam aliados dos aventureiros; nesse caso, uma luta ocorrerá).

Se for escolhido como aliado: Ele terá percebido os ratos infectados em seu hotel e tentará avisar os personagens do que está acontecendo. Com a ajuda de Juliano, o grupo poderá entrar em contato com o burgomestre.

OUROS



Se for escolhida como líder: Sandra Ranieri, dona do bordel, é uma feiticeira que usa o bordel como disfarce para sua convenção. Suas garotas de programa também são bruxas de 1º nível e estavam pesquisando um ritual relacionado com os homens-rato. O assistente de Sandra será na verdade o líder dos homens-ratos.

Se for escolhida como assistente: Sandra será a amante do necromante com um caso de longa data e o estará auxiliando por amor.

Se for escolhida como aliada: Sandra ajudará a avisar as garotas da Casa da Luz Vermelha, que poderão ajudar os aventureiros durante o dia 3.



Se for escolhido como líder: Silvestre Ciryatán, dono da loja de jóias, forjou sua própria morte para despistar as autoridades (talvez com o apoio do xerife ou do burgomestre). Não pode ser infectado pela licanthropia por ser elfo, mas possui um ritual para controlar os homens-rato.

Se for escolhido como assistente: Forjou sua morte para auxiliar o necromante. Está escondido nas catacumbas.

Se for escolhido como aliado: O fantasma de Silvestre ajudará os jogadores logo em seguida, durante a noite do dia 2, levando-os até a presença do caipora,

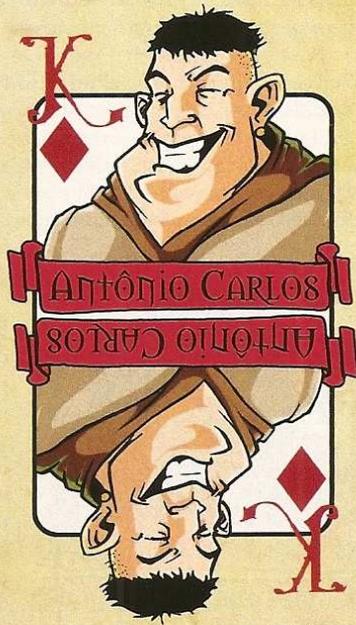
onde poderão explicar a situação a ele. Caso eles não queiram ir até a floresta, o elfo ou sua esposa chamará o caipora para ajudá-los durante a batalha final.

Ilustrações: Ronaldo Barata

Se for escolhido como líder: Antônio Carlos, o comerciante de queijo, amigo dos personagens, foi infectado durante algum período anterior e, junto com as bebidas, trouxe algumas poções de controle mental, que utilizou em seus assistentes (se aplicável). Todos os seus funcionários estão infectados e atacarão durante a festa do dia 3.

Se for escolhido como assistente: Foi atacado durante a noite do dia 1 e mordido. Está infectado e irá coordenar um ataque a todos os seus empregados nesta noite, assim que os personagens deixarem a cabana de Soraya. Apenas Jorge, o banto, não será infectado. Caso os personagens sigam para a fábrica, poderão se defender do ataque; do contrário, no dia seguinte, Jorge terá "desaparecido" e estará escondido na floresta. Os funcionários se revelarão durante a festa no dia 3.

Se for escolhido como aliado: Ele será atacado durante a noite do dia 2, mas Jorge conseguirá matar os ratos e homens-rato antes que consigam infectar alguém. Neste caso, os personagens terão os empregados de Antônio Carlos como aliados durante a batalha da noite 3.

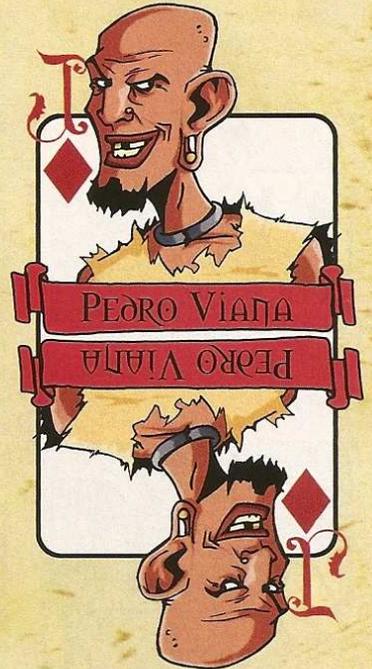


Se for escolhida como aliada: O fantasma de Fátima ajudará os jogadores logo em seguida, durante a noite do dia 2, levando-os até a presença do caipora, onde poderão explicar a situação a ele. Caso eles não queiram ir até a floresta, o elfo ou sua esposa chamará o caipora para ajudá-los durante a batalha final.

Se for escolhido como líder: Pedro Viana, dono da Companhia de Garimpo, utiliza os garimpeiros para procurarem uma relíquia que está escondida em algum lugar da região, que dizem ser capaz de controlar o caipora. O assistente será o líder dos homens-rato e está auxiliando Pedro. O acordo é entregar a cidade aos homens-rato e eles ajudarem Pedro a encontrar a relíquia, já que o caipora é inimigo dos homens-rato.

Se for escolhido como assistente: Pedro está auxiliando o necromante a procurar a relíquia que lhe trará controle sobre o caipora. Todos os garimpeiros foram atacados pelos ratos e estão infectados. Por esta razão, o caipora atacou e matou dois deles na floresta. Atacarão a cidade junto com os ratos durante a festa do dia 3.

Se for escolhido como aliado: O barracão do garimpo foi atacado pelos ratos poucos minutos atrás, mas eles conseguiram matar os atacantes antes que alguém fosse infectado. Pedro procurará os aventureiros ainda esta noite para ajudá-los. Talvez conversar com o xerife ou burgomestre (isso pode antecipar a batalha do dia 3 para esta noite, dependendo se algum deles estiver infectado).



Se for escolhida como líder: Fátima Ciryatán, esposa do dono da loja de jóias, estudava feitiçaria há muito tempo, mas utilizou seu casamento como forma de disfarce. Assassinou o marido e forjou a própria morte no incêndio. Está na vila em busca de um ritual secreto para controlar o caipora. Matou o marido, porque havia descoberto suas intenções na noite do crime e precisou da ajuda de seus assistentes para forjar o crime. Estará escondida nas catacumbas.

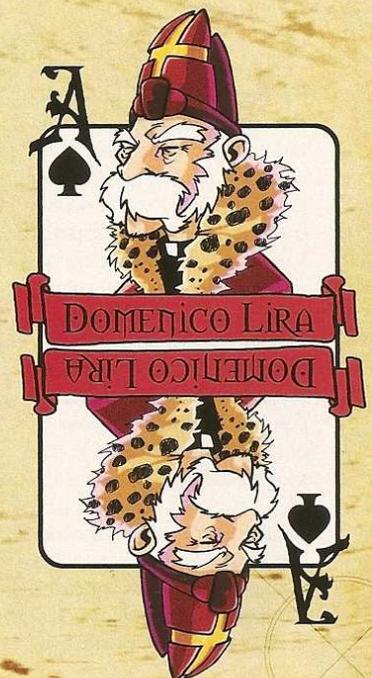
Se for escolhida como assistente: É a amante do necromante. Forjou a própria morte para que os ratos pudessem saquear a loja e acabar com toda a prata que pudesse ser utilizada para forjar armas contra eles. O corpo que está na igreja é o de uma camponesa de outra vila e pode ser descoberto com um teste de Curar CD 20. Está escondida nas catacumbas ou na base de operações do necromante.

utilizada para forjar armas contra eles. O corpo que está na igreja é o de uma camponesa de outra vila e pode ser descoberto com um teste de Curar CD 20. Está escondida nas catacumbas ou na base de operações do necromante.

ESPADAS

Se for escolhido como líder: Domenico Lira, bispo e chefe do Templo de Jizuis. Ele e seus acólitos mataram o verdadeiro religioso que deveria tomar conta da Igreja e a utilizam como base de operações para procurar a relíquia capaz de controlar o caipora. As catacumbas servem como abrigo para os homens-rato.

Se for escolhido como assistente: Domenico foi atacado alguns dias atrás e está infectado. Pretende atacar seus acólitos durante a noite, com o auxílio dos homens-rato. Role 1d4 e veja quantos dos assistentes serão infectados pelo pastor. Os outros irão fugir pa-



ra a floresta para se esconder e talvez possam ser encontrados pelos aventureiros.

Se for escolhido como aliado: O pastor descobriu a passagem secreta para as catacumbas por alguma razão e decidiu avisar os aventureiros a respeito disso (se eles não encontraram por eles mesmos). Suas magias de cura e os acólitos serão muito úteis na batalha final do dia 3.

taminada. Está servindo ao necromante, mas apenas aparecerá se os personagens descenderem aos esgotos ou durante a batalha do dia 3.

Se for escolhida como aliada: Ela fugiu ao saber que seria acusada da morte de Silvestre e foi atacada nos esgotos, mas conseguiu sobreviver sem se contaminar e está seguindo o grupo desde o final da tarde. Assim que a vidente terminar a leitura, ela entrará na casa procurando por eles e os ajudará, pois sabe a localização das catacumbas pelos esgotos.

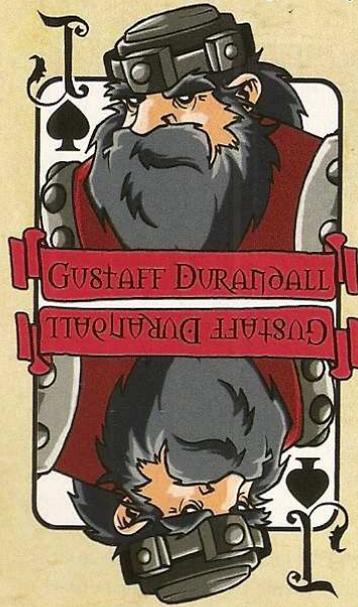


Se for escolhido como líder: Arthur Venâncio, chefe da guarda, foi infectado meses atrás, quando lutava contra os homens-rato. Após este ataque, parou de persegui-los e eles se multiplicaram (o mestre deve adicionar 12 homens-rato ao combate final por conta disso). Neste cenário, porém, Arthur não é um feiticeiro. Ignore a ficha de necromante do final da aventura.

Se for escolhido como assistente: Arthur foi infectado logo após o dia 1 e está sob o domínio mental do necromante. Vai pedir na noite do dia 2 que os soldados prendam todos os aventureiros para tentar infectá-los também. Após o encontro com a vidente, eles passarão a ser perseguidos pela polícia

(se o mestre estiver se sentindo bonzinho, faça com que Soraya diga a eles que não seria sábio voltar ao hotel).

Se for escolhido como aliado: Alguns homens-rato atacam a delegacia para libertar o prisioneiro cativo e o carcereiro sobrevive e conta ao xerife o que aconteceu. A milícia fica em estado de alerta e vai auxiliar os personagens em sua missão (o que será muito útil se eles tiverem de enfrentar o necromante nas catacumbas).

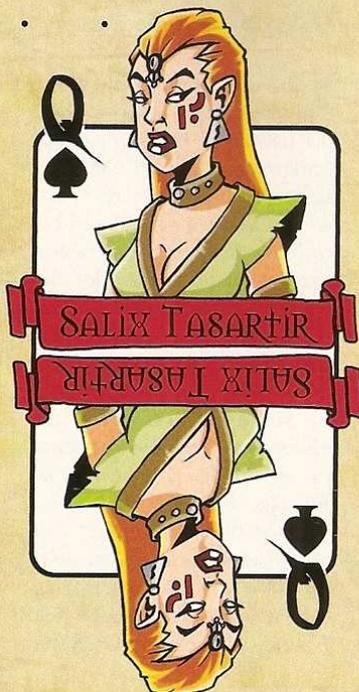


Se for escolhido como líder: Gustaff Durandall, xerife anão. Neste cenário, ele não é um feiticeiro, mas um soldado corrupto que já estava de acordo com os homens-rato e sabia de antemão que seria chamado em caso de emergência. Durante a tarde do dia 2, emitirá um mandado de prisão contra todos os personagens do grupo, convencido de que eles assassinaram Silvestre. Como é imune à licantropia, seu plano é deixar a cidade para os ratos e ficar com uma grande soma em dinheiro, conseguida do saque da cidade.

Se for escolhido como assistente: Gustaff estava ligado ao necromante desde o início do plano e sabia que seria chamado em caso de emergência, pois isso já ocorrera outras vezes. Sua influência na polícia dependerá das atitudes do xerife, mas ele poderá pedir que os soldados capturem os personagens para tentar infectá-los.

Se for escolhido como aliado: Durante a noite do dia 2, Gustaff é emboscado por dois homens-rato, mas consegue matá-los e fica convencido de que os aventureiros são inocentes. Vai até o hotel procurar por eles e, mais tarde, fará uma investigação pela cidade até conseguir localizá-los.

Se for escolhida como líder: Salix Tasartir, feiticeira meia-elfa e mercenária. Assassinou Fátima e Silvestre como crime passionnal e como uma maneira de eles não utilizarem a prata para deter os homens-rato. O líder dos homens-rato será o auxiliar cuja carta estiver à direita, que provavelmente estará infectado. Salix está foragida desde então, escondida nas catacumbas ou em algum local protegido por seus auxiliares.



Se for escolhida como assistente: Ela fugiu ao saber que seria acusada da morte de Silvestre e se escondeu nos esgotos, onde foi atacada e con-

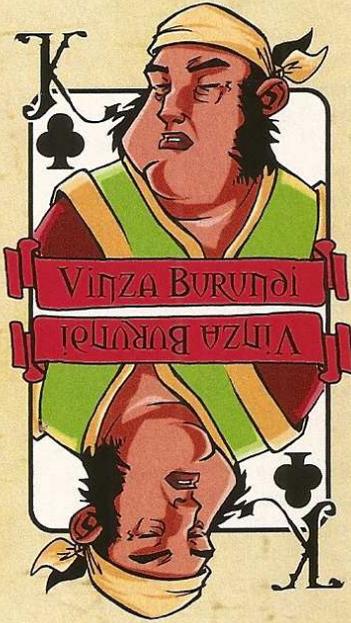
PAUS

Se for escolhido como líder: Oji Nambo, mercenário. Neste cenário, ele não será um necromante, mas um bandeirante que está há anos procurando pela relíquia capaz de controlar o caipora. Fez um acordo com os ratos para dar a eles a cidade (o assistente passa a ser o líder dos homens-rato) em troca de ajuda para encontrar a relíquia. Os ratos que mataram o elfo e sua esposa para pegar os objetos de prata estão escondidos nas catacumbas. O caipora matou os dois garimpeiros infectados pelos ratos, que estavam procurando pela relíquia na floresta.



Se for escolhido como assistente: Oji trabalha para o necromante como o chefe das buscas pela relíquia capaz de controlar o caipora (adicione isto às motivações do necromante se for o caso), assim como seus assistentes. Não gosta dos homens-rato e talvez se rebelde durante a noite do dia 3.

Se for escolhido como aliado: Descobrirá os planos dos homens-rato e tentará procurar os aventureiros na noite do dia 2, tão logo eles saiam da cabana da vidente. Ele poderá levá-los para a floresta em busca da ajuda do caipora, que entrará na batalha do dia 3 para ajudar a cidade.



Se for escolhido como líder: Vinza Burundi, chefe da Companhia de Queijos. Nesse cenário, Vinza não é um feiticeiro, mas sim um homem-rato que deseja tomar o controle total da cidade. Os garimpeiros mortos eram homens-rato que estavam procurando pela relíquia capaz de controlar o caipora, o elfo foi morto para que sua prata não pudesse ser usada, provavelmente por um dos assistentes de Vinza.

Se for escolhido como assistente: Vinza trabalha em conjunto com o necromante e o ajuda com seus planos. Foi infectado "por garantia" e, como recompensa, ficará com a fábrica de queijo de Antônio (se este não for um assistente ou o necromante).

Se for escolhido como aliado: Vinza foi atacado na tarde do dia 2, mas sobreviveu graças a seus guarda-costas. Agora ele está em sua fábrica pensando no que fazer, pois também desconfia dos soldados e do burgomestre. Pode mandar algum de seus empregados procurarem os aventureiros no hotel para oferecer ajuda.

Se for escolhida como líder: Aleesa Yorcka, sacerdotisa do culto a Yansam. É, na realidade, uma necromântica que usa a religião como fachada para seus planos de encontrar a relíquia capaz de controlar o caipora. Os ratos auxiliam em troca do controle da cidade, mas durante o primeiro ritual, seus asseclas foram atacados e mortos pelo caipora na floresta, então ela está procurando por aventureiros para que eles encontrem o artefato para ela ou então que a cidade toda fique sob o domínio dos ratos e depois eles procurem o item mági-



co para ela. Pode estar escondida no templo de Yansam ou nas catacumbas.

Se for escolhida como assistente: Aleesa foi atacada durante a tarde e infectada, estando sob o domínio dos homens-rato. Vai atuar como mais uma adversária na noite do dia 3.

Se for escolhida como aliada: Aleesa foi atacada, mas sobreviveu e decidiu procurar os aventureiros para ajudá-los contra os homens-rato.

Se for escolhido como líder: Jorge, guerreiro banto que trabalha com Antônio. Foi infectado pelos homens-rato. Neste cenário, não é um feiticeiro e está ajudando-os a tomar a cidade (com o auxílio dos assistentes). Seu objetivo é matar Antônio e ficar com a fábrica para ele (caso Antônio não seja um dos assistentes).

Se for escolhido como assistente: Jorge foi atacado e contaminado durante a noite do dia 2. Durante o dia 3, estará fingindo que nada aconteceu e ficará perto de Antônio, isto, claro, se não tentar contaminá-lo também.

Se for escolhido como aliado: Ele será atacado na noite do dia 2 e sobreviverá. Irá procurar Antônio (se este for o necromante, o mestre decidirá o que acontecerá em seguida, mas recomendo que ele sobreviva para ajudar os personagens na noite do dia 3).



PERSONAGENS PRINCIPAIS

♣ **Ás de Copas – Malcolm (coveiro), humano, Plebeu 4:** ND 3; humanóide médio; DV 3d4; 9 pv. Consultar *Livro do Mestre* pg. 38 para mais informações.

♣ **Rei de Copas – Gilberto Stanford (burgomestre), humano, Aristocrata 6:** ND 5; humanóide médio; DV 6d8; 30 pv. Consultar *Livro do Mestre* pg. 38 para mais informações.

♣ **Rainha de Copas – Sandra Ranieri (dona do bordel), humana, Ladina 5:** ND 5; humanóide médio; DV 5d6+5; 25 pv; Inic +7; Desl. 9 m; CA 16, 13 (toque), 16 (surpreso); Ata corpo-a-corpo: adaga obra-prima +7 (1d4+1, decisivo/19-20x2); AE: Ataque Furtivo +3d6; QE: Evasão, Esquiva Sobrenatural (bônus de Destreza na CA); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; Tendência N; Res Fort +3, Ref +8, Vont +4; For 12, Des 16, Cons 13, Int 14, Sab 10, Car 16; *Perícias:* Blefar +11, Furtividade +11, Diplomacia +11, Esconder-se +11, Abrir Fechaduras +11, Atuação (encenar) +11, Observar +8, Ouvir +8, Disfarces +11 (os bônus não estão contando a penalidade por armadura ou por carga carregada); *Talento:* Iniciativa Aprimorada, Acuidade com

Arma e Vontade de Ferro; *Possessões*: corselete de couro batido, adaga obra-prima, *mochila de carga II*, *poção do amor* (2) e 500 po.

♣ **Valete de Copas – Juliano Stanford (filho de Gilberto), humano, Aristocrata 3:** ND 2; humanoíde médio; DV 3d8; 17 pv. Consultar *Livro do Mestre* pg. 38 para mais informações.

♣ **As de Ouros – Silvestre Ciryatan (dono da loja de jóias), elfo, Feiticeiro 4:** ND 4; humanoíde médio; DV 4d4+3; 16 pv; Inic +3; Desl. 9 m; CA 16, 13 (toque), 13 (surpreso); Ata corpo-a-corpo: adaga obra-prima +3 (1d4, decisivo/19-20x2); AE: Magias de Feiticeiro; QE: Traços Raciais de Elfo; Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; Tendência N; Res Fort +1, Ref +4, Vont +5; For 10, Des 16, Cons 11, Int 14, Sab 12, Car 16; *Perícias*: Avaliação +5, Concentração +11, Identificar Magia +9, Conhecimento (arcano) +9; *Talentos*: Vigor e Magias em Combate; *Possessões*: adaga obra-prima, *varinha de Toque Chocante* (30 cargas), *braçadeiras da armadura* +3 e uma esmeralda de 1.100 po.

Magias de feiticeiro por dia (6/7/4): nível 0 – *Detectar Venenos*, *Raio de Gelo*, *Luz*, *Abrir/Fechar*, *Consertar* e *Detectar Magias*; 1º nível – *Identificação*, *Sono* e *Leque Cromático*; 2º nível – *Poeira Ofuscante*. CD = 13 + nível da magia.

♣ **Rei de Ouros – Antônio (comerciante de queijos), humano, Guerreiro 1:** ND 1; humanoíde médio; DV 1d10+2; 12 pv; Inic +5; Desl. 6 m; CA 18, 11 (toque), 17 (surpreso); Ata corpo-a-corpo: espada bastarda +5 (1d10+2, decisivo/19-20x2) ou Ata à distância: arco longo composto +2 (1d8, decisivo/20x3); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; Tendência N; Res Fort +4, Ref +1, Vont +1; For 15, Des 13, Cons 14, Int 10, Sab 12, Car 8; *Perícias*: Cavalgar +4, Profissão (comerciante) +5, Saltar +6 (os bônus não estão contando a penalidade por armadura ou por carga carregada); *Talentos*: Usar Arma Exótica (espada bastarda), Foco em Arma (espada bastarda), Iniciativa Aprimorada; *Possessões*: cota de talas, escudo grande de metal, espada bastarda, arco longo composto, aljava com flechas (30), *poção de Curar Ferimentos Moderados* e 10 po.

♣ **Rainha de Ouros – Fátima Ciryatan (esposa do dono da loja de jóias), elfa, Feiticeira 4:** ND 4; humanoíde médio; DV 4d4; 13 pv; Inic +3; Desl. 9 m; CA 16, 13 (toque), 13 (surpreso); Ata corpo-a-corpo: adaga obra-prima +3 (1d4, decisivo/19-20x2); AE: Magias de Feiticeira; QE: Traços Raciais de Elfo; Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; Tendência N; Res Fort +1, Ref +4, Vont +5; For 10, Des 16, Cons 11, Int 14, Sab 12, Car 16; *Perícias*: Avaliação +5, Concentração +11, Identificar Magia +9, Conhecimento (arcano) +9; *Talentos*: Magia sem Gestos e Magias em Combate; *Possessões*: adaga obra-prima, *varinha de Mãos Flamejantes* (25 cargas), *anel de proteção* +3 e um rubi estrela de 1.200 po.

Magias de feiticeiro por dia (6/7/4): nível 0 – *Ler Magias*, *Mãos Mágicas*, *Globos de Luz*, *Abrir/Fechar*, *Consertar* e *Detectar Magias*; 1º nível – *Área Escorregadia*, *Servo Invisível* e *Mísseis Mágicos*; 2º nível – *Teia*. CD = 13 + nível da magia.

♣ **Valete de Ouros – Pedro Viana (dono da companhia de garimpo), humano, Especialista 6:** ND 5; humanoíde médio; DV 6d6; 24 pv. Consultar *Livro do Mestre* pg. 39 para mais informações.

♣ **As de Espadas – Domenico Lira (chefe do Templo de Jizuis), humano, Clérigo 4:** ND 4; humanoíde médio; DV 4d8+4; 27 pv; Inic +0; Desl. 6 m; CA 19, 10 (toque), 19 (surpreso); Ata corpo-a-corpo: maça estrela obra-prima +7 (1d8+2,

decisivo/20x2); AE: Expulsar Mortos-Vivos (6/dia) e Magias de Clérigo; QE: Poderes Garantidos dos Domínios Bem e Cura e Conversão Espontânea; Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; Tendência LB; Res Fort +5, Ref +3, Vont +7; For 14, Des 10, Cons 12, Int 10, Sab 16, Car 16; *Perícias*: Conhecimento (religião) +7, Concentração +12, Cura +10; *Talentos*: Foco em Arma (maça estrela), Magias em Combate e Reflexos Rápidos; *Possessões*: maça estrela obra-prima, escudo grande de aço, *peitoral de aço* +2, *água benta* (3), *contas da força* (2) e 80 po.

Magias de clérigo por dia (5/4+1/3+1), preparadas: nível 0 – *Detectar Magias*, *Purificar Alimentos*, *Guia*, *Ler Magias* e *Luz*; 1º nível – *Proteção conta o Mal*, *Arma Mágica*, *Bênção*, *Comando* e *Santuário*; 2º nível – *Ajuda*, *Explosão Sonora*, *Imobilizar Pessoas* e *Zona da Verdade*. CD = 13 + nível da magia.

♣ **Rei de Espadas – Arthur Venâncio (chefe da guarda), humano, Guerreiro 5:** ND 5; humanoíde médio; DV 5d10+10; 41 pv; Inic +1; Desl. 6 m; CA 21, 11 (toque), 20 (surpreso); Ata corpo-a-corpo: *machado de guerra* +2 +12 (1d8+8, decisivo/20x3); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; Tendência N; Res Fort +6, Ref +2, Vont +3; For 18, Des 13, Cons 14, Int 10, Sab 10, Car 10; *Perícias*: Cavalgar +9, Observar +6, Ouvir +6 (os bônus não estão contando a penalidade por armadura ou por carga carregada); *Talentos*: Foco em Arma (machado de guerra), Especialização em Arma (machado de guerra), Prontidão, Ataque Poderoso, Trespasar e Vontade de Ferro; *Possessões*: armadura de batalha, *machado de guerra* +2, escudo grande de aço, *poção de heroísmo* (2) e 50 po.

♣ **Rainha de Espadas – Salix Tasartir (mercenária), meia-elfa, Feiticeira 4:** ND 4; humanoíde médio; DV 4d4+4; 17 pv; Inic +2; Desl. 9 m; CA 14, 12 (toque), 12 (surpreso); Ata corpo-a-corpo: bordão obra-prima +3 (1d6, decisivo/20x2); AE: Magias de Feiticeira; QE: Traços Raciais de Meio-Elfo; Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; Tendência N; Res Fort +2, Ref +3, Vont +5; For 10, Des 14, Cons 13, Int 14, Sab 12, Car 16; *Perícias*: Avaliação +5, Concentração +12, Identificar Magia +9, Conhecimento (arcano) +9; *Talentos*: Preparar Poção e Magias em Combate; *Possessões*: bordão obra-prima, *poção de sono de dragão*, *poção de Velocidade*, *poção de Forma Gasosa*, *poção de Vôo*, *poção de Curar Ferimentos Moderados* (2) e 60 po.

Magias de feiticeira por dia (6/7/4): nível 0 – *Ler Magias*, *Mãos Mágicas*, *Globos de Luz*, *Som Fantasma*, *Romper Morto-Vivo* e *Detectar Magias*; 1º nível – *Escudo Arcano*, *Raio do Enfraquecimento* e *Mísseis Mágicos*; 2º nível – *Esfera Flamenjante*. CD = 13 + nível da magia.

♣ **Valete de Espadas – Gustaff Durandall (xerife), anão, Paladino 5:** ND 5; humanoíde médio; DV 5d10+15; 50 pv; Inic +0; Desl. 6 m; CA 21, 10 (toque), 21 (surpreso); Ata corpo-a-corpo: *espada longa* +2 +10 (1d8+4, decisivo/19-20x2); AE: Destruir o Mal (1/dia) e Expulsão (4/dia) e Magias; QE: Traços Raciais de Anão, Detectar o Mal, Graça Divina, Cura pelas Mãos, Saúde Divina, Aura de Coragem e Remover Doença; Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; Tendência LB; Res Fort +8, Ref +4, Vont +3; For 14, Des 10, Cons 16, Int 10, Sab 13, Car 13; *Perícias*: Cura +9, Diplomacia +9; *Talentos*: Foco em Arma (espada longa) e Reflexos Rápidos; *Possessões*: *armadura de batalha* +1, *espada longa* +2, escudo grande de aço, *poção de heroísmo* (2) e 50 po.

Magias de Paladino: 1º nível – *Abençoar Arma*.

♣ **As de Paus – Oji Nambo (mercenário), humano, Especialista 8:** ND 7; humanoíde médio; DV 8d6; 31 pv. Consultar *Livro do Mestre* pg. 39 para mais informações.

Rei de Paus – Vinza Burundi (chefe da Companhia de Queijos), humano, Especialista 6: ND 5; humanoíde médio; DV 6d6; 24 pv. Consultar *Livro do Mestre* pg. 39 para mais informações.

Rainha de Paus – Aleesa Yorka (sacerdotisa do culto a Yansam), afrikan, Clérigo 6: ND 6; humanoíde médio; DV 6d8+6; 36 pv; Inic +4; Desl. 9 m; CA 16, 10 (toque), 16 (surpreso); Ata corpo-a-corpo: meia-lança obra-prima +8 (1d6+2, decisivo/20x3); AE: Expulsar Mortos-Vivos (6/dia) e Magias de Clérigo; QE: Poderes Garantidos dos Domínios Guerra e Magia e Conversão Espontânea; Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; Tendência LB; Res Fort +6, Ref +4, Vont +8; For 14, Des 10, Cons 12, Int 10, Sab 16, Car 16; *Perícias:* Conhecimento (religião) +12, Concentração +14, Cura +12; *Talentos:* Foco em Arma (meia-lança), Magias em Combate, Usar Arma Comum, Escrever Pergaminhos, Iniciativa Aprimorada e Reflexos Rápidos; *Possessões:* meia-lança obra-prima, *braçadeiras da armadura* +6 e 800 po.

Magias de clérigo por dia (5/4+1/4+1/3+1), preparadas: nível 0 – *Detectar Magias, Purificar Alimentos, Guia, Ler Magias e Luz*; 1º nível – *Ação Aleatória, Arma Mágica, Causar Medo, Comando* e *Invocar Criaturas I*; 2º nível – *Arma Espiritual, Ajuda, Explosão Sonora, Imobilizar Pessoas* e *Força do Touro*; 3º nível – *Dissipar Magia, Luz Cegante, Rogar Maldição, Proteção Contra Elementos*. CD = 13 + nível da magia.

Valete de Paus – Jorge, banto, Guerreiro 6: ND 7; humanoíde grande; DV 6d10+8; 35 pv; Inic +3; Desl. 9 m; CA 15, 9 (toque), 15 (surpreso); Ata corpo-a-corpo: *clava enorme* +2 +15 (2d8+14, decisivo/20x2); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m; Tendência CN; Res Fort +11, Ref +1, Vont +1; For 24, Des 8, Cons 22, Int 6, Sab 8, Car 10; *Perícias:* Escalar +11, Nataçãõ +12 (os bônus não estão contando a penalidade por armadura ou por carga carregada); *Talentos:* Foco em Arma (clava), Especialização em Arma (clava), Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Separar, Trespasar e Trespasar Aprimorado; *Possessões:* *clava enorme* +1 do trovão, *braçadeiras da armadura* +6 e saco de pepitas de ouro valendo 250 po.

Necromante: Uma vez que o mestre saiba qual será o PdM que saiu nas cartas como o necromante, adicione à sua ficha níveis de mago com especialização na escola de necromancia até o personagem somar 9 níveis no total. Mude a tendência para Caótica e Neutra. Caso o necromante seja Gustaff Durandall, troque seus níveis de paladino por níveis de guerreiro.

CAÍPORA

Fada (Médio)
Dados de Vida: 12d6 + 48 (90 pv)
Iniciativa: +9 (+5 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento: 9 m
CA: 19, (+5 Des, +4 natural), 14 (surpreso), 15 (toque)
Ataques: Corpo-a-corpo: lança longa +10/+5
Dano: Lança longa 1d8+6
Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m
Ataques Especiais: Habilidades Similares à Magia
Qualidades Especiais: Visão na Penumbra, Invocar Queixadas
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +13, Von +11
Habilidades: For 18, Des 20, Cons 18, Int 16, Sab 16, Car 10

Perícias: Conhecimento (natureza) +18, Empatia com Animais +15, Sobrevivência +18

Talentos: Rastrear, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Tolerância, Grande Fortitude, Lutar às Cegas

Terreno/Clima: Florestas/Temperado e Quente

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Neutro

Progressão: De acordo com classe de personagem

O caipora é um monstro selvagem peludo e muito sujo que atua como protetor das florestas. Ele lembra um humano muito grotesco, com longos braços e vestindo peles de animais. Monta um queixada (porco do mato enorme, semelhante ao javali) e comanda uma manada de dezenas de queixadas menores, que seguem todas as suas ordens. Ele ataca qualquer invasor que cause danos à mata ou que pratique a caça sem o devido respeito aos espíritos da floresta.

Combate: O caipora ataca usando seus queixadas e quando necessário entra em combate tirando vantagem de suas Habilidades Similares à Magias e também usa sua lança longa para desferir golpes em seus inimigos.



Invocar Queixadas (SM): Uma vez ao dia o caipora tem 90% de chance de invocar um bando de queixadas (4d4 +4 animais). Geralmente ele utiliza um desses queixadas como montaria.

Habilidades Similares à Magias: o caipora conjura magias como se fosse um druida de 6º nível. Magias de druida por dia (5/4/4/3). Geralmente ele prepara as seguintes magias: nível 0 – *Brilho, Criar Água, Detectar Venenos, Luz e Intuir Direção*; 1º nível – *Cativar Animais, Construção, Passos sem Pegadas* e *Invisibilidade Contra Animais*; 2º nível – *Falar com Animais, Mensageiro Animal, Esquentar Metal* e *Forma de Árvore*; 3º nível – *Crescer Espinhos, Armadilha* e *Envenenamento*.

Queixada: São porcos-do-mato semelhantes ao javali. Andam em bandos de dez a 20 animais e gostam de ficar em áreas próximas de grandes alagadiços, onde costumam brincar e chafurdar na lama. Vivem nas florestas de praticamente todo o continente. O queixada que o caipora monta possui pêlos de prata extremamente afiados, que cortam as vítimas como navalhas quando ele realiza um ataque de investida (além dos danos normais a vítima sofre mais 2d4 de dano perfurante. O queixada pode atingir, desta maneira, as criaturas que tenham RD/prata). As estatísticas do queixada são similares ao javali atroz, encontrado no *Livro dos Mostros*, na pg. 21.

NOVAS RAÇAS

YORUBAS (AFRIKAD)

São como os humanos descritos no *Livro do Jogador*, na pg. 12, porém possuem a pele negra. Os yorubas são uma raça nobre, originária de Mavra, o continente afrikano. Também conhecido como afrikans, os yorubas foram conjurados à força para Hi-Brazil para servirem como escravos nas fazendas humanas. Em 388 da Nova Era, uma arquimaga chamada Isabel conjurou um ritual que libertou todos os yorubas da servidão. Nesse período, eles fugiram de suas prisões e construíram grandes cidades fortificadas, chamadas quilombos, de onde passaram a enfrentar os exércitos do Imperador. Muitos migraram para as grandes cidades, fugindo do deserto e de seus ex-captadores. yorubas possuem a pele escura como a noite, cabelos e olhos negros e orelhas pontudas. A maioria tem uma beleza exótica. Possuem entre 1,60 m e 1,90 m de altura e pesam entre 60 kg e 90 kg. São atléticos, ágeis e musculosos.

PIGMEUS

São como os halflings descritos no *Livro do Jogador*, na pg. 19, porém possuem a pele negra. Os pigmeus viviam nas terras ao norte de Mavra, na Afrika. Foram conjurados pelos feiticeiros por causa de sua grande capacidade de combate, agilidade e capacidade de rastrear excepcional (os pigmeus conseguem encontrar suas presas por causas de habilidades quase sobrenaturais). São mais raros do que os yorubas e dificilmente vão para as cidades, preferindo permanecer sempre em contato com a natureza. São grandes guerreiros e batedores e conhecem tão bem o território onde vivem que são sempre contratados por exércitos e aventureiros como guias. pigmeus possuem entre 1,10 m e 1,30 m de altura e pesam entre 40 kg e 50 kg. Possuem a pele negra, às vezes coberta com tatuagens e desenhos tribais. Costumam raspar a cabeça.

BANTO

Os bantos eram as máquinas de guerra do Império, antes da libertação. Afrikans medem de 2,30 m a 2,50 m de altura, pesam mais de 120 kg e braços fortes como marretas. Os bantos não são muito inteligentes, mas são formidáveis guerreiros. Os bantos viviam no centro do continente Mavro quando foram conjurados pela magia do Imperador. São em número muito menor do que os yorubas e pigmeus. Vivem como guarda-costas de yorubas ou como bandeirantes, trabalhando para a Coroa Hibrazileira. Muitos permaneceram no Império para lutar contra a opressão de seu povo.

Traços Raciais dos Bantos: Habilidades: +8 de Força, +8 de Constituição, -6 de Destreza, -4 de Inteligência, -4 de Sabedoria, -2 de Carisma; Tamanho: Grande; Ajuste de nível: +1; ND: igual o da classe de personagem +1.

NOVA CLASSE

BANDEIRANTE

Os bandeirantes funcionam como os rangers. Entretanto, podem optar por trocar sua habilidade de Ambidestria e Combater com Duas Armas, quando usam até armaduras leves, pelos talentos Usar Arma Exótica (armas de fogo) e Tiro Certeiro. Mesmo que não façam a troca, geralmente usam seus talentos para obter acesso às raras armas de fogo.



Ilustração: Fred Kallara - Core: Fabio Akio Fugikawa

d20 system - miniaturas

Utilize as miniaturas em suas aventuras para representar seu personagem favorito

D&D MINIATURES

- D&D Starter Set Aberrations.....R\$ 95,00
- D&D Booster Aberrations.....R\$ 45,00
- D&D Booster Giants of Legends..consulte
- D&D Booster Archfiends.....R\$ 42,00
- D&D Booster Dragoneye.....R\$ 42,00

Entry Pack Aberrations
Para 2 jogadores
Contém 12 miniaturas
Novo mapa
Regras Atualizadas

Miniaturas avulsas de Star Wars e D&D a partir de R\$ 4,00

- Star Wars Clone Strike Starter Set...R\$ 95,00
- Star Wars Rebel Storm Booster.....R\$ 45,00
- Star Wars Counter Strike Booster ...R\$ 45,00

Starter Set Rebel Storm para 2 jogadores com 10 miniaturas
Regras e Mapa
Inclui as miniaturas Luke Skywalker e Darth Vader

D&D Básicos
Livro do Jogador 3.5
ou
Livro dos Monstros 3.5
de R\$ 82,00 por
R\$ 62,00

D&D Warcraft..... R\$ 34,50
D&D Mestres Selvagens.....R\$ 21,00
D&D Canção e Silêncio..... R\$ 21,00
D&D Puhmos e Espadas..... R\$ 21,00
D&D Defensores da Fé..... R\$ 21,00
D&D Linhagens e Tomos..... R\$ 21,00
D&D A Cidadela sem Sol..... R\$ 11,00
D&D A Forja da Fúria..... R\$ 10,00
D&D Orador dos Sonhos..... R\$ 10,00
D&D Coração Esp.P. Noturna...R\$ 10,00
D&D Divindades Semideuses. R\$ 60,00

Forgotten Realms
Escudo do Mestre.....R\$ 21,00
Magia de Faerum.....R\$ 47,00
Fronteiras Prateadas...R\$ 39,00

Ravenloft
Ravenloft Livro de Regras.....R\$ 45,00
Ravenloft Nativos das Trevas..R\$ 37,00

d20 system
Guia de Armas Medievais.....R\$ 22,00
Mítica a Caminho do Oriente..R\$ 15,00
Grimório.....R\$ 35,00
Tormenta.....R\$ 40,00
Reinado.....R\$ 40,00
Guia Talentos&Clas.Prestigio.R\$ 19,00
Campos de Batalha.....R\$ 11,00
Backdrops.....R\$ 12,00
Quintessência do Ladino.....R\$ 23,00
Quintessência do Elfo.....R\$ 23,00
Quintessência do Guerreiro...R\$ 23,00

VAMPIRO
Vampiro A Máscara.....R\$ 44,00
Vampiro Guia da Camarila.....R\$ 39,00
Vampiro Guia do Sabá.....R\$ 39,00
Tempo do Sangue Fraco.....R\$ 26,00

Lançamentos de RPG importado com desconto

War Craft Board Game
de R\$ 195,00 por R\$ 170,00
Lançamento, com regras em português

EM PORTUGUÊS
YU-GI-OH! Santuário Antigo.....R\$ 15,00
YU-GI-OH! Lenda Dragão Bco.Olhos Azuis.R\$ 15,00
YU-GI-OH! Predadores Metálicos.....R\$ 15,00

LORD OF THE RINGS
RPG Senhor dos Anéis.....R\$ 70,00
RPG A Sociedade do Anel.....R\$ 52,00
Animais Cruéis Mágica Prodígiosa.R\$ 39,00
Mapas da Terra Média IR\$ 22,00
Mapas da Terra Média IIbreve
Escudo do Narrador.....R\$ 19,00

Jóias de Senhor do Filme O Senhor dos Anéis
One Ring - Anel banhado a ouro+corrente...R\$ 35,00
One Ring - Anel em prata maciça+corrente.. R\$ 45,00
Colar Pingente da Arwen com cristais.....R\$ 40,00

Outros RPGs
Múmia a Ressurreição..... R\$ 40,00
Angus.....R\$ 73,00
Trevas 3.5.....R\$ 40,00
Arkanun 3.5.....R\$ 40,00
Anime.....R\$ 13,00
Hi Brasil.....R\$ 26,00

Linha completa de RPG Nacional e Importado com preços imbatíveis! Não deixe de nos consultar!

Mutant Mayhen booster com 4 minis... R\$ 30,00
Ultimates booster c/ 4 miniaturas.....R\$ 29,00
Indy booster com 4 miniaturas.....R\$ 20,00
Xplosion booster c/ 4 miniaturas.....R\$ 21,00

MAGE KNIGHT (SORCERY)
Mage Knight 2.0 Sorcery Booster com 4 miniaturas a mais nova expansão
R\$ 30,00

Acessórios para cards, RPG e miniaturas
Fichários (a partir de).....R\$ 25,00
Shields PSA (várias cores).....R\$ 28,00
Sleeve Ultra Pro com 100.....R\$ 6,00
Folhas para Fichário.....R\$ 1,00
Shield Metálico Ultra Pro com 50.....R\$ 10,00
Marcadores (para miniature game).....R\$ 3,00
Conjuntos com 7 dados perolados.....R\$ 26,00
Dado Vampiro Speckled d10 avulso.....R\$ 3,50

EM PORTUGUÊS
Booster Marvel Origins VS com 9 cards em português
R\$ 15,00
Starter Spider Man vs Doc Ock para 2 jogadores
R\$ 68,00

Lord of The Rings HEX Miniature Game
Starter Set para 2 jogadores com 8 miniaturas pintadas, mapa 4 dados e regras em português Aragorn, Frodo Lurtz e Ringwraith inclusos
R\$ 85,00
Booster R\$ 45,00

Card Game Lord of the Rings (inglês)
Booster Siege of Gondor.....R\$ 11,00
Booster Mount Doom.....R\$ 11,00
Booster Shadows.....R\$ 11,00

MAGIC The Gathering
Boosters (em português c/15 cards)
Unhinged.....R\$ 11,00
Campeões de Kamigawa.....R\$ 11,00
A Quinta Aurora.....R\$ 11,00
Darksteel.....R\$ 11,00
Mirrodin.....R\$ 11,00
Flagelo.....R\$ 10,00
Investida.....R\$ 10,00
Apocalipse.....R\$ 10,00
8a. Edição.....R\$ 7,00

PROMOÇÃO DARKSTEEL COMPRE 1 DECK, GANHE 1 BOOSTER

Decks
Pré Cons.Campeões Kamigawa.R\$ 31,00
Torneio Campeões Kamigawa.....R\$ 33,00
Pré Construído A Quinta Aurora...R\$ 30,00
Pré Construído Darksteel.....R\$ 29,00
Pré Construído Mirrodin.....R\$ 30,00
Torneio Mirrodin.....R\$ 32,00
Pré Construído Flagelo.....R\$ 20,00
Pré Construído 8a edição.....R\$ 15,00

Fale conosco online via MSN
sac@arkanun.com.br

LENÇAS & TROVAS

POR: MAW

○ TESOURO DE HULLUSSAR

Este breve conto ilustra as ambições de um antigo dragão escarlate, narrando o desenrolar de seu plano mais maquiavélico, cujo objetivo mesquinho visa unicamente a eterna manutenção de seu tesouro inigualável. O excerto demonstra claramente a principal emoção do verme: a avareza. Este conto termina em um momento perfeito para aventuras serem baseadas em sua história.

Hullussar, um dragão vermelho muito antigo, estava preocupado. Seu tempo se esgotava, e tempo era algo que ele conhecia, pois já havia vivido por centenas de anos. Precisava arrumar alguma maneira de proteger seu tesouro, aquele amontoado de moedas, itens mágicos e objetos de arte resumiam sua vida. Quantos ele matara, enganara, trapaceara para conseguir somar sua inestimável riqueza. O topo de todas aquelas moedas era o único lugar onde conseguia ter um sono tranquilo, suspirava por uma vida mais longa e por um tesouro maior.

O dragão era extremamente sábio e já havia presenciado muitas mortes durante seus combates. Em alguns deles, foi amaldiçoado por aqueles que, com prazer, matara. Não ligava, meras palavras não seriam suficientes para feri-lo, porém sabia que essas maldições à hora da morte eram muito mais fortes do que aquelas conjuradas por clérigos ou feiticeiros. Portanto, estudou profundamente os efeitos das **maldições derradeiras**, nome que achou pertinente atribuir ao último suspiro de vida de um ser, suspiro esse que saía carregado de ira e vingança. Finalmente, chegou a uma conclusão para seu dilema, a criatura que rogasse a praga teria que ser morta de uma maneira especial, para que seu poder fosse totalmente convertido em uma maldição derradeira.

Com esta premissa em mente, Hullussar partiu para a ação. Dirigiu-se a uma cidadela próxima ao seu covil, disseminou desgraça e destruição para se divertir e também raptou uma frágil humana de nome Eidriel. O rapto de Eidriel era a chave para seu plano: com ela, teria uma cria bizarra, um meio-dragão que futuramente cumpriria seu premeditados ensejos. O rebento teria que ser uma cria impura, pois se tivesse filhotes com um dragão-fêmea, acabaria se apegando à prole e os trataria com amor,

sentimento que tornar-se-ia recíproco. Sabia que, por mais vis que fossem os dragões, ligações de sangue puro eram muito fortes. Então, procriara com uma raça igualmente gananciosa e até mais inescrupulosa: os humanos. Seu filho bastardo foi chamado de Krunt e, desde a infância, foi largado pelo pai. Era cuidado pela mãe Eidriel, cativa de Hullussar, igualmente desprezada e desdenhada.

O tempo demorava a passar para Eidriel e Krunt, que viviam em tormento, porém míseros anos representavam uma breve espera para Hullussar. Seu filho bastardo crescera, sempre privado de sua liberdade, assim como sua mãe, que o amava apesar das condições em que o concebeu. Era hora do plano ser cumprido. O dragão ancião não podia mais esperar e, à frente de seu filho, olhou para Eidriel, agora numa forma parodiada da figura humana, uma mulher que viveu sobre a prisão, tortura e ódio alheio. Sem hesitar, Hullussar matou-a, com um único golpe, uma poderosa mordida. A metade do corpo de Eidriel, arrancada por sua mandíbula, fora engolida intencionalmente, para logo depois gorgolejar a frase mais odiosa que poderia proferir para Krunt: “Este resto humano que tive que suportar por esses anos, esta criatura insignificante que chama de mãe, nem o sabor de sua carne me aprazeu.”

O golpe estava dado, Hullussar foi para seu covil e esperou o ódio de seu filho bastardo suplantar seu medo, observou as chamas nos olhos de Krunt quando ele adentrou os aposentos investindo loucamente. O dragão levantou-se, expondo sua barriga e pescoço, partes mais vulneráveis, e deixou-se matar. Teve um fim especial, foi vítima de um parricídio, fato que certamente potencializaria sua intenção de fazer uso de uma maldição derradeira. Seu sangue escorreu por todas as moedas, itens mágicos e objetos de arte. Quando ia perdendo seus sentidos, murmurou baixo sua maldição.

Krunt, deixando o corpo de seu pai para trás e todo o tesouro, partiu para seu primeiro dia de liberdade. As lágrimas em seus olhos eram a mistura da tristeza pela morte de sua mãe e pelo sentimento de vingança cumprida.



Ilustração: Rodrigo Reis

Todo o tesouro ficou no covil de Hullussar, mas isso não preocupou o dragão, já que sua maldição fora cumprida. Sua alma separou-se em muitas partes, sendo que migalha a migalha de sua essência impregnariam um item de seu enorme tesouro. Cada moeda, arma, item e objeto de arte continham agora o espírito do dragão. Ele vive dentro de suas riquezas. E, ainda vivo, mesmo de um modo incomum, o dragão ficará sempre à espera. Contará com a ganância dos homens, pois sabe que seu tesouro fatalmente será descoberto, saqueado e espalhado. Quando estiver nas mãos de pessoas suficientes, ele contaminará os tolos com sua vontade vil, obrigando-os a juntar novamente toda a sua riqueza, assim usará suas infames vidas para voltar a materialidade. Reunirá a sua alma despedaçada por meio da energia de cada ser que tiver pelo menos uma moeda de sua fortuna. Voltará a viver como um jovem e poderá usufruir de seu tesouro mais uma vez.

KRUNT, O MEIO-DRAÇÃO

Krunt, meio-dragão vermelho, Bárbaro 3: ND 5; dragão médio; DV 3d12+12; 37 pv; Inic +6; Desl. 12 m; CA 16, 12 (toque), 16 (surpreso); Ata corpo-a-corpo: lança longa +11 (1d8 +10, decisivo/20x3) ou mordida +10 (1d6 +7, decisivo/20x2) e 2 garras +5 (1d4 +3, decisivo/20x2); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m (3 m com a lança longa); AE: Sopro 1/dia (cone de fogo com alcance de 9 m, 6d10 de dano de fogo, CD de Reflexos 19 para metade do dano); QE: Fúria 1/dia, Movimento Rápido, Esquiva Sobrenatural (bônus de Des na CA), Visão na Penumbra, Visão no Escuro 18 m, Imune a fogo, sono e paralisia; Tendência N; Res Fort +7, Ref +3, Vont +2; For 24, Des 14, Cons 18, Int 16, Sab 12, Car 12; *Perícias:* Escalar +14, Intimidar +8, Observar +4, Ouvir +8, Natação +14, Saltar +14, Sobrevivência +8; *Talentos:* Ataque Poderoso, Foco em Arma (lança longa), Iniciativa Aprimorada. *Possessões:* lança longa, roupas e luva de couro.

Histórico: Após sair do covil de Hullussar, seu odiado pai, Krunt provou pela primeira vez o sabor da liberdade. Fez da vastidão do mundo selvagem seu lar e procurou conhecer os mistérios da natureza. Com o tempo, se aperfeiçoou na caça, na luta e na sobrevivência. Firmou uma morada no sopé das montanhas que guardavam dentro de suas entranhas o corpo e o tesouro do venerável dragão vermelho. Por muitas vezes, observou aventureiros entrarem no antigo covil e saírem carregados das riquezas de seu finado pai. Primeiramente, sentiu satisfação com a pilhagem do tesouro, já que o maior temor do dragão sempre fora perder suas riquezas, mas, após um tempo, sentiu que algo estava errado. Seguindo os aventureiros sorrateiramente, investigou e descobriu sobre a maldição derradeira. Hoje, Krunt vive em missões de busca pelo tesouro roubado, assim poderá destruir cada peça e frustrar os planos do terrível Hullussar.



Ilustração: Júlia Ferreira

A INVASÃO DE NECROPÍIA



🔮 ÍTENS MÁGICOS 🧟 MONSTROS 🗡️ PODMS 📖 OBJETOS 🏠 ESTABELECIMENTOS 🕸️ ARMADILHAS

POR: NEWTON "PIRO" ROCHA, ANDERSON "ANSO", LÉO RODRIGUES,
HERMANN "BLACK" PIPIJA E ERICA "TUZ" (GRUPO SEFIROT)
MAPAS: FUGIKAWA

Existe um mundo controlado pelos mortos. Um mundo que foi criado a partir do olho de um Deus supremo, um mundo que foi povoado por Deuses selvagens filhos do Vazio, um mundo onde os Sefiras, filhos do Deus supremo, lutam para purificá-lo e devolvê-lo para o sagrado corpo do seu Criador.

Porém, os Sefiras não contavam com a traição das raças que eles mesmos haviam criado para povoar este mundo. Não contavam que seriam assassinados pelos seus próprios filhos. E seus filhos não contavam que os Deuses assassinados voltariam da morte e se vingariam de suas próprias criações.

Este mundo é Ereth, uma terra amaldiçoada pelos próprios Deuses que a criaram. Uma terra onde os Nors, os não-vivos, governam e controlam os mortais sob as bênçãos de Deuses vingativos. Uma terra onde os vivos, ou Shems, são caçados para servirem de escravos, de diversão e até mesmo de alimento para os mortos. Uma terra onde os mortos se organizaram em hierarquias decadentes e centenárias, vivendo em necrópoles banhadas pela luz agonizante de um sol devorado por um Buraco Negro. Uma terra onde os mortos seguem um sonho, a criação de uma utopia para os não-vivos, onde se completaria o plano divino de vingança: a morte de toda a Criação.

Uma terra também conhecida como...

NECROPÍIA.

Os Nors, os mortos-vivos governantes do mundo de Necropia, sonham invadir e conquistar outros planos. Porém, a grande aura maligna que inunda o plano de Necropia faz com que os Deuses de outros planos criem muitas dificuldades para que os poderosos mortos-vivos necropianos invadam os mundos que governam. Assim, durante séculos, apenas pequenos grupos de Caçadores de Escravos conseguiram atravessar a barreira entre

os planos e caçar escravos para os necropianos. Eles invadiam outros mundos usando pequenos portais que se fecham rapidamente. Infelizmente, para os Senhores da Morte, nunca foi possível a abertura de um gigantesco portal para outro mundo que pudesse ser usado por um exército dos mortos.

Porém essa situação está prestes a mudar...

"A Invasão de Necropia" é uma aventura criada para quatro personagens de 20º nível. Nesta aventura, um Lorde de Necropia se aproveita de um gigantesco portal do Plano dos Mortos para iniciar uma invasão. Com o uso de uma Necrofortaleza, uma fortaleza voadora de 150 m de diâmetro e 90 m de altura construída em cima do cadáver de um dos antigos Deuses de Necropia, os necropianos pretendem iniciar a sua invasão e conquista do mundo onde se passa a aventura. Porém, logo depois da passagem dos necropianos pelo gigantesco portal, este se fechou. O Lich Malkizedék, Sumo Necroarcano do exército necropiano, precisa da energia vital de mil mortais fortes o suficiente para carregarem totalmente o gigantesco cristal negro, a fonte de força da Necrofortaleza, e conseguir abrir o portal novamente. Com isso, os mortos pretendem trazer mais Necrofortalezas para o plano que invadiram, e iniciar uma guerra de conquista. Os jogadores, heróis épicos, terão que impedir os planos dos mortos e conseguir sabotar a principal arma dos necropianos, a Necrofortaleza.

PREPARAÇÃO

Para jogar "A Invasão de Necropia" é muito importante que o mestre leia todo o texto para se familiarizar com a história, eventos e encontros da aventura. Para melhor entendimento dos novos monstros e raças, dos necropianos e de suas armas, além das novas magias necromânticas usadas pelos mortos-vivos, é essencial consultar a sessão "Miscelânea" sobre Necropia. Recomen-

da-se, inclusive, ler a sessão “Miscelânea” antes de iniciar a leitura da aventura. Obviamente, é importante o conhecimento das regras básicas do *Livro do Jogador* e do Sistema D20. Os textos em azul são informações aos jogadores e devem ser lidos em voz alta; as caixas de texto em destaque (demarcadas com um retângulo), bem como as estatísticas de monstros e PdMs (personagens do mestre), servem apenas para o uso do mestre.

Após estar familiarizado com o conteúdo da aventura, o mestre pode e deve modificar o que achar necessário. Esta aventura foi feita usando a cidade de Irluan, em Kriptus, como cenário da invasão necropiana, mas o mestre deve adaptá-la para o cenário em que esteja realizar a sua campanha. A Guílda Imperial, por exemplo, pode ser substituída por qualquer organização governamental que o mestre deseje, e a região da cidade de Irluan pode ser modificada para adequar ao local onde os jogadores estão vivendo suas aventuras. Esta aventura segue um padrão de acordo com as regras contidas nos três livros básicos de *Dungeons and Dragons*, na sua versão 3.5, mas podem ser adaptadas ao estilo de cada grupo.

“A Invasão de Necropia” é uma aventura de nível alto; assim, o mestre deve estar preparado para as ações dos personagens. Quando chegam ao nível 20, muitos personagens possuem habilidades e poderes que podem atrapalhar o modo como flui a aventura. O mestre deve estar atento para estas habilidades e adaptar as situações para os seus jogadores. Os jogadores estarão usando personagens épicos, com uma história e uma reputação, e devem sentir que a missão de invadir um território conquistado por um inimigo numeroso e poderoso será um desafio à altura de suas realizações. Outra dica seria a de, em alguns momentos, deixar os personagens sentirem-se épicos. Há alguns encontros nesta aventura que foram feitos para os personagens sentirem o grande poder que têm em mãos; como por exemplo, a capacidade de enfrentarem dezenas de inimigos mais fracos sem sofrerem um arranhão. Isso os fará sentirem-se épicos, fará a diferença entre as aventuras onde tinham nível mais baixo e as aventuras de nível alto.

A aventura tem um clima gótico e pesado, o mestre deve procurar passar o clima de “terra devastada” deixado pela invasão dos mortos. A descrição da população escravizada, o estado destruído da cidade e as tragédias da guerra deverão ser feitas de modo que os PJs sintam-se em um ambiente de guerra. A sujeira, os gemidos de dor e o sangue espalhado pelos lugares são elementos que sempre acompanharão os PJs durante essa aventura.

Como é uma aventura de “infiltração no território inimigo”, os PJs terão que desenvolver táticas de furtividade e disfarces para andar na cidade de Irluan. A cidade está em ruínas e existem muitos lugares nos quais os PJs podem se esconder e se movimentar sem serem vistos.

Os Nors possuem *imunidade à expulsão*. Os Nors são, na verdade, uma outra forma de vida, que de acordo com os padrões tradicionais, aparentam morto-vivos. Eles existem devido à energia negativa vinda de Ktonor, o Buraco Negro dos céus de Necropia. Apesar disso, os Nors podem, através da absorção de energia vital pelas Amratís Negras (os cristais negros que armazenam energia negativa), sobreviver perfeitamente em outros planos fora de Necropia. Caso permaneçam no novo plano dimensional por vários meses e não tenham Amratís Negras, os Nors acabarão com sede de sangue dos vivos e terão as mesmas formas de sobrevivência dos vampiros, sem o problema com a luz solar. Como o período dessa aventura é muito pequeno, todos os Nors presentes não

sofrerão nenhum problema por estarem longe de seu plano natal. Além disso, os Nors são criaturas notívagas, por isso sofrem uma penalidade de -2 a -6 (dependendo do clima e da quantidade de luz solar, quanto mais, maior a penalidade) em todos os seus testes. À noite, essa penalidade desaparece.

Os soldados ósseos e os guerreiros carnicais, que fazem parte da infantaria do exército dos mortos, possuem uma *Resistência à Expulsão* de +4. Eles são criados pela necromancia de Necropia, uma arte de animar os mortos muito mais poderosa do que as maneiras tradicionais. Eles são animados pela energia negativa de Ktonor, fato que os torna mais inteligentes, ágeis e espertos do que os mortos-vivos de outros mundos. As demais criaturas do exército dos mortos, como os necrofagi, os acrofagi, os necrogolens e os garfagis são *Imunes à Expulsão*.

Esta aventura foi escrita para ser uma continuação da aventura da *d20 Saga* nº 5, “A Ascensão de Goriaki”, pois foi a morte da Fortaleza Orgânica de Goriaki que fez com que o portal para Necropia fosse aberto. Porém, se o mestre não quiser usar esse gancho, poderá usar a morte de um dragão ou de uma criatura gigante semelhante para explicar o aparecimento do gigantesco portal. A energia vital desprendida pela morte de uma criatura gigantesca (ou por um massacre de milhares de pessoas, por exemplo) pode criar uma fissura interplanar para o mundo de Necropia, a Terra dos Mortos. O mestre também pode criar outros motivos para o aparecimento do gigantesco portal: o ritual de um culto maligno de necroarcãos, a atividade de um Deus do mal etc.

HISTÓRICO DA AVENTURA

Na aventura “A Ascensão de Goriaki” da *d20 Saga* nº5, o necrobiólogo Goriaki tentou se transformar em um Deus usando os conhecimentos da necrobiologia. Para isso, ele criou uma gigantesca Fortaleza Orgânica, que serviria de matéria para a entidade na qual ele pretendia se transformar. Porém, com a intervenção de um valente grupo de aventureiros, o seu plano fracassou e a enorme Fortaleza Orgânica morreu no processo. Os heróis receberam várias recompensas e saíram da cidade, em busca de novas aventuras.

Entretanto, algo muito mais terrível estava para acontecer à cidade de Irluan.

Um estranho gás negro começou a sair dos restos da Fortaleza Orgânica de Goriaki, nos dias após a sua destruição. Este gás negro, conhecido como *miasma* pelos necroarcãos, parecia ter uma inteligência própria. Ele se confluía em uma espécie de espiral, fluindo acima dos restos da Fortaleza Orgânica. À medida que ele girava, cada vez mais rapidamente, raios púrpura começaram a explodir nas nuvens negras do miasma. O disco de nuvens negras era gigantesco, com mais de 200 m de diâmetro, e aterrorizou os habitantes da cidade de Irluan, situada a cerca de dois quilômetros do local.

Vários habitantes da cidade foram até o local ver o fenômeno, alguns clérigos conduziram rezas e rituais para conter ou banir o gigantesco disco negro. A visão assombrosa causava depressão e desespero entre os habitantes, o assunto foi levado à Deráculos, o governante de Irluan, para que o lugar fosse isolado. Os magos da cidade foram chamados para analisar o fenômeno, mas não sabiam explicar o que estava acontecendo.

Depois de alguns dias, a verdadeira natureza do disco de nuvens negras se revelou.

Em Necropia, o disco de nuvens negras apareceu nos arredores da cidade de Balarath. Eram as terras do Lorde Sangreal, um dos senhores feudais de Zohar, a principal nação do Império dos Mortos. Lorde Sangreal, um vampiro com mais de um milênio de existência, tinha sido um dos grandes guerreiros que lutaram na lendária Legião Imortal ao lado do Imperador Thaumiel na Guerra dos Dois Séculos, o conflito que colocou os mortos no poder do mundo de Ereth (o antigo nome de Necropia). Com a vitória dos mortos, o Imperador presenteou o Lorde Sangreal com a cidade de Balarath, situada em um lugar bem afastado de Yzael.

Sangreal sabia que o Imperador tinha feito isso por causa do preconceito dos demais nobres com o fato dele ser um vampiro, algo que incomodava muito a elite dos Nors. Os Nors se consideravam os verdadeiros imortais, e achavam a dependência dos vampiros para com o sangue dos mortais um sinal de fraqueza e decadência. Com mais de 800 anos desde que os Nors ascenderam ao poder, eles acabaram esquecendo da primordial ajuda dos vampiros na guerra contra os vivos e os Primevos, os Deuses Selvagens. Assim, os vampiros ficaram renegados à fria terra de Yavehir enquanto ele era o único governante vampiro de todo o reino de Zohar.

Mas uma oportunidade de subir ao poder estava por vir. O Lorde Sangreal escutou com prazer a notícia do aparecimento de um gigantesco portal para o mundo de Kriptus em suas terras. Kriptus já era bem conhecido pelos Caçadores de Escravos, pois era um dos planos onde mais buscavam mortais. Porém, os portais abertos com dificuldade pelos Lichs (magos morto-vivos) de Balarath só serviam para a passagem de um pequeno grupo de guerreiros. Jamais houvera um portal daquele tamanho por ali.

Imediatamente, Lorde Sangreal convocou a elite de seus guerreiros e necroarcanos (em Necropia existe uma diferença entre os necromantes e os necroarcanos, estes últimos sendo os praticantes da necromancia oficial) para expor seu plano. Ele iria usar o portal para invadir Kriptus com uma Necrofortaleza e cerca de 800 unidades de seu exército. A idéia era estabelecer uma base para que mais tropas pudessem invadir e conquistar uma ampla região do mundo de Kriptus. Essa ação militar causaria assombro à corte real de Yzael, os demais Lordes Nors seriam forçados a aceitar um vampiro como comandante chefe das tropas imperiais. Essa era a oportunidade que Sangreal estava esperando, e ele não a deixaria passar.

Para comandar a força de invasão, Sangreal convocou seu general Krevorkian, um mordenkai (uma raça de guerreiros) Nor com muitas vitórias nas batalhas da turbulenta fronteira com a nação de Kumar (a única nação que ainda resiste ao Império dos Mortos e que ainda se alia aos demônios Primevos dos tempos antigos). Foi Krevorkian que sugeriu a utilização de uma das duas Necrofortalezas de Balarath, para fazer com que a invasão causasse pânico e pavor nos povos de Kriptus. Sangreal aceitou a idéia de Krevorkian, e o general Nor-mordenkai reuniu cerca de 800 guerreiros, entre Nors, soldados ósseos e carniçais gigantes (zumbis feitos de gigantes). Junto com esse exército, Krevorkian reuniu uma tropa de Cavaleiros da Morte (guerreiros morto-vivos que cavalgam acrofagis, monstros alados criados por necroarcanos) e um grupo dos poderosos necrogolens.

Para comandar as tropas de soldados ósseos e Nors, Krevorkian contou com a ajuda de sua fiel subordinada, a sádica Comandante Valshea, uma experiente Cavaleira da Ordem Matadeus. No controle e cuidado dos necrogolens estava Ammut, um Senhor

das Múmias, mestre da necroalquimia, cedido ao Lorde Sangreal pelos Faraós Mortos do reino desértico de Kaph. E comandando os Cavaleiros da Morte estava o vampiro Vladik, o protegido por Lorde Sangreal, que o considera como seu filho (Lorde Sangreal foi quem transformou Vladik há mais de dois séculos). Mas o membro mais importante do grupo de Krevorkian era o Lich Malkizedék. Além de comandar os 20 magos de combate do exército de invasão, Malkizedék era o responsável pela gigantesca Amrati Negra, um cristal negro de mais de 20 m de altura que dava a energia mágica necessária para a Necrofortaleza funcionar. Malkizedék controlava o coração da construção.

Foi Malkizedék que indicou o melhor momento para se atravessar o gigantesco portal para Kriptus.

Era a mais profunda noite quando a Necrofortaleza emergiu do gigantesco disco negro. Os dois milicianos da cidade que estavam no local, cumprindo a ordem de Deracles de evitar curiosos, foram as primeiras vítimas dos gigantes tentáculos de ossos que surgiram do disco de nuvens negras. Os tentáculos os esmagaram impiedosamente, enquanto a enorme construção flutuante emergia do portal de miasma.

A Necrofortaleza era uma gigantesca construção circular e flutuante, de 150 m de diâmetro e 90 m de altura, construída em cima do esqueleto de um dos deuses antigos de Necropia. Na parte superior da Necrofortaleza estava o forte dos mortos, com muradas repletas de soldados ósseos arqueiros (esqueletos guerreiros de elite), e milhares de guerreiros mortos-vivos prontos para o combate, junto com seus monstros e necrogolens. Na parte onde terminava a fortaleza e começava o amontoado de tentáculos ósseos gigantes havia um gigantesco crânio de formas horrendas. Este crânio, que era parte dos restos do Deus Antigo usado na construção da Necrofortaleza, tinha gravado em sua frente um enorme sol negro, o mesmo símbolo encontrado nas máscaras dos necropianos e nas frentes dos esqueletos guerreiros. Era o símbolo de Ktonor, o Buraco Negro dos céus de Necropia, a fonte do poder dos mortos.

A Necrofortaleza flutuou em direção a Irluan, envolta em uma profunda névoa cinzenta, que impedia a visão dos habitantes da cidade. O pequeno exército da cidade de Irluan tentou em vão lutar contra as centenas de mortos que desceram pelos gigantes tentáculos cervicais que ficavam na parte inferior da Necrofortaleza, mas incapazes de enxergar mais que poucos metros, foram completamente massacrados pelas tropas necropianas. A luta durou pouco tempo e, em questão de horas, a cidade se rendeu aos invasores.

O general Krevorkian ordenou ao Lich Malkizedék que pousasse a Necrofortaleza no centro da cidade, esmagando e destruindo centenas de casas no processo. A névoa mística que envolvia a Necrofortaleza se misturou às massivas nuvens de poeira causadas pela destruição dos quarteirões do centro de Irluan. Os enormes tentáculos cervicais da parte inferior da Necrofortaleza cavaram uma gigantesca cratera de 150 m de diâmetro no centro da cidade. Isso fez com que a Necrofortaleza se enterrasse aí, deixando apenas, na superfície, o altíssimo muro circular de ferro e ossos que contornava a fortificação.

Os habitantes, cegos pela névoa criada pela Necrofortaleza, praticamente não viram o que aconteceria. Nos momentos seguintes, a população aterrorizada viu a névoa se dissipar para revelar um exército de esqueletos, zumbis-gigantes, golens de carne e aço e guerreiros de olhos negros e pupilas brancas, com máscaras feitas de crânios e carregando espadas bizarras e enormes.

Os mortos rapidamente capturaram os homens jovens sobreviventes de Irluan e os levaram para dentro da Necrofortaleza. Os velhos, as mulheres e as crianças foram capturados e levados para a região dos cortiços, onde recebiam tarefas e obrigações.

Apesar do General Krevorkian querer expandir a invasão para as cidades mais próximas, usando os zumbis-guerreiros recém-criados com os cadáveres do exército de Irluan, Malkizedék o advertiu que qualquer uso da Necrofortaleza implicaria em um gasto da energia da Amrati Negra, o gigantesco cristal negro de Necropolia que era a fonte do poder da cidadela. O mestre dos necroarcãos de Krevorkian disse que precisava de mais guerreiros mortais, cheios de energia vital, para energizar a Amrati Negra da Necrofortaleza a ponto de poder abrir novamente o portal para Necropolia. Krevorkian decidiu esperar que os tollos mortais tentassem retomar a cidade para então conseguir os guerreiros mortais de que precisava. Ele ordenou que fosse facilitada a fuga de alguns escravos (como consideravam os habitantes da cidade) para que a notícia da invasão de Necropolia fosse divulgada.

A Guilda Imperial, ao saber da notícia, rapidamente iniciou a organização de um exército para salvar Irluan do controle dos mortos. Para não sofrerem o mesmo destino do exército de Irluan, a Guilda Imperial contactou várias cidades do reino para formar uma tropa com número suficiente para fazer frente ao exército de Necropolia. Diversas cidades enviaram seus soldados para compor o exército de libertação, mas o deslocamento de tantos soldados estava tomando um tempo precioso, um tempo que poderia ser fatal para os habitantes de Irluan.

Entretanto, o total desconhecimento do inimigo poderia ser decisivo na guerra contra os mortos. Assim, a Guilda Imperial monta um pequeno exército de elite, composto de 100 combatentes experientes (80 guerreiros de níveis entre o 10º e o 15º, 10 clérigos de níveis variando entre o 12º e o 15º níveis e 10 magos de combate com níveis variando entre o 12º e o 16º nível) para fazer um reconhecimento da região. Para liderar a tropa de elite, a Guilda Imperial chama um grupo de heróis de renome, os personagens dos jogadores (em um dos possíveis ganchos para os personagens). As suas ordens são para se aproximarem de Irluan, na região conhecida como a Planície Cinzenta (por causa da estranha coloração de sua vegetação) a menos de 2 km da cidade. As tropas das diversas regiões que compõem a Guilda Imperial se encontram na Planície Cinzenta e a tropa de elite enviada primeiramente deverá garantir a segurança da região. Porém, como estão em menor número, a tropa de elite possui ordens para retroceder, se observarem qualquer movimentação dos exércitos dos mortos, concentrados por trás dos muros de Irluan.

É neste momento que começa a aventura, com os jogadores (que, como personagens de 20º nível são heróis épicos) liderando a tropa de elite enviada para a região próxima à cidade de Irluan.

SINOPSE DA AVENTURA

Os personagens entram na aventura no momento em que aceitam liderar a tropa de elite que irá fazer um reconhecimento da região invadida pelos necropianos. Eles podem também entrar na aventura por outros motivos (ver os ganchos de personagens), caso não haja maneira de serem contratados pela Guilda Imperial (ou qualquer outra organização oficial do cenário do mestre). Apesar da tropa de elite ter recebido ordens de bater em retirada caso o exército dos mortos saia da cidade, eles são pegos de surpresa com o ataque da Necrofortaleza que, com a sua né-

voa e sua capacidade de voar, consegue deslocar o exército dos mortos até a Planície Cinzenta, o local afastado da cidade onde está a tropa de elite, sem que o exército da Guilda Imperial perceba. Os jogadores presenciarão o massacre das tropas feito pelos mortos e terão o seu primeiro contato com os necropianos. Não terão visto a Necrofortaleza por causa da névoa mística, mas verão os mortos surgirem dos céus e desaparecerem após o combate. Eles enfrentarão um pequeno grupo de guerreiros mortos e, ao vencer o combate com os inimigos, receberão a informação de que os mortos estão próximos de abrirem um portal e de conseguirem mais reforços para seus exércitos.

Eles terão duas escolhas; voltar para a Guilda Imperial, o que levará uma semana de viagem, ou ir para a cidade investigar os mortos, para tentar saber quais são seus segredos e para impedir seu plano de chamar reforços de seu mundo. Se voltarem, a Guilda pedirá aos jogadores que investiguem a cidade para descobrir o segredo dos exércitos dos mortos, de como eles podem se deslocar a distâncias tão grandes e pegar seus melhores soldados de surpresa. Se forem investigar na cidade, a aventura continua normalmente.

Na cidade, eles verão que as três semanas de dominação dos mortos mudaram Irluan. Eles verão como os mortos escravizam os vivos, grupos de mercenários e bandidos que se aliam aos mortos, e muitas atrocidades cometidas pelos necropianos. Com alguma investigação descobrirão informações sobre a Necrofortaleza, sobre as Amratias Negras (cristais negros mágicos usados pelos mortos em armas e mecanismos) e seu efeito nos vampiros (uma das chaves para um dos finais possíveis da aventura). Dependendo da sua investigação, em pouco tempo os heróis concluirão que devem entrar na Necrofortaleza e descobrir um modo de destruí-la ou incapacitá-la, para evitar a abertura de um portal para Necropolia e para impedir que o exército da Guilda Imperial, que está se reunindo para libertar Irluan, não seja destruído como aconteceu com a tropa de elite.

Existe um outro problema acontecendo na cidade de Irluan. A enorme Amrati Negra da Necrofortaleza, à medida que Malkizedék aumenta a sua energia negativa com os guerreiros capturados, está emitindo muita energia negativa nas redondezas. Isso causa o aparecimento de zumbis “naturais” nas centenas de corpos que ainda jazem por todos os lados da cidade. E o aparecimento desses zumbis “naturais” tem aumentado muito nos últimos tempos, pois a Amrati Negra está quase atingindo sua carga máxima. O aparecimento dos zumbis “naturais” é mais um indício para os PJs de que algo está acontecendo dentro da Necrofortaleza.

A última parte da aventura se passa dentro da Necrofortaleza, com os heróis em uma busca frenética pela Sala da Amrati Negra, onde poderão destruir o cristal por diversos meios (dependendo de como foi a sua investigação). O acesso à Sala da Amrati Negra pode ser conseguido através dos *amuletos de passagem*, que são colares com uma jóia mágica no formato da caveira símbolo de Necropolia e que está presente das tropas de elite (Cavaleiros Matadeus e a Tropa de Sangue) assim como nos comandantes dos exércitos necropianos. Ao colocar esse amuleto no local apropriado ao lado da porta que dá passagem para a Sala da Amrati Negra, os PJs poderão entrar no local.

A cena final é épica, com a Necrofortaleza lançando vôo ao mesmo tempo em que dezenas de milhares de soldados da Guilda Imperial se aproximam da cidade. Caso os jogadores não consigam destruir a Necrofortaleza, os mortos irão facilmente dizimar os exércitos da Guilda Imperial usando o poder da Necrofortaleza, além de abrirem mais um portal para Necropolia, por

onde entrará mais uma Necrofortaleza. Caso os jogadores consigam desativar a cidadela voadora dos mortos, a Necrofortaleza cairá, destruindo parte do exército necropiano e terminando com uma guerra épica, onde milhares de soldados da Guilda Imperial vingarão o povo de Irluan, junto com os jogadores.

“A Invasão de Necropia” é uma aventura épica, onde a inteligência e a capacidade de investigação dos jogadores será testada. A aventura é repleta de desafios para os jogadores e, pelo fato de ter um grande componente de infiltração em território inimigo, os heróis terão que ter cuidado para não serem sobrepujados numericamente.

USANDO OS SOLDADOS PADRÃO DE NECROPÍIA

Pelo fato da aventura “A Invasão de Necropia” ser baseada em locais em vez de eventos, os PJs irão ter muita liberdade de ação. Suas ações irão influenciar o andamento da aventura e o mestre deverá alterar a aventura para adaptar aos acontecimentos. Isso significa que, dependendo das ações dos PJs, eles poderão ter eventos que não estão descritos na aventura. Como eles estarão entrando em território inimigo, os PJs estarão correndo o risco de sempre se deparar com patrulhas dos necropianos. Além disso, caso eles atraiam a atenção, essas patrulhas irão ficar cada vez mais frequentes. As patrulhas também servem para lidar com a dificuldade da aventura. Como personagens de 20º nível muitas vezes ficam mais poderosos do que o previsto, o mestre pode aumentar o número de soldados nas patrulhas para balancear o nível de dificuldade da aventura. A idéia é que os PJs, mesmo poderosos, tenham a sabedoria de não partirem para o confronto direto, e cabe ao mestre mostrar os perigos do confronto direto em território inimigo.

Uma patrulha comum dos exércitos necropianos é composta de quatro soldados de menor hierarquia, que podem ser soldados ósseos ou guerreiros carnicais. Eles estarão acompanhados de um Lich usuário de magia e um comandante, que pode ser um Nor-Humano, um Nor-mordenkai ou um vampiro. As fichas padrão de todos estes soldados estão na Sessão Miscelânea desta d20 Saga e devem ser usadas na criação das tropas. Nas fichas padrão, para cada soldado existem várias armas que ele pode usar. Para não ficar repetitivo, o mestre pode escolher entre as diversas armas colocadas nas fichas dos soldados ou customizar seu soldado com novas armas ou poderes.

Também na parte de “Tropas de Necropia”, na Sessão Miscelânea, temos as fichas padrão dos guerreiros vampiros da Tropa de Sangue (a tropa de elite do comandante vampiro Vlaric) e a ficha padrão de um Cavaleiro Matadeus (que fazem parte da guarda pessoal de Valshea e do General Krevorkian). Todas essas fichas serão usadas na aventura para uma referência rápida do Mestre.

GANCHOS PARA PERSONAGENS

Os seguintes ganchos tem como objetivo fazer com que os PJs presenciem o massacre da tropa de elite enviada pela Guilda Imperial para a Planície Cinzenta, próxima à cidade de Irluan. A aventura começa a partir desse massacre, onde as palavras de um necropiano agonizante levando os PJs a tentar impedir as ações dos mortos de conseguirem mais tropas de seu plano de origem. O Lich Malkizedék levará dois dias, após o momento em que os PJs entrarem na cidade de Irluan, para energizar a Amrati Negra

a ponto de poder abrir um novo portal para Necropia e trazer mais uma Necrofortaleza para a invasão necropiana.

Um mestre que queira usar “A Invasão de Necropia” como parte de uma campanha poderá estender a presença dos necropianos por mais tempo, e colocar alguns combates prévios com tropas avançadas de mortos, para inserir os PJs gradativamente na história. Esta aventura também foi concebida como uma continuação da aventura da d20 Saga nº5 “A Ascensão de Goriaki”; porém os PJs não precisam ter vivenciado os eventos desta aventura. Quanto mais envolvimento os PJs tiverem com a cidade de Irluan melhor. O mestre pode criar PdMs (personagens do mestre) que sejam parentes, amigos e conhecidos dos PJs e que moram em Irluan ou nas redondezas.

APÓS A AVENTURA “A ASCENSÃO DE GORIAKI”

Caso os PJs tenham sido bem-sucedidos em seus embates contra o necrobiólogo Goriaki, serão elevados ao status de cidadãos honorários, terão recebido a *Pedra Filosofal* e a chave da cidade de Irluan. Eles receberão um chamado da Guilda Imperial (ou de qualquer organização do governo do reino do mestre) para ir até a capital do reino receber uma condecoração pelos seus feitos. No momento das comemorações (que se dão alguns dias após o final da aventura “A Ascensão de Goriaki”), cidadãos da cidade de Irluan são levados até a capital com uma mensagem horrível, refletida pelo estado precário de seus corpos, repletos de cortes e contusões. Eles contarão que Irluan está sob o domínio de um exército que parece ter vindo do próprio inferno, um exército de mortos. A Guilda Imperial decide formar um exército numeroso para libertar a cidade. Os PJs, como guardiões de Irluan, são convocados para comandarem uma tropa de elite, com ordens para fazer o reconhecimento da região e preparar o território para a chegada das tropas das diversas regiões que compõe a Guilda Imperial. Os PJs seguem à frente da tropa de elite para a Planície Cinzenta, a cerca de 2 km da cidade de Irluan, onde poderão observar as movimentações dos necropianos, concentrados na cidade. Eles recebem ordens para recuarem caso os necropianos saiam da cidade para atacá-los, e para aguardarem a chegada das demais tropas.

CONVOCADOS PELA GUILDA IMPERIAL

Os PJs já possuem uma grande reputação (estão no 20º nível) e a crise da invasão de Necropia faz com que a Guilda Imperial os convoque para liderar a tropa de elite que irá na vanguarda do exército que tentará retomar a cidade de Irluan. A Guilda estará disposta a pagar aos PJs algo em torno de 50.000 po caso estejam dispostos a liderar a tropa, além de oferecer títulos reais e terras (duque ou algo semelhante dependendo do cenário do mestre) caso sejam bem-sucedidos em sua tarefa. As ordens são as mesmas descritas no gancho “após a aventura ‘A Ascensão de Goriaki’”.

CAMPO DE BATALHA

Este gancho é para o caso dos PJs não serem os líderes da tropa de elite. Os PJs estão explorando a região onde está posicionada a tropa de elite da Guilda Imperial, a tropa que foi para reconhecer o local. Eles encontrarão com os soldados e, após um momento de tensão (pois os soldados inicialmente pensarão que os PJs são inimigos), rapidamente explicam a situação. No instan-

te seguinte, os PJs e os soldados são envolvidos por uma densa névoa cinzenta e a aventura começa com o massacre da tropa pelos necropianos.

Uma variação desse gancho seria a situação onde os PJs, atraídos pelos sons da batalha entre a tropa de elite e os necropianos, se deslocam em direção à Planície Cinzenta, onde se deparam com uma cena dantesca: mortos-vivos e monstros bizarros degolando e mutilando soldados da Guilda Imperial em meio a uma espessa névoa cinzenta. Eles serão tragados pelo combate, o que os levará para o primeiro encontro da aventura.

Outra variação mais cinematográfica seria um pedido de ajuda. Os PJs vêem uma enorme névoa vindo da Planície Cinzenta, ao mesmo tempo que escutam os inconfundíveis sons de uma batalha. Ou melhor, de um massacre, dado os gritos horrendos das vítimas. Eles vêem um soldado sem um braço e as pernas se arrastando em sua direção. No momento em que o soldado grita “ajudem-me”, um guerreiro-esqueleto (um soldado ósseo de Necropia, ver na sessão *Miscelânea*) salta nas suas costas e o decapita com um golpe de seu machado de formas estranhas. Os PJs irão então para o primeiro encontro da aventura.

COMEÇANDO A AVENTURA

A aventura começa com os PJs sendo envolvidos pela sombria névoa da Necrofortaleza. Se eles estiverem liderando a tropa de elite, esta ficará desorganizada por causa da névoa e da magia *Presença Aterradora* da Necrofortaleza. A *Presença Aterradora* da Necrofortaleza funciona com a habilidade extraordinária dos dragões, atingindo personagens com até 22 DV que não passarem em um teste de Vontade de CD 24, fazendo com que as criaturas com acima de 5 DV fiquem abaladas durante 4d6 rodadas. Os que passarem no teste de Vontade ficarão imunes à magia da Necrofortaleza durante 24 horas. Mais detalhes na descrição da Necrofortaleza, na terceira parte da aventura.

Uma das grandes surpresas da aventura para os PJs é a Necrofortaleza. A névoa, que a envolve, é chamada pelos necropianos de *névoa sefirótica*. A *névoa sefirótica* impede a visão da necrofortaleza para os mortais, sendo invisível para os mortos-vivos. A *névoa sefirótica* faz com que o campo de visão se reduza para até 9 m de distância para qualquer mortal, não importando as qualidades da raça (como *visão no escuro*). Apenas a magia *visão da verdade* pode sobrepujar a *névoa sefirótica*, porém a *visão da verdade* só pode alcançar até 36 m. Como a Necrofortaleza fica flutuando à mais de 100 m da superfície, o mago não poderá vê-la usando a *visão da verdade*, e assim o segredo da aventura fica preservado. Caso os PJs consigam ver a Necrofortaleza nesse primeiro encontro, o mestre deverá alterar a aventura e usar essa descoberta dos PJs para levá-los ao interior da cidadela dos mortos. Inicialmente, envoltos na névoa, os PJs escutarão os sons da batalha e do massacre das tropas de elite à sua volta. Ao tentar ajudar, eles serão cercados por necropianos, iniciando o primeiro contato com os mortos de Necropia. O ataque da Necrofortaleza contra a tropa de elite da Guilda Imperial acontece após os batedores dos mortos detectarem a sua presença na Planície Cinzenta, que fica a cerca de 2 km da cidade de Irluan. O batedores são os Cavaleiros da Morte Alada, guerreiros Nors que usam acrofagis (monstros mortos-vivos alados) como montaria. O mestre poderá descrever o aparecimento de um grupo de cinco Cavaleiros da Morte Alada, usando as informações contidas na ficha do acrofagi (o monstro morto-vivo que é usado como montaria) na sessão *Miscelânea* desta d20 Saga.

A Necrofortaleza está com mil unidades de combate, contando com 600 soldados ósseos e guerreiros carnicais (de níveis variando entre 5° e 7° nível), 300 Guerreiros Nors (de níveis variando entre o 10° e o 16°), 20 necrogolens, 30 garfagis, 20 Lichs necroarcanos (de níveis variando entre o 15° e o 18°), além da Tropa de Sangue (a tropa de elite da Necrofortaleza) do Comandante Vlaric, o vampiro, composta de dez guerreiros vampiros de níveis variando entre 12° e 18° e de dez Cavaleiros Matadeus (com níveis variando entre 6° e 10° na classe de prestígio “Cavaleiro Matadeus” somados a uma classe básica de guerreiro com níveis variando entre 7° e 12°). Além disso, a fortaleza conta com a Cavalaria da Morte, que possui dez unidades de Cavaleiros da Morte, todos com seu acrofagi (um morto-vivo alado de Necropia). Mais detalhes sobre as unidades de combate da Necrofortaleza estão na sessão “*Miscelânea*”. Existe também uma descrição detalhada sobre a Necrofortaleza na última parte da aventura. Essa descrição das unidades que estão na Necrofortaleza no início da aventura serve apenas para o mestre ter uma noção do poderio do exército necropiano. Os PJs não entrarão em combate direto com todas essas unidades, eles apenas lutarão com um pequeno grupo de guerreiros. Como visto, este exército é muito mais poderoso do que o pequeno grupo da tropa de elite da Guilda Imperial.

Caso os PJs vençam facilmente o primeiro encontro, o mestre poderá criar outros usando a *névoa sefirótica* para impedir que os heróis vejam de onde os mortos estão aparecendo. Caso os PJs usem os mais variados meios para explorar a região de combate, o mestre pode até deixar que eles vislumbrem alguns dos gigantescos tentáculos cervicais da Necrofortaleza, mas nada além disso. O modo como os mortos parecem surgir do nada deve permanecer um mistério até a segunda e terceira partes da aventura. Caso os PJs descubram o segredo dos mortos, o mestre deverá ajustar a aventura de acordo. O que está acontecendo é que os exército dos necropianos estão atacando a tropa de elite da Guilda Imperial por cima, usando os gigantescos tentáculos cervicais para descerem em cima dos inimigos. O exército dos mortos está maior do que quando chegaram de Necropia, pois tiveram reforços com os guerreiros carnicais criados pelos lichs de Malkizedék com o antigo exército de Irluan. Mais detalhes no modo de combate da Necrofortaleza estão na terceira parte da aventura.

PRIMEIRA PARTE: CERCADO PELOS MORTOS

A estranha névoa cinzenta preenche os seus campos de visão. Por todos os lados vocês escutam um som ensurdecedor, gritos de guerra guturais como que saídos de um coral do mais profundo inferno. Esses gritos são acompanhados do som metálico de armas sendo brandidas e de centenas de pegadas vindas dos céus. Uma sensação de medo e terror começa a devorar as suas entranhas, e por todos os lados vocês vêem soldados experientes correndo a esmo, como se soubessem que a sua morte está próxima. E, logo depois, vocês começam a escutar o inconfundível som de lâminas em combate, de lâminas cortando corpos, de lâminas cortando membros e cabeças. Apesar de não poderem ver mais do que 10 m em torno de si, os sons que vocês escutam não se parecem com os sons das batalhas das quais vocês já participaram. Pelos gritos de terror, de clemência e de desespero, os sons descrevem algo mais terrível: são os sons de um massacre.



Nesse instante, a *Presença Aterradora* da Necrofortaleza fará com que PJs que tiverem menos do que 22 DVs façam um teste de Vontade de CD 24. Os que não passarem ficarão *abalados* (-2 de penalidade nas suas jogadas de ataque, testes de resistência, perícias e habilidades) durante 4d6 rodadas. Os que passarem estarão imunes pelas próximas 24 horas. Pergunte o que os PJs irão fazer; porém no momento em que forem se deslocar, leia a parte abaixo:

No momento em que vocês tentam ajudar os soldados que estão sendo massacrados à sua volta, vários vultos saem da névoa e os cercam. Quatro guerreiros cadavéricos, com sua carne arrancada e com seu esqueleto à mostra, chegam, se aproximando pelos flancos do seu grupo. Eles possuem ossos marcados e pintados com estranhas runas, possuem ganchos de metal presos e suas costelas têm correntes cheias de anzóis se arrastando pelo chão, como um manto. Eles estão usando estranhas armaduras repletas de esporões metálicos e lâminas e dois deles carregam cabeças recém degoladas em uma de suas mãos.

Estão acompanhados de outros três mortos-vivos. Os últimos causam um impacto ainda maior, pois vocês vêem claramente pela suas armaduras e pelas feições que são os antigos soldados da cidade de Irluan. Um deles está com metade do rosto arrancada e com o pescoço preso ao seu corpo por meio de pinos de metal. Outros dois possuem flechas feitas de um material parecido com osso cravadas em seu torso, o último possui uma lâmina circular atravessada em sua frente. Todos eles estão armados com espadas e machados e se movem rapidamente, com agilidade sobrenatural, muito diferente dos mortos-vivos que vocês já viram em suas aventuras passadas. Eles vão se aproximando em conjunto com os esqueletos guerreiros, procurando atacar pela retaguarda.

Na sua frente, vocês vêem um enorme guerreiro com pele pálida como a dos mortos, olhos negros com pupilas brancas, e com uma armadura de couro negro e metal cobrindo parcialmente seu corpo. Ele usa no rosto uma máscara feita com um crânio humano e com um sol negro desenhado na frente. Ganchos e correntes saem de sua carne e cruzam o seu abdômen, adornando o enorme corte que revela o seu coração morto para o mundo. Esporões metálicos saem de sua frente, como se tivessem sido enterrados no seu crânio, esticando sua pele e fazendo com que seus olhos fiquem esticados e estreitos. O guerreiro está carregando uma enorme espada do tamanho de um homem, com ossos cervicais percorrendo um dos fios da arma, que termina em uma caveira humana. Um outro morto-vivo o acompanha, trajando um manto negro e um capuz adornado com desenhos que parecem terem sido feitos com sangue humano. Ele segura um cajado composto de ossos humanos esculpidos em formas inverniais, enquanto murmura algo para o guerreiro da máscara feita de crânio humano. A aura sombria e escura que sai do cristal negro que adorna a parte superior do cajado atrai a sua atenção, no momento em que o guerreiro com a gigantesca espada solta um brado de guerra e avança em sua direção. Vocês estão sendo atacados!

Esse é o primeiro encontro dos PJs com o exército dos mortos. O mestre deverá fazer com que esse combate seja extremamente violento. Apesar do nível dos PJs ser mais do que o suficiente para vencer este encontro, o mestre deverá usar do maior número dos inimigos em estratégias para cercar e atacar os PJs. Os soldados ósseos e os guerreiros carniçais tentarão sempre flanquear os PJs, procurando atacar, em duplas ou grupos maiores, cada um dos heróis. Os soldados ósseos são servos dos Nors, e apesar de possuírem autoconsciência, têm a determinação de lutarem até à morte pelos seus mestres. Os guerreiros carni-

çais presentes são os antigos guerreiros de Irluan transformados em mortos-vivos pelos Lichs necroarcanos de Malkizedék. Eles guardam as lembranças de suas vidas mortais, e caso os PJs tiverem vivenciado a aventura da d20 Saga nº5, o mestre poderá usar alguns personagens secundários que os PJs conheceram em Irluan para serem alguns dos três guerreiros carniçais, o que dará um ar mais dramático ao encontro. Apesar de terem as lembranças de sua vida anterior, os guerreiros carniçais não conseguem evitar cumprir as ordens de seus mestres do exército necropiano. Eles poderão até gritar que não querem atacar algum PJ que conhecem, mas seus corpos não os obedecem e atacam com o máximo de suas habilidades. Mais detalhes sobre os soldados ósseos e os guerreiros carniçais estão na parte “Miscelânea” desta edição.

O Nor que está comandando este grupo chama-se Tarthus Lartheh. Tarthus é um experiente guerreiro Nor, e é o comandante deste pequeno grupo. Os necropianos, quando em batalha, dividem suas tropas em pequenos grupos de dez unidades, com um guerreiro Nor, um mago de combate (que pode ser um necromante, um necroarcano ou outros tipos de magos), e oito unidades de hierarquia mais baixa, como soldados ósseos ou guerreiros carniçais. Tarthus é um aspirante à Cavalaria da Morte, e está procurando se sobressair na batalha para ganhar o direito de participar dos testes de seleção das tropas aladas do General Krevorkian. Os PJs são uma boa oportunidade para Tarthus aparecer para Valshea, a comandante da infantaria da Necrofortaleza, e com isso poder entrar para a Cavalaria da Morte, comandada pelo Lorde vampiro Vlaric.

Todas as tropas da Necrofortaleza receberam ordem de capturarem com vida o maior número de guerreiros inimigos, pois Malkizedék precisa de suas energias vitais para energizar a Amrati Negra. Assim, Tarthus deixará pelo menos um dos PJs com vida, para levá-lo como prisioneiro para a Necrofortaleza. Caso isso aconteça, Tarthus voltará para a cidade a pé, junto com seus subalternos, pois ele se afastará muito dos tentáculos cervicais da Necrofortaleza e não pode voltar para a cidade dos mortos junto com as outras tropas.

Tarthus está acompanhado do Lich Denziák, um fiel discípulo Lich de Malkizedék e um Necroarcano de 10º nível. Denziák atacará os conjuradores de magia do grupo e usará de suas magias de imobilização para conseguir o maior número possível de prisioneiros.

Soldados Ósseos (4): ND 7; morto-vivo (médio); DV 10d12; 62 pv, 74 pv, 82 pv, 77 pv*.

Guerreiros Carniçais (3): ND 7; morto-vivo (médio); DV 5d12+3; 50 pv, 47 pv, 58 pv*.

Tarthus Lartheh, Nor-humano, Guerreiro 12: ND 12; humanóide avançado médio; 95 pv; as demais estatísticas são similares à ficha do soldado Nor-humano*.

Denziák, Lich, Necromante 11: ND 13; humanóide avançado médio; 98 pv; as demais estatísticas são similares à ficha do Lich Necromante*.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

Após o combate, caso os PJs sejam vitoriosos, eles verão a sinistra névoa se dissipar. Tarthus, se for destruído pelos PJs, irá murmurar as seguintes palavras antes de perecer. Como ele é

um Nor, mesmo se for decapitado ou cortado, ainda terá capacidade de falar (enquanto não atingir -10 PVs). O mestre deverá adaptar a situação do combate de sua sessão de jogo, mas deverá passar a informação aos PJs, seja através de Tarthus, de Denziák ou de um dos outros guerreiros mortos-vivos. Assim que o combate terminar, leia a passagem a seguir, adaptando ao resultado do combate:

A espessa névoa cinzenta começa a se dissipar. Em torno de vocês está uma paisagem horrenda: a Planície Cinzenta, o local onde iriam esperar as demais tropas da Guilda Imperial, está banhada de sangue. Por todos os lados vocês vêem pedaços de corpos, cabeças decepadas e os restos mortais da tropa de elite da Guilda Imperial. Porém, algo muito estranho chama atenção: não há corpos nem sobreviventes. Como se jamais tivesse existido, a tropa de elite foi dizimada pelos mortos. Estes também desapareceram, mesmo os que caíram em combate. Apenas aqueles destruídos por vocês jazem aos seus pés. Uma voz gutural, lenta e raspada, faz com que vocês se voltem para o corpo do estranho guerreiro com a máscara feita de crânio humano. Balbuciando entre golfadas de um sangue negro e viscoso, o guerreiro murmura:

– Morto por vermes mortais... ah... que ironia... Mas a minha vingança chegará. As almas dos seus companheiros servirão para trazermos mais exércitos de Necropia... Em dois dias eu participaria da conquista... apenas dois dias para trazeremos o apocalipse para essa terra contaminada pelos vivos... apenas dois dias... os necropianos sempre vencem...

E, com essas últimas palavras, o guerreiro necropiano cessa de mover. De sua carne, milhares de pequenos vermes negros começam a irromper de todos os lados, consumindo rapidamente seu corpo. Eles ondulam aos milhares sob a pele pálida até apenas restar a estranha armadura de couro e metal em torno de uma poça negra de vermes agitados. Os vermes escorrem por todos os lados da armadura e entram na terra, desaparecendo em questão de minutos.

Ao longe, a cidade de Irluan desaparece sob a névoa que antes cobria a Planície Cinzenta. Vocês se deparam com uma difícil decisão: ou investigam o que está acontecendo na cidade de Irluan e o que irá acontecer daqui a dois dias, ou podem retornar até a Guilda Imperial, reportar a derrota da tropa de elite, porém correndo o risco dos necropianos conseguirem trazer mais soldados para a região.



A Guilda Imperial (ou a central do governo da região onde estão os PJs) está a uma semana de distância de onde eles estão. Caso eles queiram voltar, em três dias eles se encontrarão com os exércitos da Guilda Imperial rumando para a cidade. Eles terão 20% de chance de serem atacados por tropas e unidades dos mortos, a cada duas horas que estiverem dentro de um raio de 10 km da região da cidade de Irluan. Estes encontros podem ser sorteados na tabela de encontros aleatórios descrita mais abaixo.

Nesse caso, Sir Ferrick de Althusser (Gue 25º nível), o comandante dos exércitos reunidos pela Guilda Imperial, pedirá aos PJs que se infiltrem na cidade de Irluan para descobrir como os necropianos deslocam seus exércitos sem que sejam percebidos. O comandante oferecerá uma recompensa de 50.000 po para os PJs, além de títulos de nobreza, caso consigam cumprir a missão.

Nesta situação, o mestre deverá atrasar a abertura do portal dos mortos (Malkizedék pode não ter conseguido toda a energia vital que precisava para a Amrati Negra) e começar a aventura no momento em que os PJs tentarem se infiltrar na cidade. Caso os exércitos da Guilda se aproximem de Irluan, eles ficarão estacionados na Planície Cinzenta até que os PJs retornem com informações mais precisas da arma secreta dos necropianos.

Caso os PJs tenham outras atitudes, o mestre deverá buscar convencê-los de que têm que se infiltrar na cidade de Irluan para acabar com os planos dos mortos. Se os PJs quiserem abandonar o local, o mestre deverá usar a tabela de Encontros Aleatórios da aventura (descrita logo a seguir) para mostrar como os mortos estão invadindo e interferindo na região. Os PJs sofrerão vários ataques (40% de chance a cada duas horas que estiverem nas proximidades de Irluan) de tropas e unidades dos mortos, até resolverem fazer algo a respeito. Esses ataques são de tropas de necropianos, compostas de quatro soldados rasos (soldados ósseos ou guerreiros carniciais) e um comandante (soldado Norhumano ou soldado vampiro). O mestre pode usar as fichas dos soldados padrão que estão na sessão “Miscelânea”.

ENCONTROS NAS IMEDIAÇÕES DE IRLUAN

Finalmente, os PJs se dirigirão para a cidade de Irluan. A Planície cinzenta fica a cerca de 10 km da cidade de Irluan, e os PJs levarão cerca de 5 horas para chegar a pé aos arredores da cidade. Irluan fica em meio a uma série de colinas cobertas por uma floresta densa e escura. À medida que os PJs andam em direção à cidade de Irluan, eles vão percebendo a ausência de pegadas ou rastros que deveriam ter sido deixados pelos exércitos dos necropianos. Enquanto os PJs estiverem nas imediações de Irluan, eles terão de 20% à 50% de chances de terem encontros aleatórios a cada duas. O mestre deverá decidir a quantidade desses encontros, e poderá inclusive selecionar os que mais lhe agradam ou sortear na tabela abaixo, tomando cuidado para não repetir os encontros que já aconteceram. Estes encontros também podem ser feitos nos momentos em que os PJs estiverem fora da cidade, na região próxima à Planície Cinzenta e a Irluan.

Os encontros refletem a situação da invasão necropiana e o clima de guerra. São variados, podendo ser tropas de necropianos patrulhando, mercenários que se aliaram aos necropianos, zumbis criados pela radiação da Amrati Negra da Necrofortaleza, Lichs necropianos acompanhados de soldados necropianos procurando componentes mágicos nas imediações da cidade de Irluan, entre outros. Esses encontros podem ser usados caso os PJs tomem outros caminhos fora da cidade (como retornar para a Guilda ou ir para alguma cidade nas redondezas). Podem também ser usados caso o encontro da Planície Cinzenta não seja suficiente para os PJs.

ENCONTROS ALEATÓRIOS NAS PROXIMIDADES DE IRLUAN (ROLAR 10d6)

1 - Os PJs se deparam com um grupo de seis soldados ósseos, em patrulha no local. Os soldados ósseos estão procurando sobreviventes da batalha da Planície Cinzenta e atacarão os PJs. Caso os PJs consigam tirar alguma informação dos soldados ósseos, saberão que existem outras patrulhas próximas do local onde estão.

Soldados Ósseos (6): ND 6; morto-vivo (médio); DV 10d12; 65 pv, 70 pv, 68 pv, 78 pv, 82 pv, 91 pv (líder). Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para mais informações.

2 - Os PJs encontram um grupo de cinco soldados ósseos e um Nor da raça mordenkai. Seu nome é Sartarian e está levando dois escravos fugidos para Irluan. Os dois escravos, um garoto de 12 anos chamado Erin e sua irmã, uma jovem de 19 anos chamada Iandra, fugiram dos Cortiços de Irluan (o campo de concentração onde os necropianos amontoaram as mulheres e crianças da cidade). Os dois, completamente amarrados e com o corpo cheio de feridas, estão sendo carregados por dois soldados ósseos. Sartarian percebe a presença dos PJs e ordena aos seus soldados que ataquem. Sartarian desafiará um dos PJs (o guerreiro, preferencialmente) para um combate um a um. Os mordenkai são uma raça guerreira, consulte a sessão “Miscelânea” desta d20 Saga para mais informações. Se for a primeira vez que os PJs estão encontrando com um mordenkai, o mestre deverá descrever com detalhes, mostrando o modo honrado e guerreiro de seu comportamento. Os mordenkai são como os Samurais do Japão Antigo, com um código de conduta guerreiro tão rígido quanto o Bushido.

Caso os PJs vençam o combate e Erin e Iandra não sejam mortos (os Soldados Ósseos podem usá-los como reféns), eles irão contar para os PJs as condições abjetas em que estão os cidadãos de Irluan. Mas eles sabem muito pouco; a única informação que podem passar é que os homens fortes da cidade foram mortos e muitos deles transformados em mortos-vivos; as mulheres, as crianças e os velhos estão sendo forçados a trabalhar para os mortos. Os dois podem levá-los até perto da cidade, mas depois eles irão se esconder na cabana de um tio, no alto de uma montanha das redondezas (que era para onde estavam indo antes de serem capturados por Sartarian). Os PJs podem levá-los até lá (viagem de 3 horas), mas o mestre deverá continuar colocando encontros para eles, pois a região está muito perigosa.

Soldados Ósseos (5): ND 6; morto-vivo (médio); DV 10d12; 60 pv, 81 pv, 52 pv, 86 pv, 73 pv*.

Sartarian, Soldado Nor-mordenkai, Guerreiro 12: ND 12; humanóide avançado médio; DV 12d10+36, 102 pv*.

3 - Os PJs são atacados por dois necrofagis, que estão sendo levados para rastrear sobreviventes do combate na Planície Cinzenta. Os necrofagis atacarão os PJs de surpresa (teste de Observar CD 23 para perceber o ataque) e logo em seguida soltarão um uivo, ao qual responderão os quatro Soldados Ósseos que foram convocados para procurar os sobreviventes. Ao verem os PJs, os Soldados Ósseos entrarão em combate. Entretanto, no momento em que um dos Soldados Ósseos perceber que está sozinho (com seus outros companheiros caídos em batalha), ele gritará para um dos necrofagis (caso também tenha sobrevivido) para retornar à cidade e pedir mais reforços. Os necrofagis são treinados para passar mensagens simples aos seus mestres e, se um deles escapar, em menos de 30 minutos, uma nova tropa de quatro soldados ósseos com um soldado Nor (ver fichas na sessão “Miscelânea”) estará no calção dos PJs.

Soldados Ósseos (4): ND 6; morto-vivo (médio); DV 10d12; 75 pv, 72 pv, 64 pv, 91pv (líder)*.

Necrofagis (2): ND 7; besta mágica (grande); DV 10d8+12; 80 pv, 79 pv*.

4 - Em meio a uma clareira, nas florestas das imediações da cidade de Irluan, os PJs se deparam com uma pequena cabana de caçador. A cabana, que parece ter sido usada pelos caçadores de Irluan para dormirem na floresta enquanto caçavam, está totalmente destruída. As paredes estão totalmente molhadas de san-

gue, e os PJs podem ver pedaços de corpos humanos pelo chão, na frente da cabana. De repente, eles escutam uma voz de criança pedindo ajuda, vinda de dentro da casa. Caso eles entrem na casa, eles verão no chão os cadáveres de uma mulher e de um menino de 12 anos, totalmente destrocados por golpes de espada. A casa está toda revirada e, pelas manchas de sangue no chão (Sobrevivência CD 18), os PJs poderão ver que havia outras pessoas na casa que foram arrastadas à força de lá.

O que aconteceu foi que, no início da invasão, a família Tarnotis se refugiou na casa dos caçadores para escapar dos necropianos. Eram quatro pessoas, o pai Iolaus Tarnotis (Plebeu, 5), o filho de 20 anos Demetris (Gue 1), a mãe Marlia (Plebeu 2), e o pequeno Janus (Plebeu 0). Iolaus queria proteger seu filho Demetris, um recruta do exército de Irluan, de ser capturado e transformado em um guerreiro carniçal pelos necropianos. Porém, o plano não deu certo, eles foram seguidos e massacrados na casa dos caçadores. Os necropianos levaram os corpos de Iolaus e de Demetris para transformá-los em guerreiros carniaçais, mas deixaram os corpos de Marlia e do pequeno Janus.

Por causa do aumento da radiação de energia negativa vinda da enorme Amrati Negra da Necrofortaleza, vários zumbis “naturais” estão surgindo. Assim, os corpos destrocados de Marlia e Janus estão se movendo no chão da cabana. Se os PJs entrarem eles verão os dois corpos no chão se movendo. O pedido de ajuda veio da cabeça do pequeno Janus, que está separada do seu corpo em um canto da sala principal da cabana. Marlia não consegue falar nada, porque está sem o maxilar inferior, mas ela tenta balbulciar alguma coisa. Os corpos estão bem decompostos e exalando um cheiro horrível. Ao lado dos corpos reanimados da mãe e do filho, os PJs podem ver mais quatro corpos humanos vestidos em trapos, completamente secos, enrugados e sem vida.

O que os PJs não sabem é que uma Sombra Superior, atraída para a região pela emissão de energia negativa, entrou dentro da cabana, após ouvir os gemidos de Janus. Ao ver que eram zumbis, a sombra superior quase foi embora. Porém, ela mudou de idéia quando quatro escravos fugidos de Irluan entraram na cabana, atraídos pelo repetitivo pedido de ajuda de Janus. A sombra superior atacou e devorou os quatro escravos, gerando crias. Satisfeita pela armadilha que estava à sua disposição e agora com mais quatro companheiros, a sombra superior fica aguardando novas vítimas para serem transformadas em Sombras.

Assim que os PJs entrarem na cabana e estiverem olhando os dois zumbis “naturais” destrocados no chão, as cinco sombras superiores atacarão. Caso os PJs vençam, um teste de Conhecimento (arcano) ou Identificar Magia (CD 24) nos zumbis “naturais” poderá fornecer a informação de que a região está com um nível anormal de energia negativa e que essa energia deve estar vindo de uma fonte.

☠ Sombras Superiores (5): ND 8; morto-vivo (médio/incorpóreo); DV 9d12; 74 pv, 73 pv, 82 pv, 69 pv, 98pv (líder). *Livros dos Monstros* 3.5 pag. 234.

5 - O grupo encontra alguns escravos fugidos da cidade de Irluan. São três mulheres, uma bem jovem, uma mais idosa e uma mulher adulta carregando um bebê no colo enrolado em trapos. As três são parentes. A mais jovem se chama Tarlia e é irmã de Serinia (a mãe que está carregando o bebê). A mulher mais idosa se chama Jaria, é a mãe de Tarlia e Serinia, e avó do bebê.

Elas estão vestindo trapos e completamente sujas, com feridas sangrentas de chicote por todo o corpo. Dizendo que estão vi-

vendo no apocalipse, com os mortos retornando para se vingar dos vivos, o desespero das mulheres faz com que os PJs tenham que tentar acalmá-las. Se os PJs conseguirem conversar com elas de maneira civilizada, Serinia, a mãe do o bebê, irá falar aos PJs:

– É o fim dos tempos, como os clérigos sempre falavam, só pode ser! São os mortos, os mortos que retornaram para se vingar dos vivos, de nossos pecados! Eles apareceram e começaram a matar todos que se opunham a eles! São horrendos, muitos não tem pedaços do corpo, outros são como esqueletos vivos! Os Deuses nos abandonaram! E o pior, os invasores recolhem aqueles que matam e os fazem retornar à vida como seus soldados! Vejam! O meu próprio marido, transformado pelos mortos, me atacou, após matar seu próprio filho!

A mulher tira os trapos que cobrem o bebê e o mostra para vocês. É uma visão muito triste, é um cadáver de bebê de cerca de oito meses. Sua pele está pálida e cinzenta, como se tivesse sido morto há alguns dias, várias veias negras de sangue coagulado aparecem no seu rosto e nos seus braços. Um corte horrendo na cabeça do cadáver chama atenção, pode-se ver parte do cérebro da criança.

Enquanto vocês estão olhando, o bebê abre os olhos! Em seguida ele começa a emitir grunhidos e, como se estivesse possesso, agita os braços como se quisesse atacar alguém. Seus dentes estão molhados com uma gosma negra que começa a escorrer pelo lado de sua boca.

A mãe começa a confortar a criança zumbi e limpa a gosma com um dos trapos que a envolvem.

– Eu não podia deixar ele lá assim! Não podia!

Nesse momento, antes que os PJs possam responder, um grupo de cinco soldados ósseos chega ao local (Observar CD 18 para perceber a chegada). Eles estava no encalço das três escravas, e pretendem recuperar a criança-zumbi para seus mestres Nors. Yakizadak, um Mago Ósseo, é o líder desse grupo. Eles estão à procura da criança-zumbi à mando do Lich Malkizedék, o mestre dos necromantes do exército necropiano. A criança se transformou em um zumbi “natural” devido às energias da gigantesca Amrati Negra da Necrofortaleza, e Malkizedék quer entender esse processo, pois isso está apenas acontecendo com alguns cadáveres de Irluan. Ultimamente, entretanto, a frequência de aparecimento desses zumbis “naturais” está aumentando, e Malkizedék acredita que seja pelo fato de que a Amrati Negra está ficando cada vez mais poderosa, com toda a energia vital conseguida dos guerreiros mortais capturados. O grupo de necropianos pretende capturar o bebê, e atacarão imediatamente os PJs. Leia a parte abaixo, adaptando para a situação de jogo:

Você vêem um grupo de guerreiros esqueletos armados com espadas estranhas e bizarras. Eles se aproximam em grande velocidade e em formação estratégica de combate. Todos possuem um sol negro pintado na frente e, com de gestos, vão se aproximando, buscando cercar o seu grupo. São em número de cinco; porém eles parecem estar sendo liderados por uma sexta criatura. Com o rosto envolto pelas sobras de seu manto negro e se apoiando em um cajado onde estão pendurados centenas de ossos de pequenas criaturas, a criatura exclama, com uma voz gutural e sombria:

– Peguem a criança e matem todos os demais! Lorde Malkizedék deseja a criança e irá recompensá-los muito bem por isso, soldados ósseos!



Soldados Ósseos (5): ND 7; morto-vivo (médio); DV 10d12; 60 pv, 81 pv, 52 pv, 86 pv, 73 pv*.

Yakizadak, Lich, Necromante 11: ND 13; humanóide avançado médio; DV 10d12+3, 115 pv*.

Tarlian, Serinia e Jaria, Plebeu 1: ND 1/2; DV 1d4+2; CA 10; 4 pv (Tarlian), 6 pv (Serinia), 5 pv (Jaria).

Os soldados ósseos atacarão os PJs primeiramente, mas se tiverem problemas, eles poderão fazer as mulheres de refém. Yakizadak irá atacar o usuário de magia primeiro, depois tentará pôr as mãos na criança. Caso os inimigos sintam que estão perdendo, eles atacarão as mulheres. Yakizadak tentará fugir, se seus soldados forem derrotados. Se ele fugir, irá formar uma nova tropa (agora com mais um soldado Nor acompanhando os cinco soldados ósseos) para perseguir os PJs. Nesse caso, a cada 4 horas, Yakizadak terá 35% de chance de encontrar os PJs se estiverem fora da cidade e 45% de chance de encontrar os PJs se eles estiverem dentro da cidade.

Caso uma das mulheres sobreviva, se convencida (Diplomacia CD 18), ela poderá levar os PJs até uma entrada escondida para a cidade. A entrada levará os PJs até a área dos Cortiços, indicada no mapa da cidade de Irluan.

6 - Os PJs, andando em uma planície próxima da cidade, são avistados por um grupo de três Cavaleiros da Morte (as tropas aladas dos Necropianos). Os PJs poderão perceber a vinda dos Cavaleiros em um teste de Observar (CD 23) e se prepararem para o ataque. Caso falhem no teste, o ataque virá de surpresa. Os acrofagis são muito silenciosos, e os Cavaleiros da Morte são treinados para atacar sorrateiramente o inimigo.

Os Cavaleiros estão patrulhando em busca de sobreviventes da batalha na Planície Cinzenta. Suas ordens são de eliminar qualquer inimigo que esteja nas imediações da cidade. Os Cavaleiros da Morte enviados para as missões de patrulha são de baixa hierarquia dentro do exército necropiano. São Soldados Nor-Humanos (Gue 12) montados em acrofagis. Em combate, eles usam *Lanças Montadas +1* além de usarem os ataques especiais dos acrofagis nos combates. Eles atacarão os PJs com a manobra *Investida*, causando o dobro de dano com a Lança Montada (3 m de alcance); porém com essa arma eles não podem atingir o oponente adjacente. Os Cavaleiros da Morte possuem o talento *Combate Montado*, e podem evitar um golpe em sua montaria com um teste bem-sucedido de Cavalgar, que deverá superar a jogada de ataque. Assim, o teste de Cavalgar se torna a Classe de Armadura da montaria, caso seja maior que o CA original. Outro ataque usado pelos Cavaleiros é uma manobra de *Agarrar* feita pelo acrofagi. A criatura, sob o comando de seu mestre, pegará um dos PJs e o levará para uma altura de 30 m e o soltará. O dano de queda é de 1d6 por cada 3 m de queda para pesos de 51 kg até 100 kg (incluindo os primeiros 3m). Cada 100 kg a mais adiciona mais 1d6 no dano. Assim, 30m serão 10d6 de dano de queda. Para mais detalhes sobre *Movimento Tático Aéreo*, consultar o *Livro do Mestre 3.0*, pag. 69.

Caso os PJs consigam derrubar os Cavaleiros (seja matando os acrofagis ou por outros motivos), os Cavaleiros da Morte irão lutar com suas armas de mão (ver as fichas dos soldados Nor-

humanos na sessão “Miscelânea” desta d20 Saga). Os acrofagis lutarão até a morte, depois de verem seu mestre sendo atacado pelos PJs. Por isso, os PJs não poderão tentar domesticar ou calvar os acrofagis.

Cavaleiro da Morte, Soldado Nor-humano, Guerreiro 12 (3): ND 12; humanóide avançado médio; DV 12d10+24; 98 pv, 89 pv, 112 pv (líder)*.

Acrofagis (3): ND 7; besta mágica grande; DV 7d10+21; 69 pv, 73 pv, 89 pv (montaria do líder)*.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

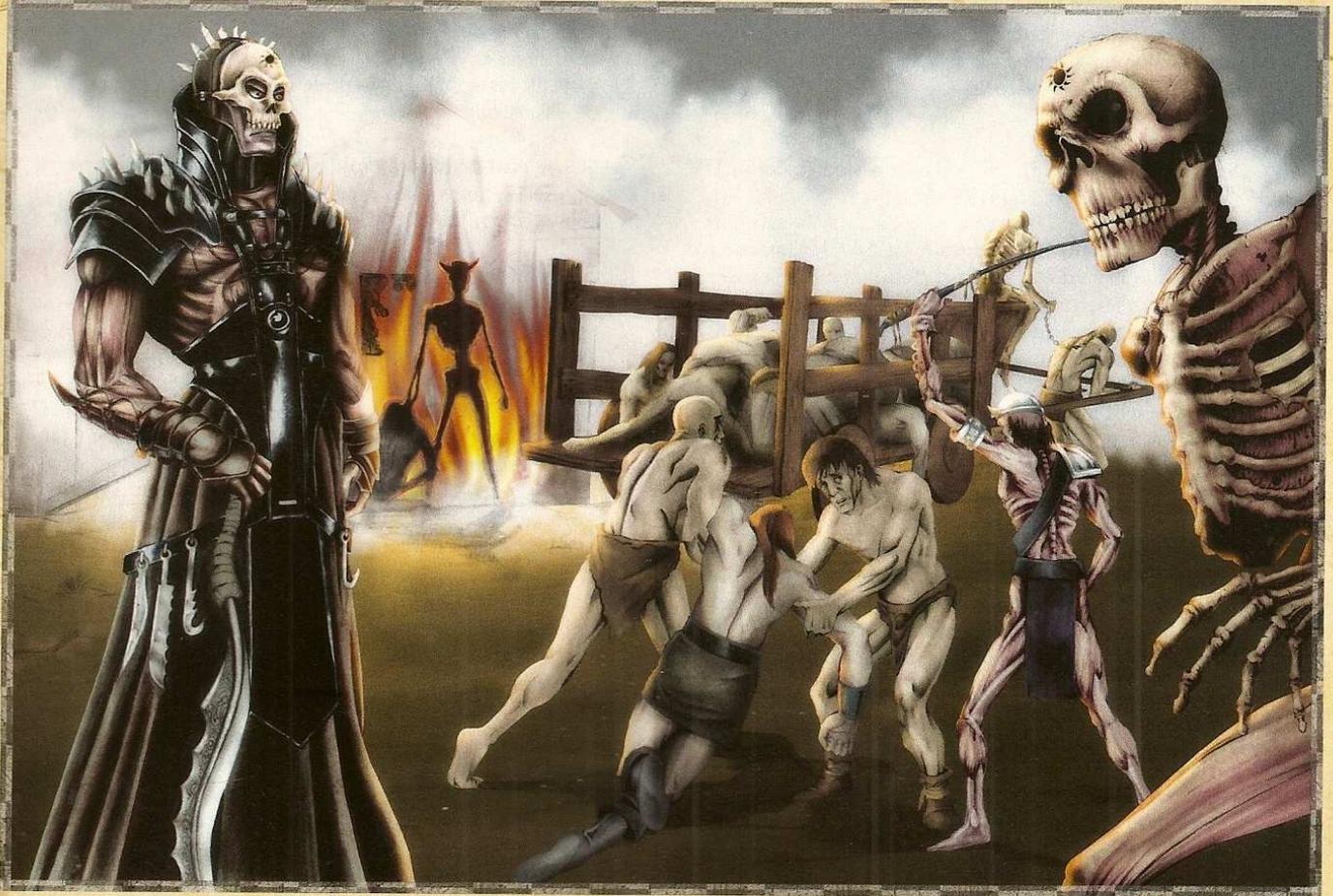
A segunda parte da aventura começará quando os PJs chegarem nas imediações da cidade de Irluan. A partir dessa parte, a aventura irá depender dos locais em que os PJs estiverem. Assim, o mestre deverá usar o mapa da cidade de Irluan para situar os PJs. Como é um território inimigo, os PJs terão que usar de todas as suas capacidades de furtividade, magias de invisibilidade, disfarces, para se movimentar pela cidade. A cidade está em ruínas e com muitas casas abandonadas, o exército dos mortos não pode estar em todos os lugares todo o tempo. Desta forma, os PJs poderão, se usarem estratégias, mover de um lado ao outro sem serem vistos. Um detalhe: a magia clerical *Invisibilidade Contra Mortos-Vivos* não funcionará no negrogolem, nos acrofagis, nos necrofagis e nos Nors, apenas nos vampiros, guerreiros carnicais e soldados ósseos.

SEGUNDA PARTE: A CIDADE SITIADA

Assim que os PJs passarem pelo combate na Planície Cinzenta e por pelo menos dois encontros nas imediações da cidade de Irluan, eles chegarão na planície que se abre para uma visão da cidade. Leia o trecho abaixo:

A primeira coisa que vocês sentem é um forte odor de podridão, que impregna o ar completamente. A sensação de morte pesa em seus corações, aumentada pela névoa que nubla a visão. Uma lufada de vento faz com que parte da névoa cinzenta se afaste, revelando uma cidade murada no interior de uma depressão em forma de meia lua. De onde vocês estão, só conseguem enxergar os enormes muros de pedra e algumas construções maiores da cidade. Porém, quando a névoa se revolve novamente, vocês vêem torres macabras no centro da cidade de Irluan. Essas torres são diferentes de tudo que vocês já conheceram. Suas formas retorcidas parecem ferir os céus como lanças acinzentadas de demônios.

Vocês podem ver dezenas de soldados esqueletos, escoltando quatro carroças repletas de cadáveres para dentro da cidade. Entre eles, alguns soldados necropianos dão ordens aos seus subalternos. Eles estão usando máscaras feitas de crânios, idênticas às dos inimigos que vocês derrotaram, e andam por entre as carroças em cavalos mortos-vivos, muitos dos quais com toda a pele e carne de suas faces totalmente retirada. As carroças cheias de cadáveres são empurradas por vários escravos vivos, com um dos soldados-esqueletos chicoteando aqueles que fraquejam. Assim que as carroças entram na cidade, a enorme porta de madeira da entrada da cidade se fecha, revelando um sol negro que foi pintado por cima do símbolo de Irluan. O mesmo sol negro estam-



pado na frente dos soldados-esqueletos e nas máscaras dos soldados. Na entrada, vocês percebem a diminuta figura de dois soldados enormes. No lado direito, como uma estátua, está uma gigantesca criatura de cerca de 10 m de altura, feita de metal e carne, e com uma espécie de caveira gigante como face. Em suas massivas mãos vocês podem ver garras enormes. Apenas sua cabeça se move, como se ele estivesse observando a região à sua frente.

A cidade é cortada pelo rio Nestia, que cruza a cidade passando pela muralha. As bizarras torres retorcidas impedem a visão da parte elevada de Irluan, mas vocês vêem que a muralha cerca toda a cidade.

Caso um dos PJs conheça a cidade de Irluan, ele poderá dizer que a cidade é especializada em jogos, esportes, torneios e competições. Ele notará que as torres retorcidas não existiam e que, portanto, são algo novo na cidade. Este PJ poderá falar sobre os locais da cidade para os demais PJs. Caso o grupo tenha vivenciado a aventura “A Ascensão de Goriaki”, eles notarão as mudanças feitas pelos Nors, como a pintura do símbolo, as torres. Eles poderão usar todas as informações que possuem sobre a cidade (sobre o Rio Nesta, sobre a muralha, etc.). A ficha da cidade mudou depois da invasão de Necropia. Abaixo estão os novos dados sobre a cidade, excluindo-se das tropas necropianas. Antes das estatísticas, em parênteses e *italico* estão os dados anteriores à invasão dos necropianos, para ajudar o mestre na descrição da cidade sitiada:

Irluan (Vila Grande) - População: (2.250) 800 (humanos 80%, outras raças 20% - maioria de mulheres, crianças, velhos e doentes); Economia: (limite era de 3.000 po, posse era de

337.500 po) tomada pelos necropianos; Governo (democracia, Deráculos o governador, comandava um conselho escolhido pelos cidadãos) ditadura (o General Krevorkian controla a cidade); Religião: politeísta (os necropianos trouxeram alguns clérigos dos seus deuses mortos, os Sefiras, destruíram ou transformaram os templos da cidade em locais de culto necropiano); Importações: (especiarias, porcelana e objetos de arte) escravos vivos e cadáveres das vilas vizinhas; Exportações: (alimentos, peixes de água doce e óleo de oliva) nenhuma; Tendência: (Leal e Boa) Leal e Má.

Personagens Importantes: Deráculos, humano Aristocrata 9 (era o antigo governador, mas agora é o intermediário entre os escravos da cidade e Valshea, a comandante Nor encarregada da administração da cidade sitiada).

Obs.: Caso alguns desses personagens tenham morrido na aventura anterior (para os mestres que usaram a aventura da d20 Saga n°5 “A Ascensão de Goriaki”), o mestre deverá substituir por novos PdMs (dependendo dos eventos da aventura anterior). Os demais personagens da aventura anterior foram mortos ou transformados em guerreiros carniciais Necropianos, ao gosto do mestre.

EVENTOS NA CIDADE DE IRLUAN

Os eventos da segunda parte da aventura se dão dentro da cidade de Irluan. Os necropianos já dominam a cidade por mais de três semanas e impuseram várias leis sobre os sobreviventes. Inicialmente, todos os guerreiros que sobreviveram ao massacre da invasão foram capturados e levados para dentro da Necrofortaleza, para terem suas energias vitais sugadas pela gigantesca Amrati Negra. O objetivo do Lich Malkizedék, o mais pode-

roso necroarcano do exército do General Krevorkian, é de energizar a Amrati Negra (um cristal gigantesco que suga energia vital e a transforma em energia negativa) ao ponto de abrir novamente o gigantesco portal para Necropia e, com isso, trazer outras Necrofortalezas para a invasão.

Os sobreviventes do massacre, as mulheres, crianças e velhos, são forçados pelos necropianos a trabalharem no recolhimento dos cadáveres dos guerreiros (que jazem às centenas pelas ruas de Irluan) e na criação de armas usando seus corpos (os necropianos usam ossos e carnes humanas para fazerem suas armas, é a matéria-prima para a liga de *ferrósseo*, usada nos equipamentos dos mortos). Os Necropianos forçaram os escravos a adotarem o seu modo de vida. Como o sol atrapalha os necropianos (tem -2 em todas as suas jogadas) e é um empecilho para os soldados vampiros do exército dos mortos, a cidade de Irluan está mais movimentada à noite. Durante o dia, a segurança é feita pelos carnicais e por alguns Nors. À noite, é o momento no qual os Nors estão mais ativos e andam pela cidade cumprindo ordens ou buscando diversão. Assim, o mestre deverá adaptar a aventura para a hora e o momento que os jogadores estiverem na cidade. Todos os eventos estão descritos como se os jogadores estivessem investigando pela cidade durante o dia; os Nors dos encontros terão -2 de penalidade em todos os seus testes. Caso os encontros sejam à noite, essa penalidade inexistente, e o mestre deverá adicionar mais unidades aos encontros apropriados, que podem ser +1d6 de guerreiros carnicais necropianos ou +1d6 de soldados ósseos. As fichas dos guerreiros carnicais necropianos e dos soldados ósseos estão na sessão “Miscelânea”.

No caso de encontros com vampiros, eles só acontecerão à noite ou a partir das 6 horas da tarde. Se os PJs estiverem no local e for de dia, o encontro não acontece.

As investigações da cidade visam fornecer os PJs com as seguintes informações:

- 1) Quem são os invasores e de onde eles vêm.
- 2) Quem são os comandantes dos necropianos.
- 3) O que é a Necrofortaleza e como ela funciona.
- 4) O que são as Amratis Negras e como destruí-las.
- 5) O que acontece quando se encosta uma Amrati Negra na pele de um vampiro.
- 6) Como entrar na Necrofortaleza.
- 7) Qual é o plano dos mortos e em quanto tempo eles terão seu portal para Necropia aberto.

Os eventos descritos servirão para fornecer aos jogadores todas essas informações. O mestre está livre para alterar os encontros de acordo com a dinâmica dos acontecimentos em sua mesa de jogo. Caso os PJs resolvam invadir a fortaleza sem essas informações, eles terão muita dificuldade em terminar a aventura satisfatoriamente.

1. PORTÃO DE ENTRADA [1DE 18]

Este é o único acesso terrestre à cidade. As duas grandes colunas de mármore branco, ornamentadas com homens caçando, agora estão manchadas de sangue. O arco que elas

sustentavam e que tinha o nome da cidade gravado está coberto com um enorme estandarte negro, estampada com uma caveira ostentando um sol negro na frente, semelhante às máscaras dos comandantes das tropas invasoras. Na entrada, vocês vêem dois enormes guerreiros, com lâminas saindo de seus cotovelos e com armas bizarras em seus cinturões. No centro do enorme portão, vocês vêem uma criatura enorme e horrenda: é um construto de 10 m de altura, feito de metal e carne, com uma gigantesca caveira como face e enormes lâminas nas extremidades de suas mãos. Ele está imóvel, como uma estátua, olhando impassível para a planície que fica à frente da cidade de Irluan.



Quando os jogadores chegarem até o Portão de Entrada, vindos do massacre da Planície Cinzenta, o local estará vazio. Apenas os dois Nor-mordenkai estarão no portão, junto com um necrogolem. Existe um Cavaleiro da Morte fazendo uma patrulha aérea com 15% de chance de se envolver na situação, caso ocorra um combate (o mestre deverá usar as estatísticas do Soldado Nor Padrão e do acrofagi para fazer o seu Cavaleiro da Morte). Como durante a aventura os necropianos não sairão da cidade, o Portão de Entrada ficará vazio tanto de dia quanto de noite. A guarda dos Nor-mordenkai é trocada à cada oito horas, e dois novos Nor-mordenkai entram no lugar dos outros dois.

Caso os PJs tenham se disfarçado de Nors (usando as *Mascaras dos Mortos**), os dois soldados Nor-mordenkai poderão ser enganados (Disfarce ND 20). Caso os PJs sejam surpreendidos ou simplesmente andem diretamente em direção à eles, os soldados irão atacar. O necrogolem entrará em atividade no momento em que o primeiro Nor-mordenkai perder pontos de vida.



Caso os PJs vençam os inimigos antes de 30 rodadas e saiam rapidamente do lugar, os Cavaleiros da Morte que estão nos céus não os alcançarão.

Cavaleiro da Morte, Soldado Nor-humano, Guerreiro 12, (3 de dia ou 5 à noite): ND 12; humanóide avançado médio; DV 12d10+24; 97 pv, 83 pv, 90 pv, 101 pv, 132 pv (líder)*.

Acrofagi (3 de dia ou 5 à noite): ND 7; besta mágica grande; DV 7d10+21; 68 pv, 78 pv, 83 pv, 88 pv, 97 pv (montaria do líder)*.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

2. PASSAGEM FLUVIAL (1DE 18)

O Rio Néstia, que cruza as muralhas de Irluan à leste e à oeste, reflete o estado lastimável da cidade. Suas águas, antes cristalinas, agora estão imundas, sujas de dejetos e detritos. Nenhum barco passa mais pelos enormes portões de ferro colocados no ponto onde a muralha da cidade passa através do Néstia. Corpos de animais mortos e de seres humanos boiam presos nas margens do rio e servem de banquete para nuvens negras de moscas. O cheiro é insuportável.

Os enormes portões de ferro com grades que deixam a água do rio passar estão fechados, o que faz com que os cadáveres se amontoem nas grades. Os portões estão fechados e são guardados por soldados necropianos, que conversam entediados com a ronda. Um dos soldados brinca de fazer furos no cadáver inchado de um velho que está preso nos portões de ferro.

A guarda desses portões é a mesma, durante o dia e durante a noite. Se os PJs atraírem a atenção dos guardas, eles atacarão. Os guardas tem ordens de impedir qualquer invasor que tente entrar na cidade pelo rio. Uma outra surpresa aguarda os PJs caso eles ataquem os soldados necropianos diretamente. Os Lichs necropianos deixaram com o comandante da tropa (o que tiver mais PVs nas fichas abaixo), um *Amuleto do Plano Negativo*. Este Amuleto, assim que o seu usuário é atacado, invoca um Vulto Noturno (*Livro dos Monstros 3.5*, pg. 255) que irá combater imediatamente a fonte do ataque. Tanto os comandantes das tropas estacionadas no portão do lado leste quanto os do portão do lado oeste possuem esse amuleto.

Caso os PJs vençam os soldados necropianos (seja pelo combate ou por outras estratégias) eles terão acesso à cidade.

Soldados Ósseos (5): ND 7; morto-vivo (médio); DV 10d12; 82 pv, 78 pv, 85 pv, 98 pv, 110 pv. *

Necrofagis (2): ND 7; besta mágica (grande); DV 10d8+12; 85 pv, 90 pv.*

Vulto Noturno: ND 16; morto-vivo (enorme); DV 21d12; 206 pv, *Livros dos Monstros 3.5* pag. 256.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

3. MERCADO DE PEIXES (1DE 17)

O local onde era o Mercado de Peixes de Irluan está mudado. Agora, ao longo das enormes mesas de madeira onde antes ficavam o fruto da pesca da cidade, estão centenas de cadáveres, sendo desossados pelos sobreviventes do massacre da cidade. Os ossos são levados para outras mesas, onde um grupo especial de mortos-vivos, com a pele branca, armaduras de couro e metal e com uma ferramenta de ferro no lugar onde ficaria uma de suas mãos, trabalha derramando um estranho metal líquido em formas, junto com ossos previamente escolhidos. Para o seu assombro, vocês vêem uma dessas formas sendo abertas no momento seguinte, para revelar uma espada de formato curvelíneo, que usa como cabo um osso humano. Essas armas são colocadas em carroças que são empurradas por outros sobreviventes da cidade, sob os golpes de chicote dos soldados esqueletos. Existem seis soldados esqueletos e quatro guerreiros necropianos no local. Eles vigiam cerca de 30 sobreviventes de Irluan.

A bizarra fábrica de armas cheira a carne podre e o ambiente é tomado pelos sons dos corpos sendo desossados, dos estalos e gritos dos mortos-vivos, que ficam constantemente forçando os habitantes da cidade a cortarem seus conhecidos.

No momento em que vocês estão no local, vêem que uma mulher de meia-idade acaba de jogar sua faca no chão. Um soldado esqueleto se aproxima dela e diz, com uma voz estridente saindo do interior de seu crânio descarnado:

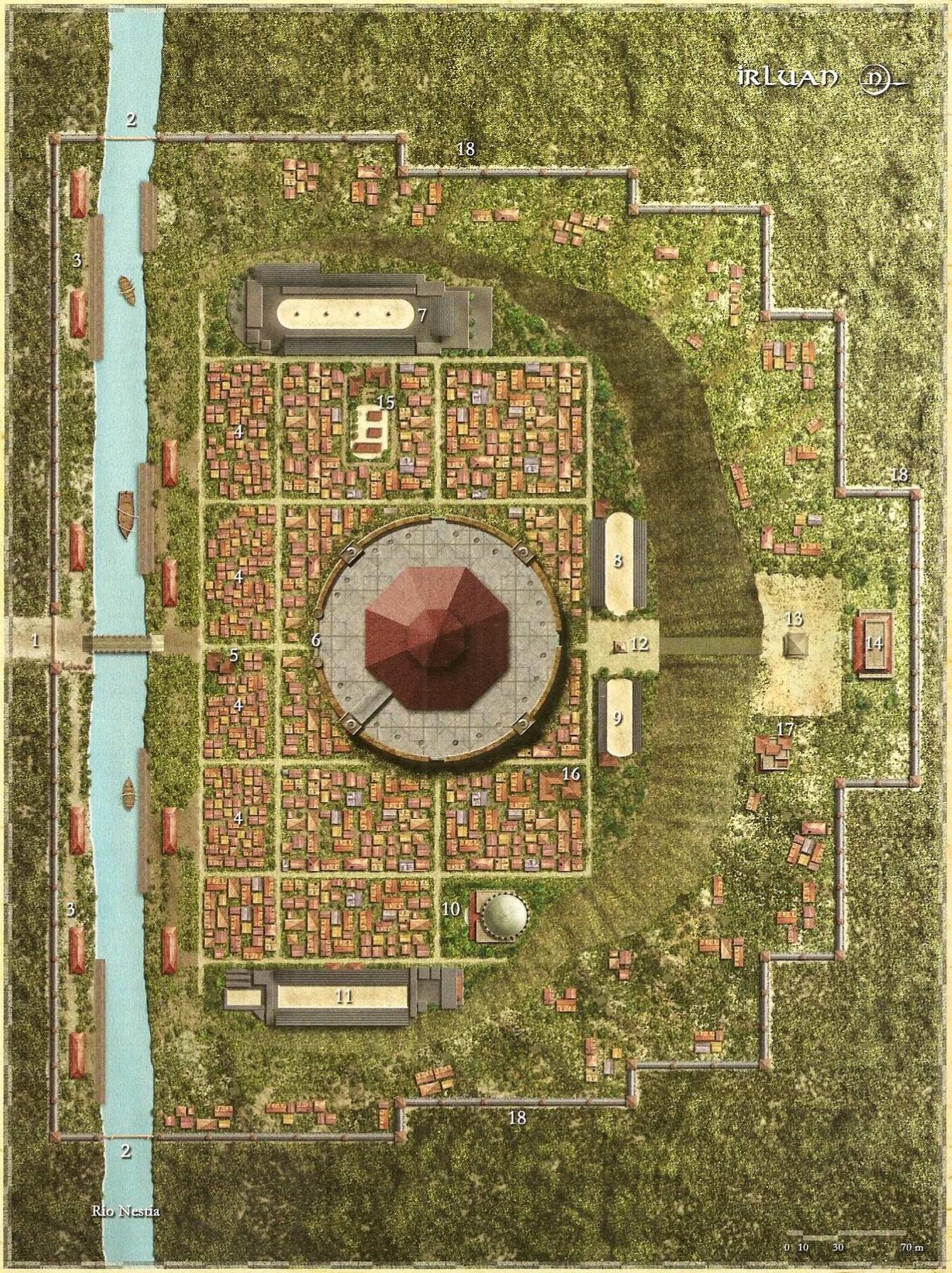
– Volte ao seu trabalho, sua mortal imunda!

– Não... – ela responde chorando. E apontando para o corpo que está na mesa na sua frente – Eu não posso cortar o corpo do meu irmão...

O soldado esqueleto levanta o seu chicote feito de ossos para desferir um golpe na mulher. Os demais sobreviventes, que estão trabalhando em outras mesas, começam a gritar...

Os PJs terão apenas duas rodadas para salvar a mulher. Se os necropianos perceberem a presença dos PJs, o soldado ósseo tentará matar a mulher primeiro, enquanto grita para os seus companheiros atacarem os invasores. Caso os PJs estejam escondidos (e existem muitas caixas de peixes pelo local, onde eles podem se esconder), eles poderão atacar o soldado ósseo de surpresa e impedir a morte da mulher. Caso os PJs não consigam salvar a mulher, o golpe do soldado ósseo será o suficiente para matá-la. Os Guerreiros Necropianos presentes são Nors ferreiros, que estão fazendo mais armas de *ferrúseo* para os exércitos necropianos. Eles estão com um caldeirão de *ferrúseo*, feito por Ammut, o Senhor das Múmias e Necroalquimista (ele é o responsável pelos necrogolens). No momento em que os PJs entrarem no lugar, os Nors ferreiros já terão feito 3 *Garras Ósseas**, e 3 Espadas Longas de *ferrúseo* (elas dão +1 no ataque, de resto funcionam como espadas longas normais). Em um teste bem sucedido de *Procurar* (ND 23), os PJs poderão encontrar, embaixo de uma pilha de espadas longas e outras armas, perto do local onde eles estava fazendo as armas, um *Escudo dos Três Crânios**.

Existe também um ataque especial. Os Lichs necropianos deixaram com o comandante Nor (o que tiver mais PVs nas fi-



Vertical text on the right edge of the page, likely bleed-through from the reverse side.

chas abaixo), um *Amuleto do Plano Negativo*. Este Amuleto, assim que o seu usuário é atacado, invoca um Vulto Noturno (*Livro dos Monstros 3.5*, pg. 255) que irá combater imediatamente a fonte do ataque.

Soldados Ósseos (6): ND 7; morto-vivo (médio); DV 10d12; 81 pv, 94 pv, 78 pv, 83 pv, 79 pv, 108 pv (líder)*.

Soldado Nor-humano, Guerreiro 12, (4): ND 12; humanoíde avançado médio; DV 12d10+24; 91 pv, 87 pv, 85 pv, 108 pv (líder)*.

Vulto Noturno: ND 16; morto-vivo (enorme); DV 21d12; 206 pv, *Livros dos Monstros 3.5* pag. 256.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

4. CORTIÇOS (DE 15, DE DIA/DE 18, DE NOITE)

Depois da dominação da cidade, as mulheres, crianças, velhos, homens fracos e doentes, escravizados pelos Nor, foram colocados na região dos cortiços. Essa região, que tinha pouco ou nada de agradável, agora é aterrorizantemente insuportável. Os sobreviventes se amontoam em casas que não abrigariam nem a metade do número de pessoas que nelas estão atualmente. As ruas exalam um cheiro horrível de restos humanos, fezes, medo e angústia.

Os Nors utilizam os escravos para desossarem as pessoas mortas em combate. Todo dia, ao raiar do sol, elas são acordadas por *Gritos Sônicos* e vão para o Ginásio Das Brigas, para realizar estat tarefa. Neste período, são vigiados por Soldados Ósseos e guerreiros carnicais necropianos. Ao anoitecer, eles voltam para os cortiços e alguns Nors se juntam aos guardas mortos-vivos. De vez em quando, um Nor decide brincar com um humano. O Nor invade uma casa qualquer, pega um humano qualquer (criança, mulher ou velho) e espanca, tortura e, quando a pessoa morre, o corpo é transportado para o Ginásio das Brigas por um soldado caveira. Durante o dia, leia a seguinte descrição:

Na parte sul da cidade, cercada por um muro feito de lanças adornado com cabeças decapitadas de mulheres e velhos, amontoa-se uma multidão de maltrapilhos. São os sobreviventes da invasão dos mortos. Mulheres, crianças, velhos e homens doentes, completamente imundos, miram vocês com olhares vazios e mudos de dor e desespero. O muro de lanças é cheio de aberturas e pode ser atravessado facilmente. Porém os sobreviventes não dão nem um passo, as cabeças decapitadas dos que ousaram fugir inibe suas ações. De repente, um velho maltrapilho estende a mão por entre o vão do muro de lanças, dizendo com uma voz rouca:

– Vocês irão morrer, como todos nós...

Nessa região, os PJs poderão encontrar as seguintes informações, ao conversar com os sobreviventes (rolar 1d6 a cada conversa, procurando não repetir as informações):

1 - Acho que todo mundo é vampiro. É o fim dos tempos, com os mortos voltando à vida! Vamos todos morrer!

2 - Tem uma mulher muito bonita que aparece muito raramente por aqui. Já a vi na praça também. Ela é mandachuva.

3 - Nossos homens foram capturados. Os invasores os levaram para aquela estranha construção que apareceu no centro da cidade. Por favor!! SALVE-OS!!!

4 - Eu ouvi dizer que eles precisam de energia humana. Tem uma chefona Nor que comentou isso com um outro cara que parecia muito importante, mas não se parecia com um Nor.

5 - Essa construção dos mortos apareceu no mesmo dia em que eles massacraram as tropas da nossa cidade. Se vocês chegarem perto dela, vocês verão muitas casas destruídas. É como se ela estivesse caído dos céus em cima das casas. Mas havia uma névoa envolvendo tudo, e ninguém viu nada. Mas a terra tremeu e ouvimos os estrondos das casas do centro de Irluan sendo esmagadas!

6 - Todos os dias, à meia-noite, as portas da cidadela dos invasores se abrem, e nós temos que levar carroças e mais carroças cheias de cadáveres para dentro da cidadela. Mas eles só deixam a gente entrar até um enorme pátio. Nós deixamos as carroças lá e somos retirados do lugar.



Existem dois encontros nesse lugar, um durante o dia e outro durante a noite.

DURANTE O DIA

Caso os PJs comecem a conversar com os sobreviventes, eles demorarão para responder suas perguntas. Eles estão aterrorizados demais para falar com os PJs, e só darão informações caso sejam bem-sucedidos em um teste de Diplomacia (ND 20) ou de acordo com a representação dos jogadores, de acordo com o julgamento do mestre. Caso os PJs dêem um pouco de comida para os sobreviventes, eles falarão mais facilmente (Diplomacia ND 16 ou dependendo da representação dos jogadores).

Depois da primeira informação que os PJs receberem, um grupo de cinco Soldados Ósseos, com dois necrofagis, atacarão os PJs. Eles estavam se dirigindo para os cortiços a fim de levar mais trabalhadores para o Ginásio das Brigas, para prosseguirem com o trabalho de desossar os cadáveres dos mortos da Tropa de elite da Guilda Imperial. Os soldados ósseos lutarão até a morte, mas se virem que estão em desvantagem, um deles fugirá para trazer reforços. Os reforços (mais cinco soldados ósseos com as mesmas estatísticas abaixo) chegarão em 20 rodadas. Nesse caso, o mestre deverá manter controle do tempo.

Soldados Ósseos (5): ND 7; morto-vivo (médio); DV 10d12; 87 pv, 98 pv, 76 pv, 87 pv, 102 pv (líder)*.

Necrofagis (2): ND 7; besta mágica (grande); DV 10d8+12; 80 pv, 79 pv*.

DURANTE A NOITE

Caso os PJs comecem a conversar com os sobreviventes à noite, eles estarão desesperados. Estarão acordados com a notícia de que um grupo de Nors estava se dirigindo para os cortiços, para

se divertirem com alguns sobreviventes. Eles contarão o fato para os PJs e implorarão para que os salvem desses Nors. No momento em que os PJs respondam aos sobreviventes, um grupo de quatro Nors chega e os atacam. Os Nors lutarão até a morte, mas se virem que estão em desvantagem, um deles fugirá para trazer reforços. Os reforços (mais quatro Nors com as mesmas estatísticas abaixo) chegarão em 20 rodadas. Nesse caso, o mestre deverá manter controle do tempo.

Soldados Nor-humanos, Guerreiro 12, (4): ND 12; humanoíde avançado médio; DV 12d10+24; 98 pv, 112 pv, 117 pv, 132 pv (líder)*.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

Caso os PJs vençam os combates, os sobreviventes lhes passarão todas as informações que sabem. Se os PJs deixaram algum necropiano escapar, eles serão perseguidos e terão 30% de chance de serem surpreendidos por uma tropa composta de três guerreiros carniçais necropianos, três soldados ósseos e um Nor, à cada duas horas.

5. TAVERNA CARTAS MARCADAS [17E 15]

Um dos lugares mais perigosos para se beber e jogar em Irluan se transformou em uma espécie de ponto de encontro de soldados rasos do exército invasor. Localizado dentro dos cortiços, onde estão amontoados os sobreviventes da invasão, esse local está repleto de soldados esqueletos e guerreiros zumbis. Vocês não vêem nenhum oficial ou soldado com as máscaras de crânios por perto.

A taverna está completamente destruída e uma série de lanças em sua porta estão adornadas com cabeças decepadas.

Um barulho atrai a sua atenção para dentro da taverna. Pela janela, vocês podem ver que um grupo de quatro soldados esqueletos e três guerreiros zumbis estão se divertindo com uma garota, forçando-a a dançar em cima de uma mesa, enquanto dão golpes de espada próximos aos seus pés. A garota grita a cada golpe e ao virar-se, olha para vocês através da janela. Ela grita:

— Socorro! Por favor! SocorrAAAAAAAHHHHH!

Um golpe de espada em seu tornozelo a faz cair com um grito. Um dos soldados esqueletos, olha na direção para a qual a menina estava gritando.

Caso o soldado ósseo veja os PJs, ele chamará seus companheiros e todos sairão da taverna para atacar. Caso eles não os vejam, os soldados esqueletos continuarão cortando a menina (Erin é o seu nome) com suas espadas, até que ela pare de gritar e morra. Momentos depois, eles pegarão outra menina (quatro meninas estão amarradas no chão da taverna) e eles farão novamente a tortura, para se divertirem.

O combate acontecerá caso os PJs interfiram nos acontecimentos ou os soldados os percebam no lado de fora da taverna. São seis Soldados Ósseos e seis guerreiros carniçais necropianos, além de um necrofagi que serve de cão de guarda para o soldado ósseo de maior hierarquia do grupo. Um dos guer-

reiros carniçais necropianos é Vencinedes, o ladrão da aventura “A Ascensão de Goriaki”, para o caso dos PJs já o terem conhecido. A transformação em carniçal necropiano foi muito traumática (ele está com parte do rosto completamente destruída, com o globo ocular direito estourado) e ele não se lembrará dos PJs. Caso estejam sendo derrotados, os necropianos atacarão as meninas.

Soldados Ósseos (6): ND 7; morto-vivo (médio); DV 10d12; 84 pv, 69 pv, 77 pv, 82 pv, 95 pv, 102 pv (líder)*.

Necrofagi: ND 7; besta mágica (grande); DV 10d8+12; 89 pv*.

Erin, Larian, Dasian, Cristes e Merínia, Plebeu 1: humano (médio); ND 1/2; DV 1d4+2; CA 10; 4 pv (Erin), 6 pv (Larian), 5 pv (Dasian), 6 pv (Cristes), 6 pv (Merínia).

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

Se os PJs vencerem o combate e salvarem as garotas (a que estava sendo torturada e as outras quatro que estavam amarradas no chão da taverna), elas poderão passar informações. O problema é que elas estão traumatizadas com o ocorrido (eram seis garotas que foram tiradas dos Cortiços e levadas para o local, a sexta garota está em pedaços no chão da taverna) e os PJs precisam de um teste bem-sucedido de Diplomacia ou Carisma (CD 20) para fazer com que elas falem alguma coisa. Esse teste pode ser substituído pela dinâmica da representação dos personagens. Cada informação precisará de um teste ou de uma representação adequada, pois as meninas estão aterrorizadas.

Rolar 1d6 a cada conversa, procurando não repetir as informações:

1 - Existem vários tipos de mortos, tem uns com máscaras de caveira que saem mais à noite! Esses não ficam na cidade durante o dia, eles ficam dentro daquela cidadela deles!

2 - Ao cair a noite, os portões da cidadela dos mortos se abrem. Nessa hora, vários soldados saem do lugar. O portões também se abrem ao amanhecer, quando eles voltam para a cidadela. Quem comanda a abertura dos portões é uma mulher invasora. Ela é a manda-chuva, e eu ouvi os soldados invasores chamarem-na de Valshea.

3 - Eu já vi a cidadela por dentro. Sabe, ao anoitecer, eles nos pedem para colocar todos os nossos mortos em umas carroças e depois mandam a gente levar as carroças para dentro da cidadela. Morre gente todo dia por aqui, seja de doença ou de morte matada mesmo! Mas eles só deixam a gente entrar em um salão preto. Lá a gente larga as carroças e umas criaturas muito feias e enormes aparecem para carregar os corpos!

4 - Eu já vi um dos soldados com máscara de caveira usar um cristal preto para curar suas feridas. Ele tinha sido atingido com um ancinho por um velho louco, nos cortiços. Depois dele decapitar o velho com um único golpe, tirou o ancinho de seu pescoço e colocou o cristal preto no lugar. Os buracos se fecharam no mesmo instante, enquanto a pedra brilhava com uma luz negro-púrpura.

5 - A enorme construção dos mortos no centro da cidade apareceu depois de muitos estrondos, logo no dia em que

os invasores chegaram. As casas do centro da cidade foram todas destruídas, mas não vimos nada, tudo estava encoberto por uma névoa cinza.

6 - Tem vampiros entre eles! Os vampiros aparecem só à noite e muitas vezes vêm até os cortiços para se alimentarem. Os soldados esqueletos selecionam alguns para serem mortos pelos vampiros! Eles ficam mais na antiga Estalagem Ramo de Oliveira, na parte noroeste da cidade.



Após a conversa, os PJs poderão levar as meninas de volta para os cortiços ou deixá-las em uma das casas abandonadas do local.

6. PORTÃO DE ENTRADA DA NECROFORTALEZA

Este é um local muito importante da aventura. O portão de entrada da Necrofortaleza está sempre guardado por uma força de seis soldados Nors, acompanhados de oito soldados esqueletos. Se os PJs chegarem no local antes do entardecer ou do amanhecer, os enormes portões feitos de ossos estarão fechados. Se eles chegarem no momento em que os portões se abrem, a comandante Valshea estará no local com seus dois guarda-costas.

Caso os PJs entrem em combate nesse local sem a presença de Valshea, ela perseguirá os PJs por toda a aventura. Os PJs terão 30% de chance de encontrar Valshea junto com seus soldados de elite a cada três horas. O mestre pode também usar o encontro com Valshea em algum momento estratégico dentro da aventura; ela poderia surpreender os PJs em algum beco ou algum esconderijo deles.

Se os PJs conseguirem entrar, o mestre deverá consultar a terceira parte da aventura, que trata sobre a Necrofortaleza.

Os muros da fortaleza, de 30 m de altura, podem ser transpostos em um teste bem-sucedido de Escalar (CD 20). Entretanto, qualquer pessoa que a escalar será vista pelos Cavaleiros da Morte, que sobrevoam a fortaleza. O mestre deverá consultar a Parte 3 da aventura, que trata da Necrofortaleza.

A Necrofortaleza abre seus portões em dois momentos, ao entardecer e ao amanhecer. No entardecer, os portões se abrem para que os escravos dos necropianos (os sobreviventes do massacre de Irluan) levem os cadáveres encontrados no dia (várias mortes ocorrem diariamente na cidade) para dentro da fortaleza. Os cadáveres são deixados no salão de entrada da fortaleza. Nesse momento, muitos Nors e vampiros saem da Fortaleza para patrulhar a cidade. Ao amanhecer, os portões são abertos novamente para que os Nors e os vampiros que assim desejarem, retornem para seus aposentos dentro da Necrofortaleza. Os portões ficam abertos por meia hora e, depois que os grupos de Nors passam, a entrada fica mais vazia. É nesse momento em que as carroças cheias de cadáveres são levadas para dentro da fortaleza pelos vivos. O momento em que os grupos de Nors se dispersam seria a hora apropriada para os PJs tentarem invadir a fortaleza. O mestre deve salientar isso. Se eles chegarem no local, leia a descrição seguinte.

Esta é a entrada da fortaleza dos mortos. A arquitetura parece ter sido desenhada por demônios sádicos. As gigantescas paredes estão esculpidas com centenas de esqueletos e corpos humanos, destroçados e colocados em posi-

ções de dor e desespero. Uma névoa acinzentada faz com que a fortaleza ganhe um aspecto ainda mais assustador. Na base dos gigantescos muros, onde eles se encontram com o chão, vocês vêem casas esmagadas, partidas e destruídas, como se a fortaleza tivesse caído dos céus em cima delas. O terreno é irregular e cheio de pedras, as casas abandonadas ao redor da fortaleza dos mortos servem de ótimos pontos para se esconder. Na frente da fortaleza, vocês podem ver seis soldados esqueletos fazendo a guarda, acompanhados de quatro guerreiros de armaduras de couro e metal, com lâminas atravessando seus rostos e corpos, e com as máscaras de crânios com o sol negro pintado na frente.



Estas tropas estão guardando o Portão Principal da fortaleza, enquanto os portões estão fechados. Porém, dada a impossibilidade dos habitantes da cidade de invadirem o local, a guarda é bem fraca. Caso os PJs iniciem algum conflito, Valshea e seus guerreiros chegarão no local em 20 rodadas. Se os PJs conseguirem fugir, Valshea e seus guerreiros os perseguirão pelo resto da aventura, com 30% (1d100) de chance de encontrá-los a cada 2 horas.

Se os PJs chegarem ao local no anoitecer, leia o complemento da descrição abaixo:

Os enormes portões começam a se abrir. Da névoa cinza vinda de dentro da fortaleza, vocês vêem quatro vultos. O primeiro vulto é o de uma belíssima mulher, de pele alva como a dos mortos, cabelos longos e escuros e olhos negros com pupilas brancas. Seus trajes sumários são feitos de couro negro com detalhes em metal. Ela possui lâminas cravadas em seu corpo e longas unhas de metal que saem de uma estranha luva em sua mão esquerda. Ela está acompanhada de dois guerreiros enormes, com capacetes negros circulares e espadas gigantescas em suas costas. Eles estão usando armaduras negras de metal e couro, com várias correntes presas ao seus corpos esbranquiçados por meio de ganchos. Na cintura, os guerreiros carregam alguns crânios amarrados em correntes. Além desses dois, uma figura com um manto negro e carregando um cajado, anda perto da mulher.

Atrás deles vocês podem ver dezenas de soldados necropianos, muitos usando máscaras feitas de crânios. Entre eles vocês vêem alguns guerreiros de cabelos longos e armaduras avermelhadas e pontiagudas. São dezenas de guerreiros, muitos deles acompanhados de enormes criaturas de quatro patas e gigantescas presas, que os seguem presas por correntes.

Em pouco tempo os soldados necropianos se dispersam pela cidade, rindo e conversando entre si. No local ficam apenas a mulher, seus dois guerreiros e o mago necromante. Ela fica observando os seis soldados esqueletos e os quatro soldados zumbis, que acompanham as carroças cheias de cadáveres que começam a chegar. Essas carroças são puxadas por escravos, os sobreviventes de Irluan. Os soldados esqueletos chicoteiam os escravos, e estes levam as carroças para dentro da fortaleza.

Nesse momento, um dos escravos que puxam a carroça, um senhor, com cabelos negros com mechas grisalhas manchadas com o sangue que brota das feridas de seu rosto, cai no chão. Um dos soldados esqueletos levanta seu chicote, que parece ser feito de ossos e o ergue, preparando para golpear o homem.



Caso os PJs interfiram, os soldados ósseos atacam, sendo seguidos por Valshea e seus Cavaleiros Matadeus.

Se os PJs chegarem no local ao amanhecer, as carroças de cadáveres não estarão no local e os soldados necropianos estarão entrando na fortaleza. Valshea estará junto com seus Cavaleiros Matadeus esperando que todos entrem, para depois cruzar as portas da fortaleza. Os seis soldados ósseos e os quatro guerreiros carnicais necropianos estarão sempre no local.

ENCONTRO COM VALSHEA [DE 22]

O encontro com Valshea está descrito abaixo para ser usado nesse momento ou quando ela estiver perseguindo os PJs (que têm 30% de chance a cada duas horas de acontecer, caso os PJs sejam vistos entrando na fortaleza ou atacando soldados necropianos dentro da cidade). O mestre deve adaptar a fala de Valshea para os acontecimentos da aventura (ela poderá acusar os PJs de algum massacre de tropas necropianas acontecido anteriormente). Ela estará com os seus dois Cavaleiros Matadeus, um Lich necromante, além de seis Soldados Ósseos e dois necrofagis.

A belíssima mulher olha para vocês esboçando um sorriso. Os dois guerreiros enormes que a acompanham estão com as mãos nos punhos de suas espadas dentadas gigantes. O morto-vivo sob o manto negro que está ao seu lado segura com força o cajado de ossos humanos que carrega, enquanto os soldados esqueletos começam a cercar vocês. Com uma voz sensual e ao mesmo tempo fria, ela exclama:

– Existe um ditado em Necropia que diz o seguinte: “Se você quer lutar contra os mortos, se prepare para se juntar a eles!”. Sir Neshar, Sir Emek, matem-nos. Mas por favor não danifiquem seus corpos ou os necromantes de Malkizedék irão reclamar novamente, por causa da qualidade dos guerreiros carnicais que eles têm criado ultimamente.

– Sim, Mestre Valshea! – respondem os guerreiros, atacando-os.

O Kalkizádek, o Lich necromante que acompanha Valshea, irá atacar os usuários de magia no grupo, enquanto os soldados esqueletos tentarão cercar os PJs. Os Cavaleiros Matadeus atacarão de investida enquanto Valshea ataca o herói que pareça ser o mais poderoso do grupo. Caso os PJs vençam o combate, uma agonizante Valshea dirá o seguinte:

– É inútil tentar resistir aos nossos exércitos. Somos a própria morte, somos o fim desse seu mundo ridículo... Vocês não são nada mais do que energia... para a nossa fortaleza... O portal está quase acabado... e com ele o seu mundo morrerá...

Soldados Ósseos (6): ND 7; morto-vivo (médio); DV 10d12; 87 pv, 88 pv, 90 pv, 94 pv, 98 pv, 106 pv (líder)*.

Kalkizádek, Lich, Necromante 11: ND 13; humanóide avançado médio; DV 10d12+3, 120 pv*.

Cavaleiros Matadeus (2): ND 17; humanóide avançado médio; DV 17d10+36; 195 pv, 203 pv*.

Necrofagis (2): ND 7; besta mágica (grande); DV 10d8+12; 85 pv, 87 pv*.

Valshea, Amazona Matadeus Nor-numana, Guerreiro 12/Matadeus 10: ND 22; humanóide avançado médio; DV 22d10+44; 165 pv; Inic +9; Desl. 9 m (sem armadura); CA 35, 25 (toque), 30 (surpresa); Ata corpo-a-corpo: *espada dentada gigante** +4 mais *garra óssea da insanidade* +3, +28/+27/+22/+17/+27 (3d6+10, decisivo/19-20 x3) mais (1d6+9, decisivo/19-20 x3 mais *insanidade*) ou à distância: *kadasha ghimeliana flamejante* +2, +29 (1d8+2 mais 1d6 de fogo, 18 m (12 quadrados) decisivo/19-20 x3 mais 1d10 de fogo); Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m; QE: Detectar Monstros*, Fúria Matadeus (4/dia)*, Ponto Fraco (+3d6)*, Características de Nor*, Tendência LM; Res Fort +17, Ref +12, Von +12; For 22, Des 20, Cons 14, Int 14, Sab 12, Car 16. (As mulheres que entram para a Ordem Matadeus são chamadas de Amazonas).

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +15, Cavalgar +15, Conhecimento (Primevos) +20, Escalar +12, Sobrevivência +15, Intimidar +20, Observar +12, Ouvir +12; Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Especialização em Arma (Espada Dentada Gigante), Especialização em Arma Maior (Espada Dentada Gigante), Esquiva, Especialização em Combate, Foco em Arma (Espada Dentada Gigante), Foco em Arma Maior (Espada Dentada Gigante), Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (Kadasha Ghimeliana Flamejante), Sucesso Decisivo Aprimorado (Garra Óssea), Traspasar, Traspasar Aprimorado, Usar Armas Exóticas (Kadasha Ghimeliana Flamejante), Usar Armas Exóticas (Garra Óssea), Usar Armas Grandes (Espada Dentada Gigante).



Pertences: Espada dentada gigante +4, *kadasha ghimeliana flamejante* +2, *garra óssea da insanidade* +3, *cinturão da força de gigante* +6, *amuleto de armadura natural* +5, *anel de proteção* +5, *braçadeiras de armadura* +6, *botas de teletransporte*, *anel de resistência maior* (Fogo, 30 pontos), *Amratís Negras de 40k* (6) (4d8 pontos de cura para Nors, carniçais e ósseos ou 4d8 de dano para criaturas vivas) e amuleto de passagem. Além desses itens, Valshea mantém em seus aposentos a sua *armadura hirab completa* +4 e carrega o equivalente a 2.000 po em pedras preciosas ou outros itens de valor.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

7. GINÁSIO DAS BIGAS

O antigo ginásio está em ruínas por causa da invasão. Os PJs poderão usar esse lugar como um esconderijo, pois nunca é patrulhado pelos necropianos. Em um teste bem-sucedido de Procurar (ND 25), eles poderão encontrar, embaixo das pedras, em um corpo destruído de um clérigo vendedor de poções, 2d6 poções de *Curar Ferimentos Críticos*.

8. ARENA MAIOR (DE 9)

Este local também está em ruínas e completamente abandonado. Pode ser usado como esconderijo, pois os necropianos não têm interesse nesse lugar e raramente o patrulham. Porém, três necrofagis escaparam de seus donos e estão escondidos nesse local. Eles atacarão os PJs assim que eles começarem a explorar a Arena.

Necrofagis (2): ND 7; besta mágica (grande); DV 10d8+12; 89 pv, 92 pv*.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

9. ARENA MENOR (DE 10)

O local nada mais é do que um aglomerado de pedras, a arena que está em pior estado, por causa da invasão dos necropianos. Os PJs podem se esconder nesse local. Porém, atraído pela intensa energia negativa da Amrati Negra, um grupo de três sombras superiores se alojaram nesse local. Elas atacarão caso os PJs fiquem mais de 30 minutos na área.

Sombras Superiores (5): ND 8; morto-vivo (médio/incorpóreo); DV 9d12; 78 pv, 80 pv, 87 pv, 92 pv, 102 pv (líder). *Livros dos Monstros* 3.5 pag. 234.

10. TEATRO KOUTSODONTS

O teatro de Irluan está todo destruído. É um lugar para os PJs se esconderem e descansarem.

11. ARENA ESPECIAL (DE 19)

Os sons de um combate de espadas chama a atenção de vocês para a enorme arena semi-destruída que vocês vêem à sua frente. Os gritos dos mortos chegam aos seus ouvidos, e na arena vocês vêem um guerreiro de máscara de cavei-

ra lutando contra outros seis guerreiros zumbis, guerreiros feitos dos cadáveres do exército de Irluan. Um morto-vivo com um robe negro de mago observa a luta, junto com outros dois guerreiros. Parece ser um local de treinamento dos mortos, um treinamento que é repleto de golpes mortais, decapitações e desmembramentos.



Esta arena virou um local de treinamento para os guerreiros carniçais. Os Nors presentes estão treinando os novos guerreiros carniçais criados pelos necromantes de Malkizedék. Se os PJs interferirem, eles partirão para o combate.

Soldado Nor-humano, Guerreiro 12: ND 12; humanoíde avançado médio; DV 12d10+24; 97 pv, 98 pv, 110 pv (líder)*.

Sarkizédék, Lich, Necromante 11: ND 13; humanoíde avançado médio; DV 10d12+3, 118 pv*.

Guerreiros Carniçais (6): ND 7; morto-vivo (médio); DV 5d12+3; 52 pv, 48 pv, 49 pv, 51pv, 60, pv, 59 pv*

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

12. PRAÇA ARGOS (DE 20)

Situada ao norte em Irluan, a praça Argos, que tinha recebido esse nome por causa de uma estátua de uma criatura cheia de olhos, a representação de um ser lendário que tudo vigia, agora está completamente modificada. O local tornou-se um posto de comando dos invasores. Vocês vêem alguns monstros com asas enormes e patas parecidas com insetos, todos descansando enfileirados e amarrados a uma série de colunas de pedra, que antes enfeitavam a praça. Do outro lado, vocês vêem um pequeno grupo de soldados necropianos conversando entre si.



A praça Argos é o local de pouso dos Cavaleiros da Morte, a tropa alada dos necropianos. Durante o dia são apenas três Cavaleiros da Morte que estão nessa praça, enquanto dois estão fazendo patrulha. Durante a noite, são cinco Cavaleiros da Morte que estão na praça e quatro fazendo patrulha. Se os PJs não estiverem disfarçados de alguma forma, ao chegarem nesse local, os acrofagis notarão a sua presença e soltarão uma série de gritos horrendos, alertando seus mestres, os Cavaleiros da Morte. Sem tempo para cavalgar, os Cavaleiros da Morte irão atacar os PJs. Após dez rodadas de combate, os acrofagis que estão presos irão se soltar e atacar os PJs. Após 30 rodadas de combate, (o mestre deverá contar), os Cavaleiros da Morte que estão de patrulha irão atacar os PJs. Os Cavaleiros da Morte de Patrulha, junto com suas montarias, têm as habilidades similares às dos Cavaleiros que estão no chão.

Caso os PJs vençam os inimigos antes de 30 rodadas e saiam rapidamente do lugar, os Cavaleiros da Morte que estão nos céus não os alcançarão.

Cavaleiro da Morte, Soldado Nor-humano, Guerreiro 12, (3 de dia ou 5 à noite): ND 12; humanoíde avançado médio; DV 12d10+24; 97 pv, 83 pv, 90 pv, 101 pv, 132 pv (líder)*.

Acrofagis (3 de dia ou 5 à noite): ND 7; besta mágica grande; DV 7d10+21; 68 pv, 78 pv, 83 pv, 88 pv, 97 pv (montaria do líder)*.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropólia.

13. A TENDA DE ZARISH

O local onde estava a Tenda de Zarish (a tenda do rico nobre Zarish da aventura “A Ascensão de Goriaki”) está completamente destruído. A tenda jaz rasgada no chão, cheia de manchas de sangue e pedaços de corpos.

14. O SALÃO DO CONSELHO

O antigo palácio do governo da cidade está completamente destruído e em ruínas. Existe 20% de chance dos PJs encontrarem uma tropa de seis soldados esqueletos acompanhados de um necrofagi, mas caso contrário, este é um ótimo local para os PJs se esconderem.

15. O QUARTEL DA GUARDA

O antigo quartel da guarda de Irluan serve como um ponto de encontro dos guerreiros carniçais Necropianos e os soldados ósseos. Nas antigas dependências, vários guerreiros necropianos se encontram para conversar, polir suas armas ou torturar algum escravo. Durante o dia, os PJs poderão encontrar 2d4+1 soldados ósseos e 2d4+1 guerreiros carniçais necropianos no local. Durante a noite, os PJs poderão encontrar, além dos soldados que aparecem de dia, mais 1d4 guerreiros Nors. As fichas estão na sessão “Miscelânea” desta d20 Saga.

16. ESTALAGEM RAMO DE OLIVEIRA

Este é outro evento importante para a aventura. Nesse evento os PJs, se forem bem-sucedidos, aprenderão sobre as Amratís Negras, sobre a força que impulsiona a Necrofortaleza e sobre o efeito das Amratís Negras nos vampiros. O evento acontecerá seja de dia ou de noite. Se for de dia, uma das táticas contra os vampiros do local seria a de jogá-los para fora da estalagem.

A Estalagem Ramo de Oliveira era uma das melhores de Irluan, porém seus dois edifícios sofreram com a invasão dos necropianos. O maior dos edifícios, onde ficavam os alojamentos e onde havia uma cantina no térreo, está vandalizado, manchado de sangue e sujeira. E na cocheira, a segunda construção da estalagem, cadáveres de cavalos apodrecem, repletos de vermes e de nuvens de moscas. A parte térrea onde é a cantina parece estar cheia de soldados necropianos. Vocês escutam uma discussão vinda de dentro da cantina:

– Não sei por que o General Krevorkian convocou vampiros para esse exército. Vocês são a escória de Necropólia, dependendo do sangue dos vivos para sobreviver! Eu cuspo em toda a sua raça, desgraçado!

– Você vai é sentir o fio da minha lâmina, isso sim! E vou beber esse seu sangue negro de morto, seu rascunho de morto-vivo!

Os sons de uma luta de espadas chegam até os seus ouvidos.

Caso os PJs não se interessem e forem embora, prossiga a aventura normalmente. Caso eles fiquem curiosos e se aproximem para ver o que está acontecendo, continue narrando o trecho abaixo.

Ao se aproximar da estalagem, vocês podem ver dois soldados necropianos lutando com suas espadas. O primeiro está com a característica máscara de crânios que possuem, enquanto o segundo tem cabelos longos e negros que caem por sobre uma armadura avermelhada, com chifres pontiagudos nas ombreiras. Os dois estão lutando para valer, e arrancando gritos de cerca de seis outros soldados que estão à sua volta.

Antes que vocês possam fazer algo, o guerreiro de máscara tira de uma pequena bolsa de seu cinturão um cristal negro que emite um brilho púrpura de causar calafrios. No instante seguinte ele encosta a pedra na testa do guerreiro vampiro.

BAM!

Uma forte explosão joga o guerreiro vampiro para longe. Seu rosto está totalmente destruído, mas ao cair ele ainda movimentava seus membros de maneira frenética. Seus companheiros, um grupo de três guerreiros vampiros com armaduras semelhantes, sacam suas espadas e partem para o ataque. Os outros três guerreiros necropianos se juntam ao que estava lutando e entram na briga. O combate é furioso e violento, e ninguém parece perceber que vocês o estão observando.

Esse é um conflito gerado pela tradicional rivalidade entre os Nors e os vampiros de Necropólia. Caso os PJs interfiram, o conflito cessará e os soldados atacarão os PJs. Caso os PJs esperem por cerca de dez minutos antes de interferir, 1d4+1 soldados terão sido incapacitados pela luta, restando os demais para o combate. Em 20 minutos o combate terminará, com a vitória dos Nors sobre os vampiros.

Soldado Nor-Humano, Guerreiro 12, (4): ND 12; humanoíde avançado (médio); DV 10d12+24; 89 pv, 99 pv, 106 pv, 112 (líder)*.

Soldado Vampiro, Guerreiro 10, (3): ND 14; humanoíde avançado (médio); DV 10d12; 98pv, 101 pv, 113 pv (líder)*.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropólia.

17. CASA DO NOBRE JÍLEAS FASGOPODES

Esta era a casa de um nobre. O que antes era uma mansão exuberante, agora faz parte da paisagem destruída de Irluan. A casa parece abandonada e está aos pedaços.

Na verdade, a casa não está abandonada. Jíleas Fasgopodes junto com a sua família se esconderam em uma câmara secreta no

subsolo da casa. Eles têm sobrevivido com as reservas de carne seca e vinho da casa, eventualmente se arriscam na superfície. Caso os PJs entrem na casa, com um teste bem-sucedido de Procurar (ND 28), eles poderão encontrar a porta secreta que leva até o local onde Jileas e sua família (uma mulher e dois rapazes) estão.

Se os PJs encontrarem Jileas, com um teste bem-sucedido de Diplomacia (CD 18) ou com base na representação (Jileas estará com medo dos PJs inicialmente), Jileas poderá dizer para os PJs que certo dia ouviu, de dentro do seu esconderijo, uma conversa entre soldados invasores que tinham passado a noite na sua casa. Jileas dirá que os invasores falaram algo sobre a necessidade de capturarem mais soldados inimigos para dar energia para a fortaleza deles. Caso os PJs consigam a confiança de Jileas, ele lhes dará algumas poções de cura de seu estoque pessoal (2d4 poções de *Curar Ferimentos Críticos*).

18. MURALHAS DE IRLUAN

As muralhas de pedra que cercam a cidade de Irluan são enormes. De tempos em tempos vocês vêem um soldado invasor voando perto das muralhas, usando um monstro alado horrendo como montaria. As muralhas, feitas de mármore verde, têm 15 m de altura. A cada 20 m, colunas gigantes estruturam os muros. Essas colunas podem ser escaladas por escadas internas e, em seu topo, uma guarita serve de abrigo para dois soldados invasores, de armaduras negras e com máscaras feitas de crânios, que fazem a vigia.

Para escalar as muralhas, os PJs precisam ser bem-sucedidos em um teste de Escalar (CD 20). Entretanto, qualquer pessoa que tente escalar poderá ser percebida por um dos dois soldados esqueletos da guarita (teste de Observar). Eles atacam com seus arcos.

Soldado Nor-humano, Guerreiro 12, (2): ND 12; humanóide avançado médio; DV 12d10+24; 89 pv, 92 pv (líder)*.

Obs.: As fichas destes dois soldados são idênticas às fichas da sessão "Miscelânea", porém eles usam arcos longos compostos (dano: 1d8, 33 m (22 quadrados) decisivo/19-20 x3).

FIM DAS INVESTIGAÇÕES

Cedo ou tarde, os PJs tentarão invadir a Necrofortaleza. Quando eles invadirem, seja pela força, pela esperteza ou por terem sido capturados, começa a terceira parte da aventura.

TERCEIRA PARTE: A NECROFORTALEZA

A Necrofortaleza é onde se passa a terceira parte da aventura. É a base do poder dos necropianos. Os eventos dentro da Necrofortaleza poderão ser afetados pelo que os PJs fizeram na cidade. Se eles estiverem sendo perseguidos por Valshea, por exemplo, o encontro com ela se dará dentro da Necrofortaleza. Outro detalhe, caso os PJs entrem em combate dentro da Necrofortaleza, existe 30% de chance de soarem o alarme. Neste caso, o mestre poderá aumentar a chance de encontros com soldados ósseos ou soldados Nors dentro da necrofortaleza.

FUNCIONAMENTO BÁSICO DA NECROFORTALEZA

A Necrofortaleza é a mais poderosa arma de Yzael. Amplamente utilizada em colonizações e em grandes batalhas, a grande mobilidade e a capacidade de transportar uma tropa com mais de mil unidades tornam a Necrofortaleza o mais temível poder bélico necropiano. A fortaleza consiste de seis pavimentos, sendo o maior deles a base principal da estrutura, e o equivalente ao nível térreo quando está pousada. A partir dele existem dois pavimentos superiores e três inferiores, que ficam escondidos entre dezenas de tentáculos que surgem do pavimento principal, e que funcionam como escada para as tropas quando a fortaleza está flutuando.

O pavimento principal é um círculo de, aproximadamente, 100 m a 150 m de diâmetro, circundado por uma enorme murada de pedra de 15 m de altura. Em sua base, do lado de baixo partem tentáculos que podem chegar a 20 m de comprimento. As invasões são realizadas via aérea onde a fortaleza sobrevoa o local de ataque a uma distância que ainda não pode ser vista (sempre durante a noite), e os tentáculos produzem uma neblina mágica que interfere em qualquer forma de visão natural ou mágica, pairando a 9 m acima do solo e criando uma cobertura total para a fortaleza. Ventos fortes podem dispersar a neblina em quatro rodadas, mas ela irá se recompor na rodada seguinte. Durante o ataque apenas os tentáculos são vistos e, por eles, a horda não-viva desce para o confronto. As tropas partem dos pavimentos superiores por círculos na base do pavimento principal, descendo pelos tentáculos e assim utilizando-os como escada. Uma vez vencida a batalha, a neblina desce ao chão e encobre os tentáculos que coletam todos os corpos dos inimigos e os trazem para dentro da fortaleza, não deixando nenhum rastro de como uma tropa com mil unidades chega ou parte do campo de batalha.

Ao pousar, os tentáculos criam uma enorme cratera circular que abrigará os pavimentos inferiores da fortaleza, penetrando no solo e funcionando como uma fundação semelhante a raízes de uma árvore. Se em solo direto, a cratera é feita em 1 hora, mas é comum a Necrofortaleza ser instalada sobre os palácios das cidades invadidas. Nesse caso os tentáculos demoram 5 horas para destruir completamente a construção existente e cavar a superfície. Uma vez em solo, não existem marcas que indicam que a fortaleza flutue. Muitos que a observam não acreditam em tal fato. A neblina mágica que esconde a fortaleza no céu é muito útil para manter esse aspecto místico da Necrofortaleza, aumentando assim seu poder de destruição.

Outra observação, no momento em que os PJs causarem confusão dentro da Necrofortaleza, ela alçará vôo como medida de segurança. Tanto na Sala de Comando da Necrofortaleza quanto na Sala da Amrati Negra, os PJs poderão ver, de uma enorme esfera de cristal, uma imagem da Necrofortaleza por fora, flutuando em direção ao exército da Guilda Imperial. O exército que a Guilda Imperial reuniu está se dirigindo para o local, e os necropianos, tão próximos de abrir o portal para Necropia, não querem arriscar. O plano de Malkizedék é abrir o portal para Necropia em cima do exército da Guilda Imperial e, assim, causar um massacre sem precedentes.

DESEMPENHO DO TRABALHO EM AMBIENTES DE ALTA PRESSÃO



Ilustração: Eduardo Romão - Corer: Fábio Alén Figlietta

A Necrofortaleza segue um padrão de arquitetura Gótica e Art-Nouveau, com o acréscimo de alterações plásticas com motivos de corpos decompostos e esqueletos humanos. Paredes negras contrastam com tapetes vermelhos. As poucas janelas são estreitas e altas, as paredes são ricamente decoradas e a tapeçaria é muito escura e ricamente desenhada.

1º NÍVEL (positivo)

MURADA (DE 18 OU 20)

Um muro de blocos de pedra com 15 m de altura cerca toda a fortaleza. Sobre ele, é possível ver andando Guardas Ósseas armados com arcos e bestas. As pedras são bem acabadas e não existem frestas entre elas ou qualquer tipo de abertura visível.

O muro é realmente todo fechado. Ele tem 4,5 m de largura na base e 3 m no topo, onde arqueiros podem circular por toda a fortaleza protegidos pelas ameias de pedra, sendo impossível atingir um soldado no topo estando rente ao muro em sua base. O muro pode ser escalado; não existe nenhum tipo de magia ou sistema que o impeça, mas a cada 5 minutos uma guarda com cinco soldados ósseos (à noite: acréscimo de dois guerreiros Nor) passará pelo local, no lado de fora. No topo do muro o tempo diminui para 2 minutos, e qualquer confronto pode ser facilmente visto por soldados a vários metros de distância e por acrofagis que sobrevoam a fortaleza. Os soldados do topo não vigiam a base externa do muro.

Na base da murada, o interior é preenchido com ácido, e qualquer tentativa de criar uma abertura no muro causará um jato forte de ácido em todos que estiverem por perto. Uma abertura pequena (10 cm de diâmetro) causa 6d4 pontos de dano por ácido (Reflexos CD 17 para metade). Vale ressaltar que a magia *Mesclar-se às Rochas* não permite que o usuário, uma vez dentro da rocha, veja o exterior. Portanto, caso os PJs tentem utilizá-la, acabarão dentro da murada completamente imersos em ácido (10d6 pontos de dano ácido por rodada).

Criaturas incorpóreas podem atravessar o ácido sem sofrer dano algum. Magias de teletransporte ou portais dimensionais não funcionam em nenhuma área da Fortaleza, graças à potente aura de energia negativa vinda da enorme Amrati Negra que dá energia para o lugar.

Soldados Ósseos (5): ND 7; morto-vivo (médio); DV 10d12; 82 pv, 78 pv, 85 pv, 98 pv, 115 pv (líder)*.

Soldado Nor-humano, Guerreiro 12, (2): ND 12; humanoíde avançado (médio); DV 10d12+24; 99 pv, 106 pv*.

Cavaleiro da Morte, Soldado Nor-humano, Guerreiro 12, (2 de dia ou 5 à noite): ND 12; humanoíde avançado médio; DV 12d10+24; 85 pv, 89 pv, 92 pv, 112 pv, 128 pv (líder)*.

Acrofagi (2 de dia ou 5 à noite): ND 7; besta mágica grande; DV 7d10+21; 70 pv, 75 pv, 85 pv, 90 pv, 98 pv (montaria do líder)*.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

PORTÃO PRINCIPAL

Um crânio com 15 m está suspenso sobre as duas torres circulares que marcam o portão principal de entrada. Abaixo do crânio, um portão com barras retorcidas de metal lembram vagamente esqueletos humanos espalhados e presos uns aos outros. Ao se aproximarem vocês percebem: são esqueletos humanos.

O portão é elevadiço, ao ser aberto ele se ergue e se esconde sob o crânio. O sistema de abertura está do lado de dentro, e é manuseado por um necrogolem.

Dia: O portão permanece fechado e é guardado por dois garfagis e dois necrogolens, que ficam do lado de dentro. Caso os PJs se aproximem demais, eles atacarão de imediato. Em duas rodadas quatro soldados ósseos que ficam de vigia em frente a porta principal chegarão para ajudar.

Noite: O portão está aberto, qualquer alarme na segurança fará com que o necrogolem que o controla o feche. São necessárias 2 rodadas para que ele seja completamente fechado. A segurança de noite é feita por um necrogolem, dois soldados Nors e cinco soldados ósseos.

Necrogolem (2 de dia, 1 a noite): ND 20; constructo (enorme); DV 25d10+40; 160 pv, 165 pv*.

Garfagis (2 de dia): ND 10; morto-vivo (grande); DV 20d8 +3; 122 pv, 133 pv*.

Soldados Ósseos (4 de dia, 5 a noite): ND 7; morto-vivo (médio); DV 10d12; 82 pv, 78 pv, 85 pv, 98 pv, 115 pv (líder)*.

Soldado Nor-Humano, Guerreiro 12, (2): ND 12; humanoíde avançado (médio); DV 10d12+24; 99 pv, 106 pv*.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

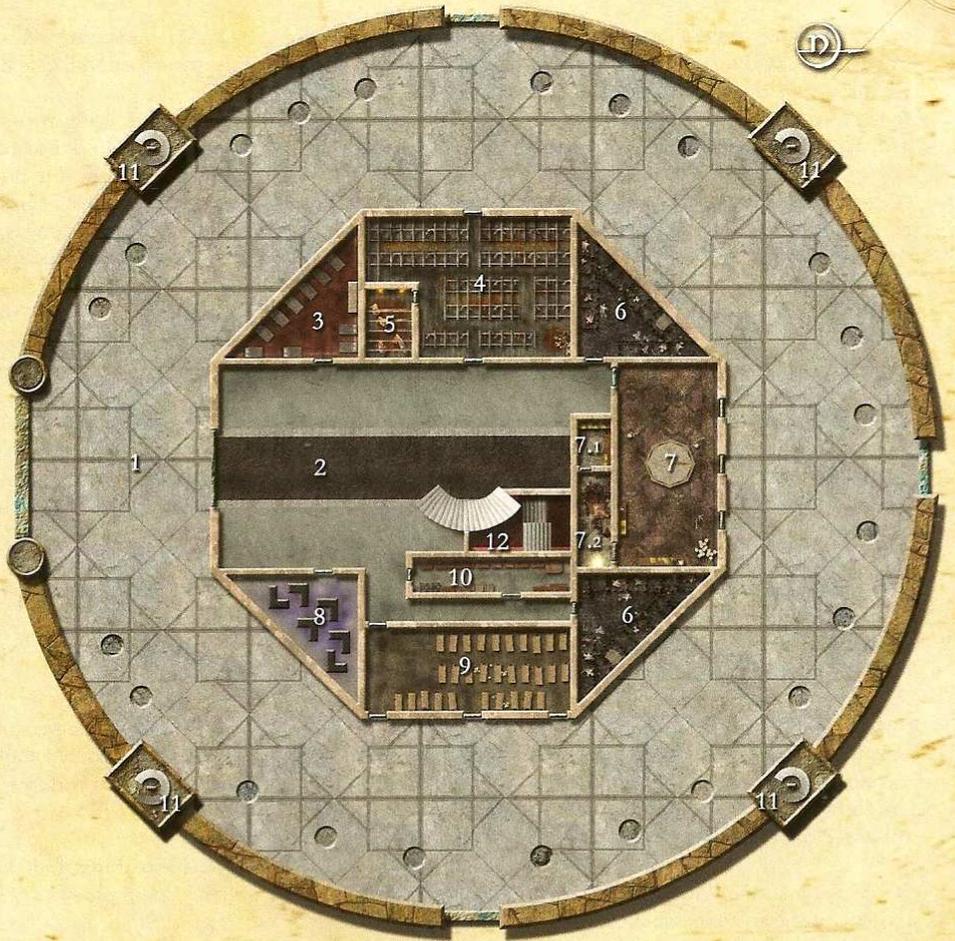
PÁCIO (DE 13)

No interior da fortaleza existe um pátio grande e circular. Pequenas aberturas circulares estão por todo o perímetro, próximas ao muro externo. O chão é muito sujo e há muitas marcas de batalhas anteriores. Restos de corpos e cadáveres semi-decompostos estão presentes por todo o pátio.

As aberturas no piso são utilizadas para que a tropa desça quando a fortaleza estiver em vôo, utilizando os tentáculos como escada até o chão. Com a fortaleza pousada, não existe nada abaixo das aberturas a não ser terra firme. No lado norte da fortaleza existem duas aberturas retangulares no piso, próximas ao edifício. Elas possuem uma rampa que dá acesso à parte externa da fortaleza, e que é utilizada para a descida dos necrogolens. No geral o pátio é pouco utilizado, exceto durante um ataque, quando todas as portas se abrem e ele se torna uma passagem para as forças necropianas. A cada 2d4 rodadas dois necrofagis passam pelo local. Todas as portas são feitas de madeira e de liga ferrossoe; além disso estão sempre fechadas e são trancadas por dentro.

1º NÍVEL (positivo)

- 1 - Entrada: Porta de 6 m com armadilha à frente
- 2 - Hall Principal
- 3 - Guerreiros Nors
- 4 - Necrofagis
- 5 - Dispensa para alimentação dos Necrofagis
- 6 - Celas
- 7 - Necroglem
- 7.1 - Depósito de Amratis para Necrogolens
- 7.2 - Laboratório e Oficina de Necrogolens
- 8 - Garfagis
- 9 - Soldados Ósseos
- 10 - Depósito de Armas e Armaduras
- 11 - Entrada das Torres e Murada
- 12 - Acesso Níveis Inferiores (secreto)



Necrofagis (2): ND 7; besta mágica (grande); DV 10d8+12; 78 pv, 85 pv*.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

1. ENTRADA (DE 18 OU 22)

Uma enorme porta de ferro guarda a entrada. Ela possui desenhos macabros em alto relevo. Os desenhos mostram um enorme buraco negro consumindo parte do que se parece com um sol brilhante e, abaixo, uma horda de mortos-vivos escravizando centenas de pessoas. À frente da porta, vocês podem ver mais criaturas guardando a entrada.

De dia a porta possui dois garfagis e quatro soldados ósseos de guarda e atacarão de imediato caso os PJs estejam do lado de dentro dos muros. A porta permanece fechada e trancada. De noite, as portas ficam abertas e um necrogolem, dois soldados Nors e cinco soldados ósseos ficam de vigia controlando o acesso. A movimentação é constante; qualquer batalha aqui fará com que tropas de cinco soldados ósseos, quatro soldados Nors-mordenkai e um Cavaleiro Matadeus apareça a cada quatro rodadas.

Garfagis (2 de dia): ND 10; morto-vivo (grande); DV 20d8+3; 122 pv, 133 pv*.

Soldados Ósseos (4 de dia, 5 a noite): ND 7; morto-vivo (médio); DV 10d12; 82 pv, 78 pv, 85 pv, 98 pv, 115 pv (líder)*.

Nor-mordenkai, Guerreiro 12, (4 a noite): ND 12; humanóide avançado médio; DV 12d10+36, 102 pv, 108 pv, 110 pv, 118 pv*.

Cavaleiros Matadeus (2 a noite): ND 17; humanóide avançado médio; DV 17d10+36; 195 pv, 200 pv (líder)*.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

Se os PJs tentarem abrir a porta, ativarão uma armadilha ativada por runas mágicas. Caso algum ser vivo encoste na porta ela será ativada (CD 28). Todo o piso de frente na extensão da porta (6 m x 4,5 m) irá ceder. Caso não consiga realizar um teste de Reflexos (CD 26), o PJ cairá em um alçapão rústico cavado em terra nua e repleto de tentáculos ósseos que se movem sem parar e causam 4d6 danos de contusão por rodada. Um gás venenoso será borri-fado dentro do alçapão (Fortitude CD 20 ou levará 2d6 pontos de dano e perderá 1d4 pontos de Constituição temporários).

2. HALL PRINCIPAL

Este hall é enorme e muito decorado. Possui quadros macabros em suas paredes e um longo tapete negro que se estende até uma escada circular que leva para os pavimentos superiores. A escadaria é muito decorada, o guarda-corpo é metálico e com um alto-relevo com padrões orgânicos. A 20 m de vocês, ao lado direito da escadaria, dois garfagis e um necrogolem estão parados de guarda; eles ainda não notaram sua presença.

O hall principal possui portas que levam para os aposentos das tropas. A escada, ao Norte, leva para os pavimentos superiores. De dia, a cada 8 rodadas passará uma tropa de dez soldados ósseos e quatro garfagis. À noite a frequência aumenta para quatro rodadas, e a tropa passa a contar com quatro soldados Nors.

A escada começa no lado leste e sobe de forma circular. O traçado representa a projeção do pavimento superior e da escada a uma altura acima de 2,5 m, como um mezanino. A parte de baixo dos degraus de metade da escada é todo fechado com paredes.

Dois garfagis e um necrogolem guardam uma porta metálica muito grande e pesada. Se os PJs não se aproximarem a menos de 10 m, eles não irão atacar. Caso eles esperem para observar, em 1d4 rodadas poderão presenciar um Lich se aproximando da porta e utilizando uma espécie de amuleto octogonal na porta fazendo com que ela se abra.

A porta é ricamente desenhada com runas em baixo relevo. Um teste de Observar (CD 15) revela algumas reentrâncias na porta que são utilizadas como encaixe, para que uma peça metálica com uns 10 cm de diâmetro seja encaixada. Não é possível entrar sem este amuleto. A porta possui proteção mágica e irá disparar o alarme caso receba qualquer tipo de magia. O amuleto pode ser encontrado em posse de qualquer um dos Lichs ou vampiros, além dos próprios General Krevorkian, Malkizedék, Valshea, Ammut e Vlaric. O amuleto é um item mágico. Ele abrirá a porta sendo encaixado no local apropriado.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropolia.

3. APOSENTOS DOS SOLDADOS NORS (DE 18 OU 22)

Vocês podem ver um quarto triangular muito grande com várias camas e baús espalhados e desorganizados. A 5 m da porta, encostada na parede, uma estante de madeira possui algumas armas e armaduras negras.

Dia: Vocês podem ver que a maior parte das camas está ocupada por soldados Nors. Eles estão em uma espécie de transe; na verdade, nem parecem estar vivos.

Os Nors estão realmente em transe e não irão acordar por nenhum barulho que os PJs façam; mas caso se aproximem a menos de 3 m de qualquer uma das camas ativarão um alarme (Procurar CD 18) que acordará todos os 12 soldados Nors presentes aqui.

Noite: A maior parte das camas está vazia. Um grupo de 6 Soldados Nors está animadamente “se divertindo” com algumas Espadas Cervicais e um pobre soldado portando uma espada curta. Quando vocês entram, os soldados Nors atacam, mas não antes de um deles executar com um golpe fatal o homem, decepando sua cabeça.

Soldado Nor-humano, Guerreiro 12, (6 ou 12): ND 12; humanoíde avançado (médio); DV 10d12+24; 105 pv (média)*.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropolia.

Caso os PJs vençam os soldados Nors, poderão vasculhar os aposentos. Não existe nada de importante ou com aparência convincente aqui. De dia, é possível ir até a estante na parede Leste sem se aproximar das camas, mas a estante possui apenas algumas Espadas Longas, uma Espada Cervical e alguns crânios humanos como decoração.

4. JAULAS DOS NECROFAGIS (DE 17)

Esta grande sala tem um piso rústico e é extremamente suja. Um odor insuportável e indescritível a preenche. Há diversas divisões onde os monstros de quatro patas e enormes presas de metal ficam separados um do outro. As divisões sobem até o teto, tendo alguns andares. Vários corredores permeiam por entre as divisões. Em uma pequena divisão na parte nordeste da sala os cadáveres são amontoados para servirem de alimento na hora adequada. Amontoados de pele humana e feno são utilizados como cama.

Com a agitação de personagens vivos na sala, os necrofagis tentarão escapar para comê-los. Se os jogadores ficarem no lugar por mais de 20 rodadas, 1d6+1 necrofagis irão escapar e atacar os PJs.

Necrofagis (1d6+1): ND 7; besta mágica (grande); DV 10d8+12; 85 pv, 90 pv, 110 pv, 84 pv, 82 pv, 92 pv, 91 pv*.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropolia.

5. DISPENSA PARA ALIMENTAÇÃO DOS NECROFAGIS (DE 18)

A dispensa é um lugar simplesmente horrível. A sala é parcamente iluminada por algumas tochas. Sangue ressecado tingiu o chão e parcialmente as paredes. Gordura humana seca amontoa-se pelos cantos das salas. O fedor pútrido é esmagador e nauseante. Cinco barras de ferro cortam a sala de um lado a outro. Dessas barras, vocês podem ver ganchos de metal onde estão dependurados vários cadáveres ressecados com sal. Cerca de 20 cadáveres podem ser vistos dependurados. No fundo da sala vocês vêem dois soldados-esqueletos colocando um cadáver de uma mulher em um dos ganchos.

Os jogadores não encontrarão nada de importante nesta sala. Assim que os PJs entrarem, os soldados ósseos atacam.

Soldados Ósseos (2): ND 7; morto-vivo (médio); DV 10d12; 82 pv, 78 pv*.

6. CELAS (DE 17)

Esta sala triangular está repleta de celas. Suas grades são de forma orgânica que lembram ossos humanos. O fedor

de sangue coagulado é nauseante. Restos não identificáveis de corpos estão espalhados pelo chão. Muitos corpos estão presentes dentro das celas – aparentemente, todos estão mortos.

Ao chegarem pelo menos próximos ao centro da sala, 2d6 zumbis se levantarão e atacarão de imediato. Eles estão na passagem da porta de entrada e se forem expulsos por um PJ clérigo ou paladino, correrão para fora da sala, o que alertará uma tropa de seis soldados ósseos e quatro guerreiros carniçais que chegarão em 1d6 rodadas.

Zumbis (2d6): ND 3; morto-vivo (médio); DV 2d12+3; 20 pv. Consultar o *Livro dos Monstros 3.5*, pg. 266.

Soldados Ósseos (6): ND 7; morto-vivo (médio); DV 10d12; 82 pv, 95 pv, 79 pv, 84 pv, 80 pv, 100 pv (líder).*

Guerreiros Carniçais (4): ND 7; morto-vivo (médio); DV 5d12+3; 50 pv, 52 pv, 55 pv, 60 pv.*

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

Assim que os PJs vencerem a luta, surgirá no fundo da sala e dentro de uma cela cinco fantasmas. Eles só atacarão se forem atacados primeiro.

Ao cair do último morto-vivo surge uma fumaça esverdeada no fundo da sala. Ela se condensa e toma a forma de cinco guerreiros com armaduras castigadas pelo tempo. Eles estão sentados no fundo de uma cela com as portas abertas. Seus ombros estão caídos como se o peso de anos e anos lhes estivessem sobre as costas. Uma fisionomia de tristeza profunda preenche todo o ambiente.

Caso os PJs tentem conversar com os fantasmas, eles se mostrarão pouco receptivos: sua depressão por terem passado tantos anos presenciando tantas barbaridades os deixou extremamente abatidos. Se lhe perguntarem quem são, um deles levantará, fará uma reverência e dirá:

Meu nome é Arent Oldfield, filho de Darkan Oldfield, cavaleiro do posto 9, se é que isso importa alguma coisa hoje. Há centenas de anos, nossa cidade foi atacada por uma horda de mortos-vivos. Fomos designados por nosso capitão a libertar secretamente aldeões que estavam presos. Ao tentar libertar os aldeões, fomos surpreendidos e mortos por Malkizedék e sua guarda pessoal. A partir de então, presenciamos cidades sendo atacadas e prisioneiros sendo mortos, ano após ano. Isto é horrível demais, já não podemos suportar a dor.

Fantasmas, Guerreiro 5, (5): ND 7; morto-vivo (médio); DV 5d12; 32 pv (Andrew), 36 pv (Toren), 37 pv (Nayla), 40 pv (Nelly) e 50 pv (Arent Oldfield). Consultar o *Livro dos Monstros 3.5*, pg. 117.

Arent não dará muitas informações; ele está muito triste e ficará apenas se lamuriando por sua desgraça, nenhum dos outros fantasmas aceitarão conversar com os PJs, por mais que eles insis-

tam. Caso sejam muito educados com Arent e obtenham sucesso em um teste de Carisma (CD 20), poderão descobrir as seguintes informações. Role 1d6 e confira abaixo:

- 1 - Os segredos da Necrofotaleza estão nos níveis inferiores, mas é necessário um amuleto especial para abrir a porta ao lado da escada no hall principal;
- 2 - A sala ao norte guarda feras temíveis, criaturas gigantes fabricadas pelos Lichs;
- 3 - Amratis negras são letais para seres vivos para vampiros;
- 4 - Apenas a Nor Valshea possui um aposento nos níveis superiores, nesse aposento existe uma belíssima armadura de batalha que nunca é utilizada;
- 5 - Dificilmente Malkizedék é visto fora de seus aposentos;
- 6 - Por incrível que pareça, toda aquela fortaleza é capaz de voar.

Sem um sucesso em Carisma, Arent dirá apenas dezenas de coisas sem sentido e, em um determinado momento (ou depois que tiver dado uma das informações acima), ele irá dizer sem parar que os PJs precisam fugir antes que a fortaleza volte para Necropia, por que este é o último lugar que suas pobres almas gostariam de ver. Seja qual for a reação dos personagens, os fantasmas simplesmente desaparecerão no ar.

7. SALA DOS NECROGOLENS (1d6 22)

Esta sala é muito grande e possui paredes muito altas, com uma certa fuligem em suspensão no ar. O chão é muito sujo e possui marcas de uso intenso. No centro da sala, há uma espécie de altar, que possui uns 4 m de diâmetro e está a 30 cm do chão. Em baixo relevo está gravado o desenho de um buraco negro. A leste da sala há uma grande estante repleta de livros, espalhados pela sala, e partes de criaturas estão abandonadas no chão. A norte, próximas a uma enorme porta, existem três criaturas imensas paradas lado a lado. Aparentemente, possuem partes semelhantes às presentes no chão, mas essas estão já montadas. A nordeste da sala existem algumas cascas semi-esféricas feitas de um material repugnante e pegajoso. Há seis partes abertas. Vocês vêem três mortos-vivos cuidando das enormes criaturas. Dois deles, com robes de couro negro e com braceletes e detalhes em ouro, checam uma das criaturas. O outro parece observar, ordenando e consultando um livro antigo que está aberto em suas mãos.

Estes são Ammut e seus assistentes. Ammut é um Senhor das Múmias do reino de Resh. Ele é um Necroalquimista e está cuidando dos necrogolens. No momento em que os PJs entrarem, um dos assistentes exclama:

– Mestre Ammut, intrusos!

Nesse momento, Ammut se vira para o necrogolem que está trabalhando e toca uma sequência de runas desenhadas em su-

as pernas. O necrogolem se ativa. Os outros assistentes fazem as mesmas coisas. Os PJs terão três rodadas para impedir que eles ativem os necrogolens. Caso eles sejam ativados, eles atacam os PJs. Ammut e seus assistentes tentarão fugir, mas lutarão caso necessário.

As cascas esféricas são Carapaças Ósseas, um artifício utilizado em combates quando os necrogolens são atirados nas defesas inimigas. Caso algum PJ entre na Carapaça, ela se fechará, e só será aberta após receber 40 pontos de dano ou através do *Dissipar Magia* (CD 25).

Carapaça Óssea: Os Lichs alquímicos de Necropia desenvolveram uma carapaça utilizando corpos humanos, ossos e elementos quimicamente tratados para criar a carapaça óssea. Ela é esférica com 3 m de diâmetro. Sua superfície negra é repleta de pedaços indistinguíveis de corpos e ossos. Em ataque, quando a fortaleza está flutuando, os necrogolens são literalmente arremessados contra os inimigos no solo. O sistema de fechamento e abertura é mágico – assim que o usuário entra na carapaça ela se fecha e se abrirá somente depois do impacto no solo. Ela absorve os primeiros 6d6 pontos de dano da queda, o restante são danos de contusão infligidos no usuário. Quatro criaturas de tamanho médio podem utilizar uma carapaça. Se cair sobre espaços ocupados por criaturas ela causará 4d6 pontos de dano por área (3 m x 3 m).

☠ **Senhores das Múmias, Assitentes, (2):** ND 15; morto-vivo (médio); DV 10d8; 79 pv, 75 pv, com características e poderes idênticos aos do Senhor das Múmias do *Livro dos Monstros* 3.5, pág. 205.

☠ **Necrogolem (3):** 25D10+40, 226 pv, 245 pv, 280 pv.*

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

🔪 **Ammut, Senhor das Múmias Necropiano, Morto-vivo médio, Clérigo 10:** ND 15; DV 8d12+10d8 (112 pv) Inic: +4; Desl: 9 m (6 quadrados); CA: 25 (+15 natural), toque 11, surpresa 25; Ataque Base/Agarrar: +11/+15; Ata corpo-a-corpo e à distância: faixas (2d8 + Apodrecimento da Múmia); Ataque total: 3 ataques com faixas (+16/+11/+6); AE: Desespero (CD 17), Apodrecimento da Múmia (CD 17), Fascinar Mortos-Vivos, Magias; QE: Redução de Dano 5/–, Visão no Escuro 20 m, Resistência ao Fogo (10), Características de Morto-vivo, Vulnerabilidade ao Fogo, Imunidade à Magia; Tend: NM; TR Fort +13, Ref +7, Von +20; For 16, Des 10, Cons -, Int 15, Sab 20, Car 17; *Perícias e Talentos:* Concentração +8, Ouvir +18, Mover Silenciosamente +7, Observar +18, Agarrar Aprimorado, Desviar Objetos, Ataques Múltiplos, Constrição, Rasgar; Tesouro: Padrão.

Magias Preparadas: (6/7/6/5/5/4; teste CD 15+nível da magia): 0 – *Detectar Magia, Guia, Ler Magia, Resistência, Virtude*; 1 – *Santuário**, *Desespero, Anti-Criatura, Comandar, Visão da Morte, Favor Divino, Escudo da Fé*; 2 – *Força do Touro, Drenar Força Vital**, *Silêncio, Arma Espiritual, Imobilizar Pessoas, Resistir a Energia*; 3 – *Animar Mortos-vivos**, *Escuridão Profunda, Desfazer Magia, Purgar Invisibilidade, Luz Cegante*; 4 – *Andar no Ar, Expulsão, Poder Divino, Verme Gigante, Imunidade à Magia**; 5 – *Praga de Insetos, Matar**, *Resistência à Magia, Símbolo da Dor*; Domínios: Morte e Proteção.

Ao contrário de uma múmia normal, onde o corpo é preservado, a múmia necropiana tem sua alma preservada dentro de um

invólucro oco feito por faixas encantadas com grande quantidade de magia negra. A aparência de uma múmia necropiana é de uma nuvem negro-azulada que fica em constante movimento, e que é contida por diversas faixas que a envolve parcialmente em uma forma humanóide. As faixas sempre têm marcas de Ktonor e da família à qual a alma pertenceu.

Outra habilidade é que, por causa da grande quantidade de magia das suas faixas, elas parecem ter vida própria. Podem se estender infinitamente, dando à múmia a habilidade de manipulá-las de diversas formas, como atacar ou defender. Também são muito resistentes e de grande auxílio no ataque. As faixas são como chicotes laminados: extremamente cortantes.

Combate: A múmia necropiana tem menos força do que as múmias comuns. Em compensação, tem mais ataques especiais, além dos que a múmia comum já possui. A múmia vai preferir manter distância dos jogadores e atacará com as suas faixas, podendo dar também os seguintes ataques:

Ataque Comum (Sob): As faixas atacam como chicotes, tendo o mesmo alcance, mas dão +5 no ataque e 2d8 de dano.

Funeral Vivo (Sob): A múmia utiliza suas faixas para enrolar a vítima. Ela fará um ataque utilizando o *Agarrar Aprimorado* para acertar o alvo, enrolará completamente a vítima em um turno e fará a *Constrição*, dando 2d8 de dano inicialmente. Em cada turno subsequente o dano aumentará em 2d8 chegando ao limite de 12d8. As faixas têm 15 PV e 30 de CA e redução de dano 5. Mesmo cortadas, elas continuarão a apertar o personagem. Para o personagem se libertar sozinho ele deverá fazer um teste de força ou *Arte da Fuga* CD 20. Este ataque ocupa somente uma faixa ativa. A múmia pode, então, realizar mais dois ataques com as outras faixas, inclusive atingir mais dois personagens com *Funeral Vivo*. Ao somar três personagens presos neste ataque especial, a múmia não poderá realizar nenhuma jogada de ataque.

Teia Viva (Sob): A múmia utilizará suas faixas para aprisionar os jogadores. Funciona similarmente como a magia *Teia*, mas a Teia Viva infligirá 2d8 de dano por turno se os jogadores forem capturados. Isto porque a teia fica em constante movimento, e ela é extremamente cortante.

7.1. DEPÓSITO DE AMRATIS PARA NECROGOLENS

Esta sala possui apenas prateleiras vazias. 1d4 Amratís negras podem ser encontradas com um teste de Procurar (CD 15).

7.2. LABORATÓRIO E OFICINA DE NECROGOLENS

Partes de corpos monstruosos estão expostas como um mercado macabro de criaturas. Cabeças, braços, e garras podem ser vistos pendurados nas paredes desta sala. Um sangue negro está espalhado por todo o chão.

Esta sala serve de depósito de peças, assim como ambiente para alguns experimentos para aperfeiçoamento do necrogolem. Não existe nada de interessante para os PJs aqui.

8. SALA DOS GARFAGIS [DE 20]

A sala é triangular e iluminada por uma luz negra bruxuleante que emana do teto e faz com que as enormes estátuas dentro dela projetem sombras tremulantes dentro da escuridão. Os enormes garfagis estão completamente imóveis, dentro de estantes que sobem até o teto. Estas estantes formam, junto com os corredores que os permeiam, vários "Vs". Uma neblina preenche a sala até a altura dos joelhos de um humano. O ambiente frio e úmido e a aparência aterrador dos enormes monstros criam uma angústia inexplicável nos infelizes incautos que adrentarem na sala.

Os PJs encontrarão dez garfagis na sala. Há uma armadilha nesta sala. Se os jogadores resolverem tocar em um dos garfagis, ele automaticamente irá ativar-se e atacará os personagens. Não existe jeito de desarmar esta armadilha, já que é uma característica imbuída na construção destes garfagis que estão na sala (se um Nor tocar em um garfagi, ele ficará de prontidão para receber ordens do Nor que o tocou. Se for um vivo, irá atacá-lo).

Garfagis (10): ND 10; humanoíde morto-vivo (grande); 20d8 +3; 133 pv (em média)*.

*Consulte a sessão "Miscelânea" nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

9. APOSENTOS DOS SOLDADOS ÓSSEOS/CARNIÇAIS [DE 15]

Estes aposentos são abafados e malcheirosos. Devido ao grande número de soldados que utilizam estes quartos, eles são sempre muito bagunçados. Aproveitando o grande pé direito de todo o pavimento, as camas são dispostas em beliches espalhadas por todo o cômodo. Na verdade são beliches duplas, com quatro camas umas sobre as outras ligadas por uma escada metálica na cabeceira. Eventualmente existe algum atrito entre os soldados, o que resulta em restos de esqueletos espalhados pelo cômodo. Um grupo de soldados ósseos discute avidamente com um grupo de carniçais.

Os PJs encontrarão os dois grupos discutindo (dez soldados ósseos e 14 carniçais). Se os PJs forem notados, ambos os grupos irão atacá-los. A cada dez turnos um grupo de cinco soldados ósseos ou de cinco carniçais adentrará na sala.

Guerreiros Carniçais (14): ND 7; morto-vivo (médio); DV 5d12+3; 52 pv (em média)*.

Soldados Ósseos (10): ND 7; morto-vivo (médio); DV 10d12; 93 pv (em média)*.

*Consulte a sessão "Miscelânea" nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

10. DEPÓSITO DE ARMAS E ARMADURAS

O depósito é um lugar baixo, quadrado e largo, com capacidade para muitas armas. As espadas ficam em um lado da sala, os

escudos do lado oposto. As armaduras de reserva ficam dentro de um armário no canto nordeste da sala. Os arcos e as flechas ficam no lado sudeste. A sala foi construída de modo que, quando os guerreiros estivessem se preparando para a batalha, eles atravessariam a sala e alguns Nors seriam responsáveis de equipar os soldados. Três Nors ficariam do lado das espadas e três do lado dos escudos. Apenas um Nor seria encarregado de dar aos arqueiros o arco e as flechas.

Esta sala não tem nada de interessante, a não ser por algumas armas mágicas (1d3 armas mágicas). Ela está vazia e repleta de armas e armaduras comuns.

11. ENTRADA DAS TORRES/MURADA [DE 16]

As torres possuem um formato interno peculiar. As escadas em espirais sobem pelas laterais, mas no meio há várias camas verticalmente expostas. Elas ficam penduradas por uma corda extremamente rígida. É possível observar também várias roldanas presas no alto da torre para transportar flechas para os arqueiros.

Aqui fica parte da tropa de Soldados Ósseos Arqueiros. No nível superior, portas nas paredes laterais levam ao passadiço da murada. Existem dez arqueiros, sendo oito de prontidão para o exterior e dois observando a movimentação interna da torre.

As torres não possuem itens nem dinheiro. Os oito arqueiros de vigia só serão acionados se os dois que observam a parte interna os chamarem. Caso contrário, permanecerão atentos ao que acontece do lado de fora da torre.

Soldados Ósseos (10): ND 7; morto-vivo (médio); DV 10d12; 93 pv (em média)*.

*Consulte a sessão "Miscelânea" nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

12. ACESSO NÍVEIS INFERIORES [DE 20]

Este ambiente é muito escuro. Fezes de morcegos e insetos tampam a tapeçaria vermelha no piso. Existe uma única porta, e uma escada em U leva para os pavimentos inferiores.

Caso os PJs tenham entrado nesta sala por qualquer outro meio que não seja pela utilização do medalhão de abertura da porta (vide 2. Hall Principal), um alarme irá disparar. A magia *Teia* será lançada a partir de todas as paredes (Reflexos CD 28) e seis pedras trovão cairão no chão (Fortitude CD 15, para cada pedra trovão). Em quatro rodadas um grupo de cinco vampiros chegará do pavimento inferior e atacará.

Soldados Vampiro, Guerreiro 10, (5): ND 14; humanoíde avançado (médio); DV 10d12; 100 pv, 107 pv, 108 pv, 115 pv, 118 pv (líder)*.

*Consulte a sessão "Miscelânea" nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

2º NÍVEL (positivo)

1. HALL

Desse hall é possível ver parte do pavimento térreo. A escada sobe de forma circular vinda do pavimento térreo e termina na parte oeste no sentido anti-horário. O corredor que circula o grande vazado central é decorado por grandes e imponentes estátuas. Do outro lado, a nordeste, inicia subida de uma escada circular no sentido horário.

2. APOSENTOS DOS MORDENKAI

Diferente dos demais este quarto é muito limpo e organizado. Existem dez camas ordenadas no aposento. O aposento está vazio.

3. APOSENTOS DOS SOLDADOS NORS (17E 18)

Este grande quarto possui várias camas dispostas em formas não muito regulares. O quarto é parcialmente iluminado por tochas presas nas paredes. Ele é um pouco alto e seu teto é completamente enegrecido por fumaça e sangue. Há algumas facas fincadas nele. O chão é sujo e cheio de pe-

daços de ossos, armas, armaduras e pedaços de carne. Um grupo de soldados parece estar entretido em algum tipo de jogo, enquanto outros simplesmente descansam.

Os PJs podem ver que há quatro soldados entretidos no jogo e três estão deitados randomicamente pelo quarto. Assim que eles notarem os PJs os quatro soldados irão atacá-los, enquanto os outros três levarão dois turnos para estarem de prontidão para a batalha. Um teste de Procurar (CD 20) bem-sucedido permitirá encontrar um mapa da fortaleza. Neste mapa estão desenhados todos os andares superiores e os dois primeiros inferiores (exceto passagens secretas). Um Procurar (CD 30) mais eficiente fará com que os personagens encontrem duas Amratis de 15 k cada.

Soldado Nor-humano, Guerreiro 12, (7): ND 12; humanoíde avançado médio; DV 12d10+24; 86 pv, 87 pv, 90 pv, 92 pv, 94 pv, 95 pv, 97 pv, 98 pv, 100 pv, 103 pv, 104 pv e 106 pv.

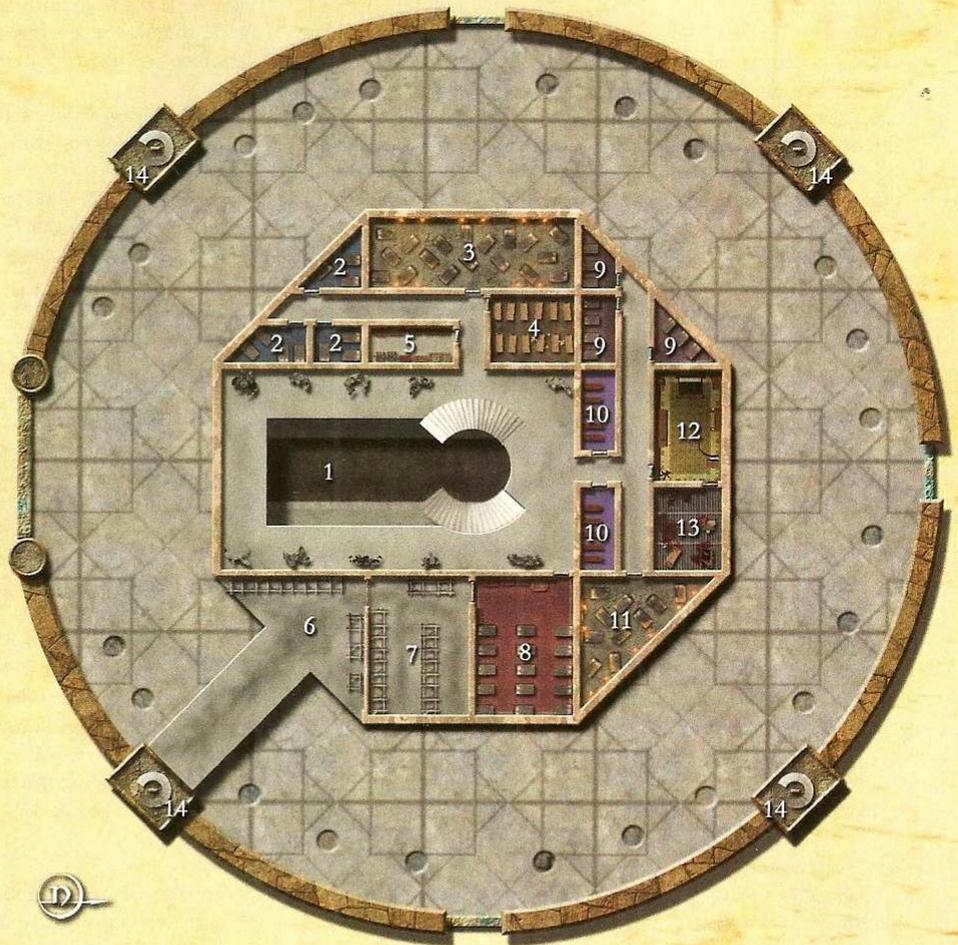
4. GUERREIROS ÓSSEOS (17E 13)

Existem várias beliches espalhadas por este aposento. Vários soldados ósseos e guerreiros carniçais estão nesse aposento. Eles olham para você e partem para o ataque.

Guerreiros Carniçais (10): ND 7; morto-vivo (médio); DV 5d12+3; 55 pv (em média)*.

2º NÍVEL (positivo)

- 1 - Hall (vazado p/nível 1)
- 2 - Mordenkai
- 3 - Soldados Nors
- 4 - Guerreiros Ósseos
- 5 - Armas e Armaduras
- 6 - Partida de Acrofagis
- 7 - Acrofagis
- 8 - Cavaleiros (Acro)
- 9 - Cavaleiros Matadeus
- 10 - Depósito de Amratis Negras
- 11 - Soldados Nors
- 12 - Aposentos Valshea
- 13 - Câmara de Tortura
- 14 - Torres
- 15 - Murada



Soldados Ósseos (12): ND 7; morto-vivo (médio); DV 10d12; 95 pv (em média)*.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia

5. ARMAS E ARMADURAS

Nesta sala estão guardadas algumas armas e armaduras.

Nas estantes existem apenas 2d6 tipos de armas da sessão “Miscelânea” sobre armas de Necropia, a escolha do mestre. Existe 30% de chance de haver um item mágico e 10% de chance de ser um item amaldiçoado.

6. JAULAS DOS ACROFAGIS (De 18)

Este ambiente não possui paredes externas. Uma passarela segue ao lado Nordeste e leva para uma das torres da murada. O chão está muito sujo e existem muitas marcas de uso constante. Dois soldados invasores com máscara feitas de crânios estão alimentando suas monstruosas montarias com uma espécie de ração. Vocês vêem vários monstros com asas enormes e patas de inseto por todos os lados. Assim que vocês entram um deles corre para atacá-los e ordena que seu monstro faça o mesmo, o outro corre para sua montaria se dirigindo para alçar vôo.

Em duas rodadas o Cavaleiro conseguirá alçar vôo com seu acrofagi. Se isso ocorrer, ele retornará em 4 rodadas acompanhado de oito Cavaleiros e suas respectivas montarias.

Cavaleiros da Morte, Soldado Nor-humano, Guerreiro 12 (6): ND 12; humanóide avançado médio; DV 12d10+24; 95 pv, 83 pv, 97 pv, 101 pv, 80 pv, 140 pv (líder)*.

Acrofagis (6): ND 7; besta mágica grande; DV 7d10+21; 68 pv, 78 pv, 83 pv, 88 pv, 70 pv, 97 pv (montaria do líder)*.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia

7. ACROFAGIS

Esta enorme sala é dividida por algumas jaulas baixas. Percebe-se que elas são utilizadas mais para identificar seus ocupantes do que para prendê-los, já que elas não são fechadas na parte de cima. Existem quatro acrofagis parados em suas jaulas e dois Cavaleiros da Morte conversando ao fundo da sala. Eles estão entretidos com um Grifo de penas negras e olhos brancos, e não notam a presença de vocês.

Se os jogadores não agirem imediatamente, o Nor-Grifo irá perceber a presença deles e alertará os Cavaleiros que atacarão de imediato, já convocando os acrofagis. Caso tenham a chance de montá-los o farão, pois a sala é alta o suficiente para que eles voem.

Cavaleiros da Morte, Soldado Nor-humano, Guerreiro 12, (2): ND 12; humanóide avançado médio; DV 12d10+24; 99 pv, 103 pv*.

Acrofagis (4): ND 7; besta mágica grande; DV 7d10+21; 83 pv, 88 pv, 71 pv, 92 pv*.

Nor-Grifo: ND 4; Nor-besta mágica grande; DV 7d10+21; 75 pv**.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

**O Nor-grifo é idêntico ao grifo apresentado no *Livro dos Monstros* 3.5 pg. 153, com todas as características descritas no modelo Nor da sessão “Miscelânea” desta d20 Saga.

8. CAVALEIROS DA MORTE

Este cômodo é muito bem organizado, com várias camas de estilo militar. Há uma passagem entre duas portas e prateleiras com as armas e armaduras dos Cavaleiros. No momento o cômodo está completamente vazio.

9. CAVALEIROS MATADEUS

Este pequeno quarto possui poucas camas. Elas estão rigidamente arrumadas e ordenadas. três Cavaleiros Matadeus estão em transe em suas camas mas despertam de forma mágica assim que vocês entram no quarto. Em gestos automáticos todos já estão armados com suas Espadas Gigantes.

Estes quartos possuem poucas camas (três no triangular e quatro nos retangulares). Cada cama possui uma pequena estante. Não há demais móveis nestes cômodos.

Cavaleiros Matadeus (3): ND 17; humanóide avançado médio; DV 17d10+36; 196 pv, 200 pv, 205 pv*.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

10. DEPÓSITO DE AMRATIS DEGRAS

Esta sala transmite uma estranha sensação, a sensação de que as sombras possuem vida e de que elas observam os jogadores. A tremulação da luz negra emitida pelas Amratís faz com que a percepção espacial torne-se bastante confusa. A sala parece não ter nem uma largura nem uma altura definida.

Ela possui diversas estantes feitas de pedra que a cruzam de lado a lado. Nestas estantes ficam as Amratís, fluando fantasmagoricamente. Na parte de baixo ficam as Amratís menores que vão aumentando de tamanho à medida que a altura da prateleira sobe. A sala emite um frio que não é sentido na pele, mas na alma.

O acesso a esta sala é restrito, somente uma pessoa que possua a chave poderá entrar na sala. A chave é uma runa piramidal feita de Amrati. Para entrar na sala é preciso ter a runa e dizer “Derasskk nuonae gvreszj”.

Os PJs podem observar alguém entrando no aposento e depois roubar a runa e utilizá-la para entrar. Dentro da sala existe uma armadilha. Se um PJ se aproximar a 30 cm da estante, as Amratís ao redor do alvo lançarão um Infligir Ferimentos Críticos (CD 20) totalizando 4d8 +15 de dano. Se o alvo continuar no espaço de ativação da armadilha continuará a receber 4d8+15 de dano por turno. Um *Dissipar Magia* (CD 32) ou *Curar Ferimentos Críticos* (CD 20) anulará o efeito na região em que a armadilha foi ativada.

11. SOLDADOS NORS

Este aposento está repleto de camas vazias. Ao fundo é possível ver cinco soldados Nors deitados nas camas.

Os soldados estão em transe regenerativo (chamado de *restauração*, os Nors precisam de 4 horas de transe para recuperar seus PV diários). Mas irão despertar se os PJs se aproximarem a menos de 3 m de suas camas.

Soldado Nor-humano, Guerreiro 12, (5): ND 12; humanóide avançado médio; DV 12d10+24; 80 pv, 90 pv; 101 pv, 99 pv, 103 pv*.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia. Exceto pelo fato de que estão armados apenas com Amratís Negras, que causam dano (por *Causar Ferimentos*) de acordo com sua pureza.

12. APOSENTOS DE VALSHEA

Este aposento é muito grande e decorado. Nele, vocês vêem uma coleção de armaduras negras de batalha decoraram a parede. Algumas correntes e grilhões dividem espaço com poltronas e tapetes espessos. Do lado de uma das paredes está uma cama larga decorada com lençóis negros. Entre as armaduras, uma imensa armadura de batalha chama a atenção por sua beleza macabra. Ela é negra repleta de lâminas e runas místicas. E quando vocês se aproximam, ela se movimenta.

Esta é a armadura pessoal de Valshea. É a armadura clássica dos Cavaleiros Matadeus. Por ser muito orgulhosa e ter uma ótima mobilidade, Valshea utiliza a armadura somente em cerimônias muito importantes, o restante do tempo, a armadura fica sobre o efeito das magias *Animar Objetos* e *Permanência*.

Armadura Hirah Completa +4* com cravos (objeto animado médio): ND 13; constructo (médio); DV 8d10+40; 112 pv; Inic -1; Desl. 9 m; CA 23, 14 (toque), 23 (surpresa); Ata corpo-a-corpo: *espada cervical* +3* (duas mãos) +14/+9 (2d6+10, decisivo/19-20x2 + especial: *mutilação*); Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m; QE: Dureza 18, Resistência a Fogo (30 pontos), Características de Constructo, Visão no Escuro 18 m, Visão na Penumbra, Tendência N; Res: Fort +2, Ref +1, Von -3; For 25, Des 12, Cons -, Int -, Sab 1, Car 1.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para maiores detalhes da *Espada Cervical* e da *Armadura Hirah Completa* (a armadura da Valshea é na versão “com cravos”).

Caso os PJs derrotem a armadura ela cairá ao chão e suas partes estarão soltas para serem vestidas por qualquer usuário. Não existe nada de importante aqui, as demais armaduras são muito antigas e estão muito gastas. Ainda é possível encontrar na parede oeste um baú com pequenas roupas de couro utilizadas por Valshea.

13. CÂMARA DE TORTURA DE VALSHEA

Esta sala tem pouca iluminação e é toda recoberta de uma pedra rústica e negra. Dentro dela há diversos tipos de aparelhos de tortura. Alguns deles são conhecidos, mas não se consegue nem presumir como é o funcionamento de outros. Há manchas de sangue em todos, o chão é feito de uma tela de ferro, para que o sangue possa ser limpo com mais facilidade. Possui algumas celas na parede leste para manter os prisioneiros. A beleza da arte sadomasoquista está estampada nas paredes sob diversas imagens de pessoas sendo torturadas e humilhadas.

Esta sala está vazia e não há nenhuma informação nem tesouro.

14. NÍVEL SUPERIOR DAS TORRES

O nível superior das torres faz a ligação entre o passadiço da murada por suas portas laterais. Não existe nada além da escada que leva ao pavimento inferior.

Em 1d6 rodadas quatro soldados ósseos arqueiros irão passar pela torre. Várias tropas ficam continuamente de guarda.

Soldados Ósseos (4): ND 7; morto-vivo (médio); DV 10d12; 83 pv, 99 pv, 91 pv, 101 pv (líder)*.

15. MURADA

Este passadiço é cercado por ameias que protegem os arqueiros. Pode se ver al longe alguns Soldados Ósseos fazendo a ronda.

A murada é larga o suficiente para que se possa ter um arqueiro disparando e alguém transitando por ela. Em sua lateral, as paredes a meia altura são terminadas em ameias.

Em 1d6 rodadas quatro soldados ósseos irão passar onde estão os PJs. Caso os avistarem, três deles irão ao combate e último irá correr em sentido contrário para chamar reforços.

Soldados Ósseos (4): ND 7; morto-vivo (médio); DV 10d12; 80 pv, 95 pv, 100 pv, 115 pv*.

Caso o Soldado consiga chegar à outra torre, retornará em 1d4 rodadas com oito soldados ósseos arqueiros e dois garfagis.

Soldados Ósseos (8): ND 7; morto-vivo (médio); DV 10d12; 95 pv (em média)*.

Garfagis (2): ND 10; morto-vivo (grande); DV 20d8+3; 90 pv, 83 pv*.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

3º NÍVEL (POSITIVO)

1. SALA DO GLOBO DIRECIONAL (DE 18)

Este pavimento possui um único cômodo. A escada desce circularmente no sentido anti-horário na parte oeste. No centro, um grande palco circular com desenhos de runas místicas abrigam um pedestal com uma grande esfera negra no centro. A esfera mede cerca de 1 m de diâmetro. Janelas estreitas e altas seguem as paredes inclinadas para o centro. No lado de fora, é possível ver o teto dos pavimentos inferiores, e a sudeste a passarela dos acrofagis em direção a uma das torres. O cômodo é muito decorado e está repleto do quadros e estátuas de deuses estranhos e monstrosos, como as do 2º Pavimento. Na frente da esfera vocês podem ver três espelhos flutuando, tendo nuvens acinzentadas como molduras. Os espelhos mostram cenas da cidade, de fora da fortaleza.

Mas o que chama atenção é o odor horrendo que exala dessa sala e da criatura monstruosa que está controlando a esfera. Esta terrível criatura possui a pele cinzenta e um enorme olho central negro com pupila branca. Ela flutua no ar e possui vários tentáculos com olhos na ponta. Os demais olhos são esbranquiçados como olhos mortos, seus dentes são apodrecidos e amarelados. Espetos metálicos estão cravados ao redor do olho central e lâminas afiadas saem de dentro de sua grande boca formando algumas filciras extras de dentes metálicos. Do seu corpo, pinças metálicas saem e tocam a esfera em vários pontos. Quando uma de suas pinças metálicas toca um ponto da esfera, vocês sentem a sala girar.

O monstro vira um dos seus vários olhos na direção de vocês, ao mesmo tempo que quatro soldados necropianos, posicionados ao redor da sala, atacam. Uma voz gutural sai da boca do monstro:

– Matem-nos, eles estão invadindo a Sala de Controle!

– Sim, Mestre Rerzian! – repondem os soldados.

3º NÍVEL (POSITIVO)

1 - “Globo Direcional” (controle da Fortaleza)

Esta é a sala de controle da Necrofortaleza. Rerzian, o Nor-beholder, controla a fortaleza, obedecendo as ordens telepáticas que recebe de Krevorkian ou de seus subalternos diretos. Ele tem um *amuleto de ligação de mentes*, um item mágico necropiano que permite a comunicação telepática entre duas ou mais pessoas.

Soldado Nor-humano, Guerreiro 12, (4): ND 12; humanoíde avançado (médio); DV 10d12+24; 82 pv, 96 pv, 101 pv, 132 pv (líder)*.

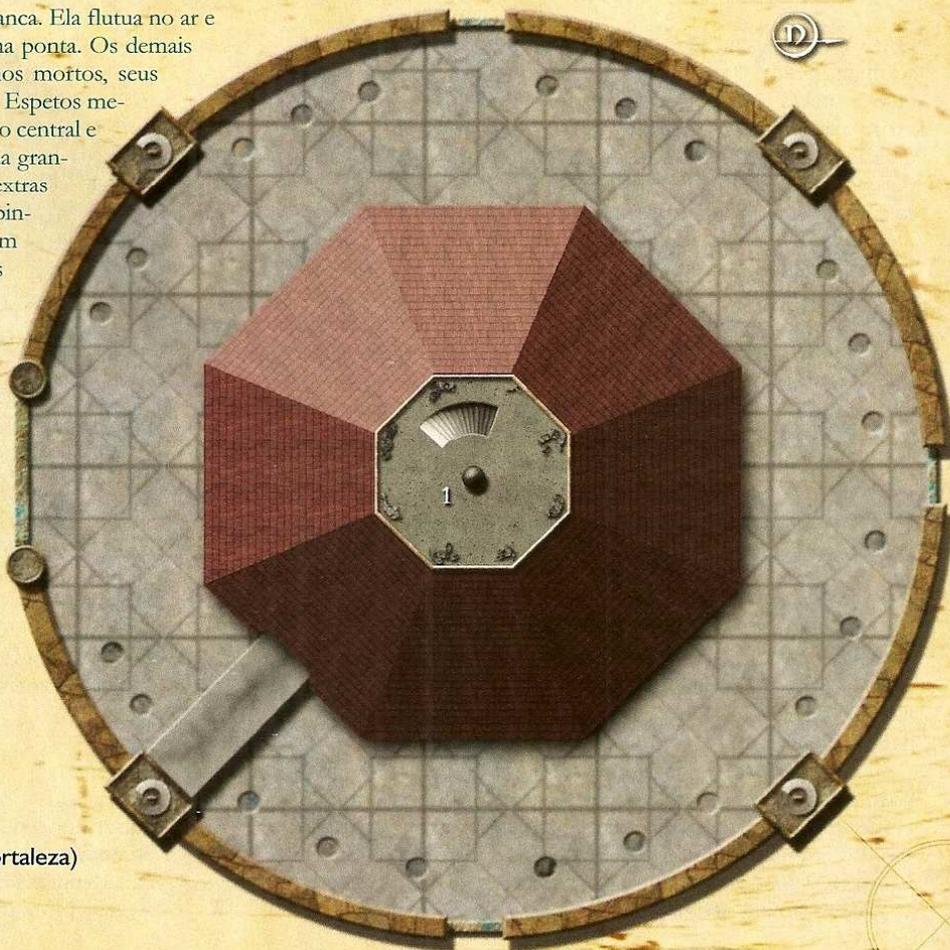
Rerzian, Nor-beholder: ND 14; Nor-aberração (grande); DV 11d8+44; 113 pv**.

**O Nor-beholder é idêntico ao beholder apresentado no *Livro dos Monstros 3.5* (pg. 33), com todas as características descritas no modelo Nor da sessão “Miscelânea” desta d20 Saga.

1º NÍVEL (NEGATIVO)

1. HALL

Este cômodo possui um grande piso com granito verde muito bem encerado. Nesta parte da fortaleza tudo é muito mais decorado e limpo. No centro, desenhado no granito, existe a figura de um grande guerreiro em armadura completa e espada longa matando um monstro horrendo com várias bocas e tentáculos.



É Kether, o maior de todos os sefiras (os Deuses de Necropolia) destruindo o Primevos Yog-Sothta, os Deuses Antigos, durante a *Sefiranomaquia*. Em todas as paredes possuem portas, exceto a parede do lado norte, onde sobe a escada em "U". A escada é decorada com um grande tapete vermelho.

2. LABORATÓRIO LICH

Vocês entram em uma grande sala, com várias mesas de madeira repletas de vidros, tubos e outros objetos de formato estranho e misterioso. Nas paredes dessa sala vocês vêem várias prateleiras repletas de livros e garrafas com pequenas criaturas monstruosas dentro. O lugar exala uma confusão de cheiros horríveis e nauseantes, que invade as suas narinas e os deixam meio tontos. No centro da sala, vocês vêem várias mesas metálicas que estão com cadáveres amarrados com tiras de couro. Os cadáveres de três das quatro mesas estão inertes, porém o cadáver restante está se debatendo para arrancar as tiras de couro. É uma visão grotesca; o cadáver está com a parte superior do seu crânio aberta e o seu cérebro está nas mãos de um morto-vivo com robes negros, que o estava analisando cuidadosamente no momento em que vocês entraram na sala.

Vocês também percebem que ao redor dessa mesa metálica estão outros quatro mortos-vivos de robes negros, todos com estranhas facas e objetos cortantes em suas mãos. Eles olham para vocês com assombro por alguns instantes, olham entre si, e atacam!

O laboratório é um lugar grande amplo e alto, mas aparenta ser bem menor, por causa da grande quantidade de baús, estantes, mesas com vidros, objetos irreconhecíveis, papéis, livros; aparentemente uma enorme bagunça. Além disso, a sala é bastante escura, sendo fracamente iluminada por um ponto desconhecido de luz. No canto norte existe uma grande mesa com vários vidros preenchidos por líquidos das mais variadas cores. São cinco garrafas com poções. Em três delas estão as seguintes poções (Identificar Magia CD 22): *Velocidade*, *Força do Touro* e *Sopro de dragão*. Nesta mesa existe uma pilha de livros e alguns pergaminhos no canto direito. Com um teste de Procurar (CD 28) bem-sucedido, os jogadores acharão a seguinte passagem:

"...e estes Deuses antigos agora nos auxiliarão na expansão de nossas forças. Utilizando da sua carcaça como fortaleza, e com a energia de uma grande Amrati Negra, prosseguiremos além de nosso mundo para a total dominação."

Nos livros em cima da mesa existe uma armadilha mágica (CD 24 para desarmar). Ao tocar o livro o jogador deverá fazer um teste de Força de Vontade (CD 27) ou ele cairá em um sono profundo. Somente um *Dissipar Magia* (CD 27) será capaz de acordar o personagem.

Caso os PJs queiram investigar mais, se eles lerem os livros (escritos em Abissal e Dracônico) por 30 minutos e forem bem-sucedidos em um teste de Conhecimento (arcano) ou Identificar Magia (CD 30, por causa do modo truncado como estão os escritos) eles terão as seguintes informações:

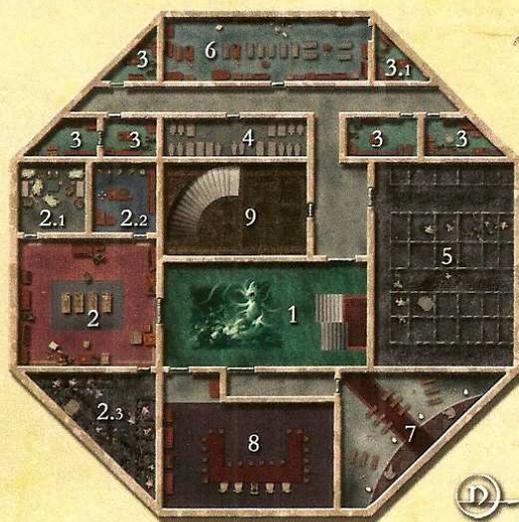
- 1) As Amratis Negras são cristais que absorvem energia negativa e podem ser usados para curar mortos-vivos ou para potencializar magias.
- 2) A Necrofortaleza é movida por uma enorme Amrati Negra, que fica em um local especial.
- 3) Uma Amrati Negra nunca deve ser usada em um vampiro porque se encostada em um, causa uma reação explosiva.

No canto esquerdo existem armários que chegam até o teto e estão repletos de gavetas. Dentro delas existem componentes para magia. Existem outros livros espalhados por toda a sala mas, do lado esquerdo da porta, fica uma estante com vários livros e 2 grimórios. No primeiro, de capa amarelada e de textura gordurosa, os jogadores acharão algumas magias de nível baixo (1º, 2º e 3º), da escola da Necromancia. No segundo, de capa negra com algumas artérias pulsando, os jogadores acharão duas magias de 9º nível inéditas (à escolha do Mestre). Porém, neste grimório existe uma armadilha mágica (CD 35 para desarmar): se o jogador tocar na capa ele deverá fazer um teste de Força de Vontade a CD 25 e, se não passar, será teleportado para fora da fortaleza e vai ter amnésia de tudo o que aconteceu nos últimos três dias.

Lichs, Necromante 11, (5): ND 13; humanóide avançado médio; DV 10d12+3, 98 pv, 85 pv, 103 pv, 101pv, 119 pv (líder)*.

*Consulte a sessão "Miscelânea" nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropolia.

1º NÍVEL (NEGATIVO)



- 1 - Hall
- 2 - Laboratório Lich
- 2.1 - Depósito de Corpos
- 2.2 - Dep. de Experimentos
- 2.3 - Celas
- 3 - Lichs
- 4 - Vampiros
- 5 - Celas
- 6 - Laboratório de Recuperação Nor
- 7 - Templo
- 8 - Sala Reuniões (Briefing)
- 9 - Acesso Nível Inferior

2.1. DEPÓSITO DE CORPOS

O depósito de corpos é um lugar aterrador. Aqui são empilhados corpos de humanos, animais e outras criaturas. Ao que parece, os corpos ficam em um estado de semi-mumificação. Os humanóides estão no tanque esquerdo da sala, os animais no tanque direito e as outras criaturas no centro da sala. Aqui são armazenados os corpos utilizados nos experimentos de necromancia. Não há nada de interessante para os PJs aqui.

2.2. DEPÓSITO DE EXPERIMENTOS

Aqui se encontram os corpos utilizados em experimentos necromânticos. Pessoas tomam formas quase inimagináveis, animais unidos com humanos em corpos absurdamente bizarros. Alguns corpos são simplesmente impossíveis de saber o que eram originalmente. A sala exala um cheiro forte de mofo e podridão. Os gritos das criaturas são aterradores e emitem um tom de desespero e ódio.

Algumas pequenas celas guardam experimentos que “deram errado”. São criaturas horrendas e disformes criadas pelos Lichs e que ainda não puderam ser utilizadas, por falta de propósito ou controle. Existe uma dessas criaturas que lembra a forma da fortaleza, mas é bem mais simples, com menos tentáculos e, óbvio, menor e sem um castelo nas costas. Parece um polvo. A não ser que os PJs gostem de admirar coisas bizarras, não existe nada de interessante nesta sala. Os Lichs utilizam essa sala como depósito de armas e itens mágicos que são apreendidos com os prisioneiros.

3. APOSENTOS DOS LICHs

Este aposento não difere muito do laboratório destas criaturas. O cômodo é fracamente iluminado por um ponto de luz desconhecido. Existe uma enorme quantidade de baús, estantes, livros, pergaminhos, frascos, todos entulhados no quarto. Existe uma grande mesa no centro do quarto que é, provavelmente, usada pelos lichs para estudo. Um armário pequeno está localizado no lado leste da sala. As outras paredes são tomadas por estantes. Um teste de Procurar (CD 20) bem sucedido, permitirá encontrar três grmórios com 1d4 magias de sexto nível, à escolha do mestre.

3.1. SALA SECRETA DOS LICHs

É uma sala totalmente escura e minúscula.

Esta sala possui diversas prateleiras com muitos itens mágicos. Os PJs encontrarão muitos itens mágicos (6 no total, que o mestre poderá escolher da lista de Itens Mágicos Médios do *Livro do Mestre*), assim como poções de cura como *Curar Ferimentos Moderados* (5), *Curar Ferimentos Críticos* (3).

4. CRIPTA DOS VAMPIROS DA TROPA DE SANGUE

Este ambiente é totalmente escuro. Parecido com uma cripta, apresenta ornamentos feitos de pedra. Há cerca de 20 sarcófagos fechados na sala.

5. CELAS

Há algumas celas vazias. Elas estão imundas e fechadas, mas não há nenhum prisioneiro por aqui.

6. SALAS DE RESTAURAÇÃO DOS SOLDADOS NORS

Nesse local, vocês vêem cerca de dez mesas metálicas espalhadas pela sala. Em um dos cantos, vocês podem ver uma estante com grandes tanques de vidro cheios de pedaços de corpos; um tanque cheio de braços, outro cheio de pernas, um cheio de cabeças etc. Os corpos estão imersos em um líquido verde-esbranquiçado, que exala um cheiro ácido fortíssimo. Na parte leste, vocês vêem uma cela cheia de cadáveres pendurados em ganchos. As estantes das outras paredes estão repletas de ferramentas estranhas de corte e cristais negros. Na sala, vocês podem ver que apenas duas das mesas estão com soldados necropianos em cima. Em uma das mesas, dois mortos-vivos vestindo roupas de couro negro e com vários instrumentos cortantes nas mãos estão costurando um braço novo em um soldado. Na outra, outros dois mortos-vivos estão terminando de costurar uma nova cabeça no outro soldado.

No momento em que os PJs entrarem, os Lichs Necromantes que estão restaurando os dois Nors irão atacar. Os Nors estão incapacitados e inconscientes.

Lichs, Necromante 11, (4): ND 13; humanóide avançado médio; DV 10d12+3, 96 pv, 87 pv, 82 pv, 107pv (líder)*.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

7. TEMPLO SEFIRÓTICO

Vocês entram em uma espécie de templo. É uma sala pequena com um altar e um grande mosaico por trás. O mosaico mostra um diagrama contendo 11 esferas e cada uma com algo escrito por cima. Vocês sentem algo muito ruim no local.

Este é um local de adoração aos Sefiras. O desenho é a árvore sefirótica de Necropia, usada para se adorar todos os deuses de Necropia em um único local. Ele está lotado de energia negativa, e assim que entrarem, os PJs terão que fazer um teste de Fortitude (CD 20) ou perderão 1d4 pontos de vida por cada round que ficarem aí. O local não afeta mortos-vivos.

8. SALA DE REUNIÕES

Nesta grande sala existe uma enorme mesa em forma de U. A abertura do U é voltada para oeste, e todo ela é cercada por cadeiras. Na base do U há cinco grandes cadeiras. A sala está vazia.

É aqui que o General Krevorkian e os 4 braços direitos acertam as ordens dos ataques com os líderes de batalhão, vampi-

ros, Cavaleiros Matadeus e mordenkais. No momento, a sala está vazia.

9. ACESSO AO NÍVEL INFERIOR

Dois guardas Nors mantém a segurança 24 horas por dia. Não há mais nada aqui além da escada que leva ao nível inferior.

Soldado Nor-humano, Guerreiro 12, (2): ND 12; humanóide avançado médio; DV 12d10+24; 99 pv, 113 pv (líder)*.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

2º NÍVEL (NEGATIVO)

1. HALL

Este hall possui duas escadas circulares; a do lado sudoeste sobe até o pavimento superior em sentido horário e a do lado nordeste desce até o pavimento inferior em sentido anti-horário.

2. APOSENTOS AMMUT

A sala é grande e escura. Seu formato lembra o de um sarcófago. No centro existe um sarcófago moldado com crânios e costelas retorcidos de forma bizarra. O chão é de uma espécie de granito vermelho escurecido, dando a impressão de que por eras muito sangue foi derramado dentro da sala. Recobrimdo as laterais da sala à um metro da parede existem seis sarcófagos repletos de símbolos mágicos e com desenhos de monstros horrendos esculpidos. No centro da sala, vocês podem ver um sarcófago maior, feito de ouro e metal, com um desenho de uma múmia com rosto de um chagal negro e segurando dois bastões com desenhos estranhos. À leste existe um armário feito de pedra rústica e escura. A sala um cheiro adocicado de antiguidade, mofo, abandono e uma atmosfera fria preenche a escuridão.

Esta é a cripta de Ammut, o Senhor das Múmias e Necroalquimista da Necrofortaleza. Dentro de cada um dos seis sarcófagos que estão ao redor da sala está um Senhor das Múmias Guardião de Ammut. Eles descansam em seus sarcófagos e são despertados no momento em que a Necrofortaleza vai atacar. Os Senhores das Múmias Guardiões são múmias muito poderosas do reino de Resh, a terra dos faraós mortos-vivos de Necropia. Ammut não está aí, mas sim está na Sala dos negrogolens, junto com mais dois Senhores das Múmias Guardiões. Assim, nos sarcófagos estão apenas outros quatro Senhores das Múmias Guardiões.

No local existem duas armadilhas, situadas no chão da sala. As armadilhas podem ser desativadas ao se dizer “Resh-ha-tut”, ou “Resh, reino eterno” no idioma reshiano. Essa senha pode ser obtida na Sala dos negrogolens, em um dos vários livros que estão na oficina de Ammut. As armadilhas, que envolvem explosões de fogo fatais para Nors, foram colocadas por Ammut para evitar traições por partes dos Nors da Necrofortaleza. O ódio e a rivalidade existente entre os reshianos (o povo dos faraós mortos-vivos) e os Nors de Yzael (ou yzaelitas) é intenso, e Ammut quer se precaver de qualquer ataque contra ele e seu povo.

Primeira Armadilha: Situada no chão da Sala, essa é uma armadilha diferente. O PJ irá acioná-la caso ele *desarme* a armadilha. Ela é claramente vista no chão (é um círculo de placas de pedra que serão acionadas se forem pisadas). Se for desarmada, os quatro Senhores das Múmias Guardiões dos sarcófagos laterais sairão dos mesmos e atacarão os personagens. Para perceber a armadilha, um teste de *Procurar* (CD 10) deverá ser feito e, para desarmar a armadilha um teste de *Operar Mecanismo* (CD 10). Se os jogadores falharem no teste de *Observar* nada acontecerá, além do chão afundar. Caso um dos PJs tente desarmá-la, uma explosão de fogo envolverá o PJ que desarmou, bem como os PJs que estiverem em um raio de 1,5 m dele. Após a explosão, quatro Senhores das Múmias sairão dos sarcófagos e atacarão os PJs.

Armadilha Reversa de Desarme: ND 7; explosão de fogo de 1,5 m (5d8); Reflexos reduz à metade (CD 18); Procurar (CD 10); Operar Mecanismos (CD 10).

Segunda Armadilha: Esta foi colocada no sarcófago central de Ammut. Ao redor do sarcófago central, um segundo círculo de pedras de pressão (que também são desativadas com a senha “Resh-ha-tut”) esconde uma outra armadilha. Se algum dos jogadores pisar na área ao redor do sarcófago central (4,5 m ou 3 quadrados) um *Disjunção de Mordenkainen* (CD 25) será ativado na área ao redor do Sarcófago. No próximo turno após a *Disjunção* ter sido acionada, cada sarcófago irá conjurar uma *Muralha Prismática* (CD 24) logo atrás deles, cercando completamente a sa-

2º NÍVEL (NEGATIVO)



- 1 - Hall
- 2 - Aposentos Ammut
- 3 - Celas
- 4 - Guardas
- 4.1 - Depósito de Amratís, Armas e Armaduras
- 5 - Aposentos Krevorkian
- 5.1 - Sala Particular
- 5.2 - Acesso
- 6 - Guarda Particular Krevorkian
- 7 - Laboratório Lich
- 7.1 - Depósito de Corpos
- 7.2 - Celas
- 8 - Aposentos Malkizedek
- 9 - Sala de Reuniões Militares
- 10 - Aposentos Vlaric

la com a magia, além de uma explosão de fogo de 1,5 m de raio dando 5d8 de dano. Um teste de *Procurar* (CD 30) identificará a armadilha e um teste de *Operar Mecanismo* (CD 30) irá desabilitá-la. Assim que a segunda armadilha for acionada, os quatro Senhores das Múmias Guardiões sairão de seus sarcófagos e atacarão os personagens, que estarão presos dentro do círculo criado pela Muralha Prismática (que também os impedirá de fugir).

Armadilha de Pressão com Disjunção de Mordenkainen: ND 12; *Disjunção de Mordenkainen*, *Muralha Prismática* e explosão de fogo de 1,5 m (5d8); Reflexos reduz à metade (CD 18); *Procurar* (CD 30); *Operar Mecanismos* (CD 30).

Nos sarcófagos dos Senhores das Múmias, os PJs encontrarão uma *Luva de Armazenamento*, um *Manto da Aranha*, e uma *Tiara do Intelecto*, além de 10.000 PO em jóias e gemas. No sarcófago de Ammut eles encontrarão um *Grimório dos Necrogolens*, um livro com informações sobre os necrogolens, o uso das Amratis Negras como fonte de seu poder (teste de Conhecimento Arcano ou Identificar Magia ND 20). Além disso, os PJs encontrarão um *Robe dos Olhos*, um *Escaravelho de Proteção* e um *Escaravelho das Lâminas Afiadas*. Todos estes itens mágicos tem suas descrições no *Livro do Mestre 3.0*.

Senhores das Múmias, Guardiões, (4): ND 15; morto-vivo (médio); DV 10d8; 72 pv, 78 pv, 73 pv, 80 pv, com características e poderes idênticos ao Senhor das Múmias do *Livro dos Monstros 3.5*, pg. 205.

3. CELAS

Vocês vêem mais celas vazias. As celas estão imundas e sujas de sangue, mas não há prisioneiros.

4. GUARDAS

4.1. DEPÓSITO DE AMRATIS, ARMAS E ARMADURAS

Uma pequena guarda vive aqui. Existem algumas camas e poucas estantes. Na parte sul há um pequeno cômodo com armas, todas normais, e algumas Amratis Negras que são usadas para regeneração nor. No momento, o local é apenas protegido por dois soldados Nors, que atacarão assim que os PJs entrarem na sala.

Soldado Nor-Humano, Guerreiro 12, (2): ND 12; humanóide avançado médio; DV 12d10+24; 87 pv, 102 pv (líder)*.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

5. APOSENTOS KREVORKIAN

O aposento de Krevorkian é muito bonito e decorado. Possui uma grande cama na parede oeste e um conjunto de sofás ao lado da porta, na parede leste. Uma passagem secreta no teto, próximo à parede sul, leva até o piso do 1º pavimento negativo. Uma passagem secreta na parede leste dá acesso a um estreito corredor que desce até a lateral do altar na Sala do Cristal. Kre-

vorkian, como um bom soldado, não guarda nada de valor em seu aposento. Apesar de ser um general, o seu aposento é muito simples, seguindo o código do guerreiro mordenkai.

5.1. GUARDA PARTICULAR KREVORKIAN

Neste aposento ficam quatro soldados Nors. Ele é muito arrumado e limpo. As camas estão na parede oeste e existem alguns armários na parede leste. No momento em que os PJs entram, ele está vazio. Não há nada de valor aqui.

6. SALA DE REUNIÕES PRINCIPAL (DE 25)

Nesta sala há uma mesa média, onde Krevorkian se reúne com os demais líderes. No geral, são cinco pessoas. Dois guardas ficam sempre presentes, não existe nenhuma outra mobília além da mesa. É nessa sala onde se dará o encontro entre Krevorkian e os PJs. Assim que os PJs entrarem nessa sala, leia a passagem abaixo:

Vocês entram em uma sala enorme, onde ao redor de uma mesa de pedra, vocês podem ver 12 guerreiros com armaduras impressionantes. No fundo da sala, no momento em que vocês chegam, um monstro enorme de quatro patas, com faixas de couro negro e metal envolvendo o corpo e enormes presas metálicas, solta um rosnado ameaçador. Ao seu lado, sentado em uma espécie de trono, vocês vêem um guerreiro enorme, com lâminas saindo de sua cabeça e uma espécie de máscara óssea em seu rosto. Este guerreiro se levanta, pega uma espada do tamanho de um homem que estava ao seu lado e exclama para os demais guerreiros que estão na sala:

– Muitos irão pagar caro pela incompetência! Como deixaram esses invasores chegarem até aqui! Ou vocês os matam agora, na minha frente, ou podem dar adeus às suas existências!

Todos os demais guerreiros, que parecem ser comandantes das tropas invasoras, levantam-se sacando suas armas, enquanto bradam:

– Sim, senhor, General Krevorkian!

Este será um combate até a morte. Nem Krevorkian nem seus generais irão se render ou passar informações para os PJs. Krevorkian apenas dirá que a “vitória será de Necropia, outros já estão vindo...” antes de morrer. Os comandantes das tropas de Krevorkian são os seguintes: quatro comandantes vampiros, quatro Guerreiros Matadeus e dois Lichs representando o grupo de Malkizedék. Além desses, temos Krevorkian e seu necrofagi. Caso os PJs tenham fugido ou não tenham se encontrado com Valshea, ela estará aqui (usar o encontro de Valshea da 2ª parte da aventura nesse evento).

Soldados Vampiros, Guerreiro 10, (5): ND 14; humanóide avançado (médio); DV 10d12; 98 pv, 101 pv, 109 pv, 117pv, 112 pv (líder)*.

Lichs, Necromante 11, (2): ND 13; humanóide avançado médio; DV 10d12+3, 110 pv, 116 pv*.

Necrofagi de Krevorkian: ND 9; besta mágica (grande); DV 10d8+44; 120 pv*.

Cavaleiros Matadeus (5): ND 17; humanóide avançado médio; DV 17d10+36; 195 pv, 203 pv, 185 pv, 165 pv, 186 pv, 206 pv (líder)*.

General Krevorkian, Cavaleiro Matadeus, Nor-mordenkai, Guerreiro 15/Matadeus 10: ND 26; humanóide avançado médio; DV 25d10+100; 252 pv; Inic +7; Desl. 6 m (com armadura); CA 37, 25 (toque), 32 (surpresa); Ata corpo-a-corpo: *espada dentada gigante vorpal** +5 +42/+37/+32/+27 (3d6+23, decisivo/19-20 x3 mais *vorpal* - 20 natural) ou 2 *warkais* +35/+32/+27/+22/35 (1d6+12), ou à distância: *kadasha ghimeliana flamejante* +2, +30 (1d8+2 mais 1d6 de fogo, 18 m (12 quadrados) decisivo/19-20 x3 mais 1d10 de fogo); Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m; QE: Detectar Monstros*, Fúria Matadeus (4/dia)*, Ponto Fraco (+3d6)*, Características de Nor*, Traços de Mordenkai*, Tendência LM; Res Fort +23, Ref +15, Von +17; For 34, Des 18, Cons 18, Int 15, Sab 15, Car 12. *Percias e Talentos:* Adestrar Animais +13, Cavalgar +18, Conhecimento (Primevos) +25, Escalar +20, Sobrevivência +18, Intimidar +20, Observar +16, Ouvir +16. Ataque Poderoso, Atropelar Aprimorado, Combater com Duas Armas, Especialização em Arma (Espada Dentada Gigante), Especialização em Arma Maior (Espada Dentada Gigante), Esquiva, Foco em Arma (Espada Dentada Gigante), Foco em Arma Maior (Espada Dentada Gigante), Iniciativa Aprimorada, Liderança, Mobilidade, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (Kadasha Ghimeliana Flamejante), Sucesso Decisivo Aprimorado (Espada Dentada Gigante), Traspasar Aprimorado (Espada Dentada Gigante), Usar Armas Exóticas (Kadasha Ghimeliana Flamejante), Usar Armas Grandes (Espada Dentada Gigante). *Pertences:* *espada dentada gigante vorpal* +5, *kadasha ghimeliana*

flamejante +2, *armadura hirab completa* +5 com resistência maior (Fogo 30), *cinturão da força de gigante* +6, *luvas de destreza* +4, *amuleto de armadura natural* +4, *anel de proteção* +4, *botas da velocidade*, *máscara dos mortos* (+1 de CA e +3 em todos os testes de resistência), *Amratís Negras de 40k* (6) (4d8 pontos de cura para Nors, carniçais e ósseos ou 4d8 de dano para criaturas vivas) amuleto de passagem. Além desses itens, Krevorkian carrega o equivalente a 5.000 po em pedras preciosas ou outros itens de valor.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

8. APOSENTOS MALKIZEDÉK (DE 11)

Este grande aposento mais parece uma catacumba. Existe uma pequena escrivaninha e várias estantes. As estantes estão repletas de livros antigos, velhos e cheios de poeira. Em cada um dos quatro cantos da sala vocês podem ver pedestais com uma cabeça humana mumificada, em uma pequena mesa escondida no lado direito da porta, vocês podem ver uma série de frascos com fetos humanos monstruosos dentro deles. Ao se aproximar de um desses frascos, o feto abre o olhos completamente negros e a boca, como se quisesse morder o observador.

Este é o aposento do Lich Malkizedék. Como ele nunca dorme, Malkizedék usa esse aposento para estudar novas técnicas necromânticas. Aqui também é o lugar onde ele está estudando os “zumbis naturais” que estão surgindo em Irluan, desde que a Amratí Negra foi ficando cada vez mais carregada de energia vital.

Os PJs poderão entrar nos aposentos. Porém, se tocarem nos livros de Malkizedék, quatro Feras do Caos são invocadas. Elas estão presas dentro das quatro cabeças humanas mumificadas. As cabeças começarão a gritar e abrirão suas bocas. De dentro delas sairá uma névoa verde que se consolidará em quatro Feras do Caos, que atacarão os PJs:

Feras do Caos (4): ND 7; Extra-planar (médio, caótico, planar); DV 8d8+8; 62 pv, 76 pv, 69 pv, 82 pv**.

**Consultar o *Livro dos Monstros 3.5*, pg. 125 e 126.

Após vencer as Feras do Caos, os PJs poderão olhar os livros de Malkizedék. A estante possui vários grimórios com as magias *Drenar Energia*, *Regeneração*, *Doença Plena*, e dois pergaminhos, um com a magia *Inverter a Gravidade* e outro com a magia *Barreira de Lâminas*.

9. APOSENTOS VLARIC (DE 13)

Este é um aposento que foi transformado em uma cripta. Nas paredes vocês podem ver estátuas de criaturas que são uma mistura de humanos com morcegos, usando armaduras e portando enormes espadas. A decoração é carregada, cheia de detalhes rebuscados e símbolos de morte. Há vários desenhos de esqueletos entrelaçados, como se estivessem em um abraço de morte. O teto é decorado com um mosaico do símbolo dos invasores: uma caveira com um sol



negro na frente. No centro da cripta vocês vêem um enorme caixão. No fundo do quarto, vocês vêem três cadáveres de belas jovens mulheres vestidas apenas com alguns panos brancos. O chão do fundo da cripta está manchado de sangue coagulado, vindo dos pescoços dos três cadáveres.



Este é o aposento do Comandante das Tropas de Sangue, o Lord de Vlaric. No momento ele está na Sala da Amrati Negra, acompanhando o ritual de Malkizedék. Porém, a sala ainda oferece perigo aos PJs.

As três jovens não estão mortas. Escolhidas por Vlaric entre as beladades de Irluan, as três acabaram de se transformar em vampiras. Depois de alguns momentos que os PJs estiverem na cripta (ou se forem ver os cadáveres), as três levantarão e atacarão os PJs.

Vampiras (3): ND 12; humanóide avançado médio; DV 10d12; 75 pv, 85 pv, 113 pv; Inic +7; Desl. 6 m (com armadura); CA 19, 11 (toque), 10 (surpresa); Ata corpo-a-corpo: *pancada* +14/+9 (1d6+7 mais drenar energia); Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m; AE: Drenar Sangue**, Filhos da Noite**, Cria**, Dominação**, Drenar Energia**, (todos com CD 18 para resistir); QE: Alterar Forma**, Características de Morto-vivo, Cura Acelerada 5**, Forma Gasosa**, Fraquezas Vampíricas**, Patas de Aranha**, Redução de Dano 10/prata e mágica, Resistência a Frio 10 e Eletricidade 10, Resistência à Expulsão +4, Visão no Escuro de 18 m, Tendência LM; Res Fort+11, Ref+7, Von +8; For 25, Des 16, Cons -, Int 14, Sab 16, Car 16; *Perícias:* Adestrar Animais +10, Cavalgar +16, Escalar +12, Esconder-se +10, Sobrevivência +8, Intimidar +10, Observar +20, Ouvir +22; *Talentos:* Prontidão, Iniciativa Aprimorada, Esquiva, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Ataque Poderoso.

Caso os PJs analisem o aposento após o combate, o encontrarão completamente vazio. Não existe nada de valor aqui. O caixão de Vlaric também está vazio.

9. APOSENTOS DA TROPA DE SANGUE

Nesse aposento vocês vêem 20 sarcófagos fechados. A decoração é feita com quatro armaduras de guerreiros que ficam em pé ao redor dos sarcófagos. Os sarcófagos têm cor vermelha e cada um deles possui uma runa diferente em cima.



Este é o aposento da Tropa de Sangue de Vlaric. No momento em que os PJs entram, os vampiros não estão presentes. Entretanto, caso um dos PJs toque um dos sarcófagos, as seis armaduras irão animar e atacar os PJs.

Golens de Ferro (6): ND 13; constructo (grande); DV 18d10+30; 170 pv, 183 pv, 204 pv, 209 pv. Para as demais características, consultar o *Livro dos Monstros* 3.5, pg. 151.

3º NÍVEL [NEGATIVO]

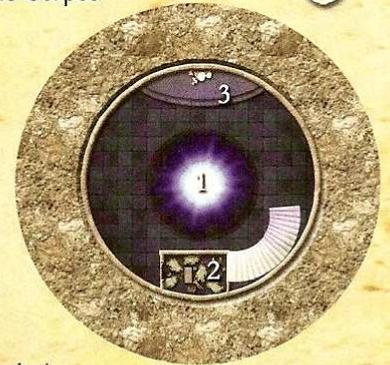
SALA DA AMRATI NEGRA [DE 26]

Este é o evento mais importante da aventura. A Sala da Amrati Negra é o coração de energia da Necrofortaleza. É o lugar onde acontecerá o encontro mais importante da aventura – o comba-

3º NÍVEL [NEGATIVO]

- 1 - Cristal Gigante
- 2 - Celas/Depósito de Corpos
- 3 - Altar

te entre os PJs e Malkizedék. Caso os PJs saibam do efeito explosivo de se encostar uma Amrati Negra em um vampiro, eles poderão destruir o enorme cristal negro jogando nele um dos soldados da Tropa de Sangue (ou até mesmo Vlaric).



A razão para esse efeito explosivo é que tanto a Amrati Negra quanto um vampiro sugam energia vital. A reação explosiva é tão forte quanto for o poder da Amrati. Esse é um dos finais possíveis para a aventura e, no momento em que os PJs entrarem na Sala da Amrati Negra, Vlaric e alguns de seus soldados vampiros da Tropa de Sangue estarão lá, para acompanhar o ritual de abertura do portal de Necropia. Se os PJs jogarem um vampiro em cima da Amrati Negra da sala, eles terão 40 rodadas para fugir antes que o cristal exploda. A Amrati Negra da sala, nesse caso, explodirá e causará 50d6 de dano em uma área esférica de 30 m², 25d6 de dano em uma área esférica de 30 m² e menos de 60 m² e 15d6 de dano em uma área esférica de 60 m² até um máximo de 90 m² da explosão.

Malkizedék estará realizando o ritual de abertura do portal, no momento em que os PJs entrarem na Sala da Amrati Negra. Usando um *Globo de Observação*, uma enorme bola de cristal negro, que mostra a imagem de fora da Necrofortaleza, Malkizedék está realizando o ritual ao mesmo tempo que busca conciliar a abertura do portal com a visão das tropas da Guilda Imperial, que já estão cercado a cidade de Irluan. Assim que os PJs entrarem, leia o texto abaixo:

A sala que vocês entram é enorme. As paredes são curvas e marcadas com colunas que parecem ossos, como se vocês estivessem dentro da caixa torácica de uma criatura gigantesca. Todas as paredes estão gravadas com runas estranhas, que brilham ritmicamente, emitindo uma luz púrpura-negra à cada pulsar. As runas acompanham o pulsar de um impressionante cristal negro que está no meio da sala. Esse cristal negro tem cerca de 20 m de altura e pulsa com um brilho púrpura-negro fortíssimo. Na sua base vocês podem ver que existe uma criatura cheia de tentáculos, que parece estar ligada ao cristal negro. A criatura os observa com um olho demoníaco. Dela saem cerca de dez tentáculos que se espalham pela sala, terminando enroscados em cruces de ferro, onde estão crucificados os corpos secos de humanos. Vocês observam os corpos se retorcerem e emitirem uma luz esbranquiçada, que é sugada pelos tentáculos da criatura, o que faz o grande cristal pulsar.

Em torno do cristal vocês podem ver três mortos-vivos vestindo mantos. Eles estão de mãos dadas e estão entoando um cântico. Um quarto morto-vivo, com um robe negro cheio de desenhos e adornos, está na frente do cristal, levantando um enorme cajado, que também tem um cristal negro na sua

extremidade. O cristal do seu cajado, à medida que ele vai pronunciando palavras ininteligíveis, brilha no mesmo ritmo do cristal gigante e das runas das paredes da sala.

No lado direito da sala vocês vêem quatro guerreiros, todos vestindo armaduras avermelhadas cheias de chifres. Perto desses quatro guerreiros, vocês vêem um enorme globo de cristal negro, que brilha com uma energia esbranquiçada. No interior do globo vocês vêem uma gigantesca fortaleza voadora emergindo do chão da cidade de Irluan. O movimento da fortaleza voadora reflete as sacudidas e os tremores que vocês sentem nos seus pés! Vocês percebem, com assombro, que vocês estão dentro daquela estrutura.

A imagem do globo mostra a cidadela dos mortos cercada pelo muro que vocês viram na cidade. Porém, por baixo dela está uma caveira gigantesca de uma criatura demoníaca. Logo abaixo, vocês vêem tentáculos gigantesco feitos de ossos, se retorcendo. Porém, algo ainda mais terrível chama atenção. A fortaleza está saindo da cidade, flutuando em direção a um exército. Os estandartes mostram que é o exército da Guilda Imperial! Na frente do globo, uma figura imponente se vira para vocês. É um guerreiro enorme, de longos cabelos negros e uma armadura negra com runas vermelhas desenhadas no peitoral e nas ombreiras. A armadura é decorada com lâminas metálicas afiadas e o guerreiro carrega em sua mão direita uma enorme espada, que brilha com uma luz avermelhada.

– Desistam! Isso que vocês estão vendo é o fim da resistência desse mundo ridículo. Malkizedék, continue com o ritual! A incompetência dos soldados de Valshea deixou esses vermes chegarem até aqui. Mas será uma ótima diversão antes que o portal para Necropia esteja pronto! Mas alegrem-se, vocês terão a honra de morrer pela espada de Lorde Vlaric!



Vlaric e seus vampiros atacarão os PJs. Caso os PJs resolvam atacar os lichs e Malkizedék, os três lichs irão atacar os PJs, protegendo Malkizedék. Caso os três lichs sejam derrotados, Malkizedék entra na luta, depois de já ter aberto o portal. Malkizedék irá invocar um Lorde das Profundezas (*Livro dos Monstros 3.5*, pag. 70) para ajudá-lo na luta, porém se o Lich for derrotado, o Lorde das Profundezas voltará para seu plano de origem.

Lich, Necromante 11, (3): ND 13; humanoíde avançado médio; DV 10d12+3, 112 pv, 110 pv, 120 pv*.

Tropa de Sangue, Soldado Vampiro, Guerreiro 16, (2): ND 19; humanoíde avançado médio; DV 16d12, 175 pv, 187 pv*.

Tropa de Sangue, Arqueiro Vampiro, Guerreiro 14, (2): ND 17; humanoíde avançado médio; DV 14d12; 148 pv, 159 pv*.

*Consulte a sessão “Miscelânea” nesta d20 Saga para as fichas das criaturas e soldados de Necropia.

Malkizedék, Lich, Mago 20: ND 24; humanoíde médio (humano necropiano); DV 20d12; 132 pv; Inic -2; Desl. 9 m (6 quadrados); CA 23, (-2 Des, +5 *amuleto da armadura natural***), +5 natural, +5 *robe do arqui-mago***), 8 (toque), 18 (surpresa); Ata corpo a corpo: toque +8/+3 (energia negativa 1d8+5 CD 10, Fort nega); AE: *Toque do Carniçal* +8/+3; Tend NM; FR Fort +11, Ref +9, Vont +18; For 7, Des 7, Con -, Int 34; Sab 13, Car 11. *Perícias e Talentos:* Observar +9, Identificar Ma-

gia +37, Sentir Motivação +9, Procurar +20, Conhecimento (os planos) +35, Conhecimento (religião) +25, Conhecimento (arcano) +35, Forjar +12, Decifrar escrita +35, Alquimia +35, Concentração +23; Construir Cajado, Ignorar Componentes Materiais, Estender Magia, Maximizar Magia, Acelerar Magia, Magia Silenciosa, Magia sem Gestos, Escrever Pergaminho. *Qualidades Especiais:* Resistência à Expulsão (+4), Redução de Dano 15/concussão, Imunidades (frio, eletricidade, metamorfose, ataques de efeito mental), Aura de Medo (teste de Von CD 26), Toque da Paralisia (teste de For CD 26), Resistência à Magia 17. *Magias preparadas* (7/7/7/7/6/6/6/6/5 CD base 22+nível da Magia): 0 - *Toque de Fadiga, Detectar Magia, Romper Morto-Vivo, Ler Magia*; 1 - *Causar Medo, Toque Macabro, Armadura Arcana, Aumentar Pessoa, Raio de Enfraquecimento, Mísseis Mágicos, Proteção Contra o Bem*; 2 - *Cegueira/surdez, Comandar Mortos-Vivos, Vida Falsa, Mão Espectral, Assustar, Toque do Carniçal, Teia*; 3 - *Dissipar Magia, Forma Gasosa, Descanso Tranquilo, Imobilizar Mortos-Vivos, Círculo Mágico contra o Bem, Raio da Exaustão, Toque Vampírico*; 4 - *Animar Mortos-Vivos, Rogar Maldição, Tentáculos Negros de Evard, Praga, Porta Dimensional, Drenar Temporário, Medo*; 5 - *Malogro, Expulsão, Recipiente Arcano, Símbolo da Dor, Muralha de Energia, Ondas de Fadiga*; 6 - *Círculo da Morte, Criar Mortos-Vivos, Dissipar Magia Maior, Ataque Visual, Símbolo do Medo, Destruir Mortos-Vivos*; 7 - *Controlar Mortos-vivos, Dedo da Morte, Viagem Planar, Inverter a Gravidade, Símbolo da Fraqueza, Ondas da Exaustão*; 8 - *Clone, Criar Mortos-Vivos Maior, Evaporação, Muralha Prismática, Invocar Monstros VIII, Símbolo da Morte*; 9 - *Projeção Astral, Drenar Energia, Disjunção de Mordenkainen, Prender a Alma, Grito da Banshee. Pertences:* *amuleto dos planos, anel de resistência* (Fogo, Maior), *anel dos três desejos, cajado do poder, robe do arqui-mago* (cor preta, +5 de CA, Resistência à Magia 17, +1 nos testes de resistência, supera a Resistência à Magia alheia como se tivesse o talento Magia Penetrante)*, *amuleto da armadura natural* +5*.

**Ver detalhes no *Livro do Mestre 3.0* (*amuleto da armadura natural*, pág. 207; *robe do arqui-mago*, pág. 224).

Malkizedék é um Lich muito respeitado pelos invasores. Ele é o comandante da invasão e é quem detém a palavra final. Malkizedék é alto, tem longos tufo de cabelos brancos que saem da sua cabeça. Sua pele tem aparência decomposta. Seu rosto parece um crânio que acabou de ser escaldado. Ele possui vestes negras que têm aparência esfarrapada. Tinha sido um escravo vivo de um Necroarcano Nor de Necropia. Porém, um dia ele interferiu em um ritual de invocação de seu mestre morto-vivo, o que fez com que o Lorde das Profundezas que tinha sido invocado matasse o seu mestre.

O enorme baatezu também tinha planos de matá-lo, mas Malkizedék (que se chamava Darshan na época, antes de virar um Lich e entrar para a Ordem Necroarcano de Necropia) conseguiu fazer um pacto com o monstro. Como um Shem (vivo) de Necropia, ele sabia da existência de um esconderijo de escravos fugidos nos arredores da cidade de Balarath, onde vivia. Ele levou o Lorde das Profundezas até lá (o Baatezu entrou em um amuleto especial que o mestre de Malkizedék tinha criado) e o Lorde saciou sua fome, massacrando os escravos fugidos e devorando suas almas. O pacto estava selado, enquanto Malkizedék fornecesse almas de vivos para o Lorde, ele jamais morreria. Porém, Malkizedék não sabia que ele iria se transformar em um lich. Malkizedék sempre carrega o *Amuleto do Abismo*, onde o Lorde das Profundezas aguarda sua nova refeição. Sua filactéria (assim como a de todos os Lichs das tropas do General Krevorkian), fica bem guardada dentro do castelo de Lorde Sangreal, o senhor da cidade-estado de Balarath.

Vlaric, Líder da Tropa de Sangue, Vampiro, Guerreiro 16/Feiticeiro 6: ND 24; humanoíde avançado médio; DV 28d12; 202 pv; Inic +7; Desl. 6 m (com armadura); CA 41, 18 (toque), 31 (surpresa); Ata corpo-a-corpo: *espada cervical** +2 +31/+26/+21/+16 (2d6+16 decisivo/17-20x2 mais *desmembramento**) *espada chicote-de-ossos** +31/+26/+21/+16 (1d8+14 (na forma de espada) 1d10+14 (na forma de chicote), decisivo/19-20 x2) ou *pancada* +26/+21/+16/+11 (1d6+8 mais drenar energia); Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m; AE: Espada Chicote-de-Ossos*, Drenar Sangue**, Filhos da Noite**, Cria**, Dominação**, Drenar Energia**, (todos com CD 21 para resistir); QE: Alterar Forma**, Características de Morto Vivo, Cura Acelerada 5**, Forma Gasosa**, Fraquezas Vampíricas**, Patas de Aranha**, Redução de Dano 10/prata e mágica, Resistência a Frio 10 e Eletricidade 10, Resistência a Expulsão +4, Visão no Escuro de 18 m, Invocar Familiar; Tendência LM; Res Fort +16, Ref +14, Von +14; For 30, Des 16, Cons -, Int 15, Sab 16, Car 18. *Perícias e Talentos:* Adestrar Animais +10, Blefar +12, Concentração +12, Escalar +10, Esconder-se +10, Furtividade +10, Identificar Magia +14, Intimidar +15, Observar +21, Ouvir +21, Procurar +10, Sentir Motivação +12, Sobrevivência +12; Ataque Poderoso, Especialização em Arma (Espada Cervical), Especialização em Arma Maior (Espada Cervical), Esquiva, Foco em Arma (Espada Cervical), Foco em Arma Maior (Espada Cervical), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (Espada Cervical), Sucesso Decisivo Aprimorado (Espada Chicote-de-Ossos), Trespasar, Trespasar Aprimorado, Usar Armas Exóticas (Espada Cervical), Usar Armas Exóticas (Espada Chicote-de-Ossos). *Limite diário de Magias:* 6/7/6/4. Magias conhecidas: (7/4/2/1; teste CD 15+nível da magia): 0 – *Detectar Magia, Ler Magia, Brilho, Mãos Mágicas, Mensagem, Marca Arcana, Som Fantasma*; 1 – *Armadura Arcana, Aumentar Pessoa, Misseis Mágicos, Raio do Enfraquecimento*; 2 – *Força do Touro, Invocar Criaturas II*; 3° – *Bola de Fogo*. *Pertences:* *Armadura de batalha* +2 de resistência a fogo maior***, *espada cervical* +2 profana, *espada chicote-de-ossos*, *máscara dos mortos* (+1 de CA e +3 em todos os testes de resistência), *poções de sangue maior* (6) (4d8 pontos de cura para vampiros), amuleto de passagem, *botas de teletransporte*, *manto de olhos*, *bracelete de armadura* +4, *amuleto de armadura natural* +5, *cinturão da força de gigante* +4, *anel de Ttelecinese*. Além desses itens, os soldados vampiros carregam o equivalente a 5.000 po em jóias ou outro equipamento à escolha do mestre.

*Consultar a sessão “Miscelânea” desta d20 Saga pra mais informações.

** Consultar o *Livro dos Monstros* para mais informações.

***Estes itens são idênticos aos descritos na sessão “Miscelânea” desta d20 Saga, exceto por *armadura de resistência a fogo maior*: absorve os 20 primeiros pontos de dano por fogo a cada ataque sofrido; *espada profana*: atribui um dano extra de 2d6 em criaturas Boas.

A ABERTURA DO PORTAL PARA NECROPOLIA

Vlaric e seus vampiros atacarão os PJs. Caso os PJs resolvam atacar os lichs e Malkizedék, os três Lichs irão atacar os PJs, protegendo Malkizedék. Caso os três Lichs sejam derrotados, Malkizedék entrará na luta, depois de já ter aberto o portal. Malkizedék irá invocar um Lorde das Profundezas (*Livro dos Monstros* 3.5, pg. 70) para ajudá-lo na luta, porém se o Lich for derrotado, o Lorde das Profundezas voltará para seu plano de origem.

A Amrati Negra irá se energizar totalmente e estar pronta para abrir o portal para Necropia após 20 rodadas de combate. Nesse momento, leia a descrição abaixo:

Em meio ao frenético combate, vocês percebem que a Amrati Negra começa a brilhar fortemente, inundando a sala com uma luz púrpura-negra cegante. Uma voz cadavérica, grita:

– Por todos os Sefiras, os Deuses que morreram e ressuscitaram, que se abra o caminho para Necropia! Sejam bem-vindos, nossos irmãos das trevas! Sejam bem-vindos! Assim ordena Malkizedék!

A Amrati Negra começa a brilhar com mais força ainda e a criatura que está mesclada aos seus pés começa a emitir um som horrendo, como se fosse milhares de vidros sendo triturados.

O barulho é ensurdecedor. Na enorme esfera de cristal negro, vocês vêem saindo, das órbitas vazias do crânio monstruoso que adorna a fortaleza voadora, dois raios de energia púrpura negra, que terminam em um disco de nuvens negras, que está se formando acima dos exércitos da Guilda Imperial. Do disco de nuvens negras vocês podem ver vários tentáculos ósseos surgindo, e com golpes poderosos, destruindo centenas de soldados da Guilda com poucos golpes. Vocês têm pouco tempo para fazer alguma coisa!

A partir desse momento, os PJs terão 30 rodadas até que o portal se abra totalmente. Nessas 30 rodadas eles têm que descobrir uma maneira de parar o portal. A única solução possível seria a de destruir a Amrati Negra, o que pode ser feito de duas maneiras; através da força física ou jogando um dos vampiros presentes na Amrati, o que causaria uma reação que destruiria a Amrati Negra.

Nos dois casos, com a Amrati destruída, a Necrofortaleza irá cair, e os PJs terão mais 30 rodadas para escapar da fortaleza ou acabarão mortos pela queda. No caso da Amrati ser destruída e da Necrofortaleza cair, o exército da Guilda irá atacar e destruir os sobreviventes.

Porém se os PJs não conseguirem impedir que o Portal se abra, uma nova Necrofortaleza entrará no mundo dos PJs, com consequências desastrosas. O mestre deverá decidir se a nova Necrofortaleza destruirá o exército da Guilda ou se ela irá voltar para Necropia, no caso dos PJs conseguirem derrubar a Necrofortaleza. A entrada de mais uma Necrofortaleza é praticamente uma nova aventura, e o mestre deverá decidir os rumos dessa nova Necrofortaleza.

VITÓRIA!

Caso os PJs consigam derrubar a Necrofortaleza, fechar o portal para Necropia e escapar com vida, eles poderão participar do combate vitorioso do exército da Guilda. Caso o mestre queira rolar os combates, ele poderá usar tropas de 1d4+1 soldados ósseos, com 1d4 soldados Nors, um necrofagi e 1d4+1 guerreiros carnicais para simular os encontros da batalha final. Ao vencer, os PJs serão agraciados com títulos nobres (se já tiverem, serão agraciados com títulos de maior hierarquia) e um prêmio de 200.000 po para o grupo além de um *item mágico maior* para cada PJ, que podem ser escolhidos ou sorteados do *Livro do Mestre*.

MISCELÂNEA

TROPAS DE NECROPÓIA

Estes são os soldados padrão da aventura “A Invasão de Necropia”. Eles devem ser usados todas as vezes que se precisa de uma tropa de soldados, e estão indicados nos encontros menores com os PJs. O mestre pode modificar as fichas para individualizar mais ainda estes encontros menores, alterando as armas de cada um dos soldados e a lista de magia dos Lichs. Nas fichas, foram colocadas várias opções de armas que podem ser utilizadas para diferenciar os soldados. Caso o nível de dificuldade da aventura não esteja adequado para os jogadores, o mestre pode alterar o número de soldados de cada tropa, aumentando ou diminuindo de acordo com a sua sessão de jogo.

🗡️ Cavaleiro Matadeus, Nor-humano, Guerreiro 12/ Matadeus 5: ND 17; humanóide avançado médio; DV 17d10+36; 119 pv; Inic +5; Desl. 6 m (com armadura); CA 28, 15 (toque), 27 (surpresa); Ata corpo-a-corpo: *espada dentada gigante** +3 +25/+20/+15/+10 (3d6+11, decisivo/19-20x3) ou *espada cervical** +2 +22/+17/+12/+7 (2d6+6 decisivo/17-20 x2 mais *desmembramento**); Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m; QE: Detectar Monstros*, Fúria Matadeus (3/dia)*, Ponto Fraco (+1d6)*, Características de Nor*, Tendência LM; Res Fort +17, Ref +9, Von +10; For 19, Des 12, Cons 15, Int 14, Sab 14, Car 11; *Perícias:* Adestrar Animais +10, Cavalgar +10, Conhecimento (Primeiros) +10, Escalar +7, Sobrevivência +10, Intimidar +12, Observar +10, Ouvir +10; *Talento:* Ataque Poderoso, Especialização em Arma (Espada Dentada Gigante), Especialização em Arma Maior (Espada Dentada Gigante), Esquiva, Especialização em Combate, Foco em Arma (Espada Dentada Gigante), Foco em Arma Maior (Espada Dentada Gigante), Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (Espada Cervical), Trespasar, Trespasar Aprimorado, Usar Armas Exóticas (Espada Cervical), Usar Armas Grandes (Espada Dentada Gigante), *Pertences:* *armadura hirah* +2, *espada dentada gigante* +3, *espada cervical* +2, *máscara dos mortos* (+1 de CA e +3 em todos os testes de resistência), *escudo dos três crânios** (+4 na CA (+2 de proteção) e Resistência a Elementos Fogo 20), *Amratis Negras de 30k* (3) (3d8 pontos de cura para Nors, carniçais e ósseos ou 3d8 de dano para criaturas vivas), amuleto da passagem. Além desses itens, os Cavaleiros

Matadeus carregam o equivalente a 1.600 po em pedras preciosas ou outros itens de valor.

🗡️ Lich, Necromante 11: ND 13; morto-vivo (humanóide avançado médio); DV 10d12+3; 95 pv; Inic +6; Desl. 6 m (com armadura); CA 21, 11 (toque), 20 (surpresa); Ata corpo-a-corpo: toque +5 (1d8+5 de energia negativa mais paralisia, CD 17 teste de Von para resistir) ou bordão +5 (1d6, decisivo/20x2); Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m; AE: Toque, Aura de Medo, Toque Paralisante, Magias; QE: Resistência à Expulsão +4, Redução de Dano 15/concussão e mágica, Visão no Escuro 18 m, Imunidade ao Frio/Eletricidade/Metamorfose e Efeitos de Ação Mental**, Características de Morto-vivo**, Resistência à Expulsão +4, Tendência LM; Res Fort+6, Ref+4, Von +9; For 10, Des 13, Cons -, Int 16, Sab 14, Car 14; *Perícias:* Concentração +15, Conhecimento (arcano) +15, Cavalgar +6, Decifrar Escrita +12, Esconder-se +18, Furtividade +14, Indentificar Magia +18, Observar +10, Ouvir +10, Procurar +17, Intimidar +13; *Talento:* Vitalidade, Acelerar Magia, Criar Item Maravilhoso, Escrever Pergaminho, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Magias sem Gestos, Aumentar Magia. *Pertences:* manto, *braçadeiras de armadura* +4, *anel de proteção* +1, *grimório*, *poção de forma gasosa*, *pergaminho de invocar criaturas IV* (8º nível), *varinha de mísseis mágicos* (20 cargas, 8º nível), *Amratis Negras de 30k* (3) (3d8 de cura para mortos-vivos ou 3d8 de dano em criaturas vivas). Além desses itens, os Lichs necromantes de Necropia carregam 1.200 po. *Magias por dia de Mago* (4/5/5/3/3): nível 0 – *Brilho*, *Raio de Ácido*, *Detectar Magias*, *Raio de Gelo*, *Toque de fadiga*; 1 – *Mísseis Mágicos* (3), *Raio do Enfraquecimento*, *Reco Acelerado*; 2 – *Mão Espectral*, *Proteção contra Flechas*, *Raio Ardente*, *Reflexos*, *Teia*, 3 – *Bola de Fogo*, *Dissipar Magia*, *Relâmpago*, *Toque Vampírico*, *Velocidade*; 4 – *Drenar Temporário*, *Grito*, *Medo*, *Tempestade Glacial*. A CD das magias é de 15 + nível da magia.

🗡️ Soldado Carniçal Necropiano, Guerreiro 5: ND 7; humanóide médio; DV 5d12+3; 47 pv; Inic +6; Desl. 6 m (com armadura); CA 22, 12 (toque), 20 (surpresa); Ata corpo-a-corpo: *espada longa* +8 (1d8+3, decisivo/19-20x2) ou *espada chicote-de-ossos** +8 (1d8+3 (na forma de espada) 1d10+3 (na forma de chicote),

decisivo/19-20x2) ou *machado grande* +8 (1d12, decisivo/20 x3); ou à distância: *arco longo composto* +7 (1d8, 33 m (22 quadrados) decisivo/x3); Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m; AE: Espada Chicote-de-Ossos*; QE: Características de Carniçal Necropiano*, Resistência à Expulsão +4, Tendência LM; Res Fort +2, Ref +1, Von +2; For 17, Des 14, Cons -, Int 13, Sab 13, Car 7; *Perícias*: Cavalgar +8, Escalar +6, Esconder-se +6, Sobrevivência +4, Observar +6, Ouvir +5; *Talentos*: Lutar às Cegas, Iniciativa Aprimorada, Trespasar, Ataque Poderoso, Reflexos de Combate, Usar Armas Exóticas (Espada Chicote-de-Ossos). *Pertences*: armadura de batalha, espada longa, arco longo composto, flechas (20), *Amratís Negras de 10k* (2) (1d8 pontos de cura para Nors, carniçais e ósseos ou 1d8 de dano para criaturas vivas). Além desses itens, os guerreiros carniçais carregam 150 po.

Soldado Nor-humano, Guerreiro 12: ND 12; humanoíde avançado médio; DV 12d10+24; 82 pv; Inic +2; Desl. 6 m (com armadura); CA 24, 11 (toque), 19 (surpresa); Ata corpo-a-corpo: *espada longa* +1 +15/+10/+5 (1d8+5, decisivo/17-20x2) ou *espada chicote-de-ossos** +15/+10/+5 (1d8+4 (na forma de espada) 1d10+4 (na forma de chicote), decisivo/19-20x2) ou à distância: *arco longo composto* +1 (1d8, 33 m (22 quadrados) decisivo/x3); Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m; AE: Espada Chicote-de-Ossos*; QE: Características de Nor*, Tendência LM; Res Fort +13, Ref +11, Von +7; For 18, Des 13, Cons 15, Int 15, Sab 11, Car 11; *Perícias*: Adestrar Animais +13, Cavalgar +15, Escalar +16, Esconder-se +1, Sobrevivência +6, Intimidar +10, Observar +14, Ouvir +15; *Talentos*: Lutar às Cegas, Iniciativa Aprimorada, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (Espada Chicote-de-Ossos), Sucesso Decisivo Aprimorado (Espada Longa), Ataque Poderoso, Combate Montado, Reflexos de Combate, Rastrear, Prontidão, Arma Exótica (Espada Chicote-de-Ossos), Especialização em Combate. *Pertences*: *armadura de batalha* +1, *espada longa* +1, *arco longo composto* +1, flechas (20), *máscara dos mortos* (+1 de CA e +3 em todos os testes de resistência), escudo grande de metal, *Amratís Negras de 20k* (3) (1d8 pontos de cura para Nors, carniçais e ósseos ou 1d8 de dano para criaturas vivas). Além desses itens, os soldados Nor-Humanos carregam 750 po.

Soldado Nor-mordenkai, Guerreiro 12: ND 13; humanoíde avançado médio; DV 12d10+36; 97 pv; Inic +6; Desl. 6 m (com armadura); CA 21, 12 (toque), 19 (surpresa); Ata corpo-a-corpo: *espada larga* +1 +15/+10/+5 (2d6+5, decisivo/17-20x2) ou *lâminas retráteis** +15/+10/+5 (1d6+4, decisivo/19-20x2) ou *kadasba ghimeliana** +15/+10/+5 (1d8+5 (corpo-a-corpo); ou à distância *kadasba ghimeliana** +13/+8/+3 (1d8, 18 m/12 quadrados, decisivo/19-20x3); Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m; AE: Lâminas Retráteis*; QE: Características de Nor*, Tendência LM; Res Fort +11, Ref +8, Von +1; For 19, Des 14, Cons 16, Int 10, Sab 10, Car 8; *Perícias*: Adestrar Animais +16, Cavalgar +15, Sobrevivência +6, Intimidar +10, Observar +14, Ouvir +14; *Talentos*: Lutar às Cegas, Iniciativa Aprimorada, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (Espada Larga), Sucesso Decisivo Aprimorado (Lâminas Retráteis), Ataque Poderoso, Reflexos de Combate, Rastrear, Prontidão, Encontro Aprimorado, Especialização em Combate, Combate Montado; *Pertences*: *armadura de batalha* +1, *espada larga* +1, *kadasba ghimeliana*, *Amratís Negras de 20k* (3) (1d8 pontos de cura para Nors, carniçais e ósseos ou 1d8 de dano para criaturas vivas). Além desses itens, os soldados Nor-mordenkai carregam 600 po.

Soldado Ósseo: ND 7; humanoíde médio; DV 10d12; 65 pv; Inic +2; Desl. 9 m; CA 24, 20 (toque), 19 (surpresa); Ata corpo-a-corpo: *garra óssea* +7 (1d8+2, decisivo/20x2) ou *espada longa* +7 (1d8+2, decisivo/19-20x2) ou *espada chicote-de-os-*

*so** +7 (1d8+2 (na forma de espada) 1d10+2 (na forma de chicote), decisivo/19-20x2) ou *machado grande* +7 (1d12, decisivo/20 x3); ou à distância: *arco longo composto* +9 (1d8, 33 m (22 quadrados) decisivo/x3 ou *besta leve de repetição* +9 (1d8, 24 m (16 quadrados) decisivo/19-20 x2); Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m; AE: Espada Chicote-de-Ossos*; QE: Imune ao Frio, Redução de Dano 5/danos perfurantes e cortantes, Visão no Escuro 20 m, Características de Morto-vivo**, Resistência à Expulsão +4; Tendência LM; Res Fort +4, Ref +1, Von +2; For 17, Des 16, Cons -, Int 13, Sab 10, Car 1; *Perícias*: -; *Talentos*: Iniciativa Aprimorada; *Pertences*: armadura de batalha, espada longa, arco longo composto, flechas (20), besta leve de repetição, virotos (10), escudo grande de metal, *Amratís Negra de 20k* (2d8 pontos de cura para Nors, carniçais e ósseos ou 1d8 de dano para criaturas vivas). Além desses itens, os soldados ósseos carregam 200 po.

Soldado Vampiro, Guerreiro 10: ND 14; humanoíde avançado médio; DV 10d12; 65 pv; Inic +7; Desl. 6 m (com armadura); CA 27, 11 (toque), 10 (surpresa); Ata corpo-a-corpo: *espada longa* +1 +14/+9 (1d8+8, decisivo/19-20x2) ou *espada chicote-de-ossos** +14/+9 (1d8+7 (na forma de espada) 1d10+4 (na forma de chicote), decisivo/19-20x2) ou *pancada* +14/+9 (1d6+7 mais drenar energia) ou à distância: *arco longo composto* +1, +14/+9 (1d8, 33 metros (22 quadrados) decisivo/x3); Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m; AE: Espada Chicote-de-Ossos*, Drenar Sangue**, Filhos da Noite**, Cria**, Dominação**, Drenar Energia**, (todos com CD 18 para resistir); QE: Alterar Forma**, Características de Morto-vivo, Cura Acelerada 5**, Forma Gasosa**, Fraquezas Vampíricas**, Patas de Aranha**, Redução de Dano 10/prata e mágica, Resistência a Frio 10 e Eletricidade 10, Resistência à Expulsão +4, Visão no Escuro de 18 m, Tendência LM; Res Fort +11, Ref +7, Von +8; For 25, Des 16, Cons -, Int 14, Sab 16, Car 16; *Perícias*: Adestrar Animais +10, Cavalgar +16, Escalar +12, Esconder-se +10, Sobrevivência +8, Intimidar +10, Observar +20, Ouvir +22; *Talentos*: Prontidão, Iniciativa Aprimorada, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (Espada Chicote-de-Ossos), Sucesso Decisivo Aprimorado (Espada Longa), Esquiva, Reflexos de Combate, Arma Exótica (Espada Chicote-de-Ossos), Reflexos Rápidos, Combate Montado. *Pertences*: armadura de batalha, *espada longa* +1, *arco longo composto* +1, flechas (20), *máscara dos mortos* (+1 de CA e +3 em todos os testes de resistência), *poções de sangue menor* (4) (2d8 pontos de cura para vampiros). Além desses itens, os soldados vampiros carregam 850 po.

Tropa de Sangue, Arqueiro Vampiro, Guerreiro 14: ND 17; humanoíde avançado médio; DV 14d12; 91 pv; Inic +11; Desl. 6 m (com armadura); CA 30, 16 (toque), 29 (surpresa); Ata corpo-a-corpo: *espada chicote-de-ossos** +18/+13/+8 (1d8+4 (na forma de espada) 1d10+4 (na forma de chicote), decisivo/19-20x2) ou *pancada* +18/+13/+8 (1d6+4 mais drenar energia) ou à distância: *arco longo composto* +3 +23/+18/+13 (1d8+7, 33 m (22 quadrados) decisivo/19-20x3); Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m; AE: Espada Chicote-de-Ossos*, Drenar Sangue**, Filhos da Noite**, Cria**, Dominação**, Drenar Energia**, (todos com CD 20 para resistir); QE: Alterar Forma**, Características de Morto-vivo, Cura Acelerada 5**, Forma Gasosa**, Fraquezas Vampíricas**, Patas de Aranha**, Redução de Dano 10/prata e mágica, Resistência ao Frio 10 e Eletricidade 10, Resistência à Expulsão +4, Visão no Escuro de 18 m, Tendência LM; Res Fort +12, Ref +16, Von +10; For 18, Des 24, Cons -, Int 15, Sab 16, Car 16; *Perícias*: Adestrar Animais +10, Blefar +12, Escalar +6, Esconder-se +16, Furtividade +14, Intimidar +15, Observar +20, Ouvir +22, Procurar +10, Sentir Motivação +12, Sobrevivência +10; *Talentos*: Especialização em Arma (Arco Longo Composto), Especializa-

ção em Arma Maior (Arco Longo Composto), Esquiva, Foco em Arma (Arco Longo Composto), Foco em Arma Maior (Arco Longo Composto), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (Arco Longo Composto), Sucesso Decisivo Aprimorado (Espada Chicote-de-Ossos), Tiro Certo, Tiro Preciso, Tiro Rápido, Usar Armas Exóticas (Espada Chicote-de-Ossos); *Pertences*: armadura de batalha +4, arco longo composto +3, flechas (40), máscara dos mortos (+1 de CA e +3 em todos os testes de resistência), espada chicote-de-ossos, poções de sangue maior (6) (4d8 pontos de cura para vampiros), amuleto de passagem. Além desses itens, os soldados vampiros carregam o equivalente a 5.000 po em jóias ou outro equipamento à escolha do mestre.

Tropa de Sangue, Soldado Vampiro, Guerreiro 16: ND 19; humanoides avançados médios; DV 16d12; 104 pv; Inic +7; Desl. 6 m (com armadura); CA 32, 18 (toque), 31 (surpresa); Ata corpo-a-corpo: espada cervical* +2 +26/+21/+16/+11 (2d6+14 decisivo/17-20x2 mais desmembramento*) espada chicote-de-ossos* +26/+21/+16/+11 (1d8+12 (na forma de espada) 1d10+12 (na forma de chicote), decisivo/19-20x2) ou pancada +24/+19/+14/+9 (1d6+8 mais drenar energia); Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m; AE: Espada Chicote-de-Ossos*, Drenar Sangue**, Filhos da Noite**, Cria**, Dominação**, Drenar Energia**, (todos com CD 21 para resistir); QE: Alterar Forma**, Características de Morto-vivo, Cura Acelerada 5**, Forma Gasosa**, Fraquezas Vampíricas**, Patas de Aranha**, Redução de Dano 10/prata e mágica, Resistência ao Frio 10 e Eletricidade 10, Resistência à Expulsão +4, Visão no Escuro de 18 m, Tendência LM; Res Fort +13, Ref +11, Von +11; For 26, Des 16, Cons -, Int 15, Sab 16, Car 16; *Perícias*: Adestrar Animais +10, Blefar +12, Escalar +10, Esconder-se +10, Furtividade +10, Intimidar +15, Observar +21, Ouvir +21, Procurar +10, Sentir Motivação +12, Sobrevivência +12; *Talentos*: Ataque Poderoso, Especialização em Arma (Espada Cervical), Especialização em Arma Maior (Espada Cervical), Esquiva, Foco em Arma (Espada Cervical), Foco em Arma Maior (Espada Cervical), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (Espada Cervical), Sucesso Decisivo Aprimorado (Espada Chicote-de-Ossos), Trespasar, Trespasar Aprimorado, Usar Armas Exóticas (Espada Cervical), Usar Armas Exóticas (Espada Chicote-de-Ossos); *Pertences*: armadura de batalha +2, espada cervical +2, espada chicote-de-ossos, escudo dos três crânios* (+4 na CA (+2 de proteção) e Resistência a Elementos (Fogo) 20), máscara dos mortos (+1 de CA e +3 em todos os testes de resistência), poções de sangue maior (6) (4d8 pontos de cura para vampiros), amuleto de passagem. Além desses itens, os soldados vampiros carregam o equivalente a 5.000 po em jóias ou outro equipamento à escolha do mestre.

*Consultar esta sessão da d20 Saga pra mais informações.

**Consultar o Livro dos Monstros para mais informações.

CLASSE DE PRESTÍGIO DE NECROPOLIA

CAVALHEIRO MATADEUS

Quando os Sefiras (os jovens Deuses de Necropia) ressuscitaram milhares de anos após sua destruição, causada pela aliança entre os vivos e os Primevos (os antigos deuses), eles criaram uma nova raça, ou melhor, uma nova forma de existência: os Nors, ou os não-vivos. O retorno dos Sefiras foi marcado pelo aparecimento de Ktonor, um gigantesco buraco negro nos céus

de Necropia, que iniciou a destruição de Shemesh, o Sol Agoniante. Os Nors começaram a surgir por todas as partes de Necropia, em todas as raças, e foram por muito tempo perseguidos e destruídos pelos vivos. Porém, com o surgimento de um líder, o nor que viria ser o supremo imperador Thaumiel, os não-vivos se organizaram e, depois de dois séculos de lutas, conseguiram vencer os reinos dos vivos e seus aliados, os Primevos.

Entretanto, nos anos seguintes, muitos Primevos que não foram destruídos nas Guerras da Vingança (o conflito que marcou a ascensão do Império dos Mortos), começaram a aparecer e a formar alianças profanas com comunidades e tribos de mortais. Além disso, eles começaram a gerar Crias, monstros horrendos, que estavam infestando os reinos dos mortos. Os Primevos, como encarnações da vida caótica, são os maiores inimigos dos mortos, e o retorno deles em diversas regiões de Necropia fez com que o Império criasse uma ordem cavaleiresca de caçadores de Primevos. A primeira e mais importante das Ordens são os Cavaleiros Matadeus.

O nome da Ordem deriva do fato de que os Primevos são cultuados como Deuses dos vivos (que abandonaram os Sefiras e por isso sofrem a vingança dos jovens Deuses de Necropia). Um Cavaleiro Matadeus normalmente forma uma equipe balanceada para ser o seu *time de caça*, e pode convidar guerreiros, magos ou clérigos que não pertençam à ordem para as caçadas. Em toda Necrópole de Zohar (o principal reino do Império dos Mortos, onde fica a capital Yzael), existe uma enorme construção chamada de *Central*



Ilustração: Newton "Niro" Rocha - Core: Fabio Akio Fragitama

ARMADURA HIRAH

Bônus de Custo:	3.000 po (5.000 po*)
Bônus Máximo Armadura:	+8 (+9*)
Penalidade de Destreza:	+0 (+1*)
Falha de Armadura:	-5 (-6*)
Falha de Magia Arcana:	35% (40%*)
Deslocamento:	6 m
Peso:	15 kg (20 kg*)

*para a Armadura Hirah Completa

ESPADA DENTADA GRANDE

Custo:	300 po
Dano:	3d6
Incremento Decisivo:	x3
Peso:	30 kg
Tipo:	Cortante
Tamanho:	De 1,80 m até 2,10 m

NOVO TALENTO

Usar Arma Grande [Geral]

Escolha um tipo de arma grande (de tamanho maior que o médio), como a espada dentada gigante ou a versão grande de alguma outra espada ou arma. O personagem deve saber combater com a arma selecionada. O tamanho de uma arma grande varia de 1,80 m até 2,10 m, no caso de espadas e machados. No caso de lanças e outras armas semelhantes, o tamanho para a arma gigante fica a critério do mestre.

Pré-requisito: Bônus Base de Ataque +1 e For 18 (para usar a arma grande com as duas mãos) e For 20 (para usar a arma gigante com apenas uma mão).

Benefício: Seu personagem ataca normalmente com a arma escolhida.

Normal: Sem esse talento um personagem que tentar usar uma arma grande efetivamente em combate sofrerá uma penalidade de -6 em suas jogadas de ataque. Por causa do tamanho e do peso de uma arma grande, o personagem que a usar efetivamente em combate deverá ter um mínimo de 18 de Força.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que o escolher, ele se aplica a outra arma grande. Um guerreiro pode escolher Usar Armas Grandes como um de seus talentos adicionais.

Cavaleiro Matadeus

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Bônus na CA	Especial
1°	+1	+2	+0	+2	+1	Detectar Monstros, Fúria Matadeus 1/dia
2°	+2	+3	+0	+3	+1	—
3°	+2	+3	+1	+3	+1	Fúria Matadeus 2/dia
4°	+3	+4	+1	+4	+2	Ponto Fraco +1d6
5°	+4	+4	+1	+4	+2	Fúria Matadeus 3/dia
6°	+6	+5	+2	+5	+2	—
7°	+7	+5	+2	+5	+3	Ponto Fraco +2d6
8°	+8	+6	+2	+6	+3	—
9°	+9	+6	+3	+6	+3	Fúria Matadeus 4/dia
10°	+10	+7	+3	+7	+4	Ponto Fraco +3d6

de Caça, onde os Cavaleiros Matadeus, junto com seus times, recebem as missões de busca e destruição de Primevos ou Cria de Primevos que estejam causando problemas no reino. Muitas vezes, no caso de Primevos mais poderosos, os Cavaleiros combinam vários times de caça para enfrentar um problema maior. A liderança fica para o Cavaleiro Matadeus com o maior número de missões cumpridas (o que reflete no seu nível dentro da Ordem).

A Ordem Matadeus possui a seguinte hierarquia: *Novato* (para os que estão iniciando na ordem, até o 2° nível da classe de prestígio), *Caçador* (do 3° até o 5° nível), *Algoz* (do 6° até o 8° nível), *Mestre Caçador* (9° e 10° níveis). O ritual de entrada para a Ordem passa por alguns meses de um pesado treinamento e o cumprimento de uma missão teste. Caso sobreviva e cumpra a missão com honra, o indivíduo entra para a Ordem. Tanto Nors como Shems (vivos) podem entrar para a Ordem Matadeus. Porém, se os Shems forem escravos, eles devem ter a permissão de seus mestres Nors, além de dar grande parte de suas recompensas para seus senhores.

Os mestres podem adaptar a Ordem Matadeus para seus cenários de jogo, fazendo com que seja uma classe especializada em caçar e destruir monstros. O mestre deverá criar também a Ordem dos Matadores de Monstros, dedicada a caçar e destruir criaturas que estejam causando problemas no reino.

Dado de Vida: d10

Pré-requisitos: Para tornar-se um Cavaleiro Matadeus, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Todas as tendências são permitidas.

Bônus Base de Ataque: +6

Conhecimento (Monstros): 4 graduações (no caso de Necropia, seria conhecimentos sobre os Primevos)

Sobrevivência: 4 graduações

Talentos: Trespasar, Usar Arma Grande

Especial: O Cavaleiro Matadeus precisa aprender o talento *Usar Arma Gigante* para poder utilizar as enormes *Espadas Dentadas Gigantes*, espadas gigantes, que variam de 1,80 m até 2,10 m e que são a marca registrada dos Matadeus. Mesmo que o Cavaleiro não venha a usar a arma em suas caçadas, a habilidade de brandir uma espada gigante é necessária para se entrar na Ordem.

Perícias de Classe: As perícias de classe de um Cavaleiro Matadeus (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Cons), Conhecimento (Monstros) (Int), Cura (Sab), Intimidar (Car), Sobrevivência (Sab). Veja o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*.

Pontos de Perícia por nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe: Todas as características a seguir pertencem a esta classe.

Usar Armas e Armaduras: Um Cavaleiro Matadeus sabe usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos. Eles usam tradicionalmente a *hirah*, a armadura tradicional dos Cavaleiros Matadeus. Ela é composta de um capacete de ferrósseo esférico, negro e cobrindo todo o rosto. Ela possui protetores de couro negro e metal nos ombros, braços e pernas, adornados com esporões metálicos, ganchos e lâminas, seguindo o estilo necropiano. O *ferrósseo*, a liga de ferro e osso criada pela necroalquimia e que possui uma resistência maior que o aço, faz com que a armadura pese menos do que outra feita de aço. Todo Cavaleiro Matadeus recém-ingresso na Ordem recebe uma *Armadura Hirah*.

Quando passam do 7º nível de sua classe, os Cavaleiros Matadeus recebem a *Armadura Hirah Completa*, que tem uma proteção no torso, o que aumenta em +1 o CA da armadura, porém com um aumento de +1 na penalidade da destreza, além de um aumento no custo. Muitos Cavaleiros Matadeus *Mestres Caçadores* imbuem magias em suas *Armaduras Hirah Completa*, para aumentar ainda mais o seu poder.

Detectar Monstros: Um Cavaleiro Matadeus tem os sentidos muito treinados na caça a monstros. Todas as vezes que o Cavaleiro Matadeus declarar que está procurando por monstros, ele receberá um bônus de +2 no teste das perícias de Observar, Ouvir e Sobrevivência.

Fúria Matadeus: Um Cavaleiro Matadeus aprende uma técnica derivada das tribos bárbaras de Necropia de unir mente e corpo em um ataque furioso e devastador. Começando no 1º nível da classe de prestígio, o Cavaleiro Matadeus pode entrar em *Fúria Matadeus* uma vez por dia. Nesse estado ele ganha +5 de bônus em sua força e um único ataque extra no final da rodada, realizado com o seu bônus de ataque mais alto. Entretanto, ele também sofre uma penalidade de -4 em seu CA. A *Fúria Matadeus* dura um número de rodadas igual ao a 2 + o bônus de Constituição do Cavaleiro Matadeus. O ataque gasta muita energia, assim, após o final das rodadas, o Cavaleiro Matadeus deverá fazer um teste de Fortitude contra um ND igual a 12 + o número de rodadas que durou a *Fúria Matadeus*. Caso não passe, o Cavaleiro terá uma penalidade de -5 em todos os seus ataques nas próximas 1d6+1 rodadas de combate, por causa da exaustão. Caso ele passe, a penalidade é de -2 nas 1d6 rodadas seguintes. O Cavaleiro Matadeus pode interromper a *Fúria Matadeus* quando quiser.

Ponto Fraco: Como um especialista em monstros, o Cavaleiro Matadeus pode estudar e observar um monstro para determinar o seu ponto fraco. Para usar essa habilidade, o Matadeus precisa gastar três rodadas estudando o monstro. Ele pode executar ações, mas terá que passar em testes de Concentração (com a CD sendo determinada pelo mestre, dependendo das condições de batalha). Assim que for determinado o ponto fraco, o Cavaleiro Matadeus poderá desferir um ataque poderoso, que dará +1d6 extras de dano no 4º nível da classe de prestígio, +2d6 no 7º nível e +3d6 no 10º nível. Todas as vezes que o alvo receber o dano em seu ponto fraco, ele deverá fazer um teste de Fortitude (CD 10 + nível do Cavaleiro Matadeus (nível da classe de prestígio) + modificador de Inteligência do Cavaleiro Matadeus). Caso o alvo passe, o ataque não dará os pontos extras de dano. Caso ele não passe, o alvo sofre os pontos extras de dano.

Bônus da Classe de Armadura: À medida que vai ficando cada vez mais experiente, o Cavaleiro Matadeus vai aprendendo novas formas de evitar ser atingido e de como usar as espadas gigantes para aparar ataques.

Espada Dentada Gigante: A Espada Dentada é uma espada grande (de 1,80 m até 2,10 m) feita com a liga de *ferrósseo*

(mais leve e mais resistente do que o aço) e é usada pelos Cavaleiros Matadeus. A lâmina da espada possui o fio dentado, e tem desenhos curvilíneos, dependendo do estilo do armeiro que a criou. Elas são enormes e seu usuário necessita ter o talento *Usar Armas Grandes* para empunhá-la. Os Cavaleiros Matadeus com força maior que 20 conseguem usar a Espada Dentada Gigante.

modelos

NORS

Os Nors são a raça em maior expansão em Necropia. Essa expansão não é só numérica, mas também cultural e bélica. O comportamento imperialista do exército dos Nors faz com que a relação entre os Nors e as demais raças de Necropia não sejam muito amistosas, embora alianças em prol de um bem comum entre as raças possam ser seladas. Já a relação com os Shems (os vivos) é muito diferente. Eles são tratados como escravos e servem como alimento e peça de reposição. Eles são a vingança dos Deuses de Necropia (os Sefiras) contra todas as raças de seres mortais, pela traição que sofreram. Podem surgir Nors em todas as raças, e seu aparecimento está determinado pelo destino.

Características Físicas: Embora não sejam mortos-vivos tradicionais, a aparência física dos Nors é muito semelhante a essas criaturas. Eles possuem os olhos negros com pupilas brancas e a pele varia do branco azulado até o cinza cadavérico. Eles se vestem com armaduras de metal (liga de *ferrósseo*) e couro preto, gostam de mostrar partes do corpo abertas ou atravessadas por lâminas. O design das armas é arrojado e mostra o gosto dos Nors em causar dor. Eles usam armas e armaduras com detalhes de ossos humanos e espadas feitas com espinhas dorsais.

COMO CRIAR UM NOR

Nor é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea (exceto mortos-vivos). Os Nors mantêm a classe e todas as habilidades que possuíam quando estavam vivos.

Tipo e Tamanho: O tipo da criatura muda para “nati-morto”. Embora sejam semelhantes aos mortos-vivos, os Nors não apresentam características diferentes dos mesmos. A criatura Nor conserva todos os seus subtipos que não sejam relacionados com tendência como Bem, Caos ou Mau, por exemplo) ou um subgrupo (como goblinóide, orc ou réptil). Ela adquire o subtipo Avançado. O Nor apresentará todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura base, com exceção das alterações a seguir:

Dado de Vida: Os Nors mantêm os mesmos dados de vida da criatura original.

Deslocamento: O deslocamento dos Nors permanece o mesmo da criatura base.

Classe de Armadura: Os Nors mantêm a mesma Classe de Armadura da criatura base.

Base de Ataque: O bônus base de ataque de um Nor é o mesmo da criatura base.

Ataques: Um Nor conserva todos os ataques, inclusive os ataques com arma ou arma natural.

Dano: Permanece o mesmo da criatura base.

Ataques Especiais: Um Nor conserva todos os ataques especiais da criatura-base.

Qualidades Especiais: Um Nor conserva todas as qualidades especiais da criatura-base. Ele ganha ainda os seguintes traços raciais:

Características:

- Permanece consciente quando estiver entre -1 e -9 pvs, porém seu deslocamento cai pela metade e todos os seus pertences (ataques, perícias, etc.) terão uma penalidade de -6.
- Imunidade a venenos que afetam os vivos (apesar de serem vulneráveis a venenos feitos para Nors ou feitos com base em Primevos, seus inimigos mortais em Necropia).
- Não precisa fazer teste de resistência de Fortitude ao sofrer dano massivo (com exceção dos danos causados por Primevos ou por cria de Primevos, por armas mágicas ou por fogo).
- Imunidade a dano por contusão, dano de habilidade permanente e drenar energia.
- Imunidade a dano de habilidade temporário que afete os valores físicos, assim como efeitos de fadiga e exaustão.
- Precisam de energia negativa para curar seus ferimentos. Os Nors recuperam os pvs por meio de magias como Causar Ferimentos ou com o uso de *amratis negras* (cristais negros de Necropia que armazenam energia negativa e são capazes de curar mortos-vivos).
- São imunes à expulsão.
- Não precisam se alimentar e respirar, embora necessitem de meditar 4 horas a cada 24 horas para recuperar seus pvs, absorvendo a energia negativa de Ktonor ou das *Amratis Negras* que possuem.

Fraquezas:

- Os Nors são criaturas notívagas, por isso sofrem uma penalidade de -2 a -6 (dependendo do clima e da quantidade de luz solar, quanto mais, maior a penalidade) em todos os seus testes. À noite, essa penalidade desaparece.
- São suscetíveis a magias de Curar Ferimentos.
- Recebem o dobro do dano de fogo natural ou mágico.
- Não são imunes a sucessos decisivos.

Testes de Resistência: Os testes de resistência permanecem iguais aos da criatura-base.

Habilidades: Ao contrário dos outros tipos de mortos-vivos, os Nors mantêm os seus pontos de Constituição.

Perícias: São as mesmas da criatura-base.

Talentos: Possuem todos os talentos da criatura-base.

Ambiente: Qualquer terrestre ou subterrâneo.

Organização: Qualquer.

Nível de Desafio: O ND de um Nor é o mesmo da criatura-base.

Tesouro: Padrão.

Tendência: A mesma da criatura-base, embora seja raro encontrar Nors com tendência Boa.

Progressão: Mesma da criatura-base, pela classe de personagem ou pela progressão indicada originalmente.

Ajuste de Nível: +2 (em cenários diferentes do de Necropia).

CARNIÇAL NECROPIANO

Os carniçais necropianos são cadáveres reanimados muito diferentes dos zumbis tradicionais. Fruto das pesquisas dos necromantes e necroarcãos de Necropia (duas linhas da necromancia, sendo os necromantes os mais tradicionais e os necroarcãos os que utilizam técnicas de outras áreas como a necroalquimia), os carniçais necropianos são guerreiros formidáveis, ágeis e inteligentes, possuindo muitas de suas memórias de quando estavam vivos.

Eles são completamente leais aos seus mestres e obedecem todas as ordens que lhes são dadas, mesmo que não queiram fazê-las. Cada carniçal necropiano recebe uma *runa de escravidão**, uma magia que o prende ao seu dono, que pode ser um Nor, um Lich ou até mesmo outro carniçal. Nos exércitos de Necropia, os carniçais necropianos fazem parte, junto com os soldados ósseos, da linha de frente. Eles são a ralé das tropas, frequentemente enviados para missões suicidas e forçados a obedecer ordens de todas as demais unidades, até mesmo dos soldados ósseos.

Muitos dos carniçais necropianos são criados a partir dos inimigos capturados pelos exércitos Necropianos. Por isso, os exércitos dos mortos freqüentemente recolhem os cadáveres dos seus inimigos, para aumentar o tamanho de suas tropas. O ritual de criação de um carniçal necropiano demora oito horas, e deve ser realizado por um necromante ou um necroarcão de 14º nível, no mínimo.

Os carniçais necropianos mantêm a classe que possuíam enquanto vivos. Assim temos guerreiros carniçais, magos carniçais, bárbaros carniçais etc. Eles não são agradáveis de se ver, pois o processo de decomposição continua acontecendo em seus corpos. O processo faz com que eles degradem totalmente em algumas semanas, mas esse processo é retardado através do uso das *Amratis Negras*, cristais necropianos negros que armazenam energia negativa. Com uma *Amrati Negra* de 50 k, por exemplo, um carniçal terá o seu processo de decomposição retardado por cinco meses.

COMO CRIAR UM CARNIÇAL NECROPIANO

Carniçal necropiano é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea (exceto mortos-vivos) que tenham um esqueleto (que será denominado como “criatura-base”). Os Carniçais mantêm a classe e todas as habilidades que possuíam quando estavam vivos.

Tipo e Tamanho: O tipo da criatura muda para “morto-vivo”. Ela conserva todos os seus subtipos que não sejam relacionados com tendência (como Bem, Caos ou Mau, por exemplo) ou um subgrupo (como goblinóide, orc ou réptil). Ela não adquire o subtipo avançado. O Carniçal apresentará todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura base, com exceção das alterações a seguir.

Dado de Vida: Substitua todos os DVs provenientes de classes de personagens e substitua os DVs por d12. Se a criatura base tiver mais de 20 DVs, ela não poderá ser transformada em um carniçal pela magia *Criar Carniçais Necropianos*.

Deslocamento: O deslocamento dos carniçais necropianos permanece o mesmo que tinham originalmente.

Classe de Armadura: A armadura natural da criatura-base aumenta conforme o tamanho do zumbi.

Miúdo ou menor	+0
Pequeno	+1
Médio	+2
Grande	+3
Enorme	+4
Imenso	+7
Colossal	+11

Base de Ataque: O bônus base de ataque de um carniçal necropiano é o mesmo da sua classe de quando estava vivo.

Ataques: Um carniçal necropiano conserva todos os ataques de quando estava vivo.

Dano: Um carniçal necropiano conserva todos os danos que conseguia fazer quando estava vivo.

Ataques Especiais: Um carniçal necropiano conserva todos os ataques especiais da criatura-base.

Qualidades Especiais: Um carniçal necropiano conserva todas as qualidades especiais da criatura-base. Ele ganha todas as características de morto vivo, com algumas diferenças:

Aspectos:

- Dados de Vida: d12.
- Bônus base de ataque igual ao da criatura-base.
- Testes de resistência: Fortitude +1/3 DV, os demais são iguais aos da criatura-base.
- Pontos de Perícia: Iguais aos da criatura-base.

Características:

- Valor nulo de Constituição e -4 de Carisma.
- Visão no escuro: 18 m.
- Imunidade a todos os efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasma, padrões e efeitos de moral).
- Imunidade a veneno, sono, paralisia, atordoamento, doença, efeitos de morte e necromancia.
- Não são imunes a sucessos decisivos.
- Imunes a dano por contusão, dano de habilidade permanente e drenar energia. Imune a dano de habilidade temporário que afete os valores físicos, assim como efeitos de fadiga e exaustão.
- Cura através de energia negativa (*curar ferimentos* ou o uso de Amratis Negras).
- Imunes a efeitos que exijam teste de Fortitude.
- Imunes a morte por dano maciço, são destruídos completamente quando seus pontos de vida são reduzidos a 0.
- Não são afetados por nenhuma magia que possa trazê-los de volta a vida.
- Possuem resistência à expulsão de +4.
- Não precisam se alimentar, dormir e respirar.

Testes de Resistência: Um carniçal necropiano possui Fortitude igual à 1/3 de seus DVs. Os outros testes permanecem iguais aos da criatura-base.

Habilidades: O Carisma original tem uma penalidade de -4, os restantes são idênticos da criatura-base, porém não possuem Constituição.

Perícias: São as mesmas da criatura-base.

Talentos: Possuem todos os talentos da criatura-base mais o talento Vitalidade.

Ambiente: Qualquer terrestre ou subterrâneo.

Organização: Qualquer.

Nível de Desafio: O carniçal necropiano, com todas as novas habilidades, ganha +2 no ND da criatura-base.

Tesouro: Padrão.

Tendência: A mesma da criatura-base, porém com os traumas da morte e do processo de transformação em carniçal, muitos tendem para o Mau, com todas as variações possíveis. Apesar da tendência, os carnicais são forçados a obedecer cegamente o mestre a quem está ligado pela *runa de escravidão*.

Progressão: Mesma da criatura-base, pela classe de personagem ou pela progressão indicada originalmente. Porém com a modificação dos dados de vida, que passam a ser d12.

Ajuste de Nível: +2.

RAÇAS DE NECROPÓLIA

MORDENKAI

Segundo as lendas de Necropia, os mordenkais foram criados pelo desapontamento do Deus da guerra de Necropia, o Sefira Geburah, com as raças criadas pelos outros Sefiras, durante o início dos tempos. Geburah queria que Ereth (o antigo nome de Necropia) fosse povoado por uma raça de criaturas que fossem fortes e disciplinadas, e que levassem a honra do guerreiro cravada em suas almas. A partir desse desejo surgiram os Mordenkais, os principais mestres das artes marciais de Necropia.

Os mordenkais são uma raça disciplinada e totalmente devotada às artes da guerra. Sua cultura, sua arte, suas cidades, tudo em um mordenkai reflete o seu foco na guerra e no combate. Em suas cidades, a hierarquia militar sobrepõe-se a todas as outras e um comandante tem muito mais importância do que um rico mercador. Eles não apreciam os modos decadentes e luxuosos dos Nors das Necrópoles do reino de Zohar, costumam evitar qualquer desperdício de tempo e energia com superficialidades nas suas Necrópoles situadas no reino de Ghimel (a terra natal dos mordenkai). Diferente dos outros reinos do Império dos Mortos, nas cidades de Guimel, os mordenkai tratam os membros Shems (vivos) e Nors (mortos) de sua própria raça com igualdade. Assim, pode ocorrer de Shem-mordenkais comandarem Nors-mordenkais nos exércitos de Ghimel, porém a imortalidade dos Nors-mordenkais faz com que a maioria dos grandes comandantes seja de mortos-vivos. Em relação às outras raças de Necropia, os mordenkais as tratam de maneira semelhante a outras Necrópoles do Império dos Mortos: os vivos são tratados como escravos e os mortos como cidadãos de primeira classe.

Porém, existe uma variação da raça mordenkai que é mais selvagem. São os vordenkais, mordenkais de pele escura e rajada, que traíram a sua raça quando esta se aliou aos Sefiras em sua guerra para retomar o controle de Ereth e acabaram se escondendo nas densas e tropicais florestas de Ghimel. Os vordenkais são caçados como os vivos de outras raças pelos mordenkais e usados como escravos e gladiadores nas numerosas arenas das Necrópoles de Ghimel.

Os mordenkais são excelentes guerreiros e gostam de se aventurar pelos reinos de Necropia para mostrar a superioridade marcial de Ghimel. Eles normalmente se juntam a exércitos ou a bandos de mercenários. Uma boa parte dos Caçadores de Escravos de Necro-

pia é composta de mordenkais. A sua disciplina e honra também os fazem ótimos paladinos das Igrejas Sefiróticas ou Cavaleiros das diversas Ordens das Necrópoles. Apesar de existirem muitos clérigos mordenkais (principalmente de Geburah, o Sefira da Guerra), não se tem notícia de magos ou feiticeiros dessa raça avessa ao lado abstrato do conhecimento mágico.

As fêmeas dos mordenkai são divididas em dois grupos: as *maternas*, que dedicam sua vida para criarem filhos e cuidarem de tarefas mais domésticas e as *marciais*, que dedicam sua vida à luta e ao combate. As *marciais* são consideradas iguais aos machos mordenkais, com os mesmos direitos. Porém, não podem ter filhos, ou correm o risco de terem seus direitos guerreiros retirados.

Personalidade: Os mordenkais falam pouco, são diretos e econômicos em seus gestos. Possuem um senso de honra inabalável, e não tem muita paciência com aqueles sem uma tendência marcial. São inteligentes e apreciam o uso da estratégia no combate, mas também valorizam muito a força física e a capacidade guerreira de um indivíduo. Quando prometem algo, sempre buscam honrar a promessa e nunca quebram a própria palavra. Eles apreciam as artes marciais mais do que outras formas de expressão cultural, divertem-se treinando e aperfeiçoando seus golpes e técnicas marciais. São obcecados com a noção de auto-aperfeiçoamento marcial e, sempre que são derrotados, não descansam até descobrir onde estava a falha em sua forma de combate, tentando aumentar o próprio poder por meio de treinamentos.

Descrição Física: A altura dos mordenkais varia entre 1,90 m e 2,40 m, seu peso varia entre 120 kg e 200 kg. Eles são facilmente reconhecidos pela carapaça óssea que possuem no rosto, pelas enormes e afiadas presas à mostra e pelas lâminas que crescem no topo de seus crânios. Além dessas lâminas, os mordenkais possuem outra característica: têm lâminas retráteis de 30 cm a 60 cm de comprimento, que saem de seus cotovelos. A cor da pele varia do branco até o mais escuro marrom (como é o caso dos vordenkais), sendo que os Nors-mordenkais (os mortos-vivos dos mordenkais) possuem a pele negra contrastando com a carapaça óssea do rosto, que adquire uma cor branco amarelada. Os olhos dos mordenkai têm pupilas vermelho-sangue sobre um fundo de um forte amarelo, porém os Nors-mordenkais contam com pupilas brancas sobre um fundo negro, como todos os Nors de Necrópia. Os mordenkais amadurecem mais rapidamente do que os humanos, atingindo a idade adulta aos 15 anos, chegam a viver até os 130 anos (caso sobrevivam a uma vida de batalhas e desafios mortais).

Relações: Os mordenkais tratam todas as demais raças com superioridade. Eles colocam a habilidade marcial acima das raças e estão dispostos a aceitar e respeitar guerreiros e lutadores, sejam de que raça forem.

Tendência: Os mordenkais herdam uma tendência para serem Leais (como o Sefira Geburah, que lhes deu origem), além de seguirem as mais diversas tendências, sendo Maus, Bons ou Neutros.

Terras dos Mordenkais: Os territórios e as cidades dos mordenkais se concentram no reino de Ghimel, uma terra quente, repleta de florestas densas e feras selvagens. Eles vivem em enormes cidades feitas de pedras, repletas de zigurates e enormes construções como templos e arenas. Toda sua cultura é voltada para as artes marciais, nas terras dos mordenkais existem centenas de escolas de artes marciais espalhadas por todos os lugares. Também possuem uma enorme quantidade de ferreiros e armeiros, consideram como a maior arte a criação e fabricação de armas.

Religião: Apesar de poderem seguir qualquer culto que lhes agrade, os mordenkais tendem a escolher divindades de tendência Leal (sejam Más, Neutras ou Boas) e que tenham alguma relação com o combate e com a guerra. Porém, os mordenkais que vivem mais entre outras raças do que entre os seus tendem a adotar outras religiões.

Idioma: Além do comum, falam o madorkian, o idioma antigo dos mordenkais. Este idioma, mais falado em Ghimel do que em outras partes de Necrópia, é muito usado para se comunicarem entre si sem que forasteiros saibam o que estão falando. O madorkian possui uma escrita própria, feita de traços baseados em cortes estilizados. O idioma tem fama de ser econômico, expressando longas frases em poucas palavras.

Nomes: Em geral, os mordenkais ganham dois nomes durante sua vida. O primeiro é o seu nome de família, dado pelos seus pais. O segundo e mais importante é o nome dado pelo seu mestre nas artes marciais. Esse nome é recebido aos 15 anos, durante a celebração de sua maioridade, também conhecida como *Nabokion* (um ritual marcial no qual o novo mordenkai passa por uma série de lutas consecutivas com mordenkais mais velhos para provar o seu poder marcial).

Nomes Masculinos: Rorkian, Karthion, Varokian, Erthion, Derkion, Ternakai, Sardukai, Subotai, Terkalion, Workai.

Nomes Femininos: Tarksha, Mirsha, Ershen, Jarshan, Karshara, Terkara, Ferksha, Lashen, Yurkara, Barsha.

Aventuras: Os mordenkai que vivem entre outras raças tendem a seguir carreiras onde a luta é uma constante. Os que não se aliam a algum exército seguem o estilo de vida mercenário. Muitos se estabelecem como assassinos de aluguel ou guarda costas da corte, enquanto outros fazem sucesso no circuito de arenas e das partidas do violento esporte necropiano, o Necrobol.

CARACTERÍSTICAS RACIAIS DOS MORDENKAIS

- +2 de Força, -4 de Carisma: os mordenkais são fortes, mas sua disciplina marcial, por vezes rígida, e seus modos duros os fazem pessoas de difícil convivência. O código de honra guerreira que seguem (chamado de *Kai*) é mui-



to difícil de ser compreendido pelas outras raças e culturas, os mordenkai são vistos com estranheza por forasteiros. A sua aparência feroz também prejudica no contato com os demais.

- **Tamanho Médio:** Como criaturas médias, os mordenkai não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.

- **O deslocamento básico dos mordenkai é de 9 m (6 quadrados).**

- **Lâminas Corporais:** Os mordenkai possuem cinco lâminas que crescem no seu corpo à partir dos dez anos de idade. São três pequenas lâminas que surgem do alto do seu crânio, com no máximo 20 cm de tamanho e com pequenas variações entre a população mordenkai. Além dessas lâminas, os mordenkai possuem duas grandes lâminas retráteis que saem de seus cotovelos. As três lâminas que surgem de seu crânio se chamam *trimurti* e as duas lâminas que saem de seus cotovelos são chamadas de *markais*. As pequenas lâminas do crânio, se usadas em combate (em uma cabeçada por exemplo), têm as seguintes estatísticas: *Trimurti* (as três lâminas pequenas juntas) - *Dano:* 1d4, *Incremento Decisivo:* x2, *Peso:* 0,25 kg, *Tipo:* Cortante.

- **Lâminas Retráteis:** Com uma ação livre, o mordenkai pode fazer com que duas lâminas de aço orgânico (de tamanhos que variam dos 40 cm aos 60 cm, dependendo do tamanho do mordenkai) saiam de seus cotovelos. Em termos de regras, será como se o mordenkai estivesse com duas armas, uma em cada mão. As lâminas retráteis dão um ataque adicional a cada rodada, porém seguindo as mesmas penalidades do combate com duas armas (-6 no ataque regular com o braço hábil e -10 no ataque com o braço inábil). Se combinada com o talento *Combater com Duas Armas*, a penalidade do braço hábil cai em 2 pontos e do braço inábil cai em 6 pontos. Caso o mordenkai esteja utilizando armas, deverá decidir se irá atacar com as armas ou com as lâminas retráteis na rodada (ou com uma combinação, respeitando os limites e as possibilidades do seu bônus de ataque). *Warkai* (uma das lâminas) - *Dano:* 1d6, *Incremento Decisivo:* x2, *Peso:* 1 kg, *Tipo:* Cortante.

- **Idiomas Básicos:** comum e madorkian (a linguagem dos mordenkai). Idiomas adicionais: dracônico, gigante, alkurian (dos Alkuts, outra raça de Necropia).

- **Classe Favorecida:** Guerreiro. A classe guerreiro para um mordenkai é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido à multiclasse.

- **Ajuste de Nível:** +1 (válido para outros cenários diferentes de Necropia, onde os Mordenkai não possuem ajuste de nível).

MONSTROS DE NECROPIA

ACROFAGI

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 7d10 +21 (67 PV)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 18 m (médio)

Classe de Armadura: 20 (-1 tamanho, +5 Dex, +6 natural), toque 14, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +7/+13

Ataques: Corpo a corpo: garra +12 (dano: 1d6 +5), mordida +12 (dano:1d4+5), cauda com lâminas +12 (1d8 +5)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 Garras +12 (dano: 1d6+5)



Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Sopro de Sangue Ácido (2/dia, dano: 4d8, CD 17), Grito das Lâminas (3/dia)

Qualidades Especiais: Redução de Dano 3/cortante, Visão no Escuro (18m).

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +5, Von +3.

Habilidades: For 20, Des 20, Cons 17, Int 8, Sab 12, Car 1.

Perícias: Ouvir +11, Observar +11

Talentos: Lutar às Cegas, Iniciativa Aprimorada, Rastrear, Ataque Poderoso

Ambiente: Qualquer.

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: 10-12 DV (Grande); 13-17 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: -

São os mestres dos ares, dançando sobre os vivos e os mortos, implacáveis em seus ataques e obedientes aos seus cavaleiros. A criatura bate asas cinzentas feitas de pele humana transformada pela necromancia. Suas seis patas, segmentadas como as de um inseto, dobram-se atrás de seu corpo, enquanto de sua boca repleta de presas metálicas surge um grito ensurdecedor. Ela vira os dois olhos negros para seu alvo, e ataca.

Criados a partir das experiências dos necroarcãos de Necropia, os acrofagis são os monstros alados que servem de montaria para a Cavalaria da Morte, a Ordem de Guerreiros que patrulha os céus de Necropia. Os acrofagis têm tamanhos que variam de 3 m até 6 m (ou maiores, sendo especialmente criados para líderes das tropas dos mortos). Possuem asas feitas de um couro escuro criado a partir de peles humanas. Têm patas segmentadas como insetos, olhos completamente negros, enormes presas metálicas e uma cauda onde são adaptadas lâminas cortantes. Os acrofagis são extremamente obedientes a seus mestres cavaleiros e agressivos com os demais. Para um desconhecido controlar um acrofagi (e usá-lo como montaria), terá de passar em um teste de *ades-trar animais*, contra uma CD 23.

Combate: Os acrofagis atacam com suas garras, ganchos nas pontas de suas patas em forma de inseto, voando por cima do inimigo. Eles também param no ar para atacar com suas caudas com lâminas, ou dão um vôo rasante para atacar com suas mandíbulas. Caso o inimigo seja mais forte do que o esperado, o acrofagi poderá usar o Grito das Lâminas, para em seguida atacar com suas garras ou com sua cauda.

Sob comando de quem o controla ou se estiver com menos da metade de seus pontos de vida, o acrofagi usará seu Sopro de Sangue Ácido no seu inimigo.

Sopro de Sangue Ácido (Sob): Cone de ácido de coloração vermelha de 15 m; 4d8, Reflexos (CD 17 ou mais, se elevado) para reduzir o dano à metade. O acrofagi pode usar essa habilidade duas vezes por dia.

Grito das Lâminas (Sob): Um acrofagi pode emitir um terrível cone sônico (que se parece com centenas de lâminas raspan-do-se umas nas outras). Todas as criaturas que estiverem dentro do cone sônico (que tem 30 m de alcance) devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 17) ou ficarão surdas por 1d3 rodadas e sofrerão 3d6 de dano sônico.

GARFAGI

Humanóide Morto-Vivo (Grande)

Dados de Vida: 20d8 +3 (133 pv)

Iniciativa: 0

Deslocamento: 9 m (6 quadrados, não pode correr)

Classe de Armadura: 17 (-1 tamanho, +8 natural), toque 8, surpresa 17

Ataque Base/Agarrar: +10/+21

Ataques: Corpo a corpo: garra +16 (dano: 1d6 +7), mordida +16 (dano:1d8+10), clava gigante (dano: 2d10, dec.x3); ou à distância: tentáculos (especial)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 Garras +16 (dano: 2d6+7) ou 2 clavas gigantes (dano: 2d10, dec.x3); ou tentáculos (especial)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Tentáculos, Drenar Energia, Mandíbula Profana.

Qualidades Especiais: Características de Morto-Vivo, Redução de Dano 5/cortante, Visão no Escuro (18m), Resistência à Explosão +4.

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +5, Von +12.

Habilidades: For 25, Des 10, Cons -, Int -, Sab 10, Car 1.

Perícias: -

Talentos: Vitalidade

Ambiente: Qualquer.

Organização: Solitário ou grupo.

Nível de Desafio: 10

Tesouro: -

Tendência: Sempre Leal e Mau.

Progressão: -

Ajuste de Nível: -

A criatura surge por entre as tropas dos mortos, arremessando dezenas de inimigos com os golpes poderosos de sua clava gigante. Ela é enorme, e pode-se ver que seu corpo é formado por dezenas de cadáveres humanos costurados entre si. A criatura urra a cada golpe de sua clava gigantesca, abrindo uma mandíbula metálica ameaçadora.

Ao fim dos jogos de Necrobol, a antiga Barreira Final, composta por criaturas e escravos shem, é transformada em um amontoado de restos de corpos e de membros arrancados. Um dos destinos dessas partes é a criação dos terríveis garfagis, seres mortos-vivos criados para servirem às forças militares do Império dos Mortos. Com seus 4,5 m de altura, eles são a infantaria pesada dos exércitos dos mortos. Os magos e alquimistas reúnem as partes quase decompostas e as deformam

até que possam formar um corpo do garfagi. Seus longos braços terminam próximos ao chão, em garras compridas e afiadas. Ele normalmente carrega uma gigantesca clava em uma de suas mãos. Sua mandíbula é feita de ferrósseo, o que lhe proporciona um temível dano. Seus olhos são pequenos e negros, não contendo pupila ou nenhum outro sinal de que está percebendo o mundo exterior.

Combate: Os garfagis atacam com suas garras ou com sua clava gigante, caso o alvo esteja a mais de 1,5 m. Ele poderá tentar agarrar o alvo (se este estiver a 1,5 m) e atacar com sua mandíbula. Se estiver em combate com mais de um oponente, utilizará tentáculos ósseos que saem da palma de suas mãos para tentar prendê-los. Quando seus pontos de vida estiverem abaixo da metade (próximo de 65 pv), o garfagi utilizará seu ataque especial de Drenar Energia caso esteja com algum alvo preso nos tentáculos, ou então realizará o ataque de tentáculos negros com apenas uma das mãos, e poderá Drenar Energia na mesma rodada, se obtiver sucesso ao imobilizar o alvo.

Mandíbula Profana (Ext): O poder profano imbuído no aço que compõe a mandíbula do garfagi causa 2d6 pontos de danos extras em criaturas de tendência Boa. Os ferimentos causados não podem ser curados por meios naturais, não divinos, e continuarão a causar um dano extra de 1d6 pontos pelas rodadas subseqüentes. Este dano extra é acumulativo, com possíveis novos danos causados pela mandíbula. O dano extra representa a energia positiva do alvo deixando o seu corpo pelas feridas profanas, e não cessará até que seja curado por qualquer poder divino. A habilidade sobrenatural do monge Integridade Corporal, não é divina; portanto, não poderá curar este tipo de dano.



Tentáculos Negros (Ext): Dezenas de tentáculos negros são disparados das mãos do garfagi e aprisionam o oponente. Uma vez por dia, simultaneamente, cada uma das mãos do garfagi pode disparar os tentáculos uma única vez como uma ação de rodada completa. Os tentáculos atingem uma distância de 9 m e o alvo deverá realizar um teste de Reflexos CD 22 ou ficará preso nos tentáculos. Uma vez preso, o alvo fica indefeso e não poderá realizar qualquer ação, exceto tentar escapar. Apenas com um teste de Arte da Fuga (CD 20) ou Força (CD 25) o alvo conseguirá se libertar dos tentáculos. O alvo pode ser auxiliado por dois personagens, o que confere um bônus de +5 nos testes para se libertar. Os tentáculos não causam dano, mas na rodada seguinte o alvo preso será levado pelos tentáculos de volta à garra do garfagi, onde os testes para escapar aumentarão 5 pontos. Uma vez preso pelos tentáculos, o alvo não poderá ser atacado pela mandíbula do garfagi, mas estará sujeito à habilidade sobrenatural de Drenar Energia. Os tentáculos possuem 30 pv, CA 12 e dureza 10.

Drenar Energia (Sob): Uma vez que o garfagi tenha prendido algum inimigo em seus tentáculos ele poderá realizar a habilidade sobrenatural de Drenar Energia. 2d6 pontos de Energia Positiva (3d6 em criaturas boas) saem do alvo e são transformados em Energia Negativa, regenerando 2d6 pv (ou 3d6) do próprio garfagi. Esta habilidade sobrenatural não possui limite de uso; mesmo quando os pontos de vida do garfagi chegarem ao máximo, os pontos de vida continuarão sendo drenados do alvo, mas não serão acumulados.

NECROGOLÉM

Constructo (Enorme)

Dados de Vida: 25d10+40 (165 pv)

Iniciativa: 0

Deslocamento: 6 m (4 quadrados, não pode correr)

Classe de Armadura: 30 (-2 tamanho, +22 natural), toque 10, surpresa 30

Ataque Base/Agarrar: +18/+41

Ataque: Corpo a corpo: garra +30 (dano: 1d10 +15), chicote cervical gigante +15 (dano: 2d10+15, 9m de alcance máximo)

Ataque Total: Garras +33/+28/+23 (1d10 +15)/Chicote +18/+13/+8 (2d10+15)

Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m

Ataques Especiais: Raio de Energia Negativa (14d8, CD 25), 5 vezes

Qualidades Especiais: Características de Construto, Redução de Dano 25/perfuração e cortante, imunidade a magia, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +6, Von +6

Habilidades: For 40, Des 10, Cons -, Int -, Sab 10, Car 1

Talentos: -

Perícias: -

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário ou grupo

Nível de Desafio: 21

Progressão: -

Ajuste de Nível: -

Os tiros devastadores de energia negativa explodiam em torno do campo de batalha, como arautos do apocalipse. O chão vibrava indicando que a mais aterrorizante das armas dos mortos, o negrogolem estava se aproximando. Logo o enorme construto, a encarnação da morte em carne e metal, iniciava o massacre das tropas dos vivos. Esta criatura terrível é produzida por poderosas magias que utilizam como componentes vários humanos e uma Amrati Negra. Ela é construída para atacar qual-

quer tipo de adversário. Sua aparência é a de um gigante com a cabeça em forma de caveira, moldada com carne e osso. Sua pele, que é formada por retalhos de vários corpos, apresenta várias tonalidades de pele.

O corpo do negrogolem é formado por carne humana móida junto com os ossos, sendo depois tratado com magia e com componentes usados na fabricação de ferrósseo (osso misturado com ferro e tratado com processos necroalquímicos para ter uma resistência muito maior que o aço) para ter uma enorme consistência e durabilidade. Ele possui, no braço direito, uma garra dupla de ferrósseo. Na palma da mão esquerda, o negrogolem carrega um Chicote Cervical Gigante que, quando em desuso, fica alojado no antebraço da criatura; quando acionado, projeta-se para fora. A Amrati Negra (um cristal negro repleto de energia negativa) que foi utilizada na sua construção mostra sua utilidade na habilidade do negrogolem de disparar um Raio de Energia Negativa de seus olhos ou através seu Chicote Cervical. Apesar de lento, ele possui uma enorme resistência.

Combate: O negrogolem vai tentar, nas primeiras rodadas, atingir alguém com seu Raio de Energia Negativa. Depois, luta normalmente.

Raio de Energia Negativa: O negrogolem é capaz de disparar até cinco raios de energia negativa. Depois desses disparos, a Amrati que jaz em seu corpo deve ser recarregada. O raio pode ser disparado através dos olhos do golem ou através do seu Chicote Cervical, que, neste caso, será disparado se o negrogolem conseguir imobilizar o adversário com o Chicote Cervical Gigante.



Ilustração: Edmundo Rensch - Crea: Fábio Alcio Fugliana

Chicote Cervical Gigante: Essa é a versão gigante do Chicote Cervical dos guerreiros necropianos. *Custo:* 7.350 po; *Dano:* 2d10; *Incremento Decisivo:* x2; *Peso:* 50 kg; *Tipo:* Cortante

DECROFAGI, CÃO-DE-GUARDA

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 10d8+12 (77 pv)

Iniciativa: +8

Deslocamento: 15 m (10 quadrados)

Classe de Armadura: 21 (-1 tamanho, +4 destreza, +8 natural), toque 13, surpresa 17

Ataque Base/Agarrar: +10/+23

Ataques: Corpo a corpo: garra +10 (dano: 2d8+5; decisivo/x3), mordida +8 (dano: 2d6+5; dec. x3), encontrão (dano: 2d10+5)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +10 (dano: 2d8+5; dec.x3) e mordida +8 (dano: 2d6+5; decisivo/x3)

Espaço/Alcance: 1,5 m por 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, Dilacerar (2d6+5), Constrição

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/ouro, Percepção às Cegas, Faro

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +6, Von +2

Habilidades: For 21, Des 19, Con 18, Int 10, Sab 11, Car 08

Percias: Escutar +8, Procurar +8, Furtividade +6, Observar +8, Saltar +15

Talentos: Ataques Múltiplos*, Ataque de Salto**, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Encontrão Aprimorado.

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 10-15 PV (Grande); 15-20 HD (Enorme)

Ajuste de Nível: +5

*talento do *Livro dos Monstros*.

**talento de Necropia, detalhado mais abaixo.

Ao lado dos guerreiros Nors, ouviam-se os rosnados dos necrofagi, os fiéis cães de guerra dos mortos de necropia. Leais e lutadores, as criaturas, com suas garras e presas metálicas, dilaceravam todos aqueles que mestres mortos decidiam que iriam morrer. Quando os Lordes Não-Vivos de Necropia iniciaram sua jornada de conquista do mundo de Ereth, os Modeladores da Carne (uma das ordens de necromantes da Legião Imortal que venceu a guerra contra os vivos) se reuniram para criar o que seria a perfeita companhia para os Cavaleiros Nors, tanto os Paladinos Sefróticos quanto a ordem dos caçadores de Primevos, os Cavaleiros Matadeus. Usando a enorme quantidade de prisioneiros mortais feitos durante as Guerras da Vingança para suas experiências horrendas, os Sombrios criaram técnicas para modelar corpos mortais em criaturas poderosas e assassinas, os necrofagi:

Há os mais variados tipos de necrofagi, desde gigantescas bestas do tamanho de elefantes (ou até maiores, como o lendário Voracci, de 30 m de altura e 60 m de comprimento, que acabou devorando a antiga cidade primeva de Sodoth), a até mesmo os do tamanho de cães de guarda ou de pequenos animais usados nas tarefas diárias (como o mão necrofagi, uma pequena criatura feita com duas asas de morcego e um olho, que serve para tarefas diárias e para enviar pequenos bilhetes entre os cidadãos das Necrópoles de Ereth). Mas o necrofagi mais popular é o cão-de-guarda. Ele obede-

NOVO TALENTO

Ataque de Salto

Você pode realizar ataques poderosos usando um salto como parte do golpe.

Pré-Requisito: For 13+, Ataque Poderoso

Benefícios: Durante a rodada de combate, se for possível para o personagem se deslocar 3 m em linha reta, ele poderá dar um salto de 1,5 m até o máximo permitido pelo seu deslocamento e ganhar +2 de bônus no ataque e no dano.

ce fielmente ao seu mestre designado. Quando os Modeladores da Carne criam um cão-de-guarda necrofagi, eles imprimem em sua mente a lealdade total e completa ao seu dono e comprador. Os cães-de-guarda necrofagi acompanham o seu mestre por todos os lugares, e possuem uma considerável inteligência, sendo capazes de entenderem ordens complexas e comandos. Com o tempo e treinamento, os cães-de-guarda necrofagi podem desenvolver complexas combinações de combates com seus mestres. Além disso, ao longo do tempo (e se tiverem a estimulação necessária) eles podem se desenvolver e aumentar de tamanho e poder.

Combate: A sua enorme velocidade é uma das armas mais usadas pelos cães-de-guarda necrofagi. Eles correm a altas velocidades em direção ao inimigo, aproveitando da surpresa para matar em um único golpe. Os cães-de-guarda necrofagi também gostam de agarrar as suas vítimas com seus membros poderosos e triturar os seus ossos com um abraço mortal. Suas enormes presas também servem para dilacerar os corpos dos seus inimigos, e após a mordida, ele sacode o seu poderoso pescoço para aumentar o estrago. Ele também usa do talento Encontrão Aprimorado para derrubar seus inimigos e iniciar a matança, o que faz do cão-de-guarda necrofagi a opção número um para os Cavaleiros Matadeus e paladinos sefróticos de Necropia.

SOLDADOS ÓSSEOS

Morto-Vivo (Médio)

Dados de Vida: 10d12 (65 PV)

Iniciativa: +2



Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 22 (+3 destreza, + 2 natural, +7 meia armadura), toque 20, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +5/+7

Ataques: Corpo a corpo: garra óssea +7 (dano: 1d8+2; dec. x2) ou espada Chicote-de-Ossos +7 (dano: 1d8+2 (na forma de espada) e 1d10+2 (na forma de chicote); dec.x2) ou à distância arco longo (obra-prima) +9 (dano: 1d8; dec. x3)

Ataque Total: Corpo a corpo: garra óssea +7 (dano: 1d8+2; decisivo/x2) ou espada Chicote-de-Ossos +7 (dano: 1d8+2 (na forma de espada) e 1d10+2 (na forma de chicote); decisivo/x2) ou à distância arco longo (obra-prima) +9 (dano: 1d8; decisivo/x3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: -

Qualidades Especiais: Imune ao frio, redução de dano 5/ danos perfurantes e cortantes, visão no escuro 20 metros, características de morto-vivo, resistência à expulsão +4

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +1, Von +2

Habilidades: For 14, Des 16, Con -, Int 13, Sab 10, Car 01

Perícias: -

Talentos: Iniciativa Aprimorada

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: ND 6

Tesouro: Nenhum

Tendência: Neutro e Mau, Leal e Mau

Progressão: Conforme a classe do personagem

Ajuste de nível: -

Caveiras com os ossos do corpo lapidados para que se tornem uma verdadeira arma e aterrorizem seus inimigos. Essa é a linha de frente do exército de Necropia. Possuem os ossos esculpido em desenhos macabros e costumam ter ganchos, lâminas e anéis metálicos cravados em seus ossos, o que lhes dão uma aparência mais ameaçadora, como se quisessem imitar seus mestres Nors.

Combate: A tropa dos soldados ósseos é formada por 300 arqueiros e cerca de 180 combatentes, sendo a primeira linha de combate do exército. Os arqueiros disparam uma chuva de flechas do alto da fortaleza voadora, minando a defesa adversária e abrindo caminho para os combatentes. Os soldados ósseos também são usados nas missões de patrulhamento da cidade e da fortaleza, além de vigiar os escravos. Os soldados ósseos possuem consciência e inteligência, se comunicam normalmente e usam de estratégias em combates. Criados a partir dos esqueletos de guerreiros, os soldados ósseos possuem apenas as memórias dos combates que viveram enquanto estavam vivos. Como todos os mortos vivos de Necropia, a poderosa necromancia usada em sua criação lhes dá uma resistência à expulsão de +4.

EQUIPAMENTOS NECROPÍANOS

CAJADO DOS MORTOS

Este é um cajado feito especialmente para Necromantes e Necroarcãos de alto nível em Necropia. Ele tem 1,70 m de altura. Por toda a sua extensão existem pequenos crânios com olhos negros cintilantes. Na ponta, uma mão esqueletrica segura uma Amrati



Negra (um cristal negro mágico que armazena energia negativa).

A Amrati Negra emite uma luz negro-púrpura em movimento.

O Cajado dos Mortos possui as seguintes magias: *Criar Mortos Vivos* (6 cargas), *Controlar Mortos Vivos* (8 cargas), *Círculo da Morte* (4 cargas), *Transferir Vida à Morte* (4 cargas).

Nível do item: 13º; **Pré-requisitos:** Criar Armas e Armaduras Mágicas, Resistência a Elementos (Fogo), liga de ferrósseo, Necroalquimia; **Custo para Criar:** 47.500 po + 3.800 XP; **Preço de mercado:** 95.000 po; **Especial:** *Criar Mortos Vivos* (6 cargas), *Controlar Mortos Vivos* (8 cargas), *Círculo da Morte* (4 cargas), **Transferir Vida à Morte* (4 cargas); **Peso:** 0,5 kg.

ESCUDO DOS TRÊS CRÂNIOS

Similar a um escudo de metal grande, o Escudo dos Três Crânios é formado por uma liga leve e resistente de ferrósseo concedendo +2 de bônus de proteção na CA de seu usuário, faz parte do equipamento padrão utilizado pelos guerreiros de elite Nors. O escudo é completamente negro, com exceção das bordas que são prateadas. Além disso, no meio do escudo estão entalhados três pequenos crânios feitos do mesmo material. Ao receber qualquer tipo de ataque que provoque dano de fogo, os olhos dos três crânios emitem um brilho azulado envolvendo todo o usuário em uma aura de proteção que concede um bônus de 20 pontos de resistência a danos de fogo natural ou mágico.

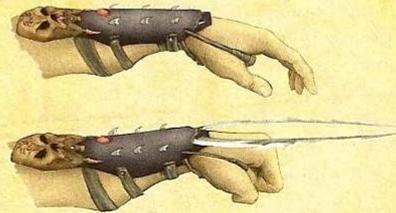


Nível do item: 7º; **Pré-requisitos:** Criar Armas e Armaduras Mágicas, Resistência a Elementos (Fogo), liga de ferrósseo, Necroalquimia; **Custo para Criar:** 24.000 po + 1920 XP; **Preço de mercado:** 48.000 po; **Bônus na CA:** +4 (+2 de proteção); **Especial:** Resistência a Elementos (Fogo) 20; **Falha de Armadura:** -2; **Falha de Magia Arcana:** 15%; **Peso:** 6,5 kg.

GARRA ÓSSEA

Uma das armas mais populares entre os guerreiros Nors, a Garra Óssea é versátil e excelente para combates corpo a corpo onde a destreza e a rapidez irão influenciar no desenrolar do combate. Como é retrátil, ela se projeta com um leve apertar de um gatilho estrategicamente colocado em uma parte secreta da do bracelete que compõe a arma. A Garra Óssea é feita de ferrósseo (a liga de ferro e osso criada pela necroalquimia e que é mais forte e resistente do que o aço) e é composta de dois esporões de 30 cm de comprimento. Para se usar a Garra Óssea sem penalidades é preciso ter o talento *Arma Exótica (Garra Óssea)*. Muitos Nors banham as lâminas da Garra Óssea com venenos poderosíssimos, a usam-na para enfraquecer os adversários. Existem Garras Ósseas com magias colocadas dentro delas, como *toque chocante* ou *causar ferimentos graves*, mas são muito raras de se encontrar.

Arma Exótica; **Custo:** 1.250 po; **Dano:** 1d6; **Incremento Decisivo:** x3; **Peso:** 0,5 kg; **Tipo:** Perfurante.



ESPADA CERVICAL

Tradicionalmente, cada tenente do exército necropiano possui uma Espada Cervical. Ela é uma obra prima, sendo muito admirada pelas pessoas. Usa-se uma coluna vertebral recém extraída de um mortal para se fazer a Espada Cervical. O processo de fabricação é muito lento. Através da arte necropiana da necroalquimia, a lâmina e a coluna vertebral se mesclam, formando uma espada de um grande poder de corte. A sua lâmina é feita de *ferrósseo* (a liga necroalquímica feita de ossos e ferro, possui uma resistência muito maior do que o aço) e é capaz de decepar membros com facilidade. Ela também possui a habilidade especial de *mutilação*, ou seja, em um sucesso crítico, a espada decepa o membro que atingiu, caso o alvo não passe em um teste de Fortitude de ND 18. Essa habilidade de *mutilação* não é como a habilidade especial *vorpal*, não se pode matar um inimigo com um único golpe.

Os comandantes de maior hierarquia e generais de Necropia usam Espadas Cervicais Superiores com a habilidade de *mutilação* funcionando em qualquer ataque bem-sucedido (e com o ND para o teste de Fortitude de 20).

A Espada Cervical é uma espada enorme para os padrões tradicionais. Existem vários tipos de Espadas Cervicais de diversos tamanhos, cada uma com capacidade de dano diferentes, porém com as mesmas e funciona como tal. A grande diferença está no seu peso. Ela é quase 50% mais leve que uma espada grande, garantindo que possa ser manejada apenas com uma mão, quando se é forte o suficiente.

Nível do item: 13° (18° para as Espadas Cervicais Superiores); *Pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Necroalquimia, liga de ferrósseo; *Custo para Criar:* 22.660 po + 1813 XP (60.370 po + 4.830 XP para as Espadas Cervicais Superiores); *Preço de mercado:* 45.320 po (120.740 po para as Espadas Cervicais Superiores); *Especial:* Bônus da Arma +3 (+5 para as Espadas Cervicais Superiores), habilidade especial *mutilação* (a Espada Cervical em um sucesso crítico seguido de um dano massivo, a espada decepa o membro que atingiu, caso o alvo não passe em um teste de Fortitude de ND 18, porém não se pode matar um inimigo com um único golpe, através da decapitação, como a habilidade *vorpal*). As Espadas Cervicais Superiores tem a habilidade de *mutilação* em todos os ataques bem sucedidos (e não apenas nos sucessos críticos), e o alvo tem que fazer um teste de Fortitude com ND 20; *Dano:* 2d6; *Peso:* 4,5 kg.

ESPADA CHICOTE-DE-OSSOS

Feita somente de ossos, a Espada Chicote-de-Ossos é uma excelente arma quando está na mão de quem sabe usá-la. A Espada-Chicote de Ossos é feita de colunas vertebrais de animais e humanos de Necropia. A base da espada é um pouco mais grossa e a ponta é mais fina. Cada vértebra é cuidadosamente afiada nas laterais. Depois, as vértebras são unidas e justapostas por uma corda feita de um tipo especial de couro muito flexível, resistente e leve.

Na forma de espada, ela parece uma espada longa feita de vértebras e *ferrósseo* e funciona como tal.



O cabo da espada possui um anel. Com uma leve torcida, um complexo mecanismo de fibras se aciona, afrouxando as ligas do couro, fazendo com que as vértebras se afastem cerca de 10 cm, transformando a espada em um chicote. Na forma de chicote ela fica muito difícil de ser manuseada, pois pode se enroscar com grande facilidade. A grande vantagem é que ela, ao contrário dos chicotes comuns, pode desferir danos letais. Quando enroscada em um inimigo, ela desfere 1d6 de dano por rodada, caso o adversário tente escapar dela sem utilizar Arte Da Fuga. Utilizada como um chicote convencional, ela desfere 1d10 de dano. Isso ocorre porque a velocidade do golpe é muito alta (mais rápida que a do som).

Na forma de chicote, ela ainda mantém as mesmas características de desarmar oponentes e pode-se utilizar o talento Acuidade com Armas para ela. Para se usar a Espada Chicote-de-Ossos sem penalidades é preciso ter o talento Arma Exótica (Espada Chicote-de-Ossos).

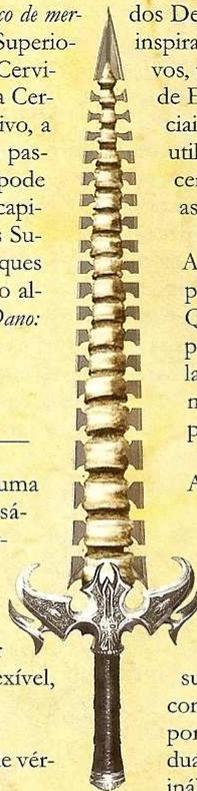
Arma Exótica; *Custo:* 2.500 po; *Dano:* 1d8 (espada) e 1d10 (chicote-de-ossos); *Incremento Decisivo:* 19-20/x2; *Incremento de Distância:* 6m (na forma de chicote-de-ossos); *Peso:* 3 kg; *Tipo:* Cortante.

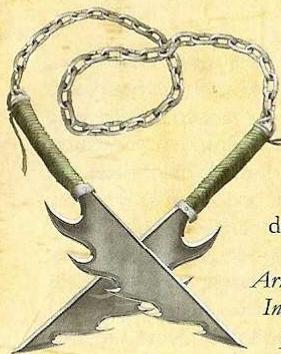
KAILASH

A Kailash é uma das armas mais tradicionais dos mordenkai, a raça gerada por Geburah, o Deus da guerra de Necropia. Existem muitas lendas sobre sua origem, todas contradizendo-se. Ela teria sido um presente do Sefira Geburah para os mordenkai pela lealdade desta raça na guerra contra os Deuses Antigos de Necropia, os Primevos. Outras lendas contam que a Kailash caiu das mãos do próprio Geburah, quando este estava combatendo o Primevo Ogrothan, o Senhor das Moscas; e foi usado pelo lendário herói mordenkai, Tarkovian, o Vingador dos Deuses. Mas, segundo os Mestres das Armas, o Kailash foi inspirado nas armas chamadas de "nunchaku" por escravos vivos, trazidos de outros planos para Necropia pelos Caçadores de Escravos. Os mordenkai, amantes de todas as artes marciais, gostaram da arma e da maneira exótica com que ela era utilizada. Eles aperfeiçoaram e colocaram lâminas de 30 à 50 centímetros nas pontas dos "nunchakus" e assim criaram as temíveis Kailash.

A Kailash é uma Arma Exótica e exige que seja comprado o talento Arma Exótica específico para a Kailash. Qualquer um que não tenha esse talento específico, não poderá usar a Kailash para atacar. Se usar, girando a Kailash como nos movimentos dos guerreiros especialistas na arma, terá que fazer um teste de Destreza (ND 18) para não se ferir com as lâminas.

A velocidade da Kailash dá um bônus de +1 no ataque do seu usuário. A Kailash também pode ser usada para atingir um adversário que esteja na retaguarda de quem a está usando, sem que o seu usuário precise mudar a posição do seu corpo. Por ser uma arma muito veloz, ela passa de uma mão para a outra quando utilizada seguindo-se as técnicas marciais dos mordenkai. Por sua velocidade ela funciona como se o usuário estivesse com duas armas, dando um ataque adicional a cada rodada, porém seguindo as mesmas penalidades do combate com duas armas (-6 no ataque regular e -10 no ataque com a mão inábil). Se combinada com o talento Combater com Duas





Armas, a penalidade da mão hábil cai em 2 pontos e da mão inábil cai em 6 pontos. Além disso, quem utiliza a Kailash (e possui o talento Arma Exótica específico para a arma) recebe +2 de bônus nos testes resistidos para desarmar um oponente.

Arma Exótica; Custo: 5.500 po; Dano: 1d6; Incremento Decisivo: 19-20/x2; Peso: 2 kg; Tipo: Cortante.

KADASHA GHIMELIANA

A Kadasha Ghimeliana é a versão dos Mordenkai para a Kadasha tradicional dos Nors de Zohar (D20 Saga n°4). Diferente da Kadasha tradicional, a Kadasha Ghimeliana possui apenas três lâminas dentadas. Ela tem 1 m de diâmetro (apesar de existirem versões maiores de 1,50 m) e são muito utilizadas pelos guerreiros mordenkais, tanto para a caça quanto para o combate. Diferente da Kadasha tradicional, a Kadasha Ghimeliana não pode ser usada como escudo. Ela é mais leve que a Kadasha tradicional, porém tem um alcance maior quando lançada. Ela pode ser usada como arma de combate corpo a corpo ou como arma de ataque à distância. A Kadasha Ghimeliana é considerada uma Arma Exótica e só pode ser usada por personagens que tenham esse talento, especificado para a arma.

Arma Exótica; Custo: 350 po; Dano: 1d8; Incremento Decisivo: x3; Alcance: 18 metros (12 quadrados); Peso: 15 kg; Tipo: Cortante.



KADASHA GHIMELIANA FLAMEJANTE

Alguns comandantes mordenkais de alta hierarquia nos exércitos do Império dos Mortos, recebem, do governo de Ghimel (a terra natal dos mordenkais) a Kadasha Ghimeliana "Flamejante". Criada pelas artes da Alquimia Marcial (uma mistura de ciência e magia criada pelos magos mordenkais para criar e desenvolver novas armas), a "Flamejante" é uma Kadasha Ghimeliana com a capacidade de causar dano de fogo, além de sempre retornar para que a lançou. A "Flamejante" é uma arma +2 e causa +1d6 de dano de fogo por golpe. No caso de um sucesso decisivo, a "Flamejante" causa +1d10 pontos de dano de fogo. Além desse poder, ela também tem a habilidade especial de *retorno*, ou seja, a arma retornará através do ar até a criatura que a arremessou, na rodada subsequente ao arremesso, imediatamente antes do turno do usuário. Desse modo, estará pronta para ser arremessada novamente.

Nível do item: 13°; pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, bola de fogo; preço do mercado: 38.240 po; Custo para Criar: 19.120 po + 1.530 XP.

MÁSCARA DOS MORTOS

Feita geralmente de crânios humanos, a Máscara dos Mortos é o item que identifica os guerreiros de elite Nor. Ela possui o símbolo de Ktonor (uma caveira negra com um buraco negro) na parte superior. A Máscara concede ao seu usuário um bônus de +1 de proteção, além de um bônus de +3 em todos os testes de resistência.



Nível do item: 9°; Pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, Resistência, Necroalquimia; Custo para Criar: 5.075 po + 406 XP; Preço de mercado: 10.150 po; Bônus na CA: +1 (bônus de proteção); Especial: +3 nos testes de resistência; Peso: 0,5 kg

AMRATI NEGRA

Segundo as lendas de Necropia, as Amratis são cristais mágicos que se formaram do sangue dos Deuses Sefiras e dos Deuses Primevos, derramado durante os vários combates que travaram entre-si. Elas são encontradas em regiões montanhosas, principalmente nas Montanhas Orgs, uma cordilheira que forma um anel circular no centro do continente de Yetzirah. Existem muitos tipos de Amratis, as Amratis Vermelhas (usadas para gerar fogo), as Amratis Azuis (capazes de gerar frio e congelar) entre outras. Mais as Amratis mais procuradas em Necropia, pelas quais várias guerras já foram travadas, são as Amratis Negras.

As Amratis Negras são cristais negros mágicos com a capacidade de armazenar a energia negativa de Ktonor, o buraco negro dos céus de Necropia. Essa capacidade faz com que as Amratis Negras suguem energia vital das criaturas vivas. Ela também tem uma habilidade que é muito valorizada pelos mortos de necropia: ela pode regenerá-los e restaurar suas aparências.

Todos os mortos-vivos de Necropia sofrem com a decomposição. Nos Nors, a elite dos mortos-vivos, a decomposição é mais lenta. As Amratis Negras podem retardar ou parar esse processo, e no caso das mais raras e poderosas, pode até mesmo reverter o processo de deterioração.

O poder de uma Amrati Negra só pode ser usado totalmente depois de sua lapidação. O número de quilates de uma Amrati determina o quanto de dano em criaturas vivas ou de cura em criaturas mortas ela pode causar. Normalmente são vendidas em pedras lapidadas de 10 cm, e os quilates mais encontrados são as de 10 k, de 20 k, de 30 k, de 40 k e de 50 k.

Quilates	Especial	Custo	Peso
10	1d8 pontos de cura	600 po	0,02 kg
20	2d8 pontos de cura	1000 po	0,02 kg
30	3d8 pontos de cura	1500 po	0,02 kg
40	4d8 pontos de cura	2800 po	0,02 kg
50	5d8 pontos de cura	5300 po	0,02 kg

O tamanho da Amrati é o que controla o número de cargas. Para Amratis maiores que 10 cm, o tamanho de uma carga, o preço será igual ao valor de uma carga multiplicado pelo número de cargas existente na Amrati. As Amratis podem armazenar uma carga do valor determinado pelos seus quilates para cada 10 cm cúbicos de massa.

Para usar uma Amrati Negra, basta colcá-la sobre a pele durante uma rodada. A Amrati irá brilhar com uma aura negro-púrpura e depois virar cinzas, curando os Nors, Carniçais e Ósseos, e causando o mesmo valor em dano por drenagem de energia vital nas criaturas vivas.

Observação: As Amratis Negras tem um efeito negativo quando usadas em Vampiros ou outras criaturas que sugam energia vital. No caso dos Vampiros, as Amratis Negras causa três vezes o dano que causariam em uma criatura viva.

MAGIAS NECROARCADAS

TRANSFERIR VIDA À MORTE

Necromancia

Nível: Mago/Feit 9, Morte 9.

Componentes: V, S, M

Tempo de Execução: 1 rodada/alvo

Alvo: 1 pessoa/rodada

Área: 30 m

Duração: 1 dia/nível do conjurador.

Teste de Resistência: Sim, Força de Vontade nega.

Resistência à magia: Sim

Essa magia transfere a alma de um jogador para um corpo morto. Mas a alma transferida, apesar de manter as suas lembranças e memórias, terá apenas as habilidades físicas do morto para qual a alma foi transferida. Também ficará com características de morto-vivo e será incapaz de utilizar qualquer *talento* ou *perícia* que são baseados em força ou destreza, além de ficar incapaz de conjurar qualquer tipo de magia. Além disso, o corpo original do personagem começa a entrar em decomposição assim que a alma é transferida. Para cada rodada extra, o conjurador poderá adicionar um alvo extra. Se ele fizer isto, para cada alvo extra será consumido um slot de magia do 9º círculo. O conjurador poderá, então, colocar mais de uma alma em um único corpo. Um *Remover Maldição* + *Reviver os Mortos* desfaz a magia. *Componente Material*: um ou mais corpos mortos.

DECOMPOSIÇÃO VERMINAL

Necromancia

Nível: Mago/Feit 9, Morte 9

Componentes: V, S, M

Tempo de Execução: 1 ação

Área: 10 m +10 m/nível

Alvo: 1/nível do conjurador

Duração: -

Teste de Resistência: Sim, Fortitude nega.

Resistência à magia: Sim

Essa magia faz com que as criaturas dentro do raio de ação sejam afligidas por dores horríveis. As dores são causadas por vermes necropianos que surgem dentro do corpo da vítima. Os vermes comem a pessoa por dentro causando 4d8 de dano por turno, aumentando o dano em 1d8 a cada turno extra. A pessoa afetada deverá fazer um Teste de Fortitude à (CD 10 + Nível do conjurador da Decomposição Verminal). Se ela não passar, ficará com uma penalidade de -4 para todas as jogadas. Assim que o pv do alvo acaba, os vermes começam a devorar a alma dos afetados, drenando 1d6 por turno de constituição. Se a constituição chegar a zero, o personagem ficará incapacitado de ser ressuscitado. Para remover os vermes é necessário conjurar *Expulsão* para cada corpo (CD 10+nível do conjurador da Decomposição Verminal). Os vermes desaparecerão do corpo da vítima. O Número de pessoas afetadas é igual a 1/nível do conjurador. Por exemplo, um mago de 20º nível joga 1d20 para saber quantas pessoas foram afetadas. *Componente Material*: um verme de mosca varejeira necropiana.

RUNA DA ESCRAVIDÃO

Encantamento (Compulsão) [de Ação Mental]

Nível: Clr 8,Fet/Mag 7

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 hora

Alcance: 0 m

Alvos: Um Carniçal Necropiano (ou morto-vivo de até 10 DV)

Duração: Permanente (pode ser *dissipado*).

Teste de Resistência: Vontade anula.

Resistência à Magia: Sim

A *runa da escravidão* é usada pelos necromantes e os necroarcas de Necropia para escravizar carnicais necropianos ou outros tipos de mortos-vivos. A runa é cortada com uma faca ritual no peito do carniçal necropiano durante um ritual que dura 1 hora. Além da runa é colocado também o nome do mestre a quem o carniçal necropiano irá obedecer. No caso do carniçal necropiano estar designado para compor uma tropa, coloca-se o nome do oficial mais graduado (comandante ou general) do exército que ele está participando. Com a *runa da escravidão*, o carniçal necropiano é obrigado a obedecer toda e qualquer ordem dada pelo seu mestre. As ordens são obedecidas com fervor e eles cumprem o que foi pedido, mesmo que resistam em suas mentes. Eles não podem mais controlar seus corpos e seus desejos. É possível fazer o ritual em conjunto com a magia *Criar Carnicais Necropianos*. Esta magia deve ser conjurada durante a noite. *Componente Material*: Uma faca ritualística sagrada de algum Deus da morte, um desenho de um pentagrama (onde ficará o morto-vivo que irá receber a *runa da escravidão*) e algumas velas.

CRIAR CARNICAIS NECROPIANOS

Necromancia [Mal]

Nível: Clr 9,Fet/Mag 8

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 hora

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

Alvos: 1 corpo

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

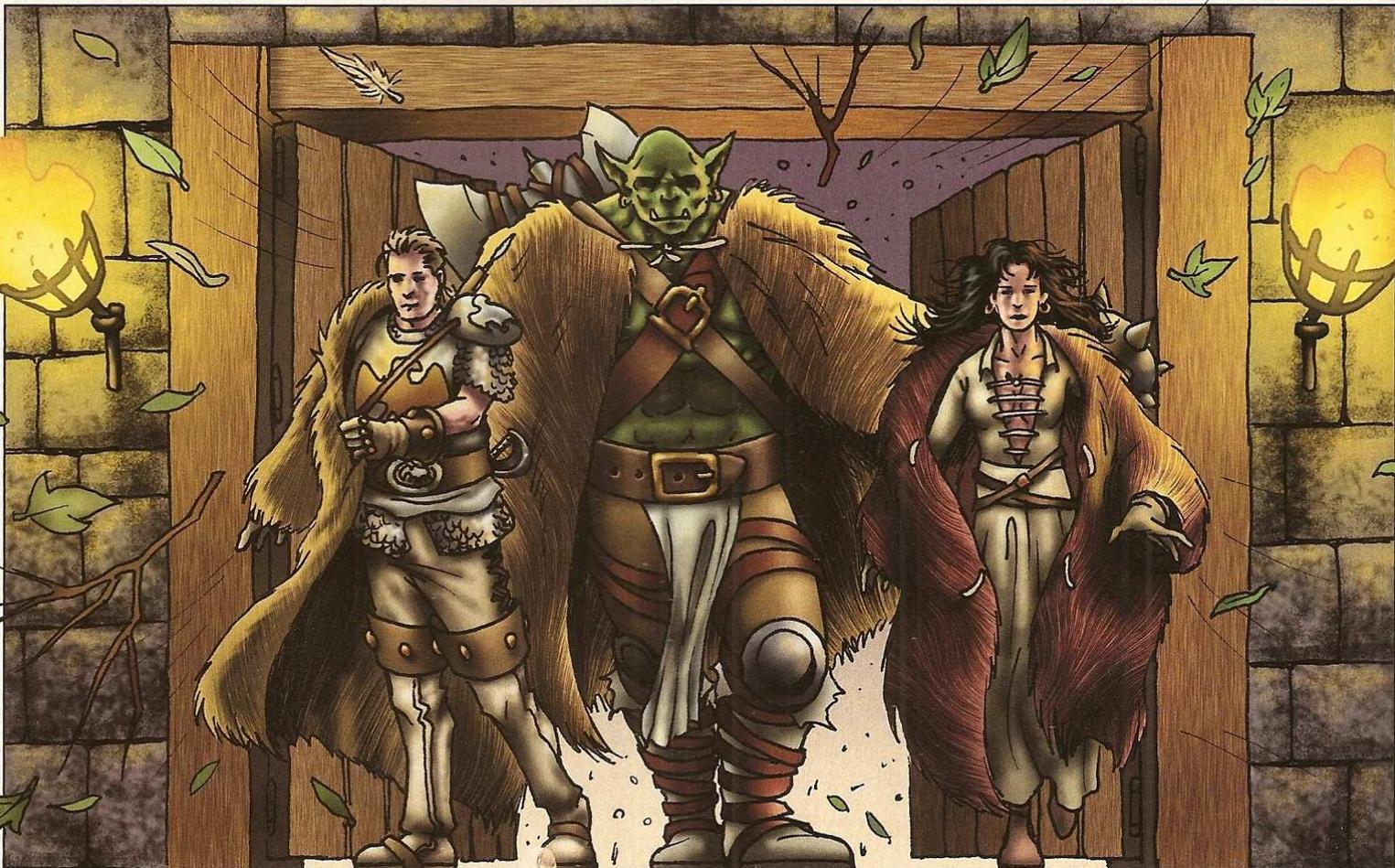
Criada pelo lendário Lich Razeldék, o Arquimago Necroarcano da Legião Imortal (que levou os mortos ao poder de Necropia), a magia é um dos segredos do poderio do exército necropiano. Usada nos territórios invadidos, essa magia faz com que os exércitos dos mortos ganhem novos guerreiros, magos e clérigos a cada invasão. Usando os cadáveres dos inimigos abatidos, os necromantes de Necropia criam os carnicais em rituais macabros, onde o próprio necromante derrama um pouco do seu sangue no cadáver. O cadáver é transformado em um carniçal necropiano (ver a descrição do modelo de criatura nesta revista). Normalmente, os necromantes necropianos fazem esse ritual em conjunto com a *runa da escravidão*, para que o carniçal necropiano já esteja sob o controle de seu mestre.

O necromante poderá comandar o carniçal necropiano no momento em que ele se forma usando um teste de fascinar mortos-vivos (veja *Exuplsar/Fascinar Mortos-Vivos*, *Livro do Jogador*, pg.159). Esta magia deve ser conjurada durante a noite. *Componente Material*: Uma Amrati Negra de 50 k colocada sobre o local onde fica o coração do cadáver, um desenho de um pentagrama (onde ficará o morto-vivo que irá receber a runa da escravidão), sangue do conjurador ou de um assistente (no caso de Lichs), cadáver a ser transformado em carniçal necropiano.

Há meses corriam rumores que um exército enorme rumava para a Capital para dismantelar o governo atual a mando do Barão Roderick!

O Cerco!

Texto: Thiago Augusto
Arte: Rogério Serra





A terra tremia e ouvia-se grande algazarra!



Luzes fantasmagóricas surgiam ente as árvores!



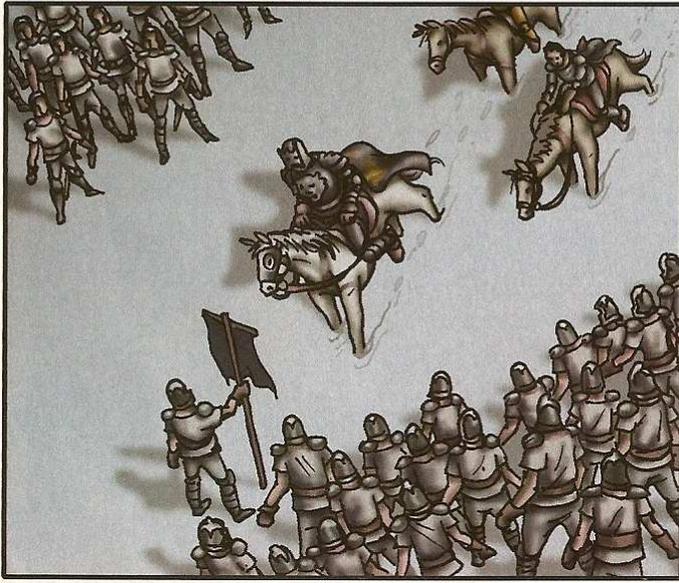
Pequenos chiados se faziam ouvir, e Ogathi apurou seus ouvidos!



Protejam-se todos!



Agora o inimigo havia se revelado! Vários grupos de soldados se alinhavam! Era fácil agora, divisar a infantaria, os arqueiros e os urros assustadores dos Orcs...



É melhor esperar pela manhã meu amigo!



O dia amanheceu com uma densa neblina, dando um aspecto sobrenatural!

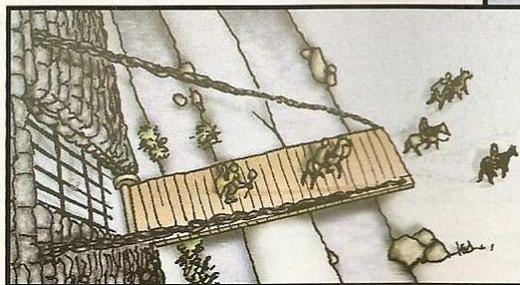


Vem vindo alguém...

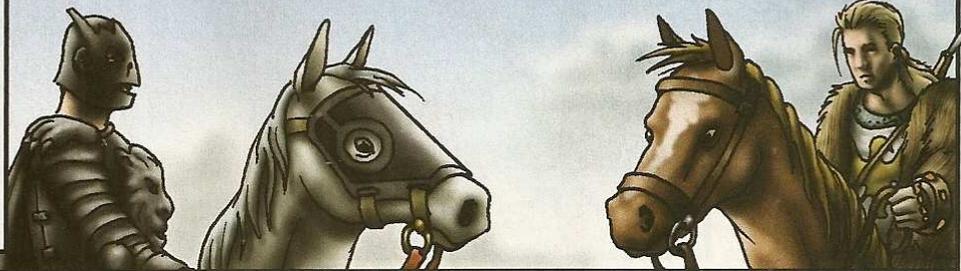
"...e está escoltado!"



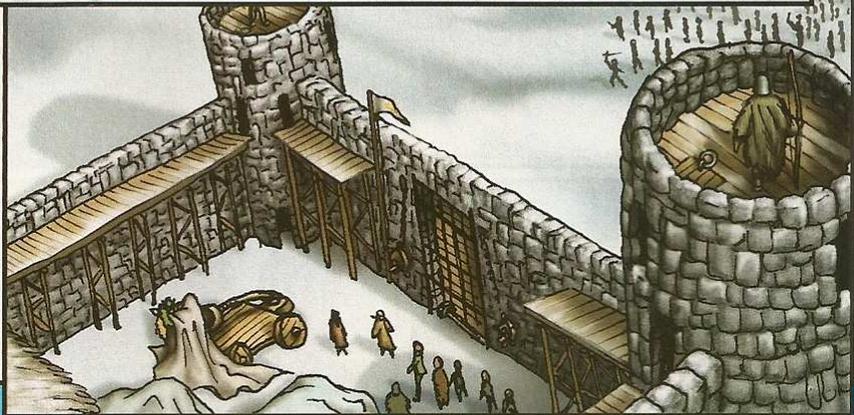
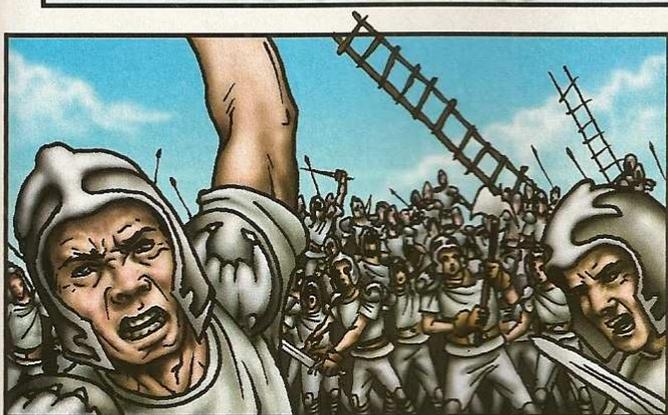
Abram os portões!

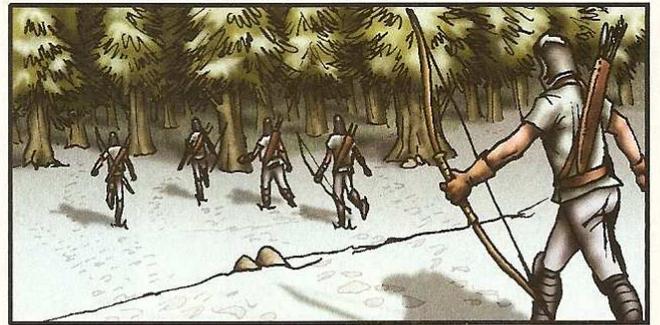
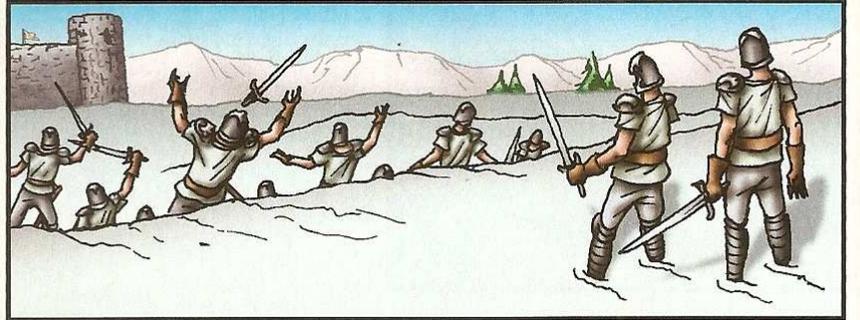
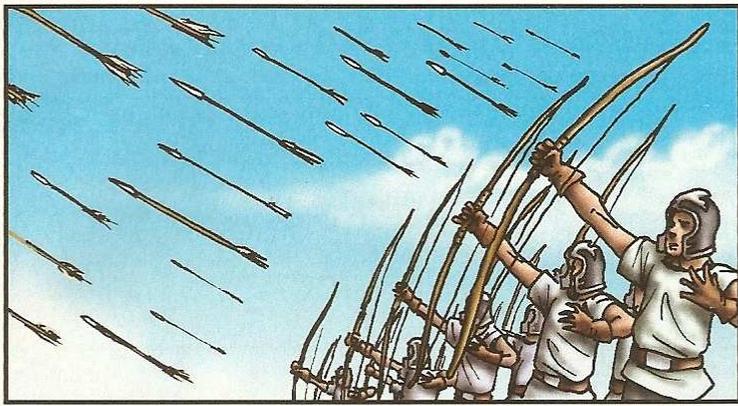


Os dois líderes se cumprimentaram entregando suas exigências!

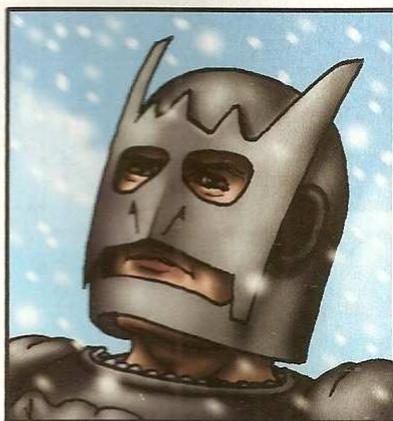


A neblina se dissipa, e com ela, a esperança de um acordo! E cada um deles toma seu rumo!





A neve começa a cair e enterrar os mortos! Era hora para trégua!



Aí está sua resposta!



"Eles dependem de mim para encontrarem a liberdade novamente!"

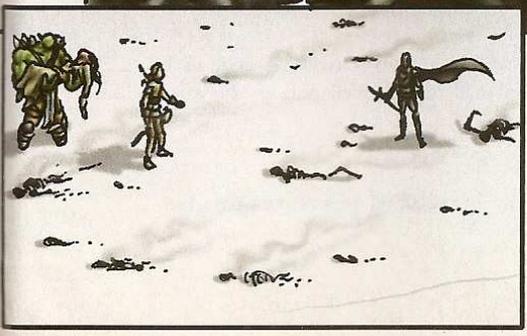


Enquanto os homens e jovens se preparavam para a batalha, as mulheres e crianças fugiram por um antigo túnel!





No que me concerne, você está morto! Quem acreditaria que alguém sobreviveu aqui! Acharemos e salvaremos os seus, e a partir de hoje, pode me chamar de amigo!



OPEN GAME CONTENT AND LICENSE

The printing of D20 SAGA issue #6 is done under the Open Game License version 1.0a and a draft version of the D20 System Trademark License. This Publication contains Open Game Content, as defined below. Open Game Content may be used under and in accordance with the terms of the Open Game License as fully forth in this page.

Designation of Product Identify: the following items are hereby designated as Product Identity in accordance with Section 1 (e) of the Open Game License, version 1.0a. All MANTICORA logos and identifying marks and trade dress, including the name D20 SAGA; all artwork, illustrations, graphic design, maps/cartography, histories/mythologies, plots, thematic elements, narratives, incidents, languages, symbols, drawings, likenesses, format, poses, concepts, themes and other visual representations contained herein, as the proper names of characters, creatures, groups, items, places, deities and their descriptions are Product Identify and not otherwise designated as Open Game License. The reproduction without written permission of the copyright holder is expressly forbidden, except for the purpose of review.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game

Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

D20SAGA

SEU SUPLEMENTO BIMESTRAL DE D20

NESTA EDIÇÃO VOCÊ ENCONTRARÁ:

- AVENTURAS:
RAZORBACK (3º NÍVEL)
E A INVASÃO
DE NECROPOLIA (20º NÍVEL)
- CLASSE DE PRESTÍGIO:
CAVALEIRO MATADEUS
- NOVA RAÇA: MORDENKAI
- NOVO MODELO DE CRIATURA: TOR
- CONTO E HQ

E MUITO MAIS!

D20SAGA É UM SUPLEMENTO QUE DEVE
SER USADO JUNTAMENTE ÀS REGRAS DO D20 SYSTEM.
OS TRÊS LIVROS BÁSICOS DE DUNGEONS & DRAGONS
SÃO NECESSÁRIOS PARA JOGAR AS AVENTURAS.



d20
system

editora
marticora

ANO I • No. 06 • R\$12,90



ACONSELHÁVEL PARA MAIORES DE 14 ANOS