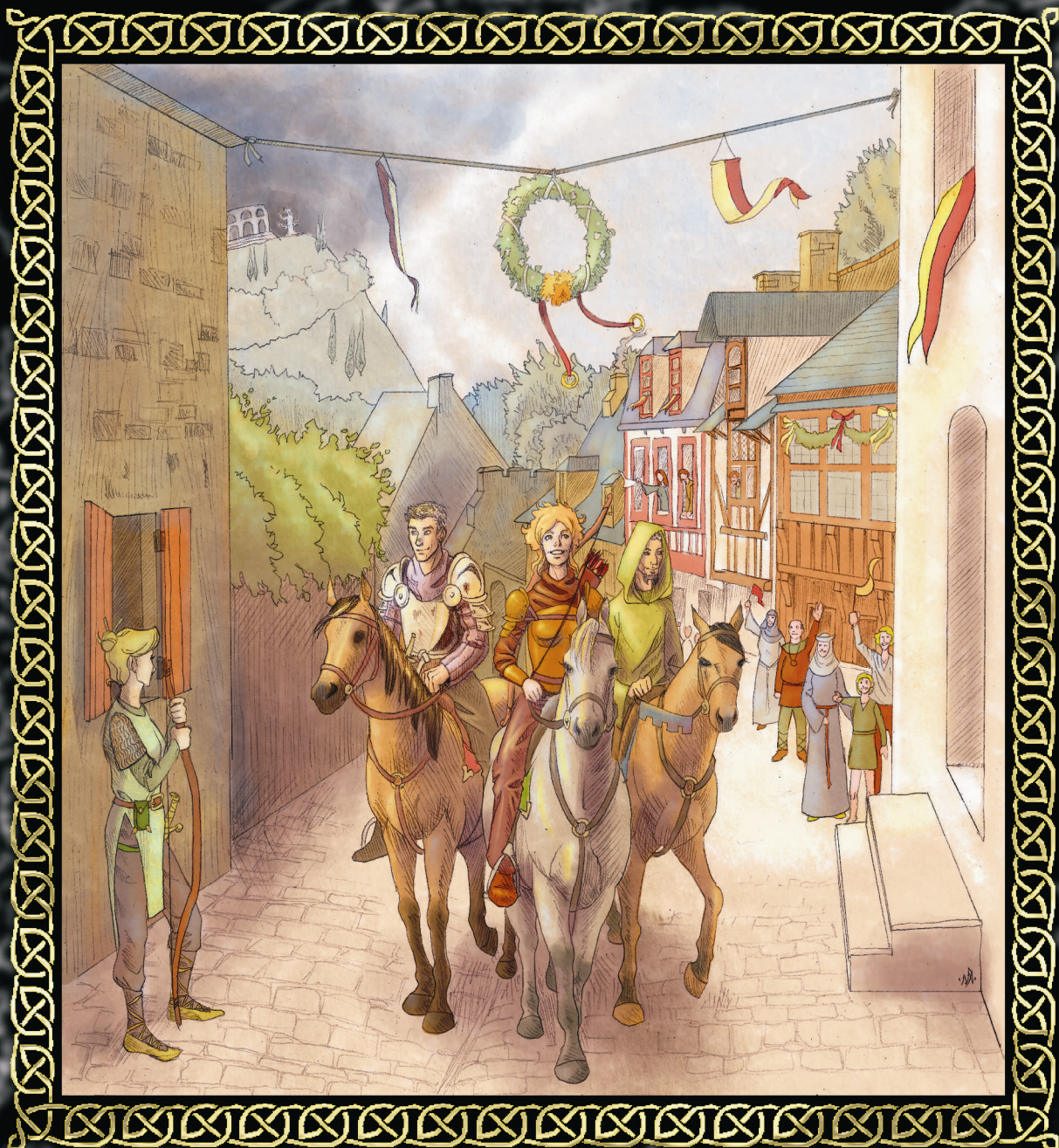


Tagmar II

Aventura Pronta

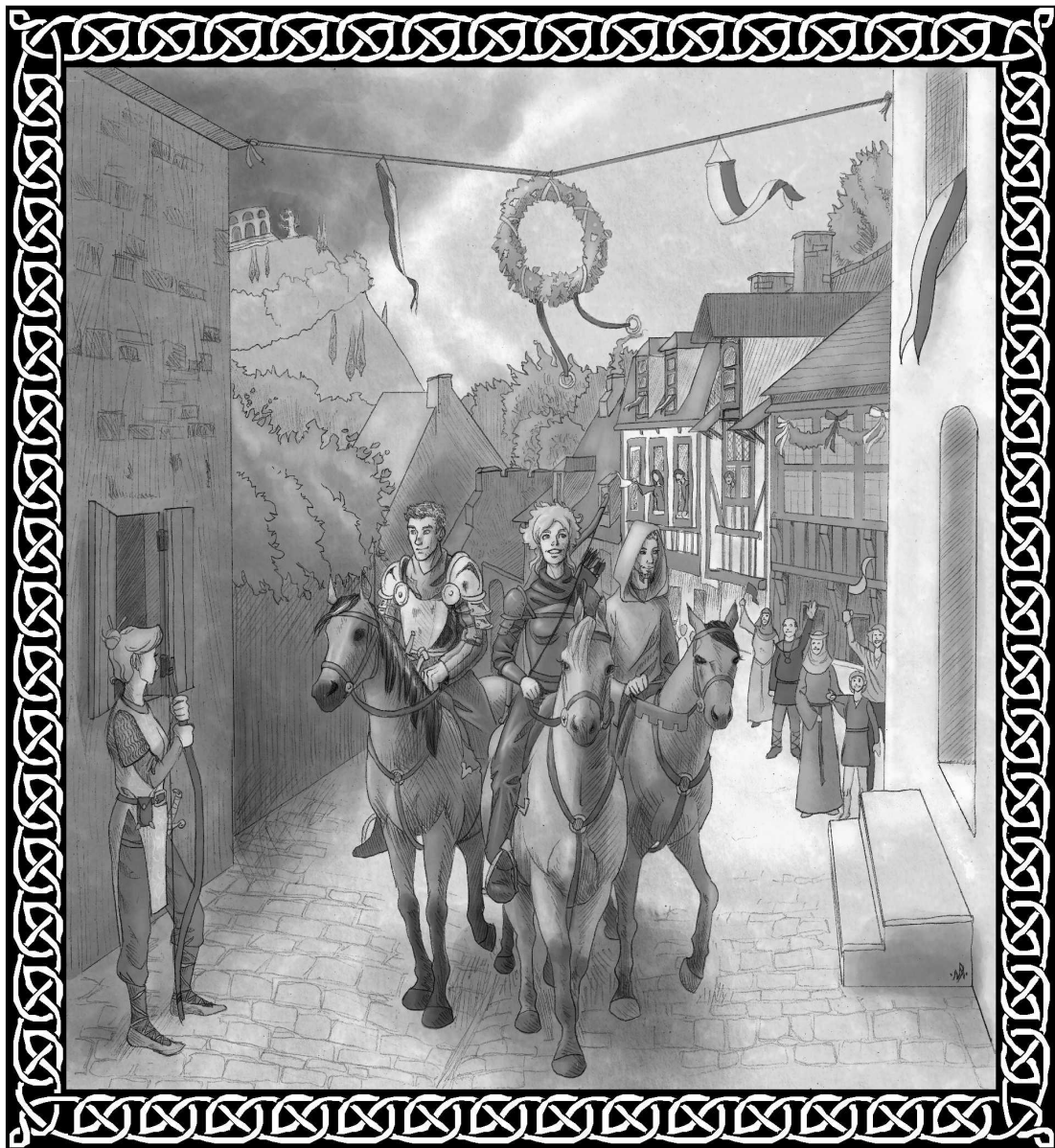
O Torneio



Tagmar II

Aventura Pronta

O Torneio



Créditos & Licenciamento

Autores

Marcelo Simão de Vasconcellos, Aluisio Pereira da Silva Filho, Marcelo Rodrigues

Capa

Ann Wright

Ilustrações Internas

Alan Emmanuel, Dieggo Nascimento dos Reis, Marcelo Rodrigues, Rogerio Narciso, Ulisses Almeida

Coordenação

Marcelo Rodrigues

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar 2 em 11/1/2010 e disponível para download gratuito em www.tagmar2.com.br

Licenciamento

Este material foi adaptado de:

- “O Torneio” de Marcelo Simão de Vasconcellos;
- “Tagmar – RPG de Aventura Medieval” © 1991 de autoria de Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior e Leonardo Nahoum Pache de Faria;

E está licenciado de acordo as seguintes condições: **Atribuição-Us o Não-Comercial-Compatilhamento pela mesma licença 2.5 Brasil.**

Você pode:

- Copiar, distribuir, exibir e executar a obra.
- Criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:



Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original.



Uso Não-Comercial. Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.

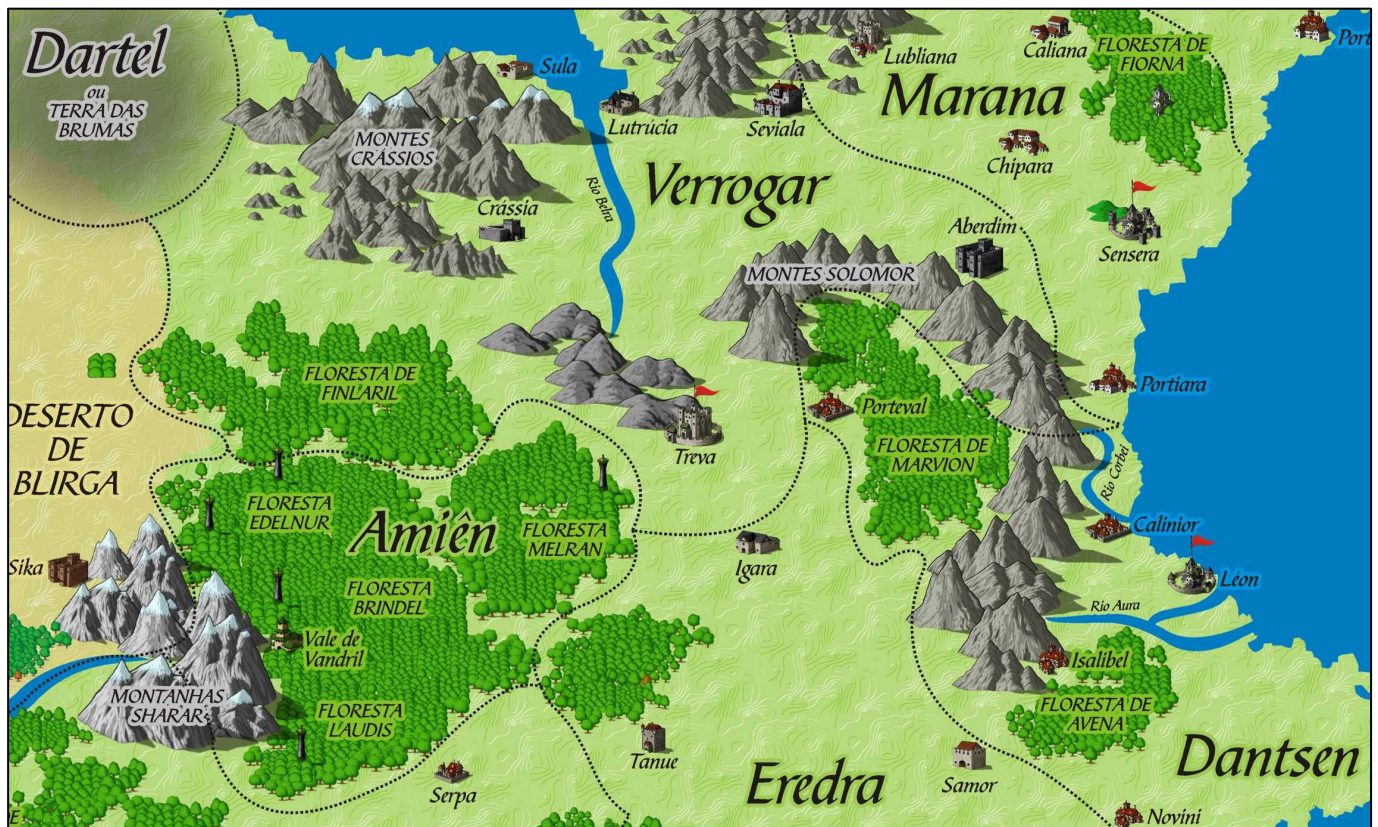


Compatilhamento pela mesma Licença. Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta.

Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.

Qualquer uma destas condições pode ser renunciada, desde que Você obtenha permissão do autor.

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.



1 - Introdução

Parabéns! Você vai iniciar a 6ª aventura oficial do Tagmar 2. Com ela, você poderá viver junto com seus amigos momentos de diversão e entretenimento, tentando resolver questões intrincadas, envolvendo-se em batalhas e utilizando-se de muita astúcia para decifrar o desfecho das situações propostas.

Para se jogar "O Torneio", além deste livro, você terá que ter sempre à mão o Manual de Regras do Tagmar. Opcionalmente, poderão ser utilizadas miniaturas representando os jogadores. Isto certamente tornará o jogo muito mais realista e excitante.

Antes de começar a ler a história da aventura, você deve conhecer algumas dicas de como utilizar melhor este livro:

- 1) A aventura só poderá ser lida na íntegra pelo Mestre do Jogo. Este deverá se inteirar do ambiente e das diversas situações ocorridas. Aconselha-se a quem quiser ser o Mestre que:
 - a. Seja uma pessoa familiarizada com as regras de Tagmar;
 - b. Leia com atenção, pelo menos duas vezes, a aventura, marcando as partes mais importantes;
 - c. Seja imparcial ao julgar questões cuja solução não esteja prevista no texto.
- 2) A ordem dos eventos do jogo deverá ser respeitada de acordo com sua numeração.

- 3) Ao ler a aventura, você vai notar que existem informações destacadas por retângulos com fundo cinza. Estas devem ser lidas em voz alta para os jogadores conforme o andamento das situações. As informações que estiverem fora dos retângulos são para conhecimento exclusivo do Mestre do Jogo. Os jogadores não terão acesso direto a elas. As únicas exceções ocorrerão nos casos em que o texto coloque uma condição, ou quando os jogadores deduzirem as informações.
- 4) Os mapas, de maneira geral, podem ser livremente consultados pelos jogadores, conforme a autorização expressa na aventura. As plantas de construção só podem ser vistos a princípio pelo Mestre. Os jogadores terão acesso a eles na medida em que forem explorando.
- 5) Existem duas maneiras dos jogadores mapearem as áreas por onde passam. A primeira, com o auxílio de papel quadriculado e lápis, simplesmente desenhando os mapas conforme as descrições do Mestre. A segunda é ampliar os mapas até cada quadrado possuir 2 cm. Neste caso, poderão utilizar-se de miniaturas representando os seus personagens por sobre o mapa ampliado.
- 6) No apêndice encontram-se também separados as fichas e tabelas resumidas dos "inimigos" que o grupo poderá enfrentar.

Com estas informações, você já está apto a começar o jogo.

As informações contidas a partir de agora deverão ser lidas apenas pelo Mestre.

Em primeiro lugar, essa é uma aventura que não tem um desenrolar mortífero aos personagens. Na verdade, com um mínimo de bom senso e sorte, é natural que eles avancem bastante. É necessário também que um dos personagens tenha nível em Lança de Cavalaria e Montar Animais, e que outro tenha nível em Arcos. Se faltar alguém com as habilidades requeridas, há dois personagens prontos no final do livro, que podem ser utilizados por você para auxiliar os jogadores, ou mesmo serem utilizados por eles se não quiserem criar nenhum personagem.

Em segundo lugar, **não** conte aos jogadores o que é a Lua Negra (referida por Iauranc). Na verdade ela é apenas um eclipse lunar, mas diga aos jogadores que nunca ouviram falar dela. Além disso, ninguém que interrogarem saberá explicar-lhes o que é.

Lembre-se... O texto fora das caixas com fundo cinza é informação restrita ao Mestre de Jogo. Você deve lê-la cuidadosamente e se for necessário, passá-la aos seus jogadores. O que está nas caixas é para que você narre/descreva para os jogadores.

No final da história há uma série de pontas soltas deixadas propositalmente. Cabe a você, se quiser dar continuidade a essa aventura, partindo das informações que deixamos aqui.

Por último, faça o que julgar necessário para adaptar a aventura às suas necessidades e gostos. Acrescente ou suprima oponentes, aumente seu poder, etc. Se os jogadores vierem com uma idéia totalmente nova e você gostar da idéia, não se sinta constrangido em executá-la, lembre-se: a palavra do Mestre é final!

1.1 - Resumo da Aventura

Cena 1 - A aventura começa em Marana e logo eles tomam conhecimento de uma missão, vencer um torneio em Eredra em nome de um nobre de Dantsen. Para isto terão de ir a Leon.

Cena 2 - Após conversarem com o nobre Iauranc tomarão caminho para a cidade de Anganom

Cena 3 - Ao chegar a Anganom eles são bem recebidos.

Cena 4 - No primeiro dia do Torneio eles comparecem às primeiras provas e começam a surgir sinais de que algo não vai muito bem.

Cena 5 - No segundo dia, após as provas eles têm um terrível encontro com os haalins, uma estranha raça de licantropos.

Cena 6 - No terceiro dia há as finais do Torneio, é apontado o vencedor, mas a despeito disso, inicia-se o processo mágico pelo qual todas as pessoas da cidade se tornarão haalins!

Cena 7 - Cabe aos jogadores conseguir o que vieram buscar invadindo a mansão de Taurkam, prefeito da cidade.

Cena 8 - Em seguida descobrirão que a cidade inteira foi transformada em haalins e que a fuga é a única opção.

Cena 9 - Para salvar o povo de Anganom, o grupo terá enfrentar estas terríveis criaturas.

Cena 10 - Após tudo isso, os jogadores voltam a Leon onde vão descobrir um pouco tarde demais que por trás do velho que os contratou se esconde um enorme e antiquíssimo mal que deverão eliminar ou pelo menos neutralizar antes de serem mortos!

E agora, pegue suas armas e que vença o mais bravo!

1.2 - Continuando a Viagem

Este início é para os jogadores que já tenham jogado as aventuras "A Fronteira" e "A Vingança". Se não tiverem jogado estas aventuras vá para item 1.3

No final da "A Fronteira" o Visconde de Litória indica uma missão para um nobre de Leon. Na "A vingança" o pessoal viaja para Leon, mas acaba se envolvendo numa aventura incidental. "O Torneio começa então logo após o final da "A Vingança"...

Tendo se despedido de todos em Tálamo, em Marana, vocês partem finalmente para Léon, capital de Dantsen ao sul.

Muitos moradores os saúdam desejando uma boa viagem.

Pule para o Item 1.5.

1.3 - Encontro na Estrada

Este início são para quem não jogou as aventuras "A Fronteira" e "A Vingança", sendo adaptável a qualquer grupo de jogo. Nessa primeira parte da aventura, os personagens estão em uma estrada em Marana, se dirigindo ao sul procurando na região alguma oportunidade de fama e fortuna.

Mostre aos jogadores o mapa que descreve a região. **Cabe ao Mestre, conhecendo o seu grupo de jogo, criar motivos mais adequados ao personagem de cada um**, por exemplo:

- Talvez o mago do grupo, queira procurar um antigo tomo de conhecimento místico em algumas de suas ruínas antigas.
- O guerreiro pode achar que a região seja mais fácil encontrar armas raras e poderosas à venda.
- Talvez o sacerdote do grupo precise fazer uma visita ao templo de seu deus, situado em templo da região.
- O rastreador ouviu falar de uma erva com propriedades místicas raras na região.

- O bardo foi chamado para tocar num bar da cidade.

Seja como for, cada personagem deve ter um motivo para chegar aquela região, embora esse motivo não seja algo urgente.

Uma vez que você explique aos jogadores os motivos da sua viagem ao sul de Marana, leia o seguinte:

Vocês estão cavalcando pela estrada poeirenta há vários dias em direção ao Sul. É um belo final de tarde e tudo parece muito tranquilo, apenas o som de um rio e pássaros chega aos seus ouvidos. Já está escurecendo, e talvez seja uma boa hora para acampar...

Diga ao jogador que está a frente que ele vê, uns trinta metros adiante, um brilho de fogueira.

Quando se aproximarem, leia o seguinte:

Ao se aproximar, vocês vêem que de fato o brilho visto era o de uma fogueira de acampamento. Vocês vêem um cavalo, amarrado a uma árvore, mais ao longe, um tronco caído, alforjes e uma pequena panela próxima ao fogo.

Apurando a vista, vocês descobrem o vulto de um homem caído perto do tronco da árvore.

Assim que os personagens se aproximarem do homem leia o seguinte:

Ele é um homem alto e robusto, embora já deva ter quase sessenta anos. Veste uma armadura de placa parcial e está armado com uma espada de mão e meia. Também usa uma capa negra. Ele parece um veterano de guerra e está deitado, dormindo e respirando com dificuldade.

Ao ouvir a aproximação dos jogadores o velho acorda sobressaltado e começa a tossir. Em meio à tosse, pergunta:

- Quem são vocês, e o que desejam de mim?

Ao ouvir a resposta dos jogadores, Bantor se apresenta:

- Eu sou Bantor, chamado de Cicatriz pelos companheiros de armas. Deitei-me um pouco para descansar e acabei dormindo. Digam-me, vocês vieram atendendo o chamado?

Mestre peça aos para um dos jogadores fazerem um teste de **Intelecto (Médio)**, quem obtiver sucesso lembrará que Bantor é um conhecido mercenário da região.

Nesse momento, com Bantor ainda falando, os jogadores ouvem um tropel de cavalos, e um grupo de cinco homens vestidos de negro invade o acampamento a cavalo. O que vêm à frente ordena em voz ameaçadora:

- Entregue a carta velho, ou acabaremos com você e seus asseclas!

- Nunca, responde Bantor, já de pé e de espada na mão.

- Então matem todos! - grita o homem para os seus companheiros, iniciando o ataque. E vocês estão bem no meio!

Existirão tantos oponentes quantos forem os jogadores. Procure no final do livro, na ficha de combate, as estatísticas dos Mercenários. O líder do grupo usará as estatísticas listadas sob "Mercenário líder".

Quando os membros do grupo inimigo começar a ser feridos na energia física, eles fugirão a cavalo, deixando o acampamento para trás. Caso sejam perseguidos e capturados eles não se renderão e não deixarão ninguém do seu grupo que possa servir de informante aos jogadores.

Depois da batalha, se os personagens se dispuserem a conversar com Bantor, em meios a acessos de tosse, ele lhes contará a sua história, dando as seguintes informações:

- Ele saiu de sua cidade há várias semanas, e por causa dos bloqueios nas estradas, teve que



desviar atravessando um pântano amaldiçoado no sul da floresta Fiorna.

- A razão de ele ter atravessado o pântano era para chegar à frente dos outros guerreiros.

Se os jogadores perguntarem que outros guerreiros ele continuará falando, dando as seguintes informações:

- Vários guerreiros estão vindo de várias cidades próximas a Dantsen para atender a convocação de Iauranc, o velho. Ao que parece, ele precisa de guerreiros valorosos para cumprir uma missão. Só que cada grupo precisa da carta de apresentação de algum nobre, razão pela qual aquele grupo de guerreiros queria a carta de Bantor, assinada pelo Visconde de Litória.
- Apesar de tido por muitos como bruxo e feiticeiro, Iauranc é conhecido também como possuidor de uma enorme fortuna oculta e por ser um nobre, portanto trabalhar para ele certamente é ser muito bem recompensado.
- Bantor estava indo para lá quando há alguns dias começou a tossir muito, hoje a febre aumentou, de modo que ele teve que parar. Ele acredita que pegou essa pequena “gripe” atravessando o pântano.

Bantor está muito doente. A suposta “maldição” do pântano, na verdade é uma moléstia muito rara. A doença felizmente não é contagiosa, mas só é curável por magia e, agravada pelo uso do medalhão amaldiçoado de Bantor (veja no apêndice no final do livro), só será curada com a magia de **Recuperação Física 9** (o que Bantor a princípio recusará, porque acha que não está doente).

ATENÇÃO: Na hipótese de Bantor ser curado pelos jogadores, pule direto para 1.5. Diga aos jogadores que Bantor, apesar de curado, está muito debilitado para participar do Torneio. Ele entrega a sua carta de apresentação aos jogadores (leia a carta 1), e pede que falem com Iauranc em seu nome.

1.4 - Morte na Estrada

Bantor Cicatriz está muito agradecido pela intervenção de vocês em seu favor, e lhes diz:

- Obrigado, companheiros, pela sua bondosa mão. Deixem-me dizer o que farei: com certeza Iauranc me escolherá para sua missão e eu os levarei comigo. Juntos dividirão a gorda recompensa do velho Iauranc!

Se o grupo ainda permanecer duvidoso em aceitar a proposta, procure sugerir aos jogadores que as recompensas por conhecer alguém tão influente podem ultrapassar a esfera monetária...

Quando o grupo decidir seguir com Bantor, leia:

Ao amanhecer, vocês se encontram cavalgando em direção a Leon, capital de Dantsen. O dia está agradável e vocês não encontram ninguém pela estrada

Ao chegar à tardinha, vocês encontram uma clareira para fazer sua refeição. Bantor desce com dificuldade do cavalo e logo se deita em frente à fogueira. O homem é sacudido por fortes acessos de tosse a cada momento.

Bantor, apesar de se sentir muito mal, não percebe que está morrendo, achando que com apenas uma noite de descanso ficará bem. Ele diz o seguinte:

- Ânimos, amigos, dentro em breve estarão com os bolsos cheios de ouro e as cabeças cobertas de glória! Será a derradeira e a mais emocionante aventura!

Bantor tenta se levantar, mas não o consegue, voltando a se deitar com um grande acesso de tosse. Catarro escorre de seu nariz misturado a um filete de sangue, apesar disso o velho parece muito animado:

- Vamos fazer o seguinte: ficaremos mais uma noite aqui nessa clareira. Ao amanhecer certamente eu estarei mais disposto. Uma noite de descanso apenas e estaremos a caminho amanhã pela manhã...

Bantor mostra a carta aos personagens e antes que eles tenham chance de dizer alguma coisa, o velho tem um novo acesso de tosse. Leia a carta 1 ao grupo.

O velho começa a delirar. Por fim, dali uma hora, com um grande acesso de tosse, Bantor Cicatriz, o veterano de tantas guerras, morre muito longe dos campos de batalha.

Dali a alguns minutos, antes que os jogadores possam fazer qualquer coisa, os jogadores ouvem um tropel de cavalos. Leia o seguinte para eles:

O ruído de cavalos começa a aumentar cada vez mais até que vocês vêem surgir um grupo de seis cavaleiros, apesar da escuridão, pode-se notar que todos são jovens de seus vinte e cinco anos. O que parece ser o líder se aproxima um pouco de vocês e, ainda a cavalo, pergunta, olhando para o homem caído:

- Quem é esse aí com vocês? O que ele tem?

Se os jogadores mentirem quanto à identidade do morto, diga apenas que o grupo então se despede e prossegue seu caminho. Se em algum ponto desta cena houver um combate, você encontrará as estatísticas de combate de Alexis no final do livro. Os outros componentes de seu grupo usarão as estatísticas dos mercenários.

Se os jogadores disserem que é Bantor Cicatriz, e que ele está morto, leia o seguinte:

Ao ser informado disso, a reação do grupo é no mínimo curiosa. Todos gargalham ruidosa e desrespeitosamente. Por fim o líder diz:

- Ora, então o velho Cicatriz achou que seria mais esperto do que nós, hein? Pois bem, aí está sua paga, apodrecendo em uma estrada anônima ao invés de uma morte honrosa em batalha. É isso o que acontece com os idiotas demais para perceberem sua própria velhice!

Se os heróis quiserem lutar com os cavaleiros estes se afastarão, dizendo que não desejam lutar. Seja como for, depois de rirem mais um pouco, se retirarão, com o líder dizendo, zombeteiramente, a guisa de despedida:

- Boa noite, companheiros. Sentimos não ficar para velar o finado Bantor, mas temos um encontro com Iauranc, o velho do Solar de Pedra. Se encontrarem por aí a alma do Cicatriz, não se esqueçam de dizer a ele que foram Alexis e seus amigos os que levaram o prêmio que ele tanto ambicionou.

Se vasculharem a bolsa de Bantor, os jogadores encontrarão um papel com uma descrição do caminho a tomar para chegar até o Solar de Pedra em Leon, a residência de Iauranc, o Velho. Mostre o mapa geral da região aos jogadores.

Apesar da fama, Bantor não possuía muitos bens, talvez devido aos poucos trabalhos que encontrava por causa de sua idade. Tudo que pode ser encontrado são sua espada, um punhal e um pequeno escudo. Na sua mochila estão pederneiras, lanterna, 20 metros de corda com um gancho, pena, tinta e um pergaminho em branco. No pescoço, Bantor carrega um grande medalhão circular, dourado. Na verdade é um medalhão de má sorte, provavelmente a razão para seus muitos infortúnios. Se algum jogador for mercenário o suficiente para saquear o corpo do velho, deixe que ele fique com o medalhão. Logo ele se arrependerá.

Consulte no final do livro na parte de descrição de personagens e objetos, como utilizar o medalhão de má sorte.

1.5 - Leon

É uma manhã agitada na zona portuária em Leon. Na noite passada chegaram navios carregados de Calco, e agora os mascates se amontoam nas calçadas da confusa Rua do Mercado, apregoando suas mercadorias.

Em meio a tudo isso, vocês caminham pelas ruas do porto, admirando o burburinho das pessoas nas ruas, tão diferente dos acontecimentos de duas noites atrás. Logo vocês vêem um lugar chamado "O Albatroz", uma estalagem e taverna em frente ao cais.

Mestre, "O Albatroz" é uma taverna comum e se os jogadores lá entrarem, poderão comer uma comida boa a um preço razoável e também conseguirão as seguintes informações com o empregado do balcão:

- Todos temem Iauranc do Solar de Pedra, tido pela maioria da população da cidade como bruxo, boato estimulado também pelo fato de

que, desde que chegou a Leon, vinte anos atrás, ele nunca saiu de sua velha mansão.

- Apesar de tudo isso, todos sabem (ou supõem) que Iauranc é muito rico e trabalhar para ele certamente é ser regamente recompensado.
- Desde que Iauranc começou a anunciar sua necessidade de guerreiros valorosos, há alguns meses, vários tipos novos chegaram a Leon, mas ao que parece nenhum deles ainda agradou ao velho, já que ainda se vê partir mensageiros a cavalo, para convocar novos candidatos.

Os personagens certamente vão decidir ir até a casa do velho. Qualquer um pode lhes indicar como chegar lá.

1.6 - Entrevista no Solar de Pedra

Nessa parte da aventura os jogadores entrarão em contato com sua missão. O Solar de Pedra é uma construção antiga, sombria e misteriosa, portanto certifique-se de que os personagens, uma vez lá dentro, sintam a atmosfera opressiva do local.

ATENÇÃO: O Solar de Pedra está protegido magicamente por Iauranc. Magias como Geomanipulação e Desintegração não terão nenhum efeito. Além disso, todas as janelas da casa estão bloqueadas, sendo de ferro e extremamente resistentes (**impossível** abrir). As portas marcadas como trancadas no mapa são de ferro e será **impossível** abrir.

Use o mapa para ajudá-lo em sua descrição.

Vá para o item 1.6.1.

Área 1

Este é o hall de entrada. Fora as tochas acesas, não há nenhum tipo de decoração nas paredes. Dele sai um corredor, com um teto alto, também de pedra. Em nichos nas paredes vêem-se estátuas de pedra, representando guerreiros.

Área 2

Este é um quarto de vestuário. Vêem-se alguns armários e espelhos. Dentro dos armários existem alguns mantos simples e botas.

Área 3

Esta ante-sala tem uma larga porta de madeira e, além das tochas, apenas um brasão de armas decorando a parede.

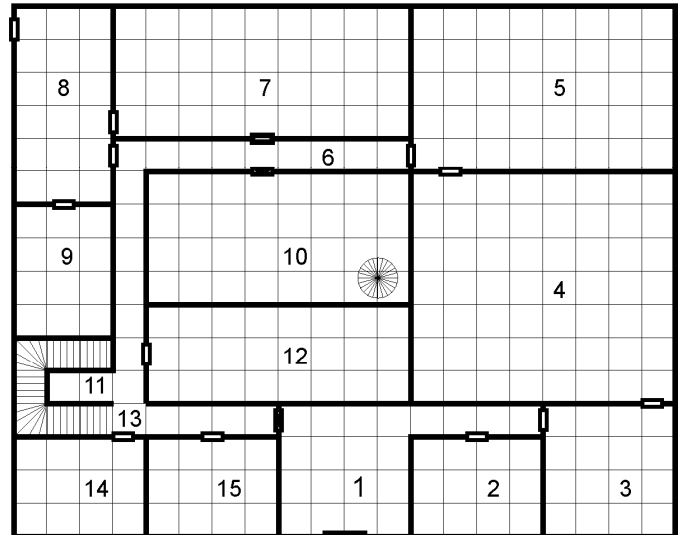
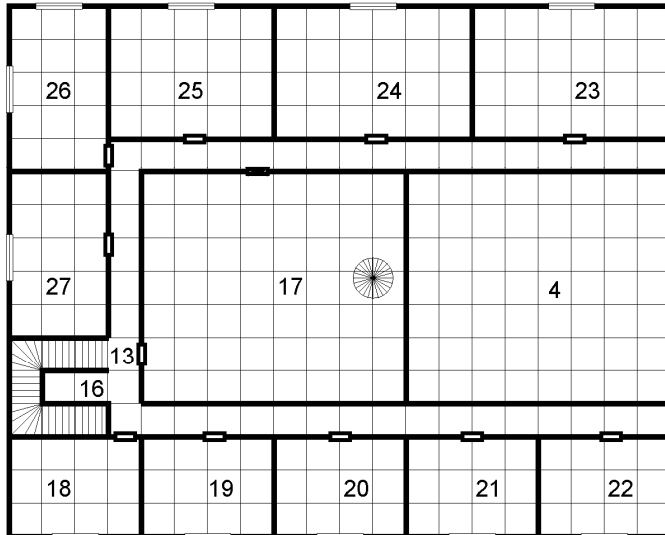
Área 4

Este salão está ricamente decorado com móveis finos, obras de arte e lustres com candelabros de cristal, tudo organizado com um profundo bom gosto.

Primeiro Andar

Mansão de Iauranc

Segundo Andar



Escala: 1 quadrado = 2 metros

Lembre-se que esta descrição será nas demais vezes que os jogadores entrarem na sala (após enfrentarem o dragonete).

Área 5

Esta é uma sala de estar com uma lareira à esquerda, uma janela fechada com tábuas, e uma confortável mesa redonda de madeira maciça, com cadeiras estofadas.

Área 6

Este é um corredor, existem várias portas saindo dele. No final há uma escada para o segundo andar.

A porta para área 10 é muito resistente (de ferro) e está protegida magicamente. O grupo não conseguirá entrar lá, nem depois de matar Goranca.

Área 7

Aqui é a sala de jantar. Existe uma grande mesa retangular, bem comprida, provavelmente destinada a banquetes.

Área 8

Aqui é a cozinha. É bem vazia para uma mansão deste tamanho. Os apetrechos culinários são os mais simples e reduzidos possíveis.

Área 9

Esta é a despensa. Há muito pouco mantimento e alguns dos sacos mais ao fundo parecem estar ali já há anos. Não existe sinal de ratos ou insetos.

Área 10

Este é o laboratório de Iauranc... Os jogadores nunca o verão...

Área 11

Aqui fica um pequeno nicho onde se fica um pequeno armário com utensílios domésticos.

Área 12

Aqui ficam os aposentos dos servos de Iauranc. Ao que parece, o velho não é muito generoso para com seus empregados. Tudo que se vê é uma série de camas rústicas e pequenos baús.

Aqui não há nada de interessante. Mesmo nos baús serão encontradas principalmente peças de vestuário bem simples.

Área 13

Está escada liga o primeiro ao segundo andar.

Área 14 e 15

Estes eram quartos de mordomos. Agora estão vazios.

Área 16

Semelhante ao primeiro andar este é um nicho com um armário que guarda roupas de cama.

Área 17

Este é o quarto de Iauranc... Também jamais será visto pelos jogadores.

Área 18 a 27

Estes são os quartos de hóspedes, destinados aos jogadores.

Este é um quarto muito simples, mas confortável, onde se vê uma cama, uma mesinha de cabeceira e um baú onde pode guardar a bagagem. A janela fica fechada.

As demais áreas não serão vistas pelos jogadores. Os jogadores nem mesmo saberão onde ficam o laboratório e o quarto de Iauranc, além de que todas as portas da casa indicadas como trancadas, estarão trancadas e seladas magicamente, sendo impossível entrar nesses aposentos, seja por meios físicos ou por qualquer tipo de magia.

Mestre procure fazer com que de fato os jogadores sintam a atmosfera densa e arcaica da mansão de Iauranc. Qualquer iniciativa dos jogadores de iniciar uma conversa resultará em uma repetição de que o próprio Iauranc responderá a suas perguntas.

1.6.1 - Prova de Fogo

Ao chegar aos portões do Solar de Pedra, vocês logo são recebidos por um servo. Antes que possam dizer a razão de sua vinda, ele pede que vocês o acompanhem. Vocês andam por um caminho de pedra que passa por em meio a um magnífico jardim. Dos portões à mansão, são cerca de trinta metros e conforme caminham, vocês podem notar a imponência do Velho Solar de Pedra.

Mestre, enquanto estiverem chegando, o grupo verá saindo da casa os cavaleiros que encontraram na estrada, Alexis e seu grupo (naturalmente eles só os reconhecerão se tiverem passado pelo item 1.4 - Morte na Estrada). Eles não terão qualquer reação, apenas passarão em silêncio, de cabeça baixa, ignorando o grupo. Da mesma forma, certifique-se de que os jogadores continuem seguindo o servo até a casa. Leia abaixo:

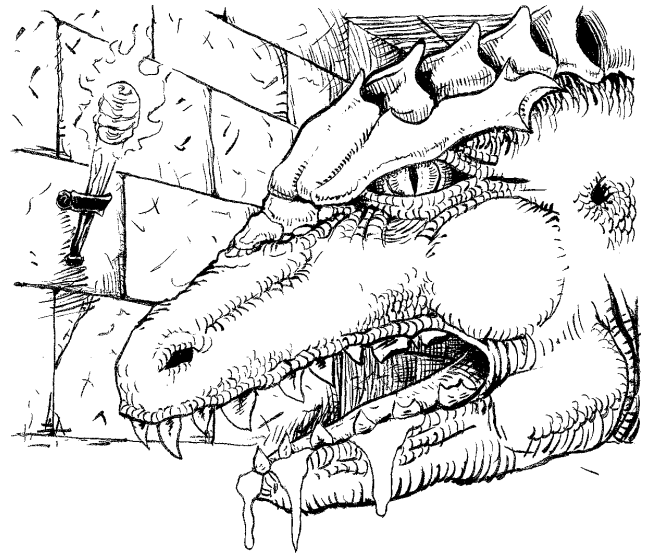
O servo prossegue em direção a casa. Aproximando-se da pesada porta de carvalho da mansão, o servo toca a aldrava. Logo surge outro servo que os guia pelo corredor principal da mansão. Seus passos ecoam pelo caminho. Todo o corredor, a casa, até as pessoas sugerem um ar de antiguidade...

Mestre, com base no mapa, os jogadores irão passando pela área 1 até a área 3. Nenhum dos servos que os jogadores virem responderão suas perguntas ou ouvirão a razão de sua vinda, apenas dizendo que aguardem e conversarão com o próprio Iauranc

Continue lendo o seguinte:

Vocês chegam de frente a uma porta. Ao entrar vocês se vêem numa ante-sala. Há uma larga porta de madeira, fechada, com um servo parado à esquerda, como uma sentinela. À direita, junto à porta, inicia-se uma fila de homens, alguns dos quais vocês reconhecem, pelos trajes e pelo linguajar, como guerreiros experientes. O servo pergunta se têm alguma carta de apresentação.

Se os jogadores entregarem a carta ao servo, ele a examinará sem fazer nenhuma pergunta e a devolverá aos jogadores. Se os jogadores não a tiverem ele dirá que sente muito, mas não pode permitir que prossigam sem uma carta e pedirá que o acompanhem de volta até a saída.



Quando os jogadores finalmente entregarem a carta, leia:

O servo a examina em silêncio, com um olhar de aprovação. Por fim ele a devolve a vocês e pede que aguardem na fila a sua vez de entrar.

Se interrogarem os outros mercenários eles responderão que também de nada sabem.

Durante cerca de uma hora vocês esperam, os homens à sua frente entrando em pequenos grupos, com o servo logo fechando a porta atrás deles. Finalmente entra o último grupo. Os próximos são vocês!

Peça que os jogadores mais próximos da porta façam um rolamento de **Escutar (Médio)**. Caso tenham sucesso eles ouvirão um grito abafado vindo de dentro da sala. Se eles pelo menos conseguirem resultado **Difícil**, eles ouvirão uma batida de metal contra pedra ecoando de dentro da sala. Se interrogado a respeito, o servo pedirá que aguardem.

É a vez de vocês. O servo abre a porta para que vocês possam entrar. O aposento é escuro, úmido e frio, uma pequena luz pode ser vista na parede oposta, o servo pede que vocês se encaminhem para lá e em seguida, fecha e tranca a porta. Vocês ficam parados no escuro. A única alternativa é seguir em direção da luz. De repente, algumas tochas na parede se acendem. À sua frente, com os olhos malignos brilhando e um fio de baba incandescente escorrendo entre os dentes brilhantes está um dragonete prestes a atacar!

Se algum personagem tentar abrir a porta por onde acabou de passar vai encontrá-la trancada. Para chegar à outra porta os personagens têm que passar pelo dragonete.

Na verdade, esse dragonete não é real. É uma ilusão especial. Ele lutará como um monstro real, mas todo o dano que ele fizer na Energia Física é ilusório. Para o jogador, porém, tudo parecerá muito real. Descreva seus ferimentos com detalhes. Se, em dado momento, algum personagem perder

toda a sua energia física, ele cairá. (**ATENÇÃO** Mestre: Sem maiores explicações. Deixe o jogador pensar que de fato seu personagem morreu!).

Ao vencerem o dragonete, (ou tombarem todos), este desaparecerá. A porta no extremo da sala se abre e luz inunda o aposento. Aqueles que porventura estavam mortos (ou feridos) se levantam e ao se olharem, miraculosamente não encontrarão nenhum ferimento. Uma voz os convida a entrar. Quando entrarem, leia o seguinte:

Ao passarem pela porta, vocês se encontram em uma luxuosa sala de estar, com apenas uma janela, fechada. De pé, no outro extremo do aposento, junto à lareira, está um homem alto, vestido com um grande manto vermelho, cuja gola cobre todo o seu pescoço. A despeito de seus cabelos e barba brancos, seu porte é ativo e é com voz firme que se dirige a vocês:



1.6.2 - O Velho Iauranc

- Bravo, aventureiros. Passastes, então, nesse pequeno teste que preparei para testar vossa coragem. Aproximai-vos, por favor.

- Como deveis ter percebido, eu sou Iauranc, o Velho, tido por muitos, como bruxo e vilão. Espero que não vos deixeis impressionar pelas superstições populares.

- Peço-vos desculpas pelo susto que acabastes de passar, mas era necessário que eu testasse de algum modo a bravura dos candidatos à missão que eu tenho para vos dar. O que enfrentastes era uma ilusão conjurada por mim.

Se os personagens não tiverem vencido o dragonete, leia também o seguinte:

- Pois embora tombando diante do monstro, lutastes com ímpeto, distinguindo-vos em bravura e persistência.

Iauranc prossegue:

- Nenhum dentre os outros aventureiros que vistes passou. Desse modo, já foram conduzidos de volta à cidade.

ATENÇÃO: É bem possível que o grupo esteja jogando a continuação da "A Vingança", neste caso então pule para o item "1.6. 3 – A Missão"

Ele sorri e continua:

- Mas vamos ao que interessa. Afinal, viestes com uma clara intenção. Contudo, há algo estranho na carta que mostrastes a meu servo. Imaginei que o Visconde de Litória indicaria Bantor Cicatriz, conforme ele mesmo havia me comunicado há alguns dias e, no entanto, não o vejo entre vocês. Explícai-me a razão disso?

Mestre, agora é a deixa para os jogadores explicarem a razão de sua vinda. Depois de ouvir, Iauranc continua:

- Seja como for, eu ainda preciso de valentes a meu serviço, dispostos a enfrentar brava e honradamente obstáculos para realizar uma missão em meu favor.

- Eu vos peço, em nome do bravo Bantor, tomem seu lugar e estendei meu braço e minha voz em terras distantes. Aceitai a missão que vos garantirá ouro e glória!

1.6.3 - A Missão

Uma vez que os jogadores demonstrem interesse, Iauranc começará a dar os detalhes da missão:

- Decerto, todos vós já ouvistes falar do tradicional torneio de Anganom, não é?

Mestre faça uma pausa e leia o seguinte para os jogadores:

- O torneio de Anganom acontece a cada dois anos. Anganom é uma pequena cidade devota de Cambu, localizada ao norte de Eredra.

- Exceto pelo torneio, essa cidade não atrai maiores atenções.

- Contudo, uma vez a cada dois anos, as atenções de aventureiros de todo o sul de Tagmar são atraídas para essa cidade devido ao Torneio, um evento de tal importância para a região, que durante sua realização, inúmeros participantes viajam longas distâncias para poder participar.

- O Torneio é composto de quatro provas, que ocorrem durante três dias: combate armado, arco e flecha, corrida de obstáculos e justa. A **equipe** que conseguir o maior número de pontos no total das quatro provas leva o prêmio.

- O Torneio de Anganom é o mais tradicional do sul do continente e é sabido que muitos generais de todo o mundo já estiveram lá, incógnitos, procurando valorosos oficiais para seus exércitos.

O que Iauranc diz a seguir é:

- Quero que vós o vençais para mim.

- *Meus interesses no Torneio como devem deduzir, é mais do que fama ou o contentamento de patrocinar vencedores. Na verdade, eu quero o prêmio.*

- *Há muito tempo atrás, uma estatueta muito importante para meu povo foi roubada do nosso templo, o Templo de Blator. Nunca soubemos o seu verdadeiro paradeiro, porém fiquei sabendo que ela foi oferecida como recompensa para os ganhadores deste Torneio. Não sei como ela foi parar neste torneio, mas agora que reapareceu, quero que ela volte ao local de origem dela. Se a recuperarem, além de resgatar a glória de meu povo, serei eternamente grato por sua ajuda. Se não puderem trazer a glória, vencendo o torneio, que tragam de qualquer maneira possível, a estatueta ao seu digno dono, o povo de Leon.*

- *Vós demonstrastes aqui a inclinação para enfrentar perigos diante dos quais muitos homens fugiriam antes mesmo de erguer a espada. Não será uma empreitada fácil, mas eu vos posso garantir que obterão todo o apoio de que eu puder dispor.*

ATENÇÃO: Caso algum dos jogadores pergunte aos cidadãos sobre a estatueta, não saberão nada, pois isto foi há muito tempo.

Iauranc faz uma nova pausa e olha longamente para cada um dos jogadores (faça o mesmo). Procure criar uma atmosfera de silêncio inquietante na qual só se ouve o crepitar do fogo na lareira. Por fim ele quebra o silêncio:

- *Eu vos asseguro que vossa viagem até Anganom não será em absoluto entravada por nenhuma questão legal. O nome de Iauranc ainda é conhecido por aquelas terras e eles saberão votar-vos o devido respeito. Quanto à vossa recompensa, que tal vos parece quarenta moedas de ouro e um item mágico para cada um?*

Deixe os jogadores decidirem o que fazer e questionar o velho sobre os detalhes da missão. As seguintes informações aparecerão na prosa educada de Iauranc:

- Os personagens receberão cavalos emprestados bem como algum equipamento (a lança para a justa se for o caso).
- O velho lhes entregará um salvo conduto selado por ele que permitirá aos personagens chegar com segurança a Anganom, bem como fazer a inscrição no torneio.
- Os itens mágicos serão dados por Iauranc quando retornar com o seu objetivo cumprido. (Na verdade, os jogadores jamais porão as mãos nesses objetos).

Como foi dito antes, se o grupo necessitar de mais gente serão fornecidos personagens a serem controlados pelo mestre. Veja o apêndice no final do livro.

Por fim, Iauranc despede-se e diz ao grupo para estar de volta ao Solar ao amanhecer do dia seguinte.

Experiência

Àqueles que lutaram contra o dragonete e venceram: 2

Àqueles que lutaram, mas tombaram: 1

Àqueles que não fizeram nada: 0

Quem interpretou uma conversa com Iauranc: 1

Quem interpretou bem o personagem: 1

2 - A Viagem

Nessa parte da aventura, os jogadores seguirão seu caminho até Anganom, a cidade onde se dá o Torneio, sendo que é também nessa parte que, se houver necessidade, os jogadores receberão em seu grupo os componentes que faltavam (veja o apêndice no final do livro).

2.1 - Últimas Recomendações

No dia seguinte, vocês chegam com suas coisas à casa de Iauranc. O velho está à porta, aguardando vocês. Ele os saúda e passa as últimas instruções:

- Lembrem-se, guerreiros, não demorem pelo caminho e de forma alguma se associem com as milícias em guerra. Segue este mapa: Nele há a rota traçada e as estalagens pelo caminho.

Ele entrega o mapa a vocês e um servo chega dos fundos, puxando cavalos.

Mestre mostre o mapa e a carta aos jogadores.

Se o grupo precisar de mais personagens, leia também o seguinte:

- Contudo, estejam atentos, pois no decorrer de vossa jornada surgirão aliados inesperados. Estes vos ajudarão em vossa missão e assegurem a eles que, se vos ajudarem, Iauranc também os recompensará.

Os personagens recebem víveres e cavalos (emprestados) para a viagem. Iauranc se despede e quando o grupo já está passando pelos portões, Iauranc (que havia ficado na porta da mansão) grita:

- Há mais uma coisa, guerreiros. De forma alguma permaneçais na cidade até a noite do terceiro dia do Torneio, pois será a noite da Lua Negra.

Dizendo isso, ele entra e a porta se fecha. Por fim, vocês reiniciam a caminhada.

ATENÇÃO: Como foi dito, se em qualquer ponto da aventura algum jogador perguntar sobre a Lua Negra, ninguém lhe saberá responder.

2.2 - Encontros na Estrada

Vocês têm uma viagem tranqüila durante vários dias.

Vocês já estão viajando há doze dias. Daqui a quatro dias devem estar chegando a Anganom. É um final de tarde e vocês cavalgam pela estrada arenosa, com a floresta em ambos os lados já em território de Eredra. Subitamente, numa curva do caminho surge um grupo de homens armados de porretes. São salteadores de estrada!



O líder se dirige aos aventureiros:

- Viajantes, deixem conosco suas bolsas, armas e cavalos, e partam com suas vidas. Se resistirem, será pior para vocês... e os lobos da floresta terão um jantar melhor hoje à noite!

Os homens estão armados com porretes e só o líder está armado com uma espada.

Mestre use as estatísticas dos salteadores, na ficha de combate no final do livro. O número de bandidos é igual ao dobro do número de jogadores. Eles estão cercando o grupo. Quando algum herói se virar para trás, de onde veio, perceberá o cerco.

Certamente os personagens vão acabar engajando em combate com os bandidos (o chefe ficará à distância). Se o grupo tentar dialogar, o chefe dos bandidos dará ordem de ataque.

Atenção: Agora é o momento de colocar ou não, os personagens extras na história. Se o grupo estiver completo, depois de tombarem metade do grupo inimigo, os bandidos se acovardam e fogem, deixando os mortos para trás.

Se o grupo estiver precisando de algum integrante, depois de algumas rodadas de combate, chegam os personagens extras que se juntam aos jogadores contra os bandidos. Descreva nesse momento os personagens Filemom Arlatus e Mendagor (veja o apêndice no final do livro) e comece a agir por eles no combate, sendo que (se necessário) um deles logo consegue matar o chefe dos bandidos. Não é necessário fazer os rolamentos para eles, simplesmente assuma que, com essa nova situação, os bandidos se acovardam e fogem, deixando os mortos para trás.

Os recém-chegados se apresentam:

- Soubemos da convocação de Iauranc, mas não possuíamos carta de apresentação, por isso ficamos vigiando e esperando que um dos grupos fosse escolhido por Iauranc para poder pedir o favor de nos unirmos ao grupo.

Caso o grupo não perceba serem estes os aliados de quem Iauranc falou, sugira a eles, que talvez mais componentes para a equipe sejam necessários. Veja as estatísticas mais detalhadas desses personagens controlados pelo mestre.

2.3 – A Caminho da Cidade

Faltando apenas dois dias do caminho para a cidade, desaba um grande temporal. Cavalgando debaixo de chuva, os personagens vêem à distância um homem de pé na estrada. Ao se aproximarem mais, notam que ele está de costas, olhando desalentado para um cavalo caído no chão.

O homem os ouvirá quando estiverem a cerca de cinco metros. Ele, então se voltará e os jogadores poderão ver seu rosto:

Ao olharem o estranho, vocês notam que é um homem alto e ruivo, vestido de uma túnica negra. Ele sorri, cortesmente, dizendo:

- Nada temais, pois eu sou amigo.

Ele se aproxima de vocês e se apresenta:

- Acalmai-vos, guerreiros. Sou de paz. Permitam que me apresente. Meu nome é Fedrog de Hinnibar, e estou sozinho e faminto. Precisava chegar a Anganom urgentemente e forcei meu corcel além da conta, pagando o pobre animal o preço pela minha imprudência. Aqui estou, portanto, sem maneiras de chegar àquela cidade. Seria ousadia a vossos olhos se eu vos pedisse para partilhar de vossos transportes?

Caso os jogadores neguem, o homem ainda sorrindo se retirará, dizendo que eles ainda se encontrarão no futuro.

Se permitirem, ele montará à garupa do cavalo mais próximo, se mostrando muito cordial. Ele perguntará diretamente se os personagens estão indo para Anganom por causa do Torneio, e a despeito da resposta, amaldiçoará a cidade e seus habitantes com toda a sua veemência. Não dará mais informações sobre sua rixa com a cidade, mas dirá aos jogadores que pretende ir até lá para realizar alguns “negócios inacabados”.

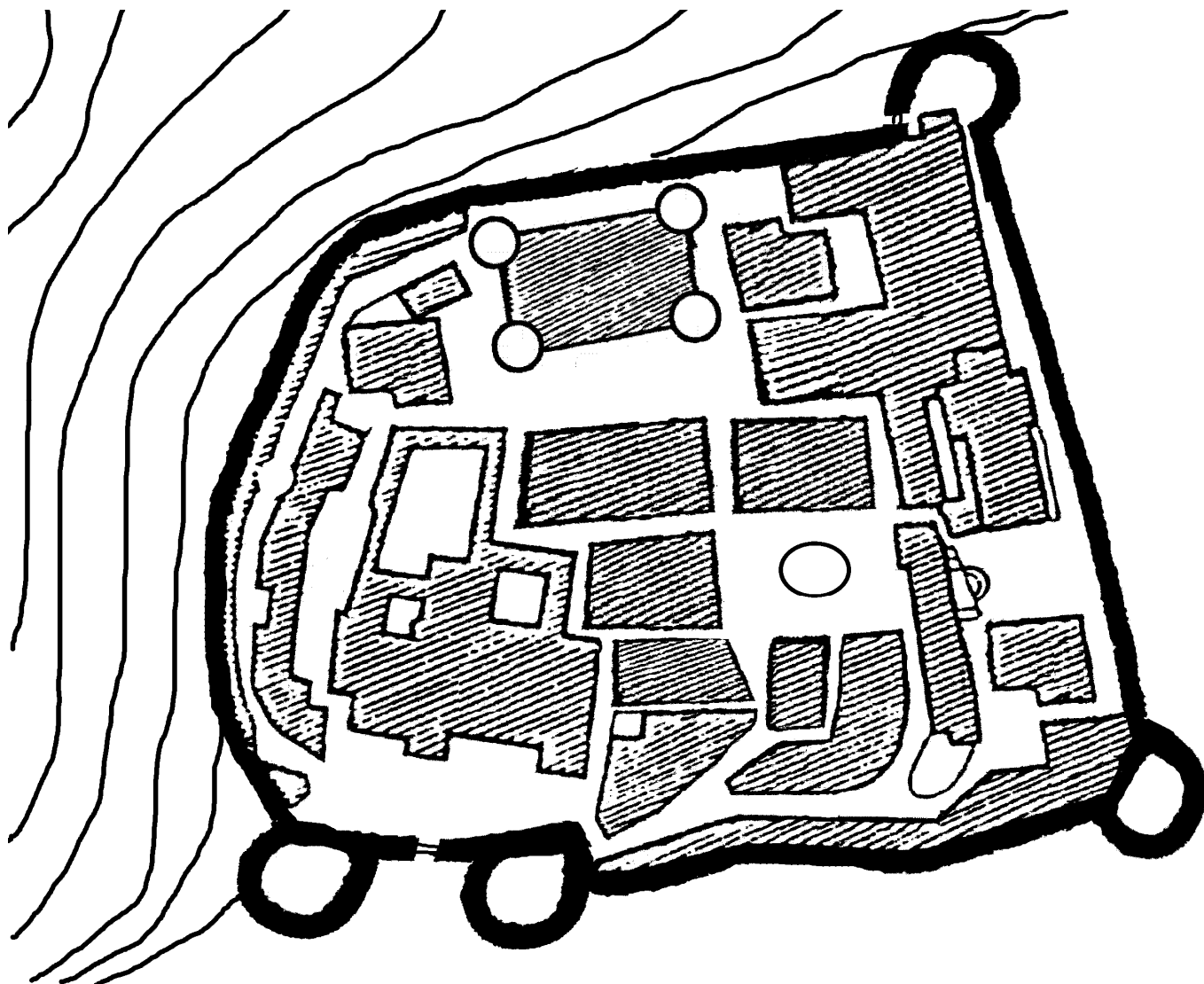
Experiência

Àqueles que lutaram e agiram muito bem: 1

Àqueles que não fizeram nada: 0

Àqueles que tentaram perseguir os bandidos: 1

Àqueles que ajudarem Fedrog: 1



3 - Anganom

Nessa parte da aventura os personagens chegam à cidade-sede do Torneio. Anganom fica situada no topo de um pequeno planalto, tendo uma cadeia de montanhas por trás. A única forma de entrar lá é seguindo a estrada principal, que passa pelos pesados portões de ferro, que protegem a cidade. Os muros da cidade terminam junto à borda do planalto, de modo que é impossível tentar penetrar na cidade (ou mesmo fugir dela) pelos lados do planalto. Essa e outras características como a proteção que oferece a montanha, junto à cidade, foram fatores determinantes na manutenção de uma certa independência que Anganom hoje goza em relação às outras cidades de Eredra.

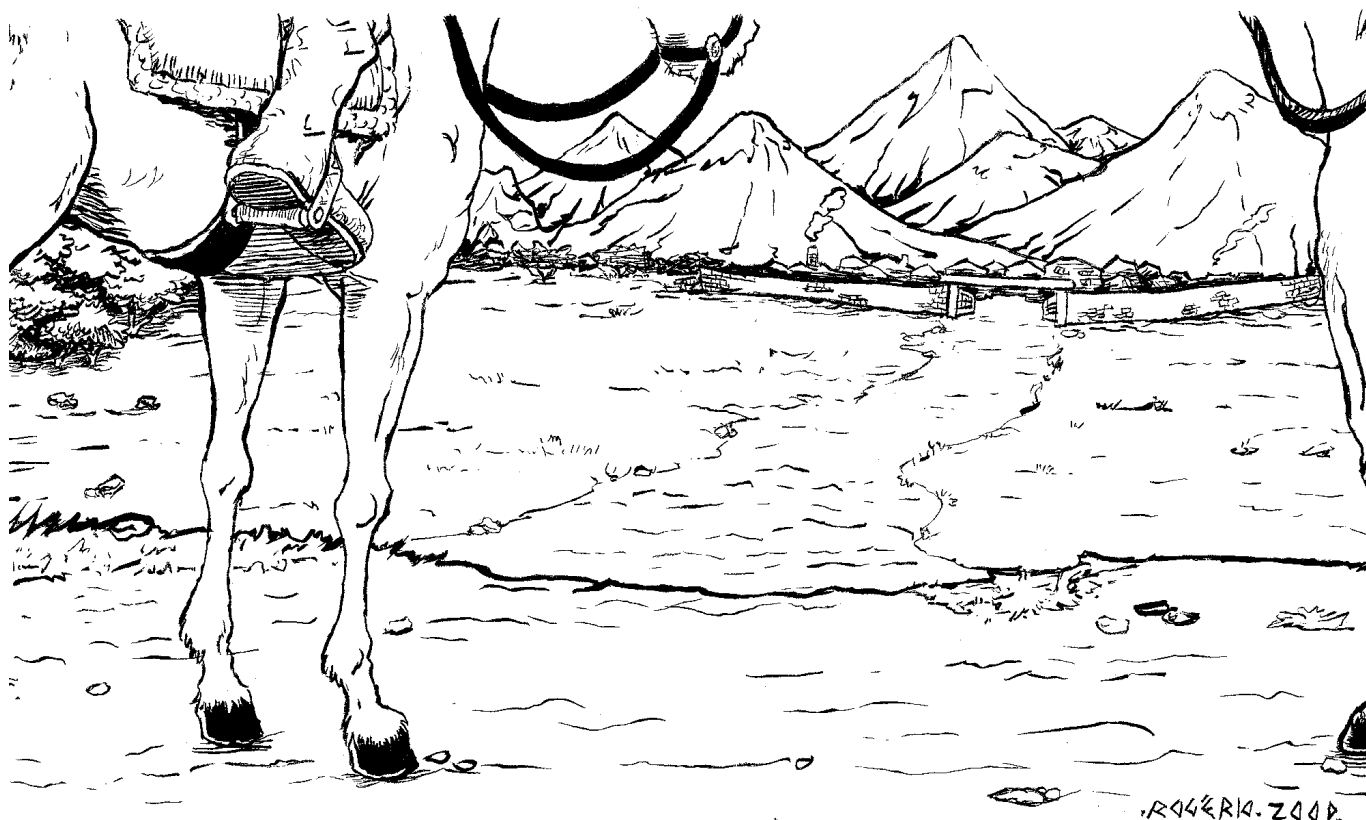
Note que, além do portão principal, só existe outra saída da cidade, um pequeno portão de ferro, no outro extremo, que não dá para a estrada, mas para as montanhas.

Anganom é uma cidade que tem poucos atrativos e diversões para o seu povo, sendo que a principal delas é o Torneio. Desse modo, a cidade está em festa, com flâmulas, barracas de doces, vinhos, grupos de bardos tocando músicas e coisas do

gênero. O grande portal de ferro, lembrança dos dias mais violentos da cidade, permanece aberto a quaisquer visitantes do Torneio. Uma vez na cidade, os personagens serão bem tratados por todos (a não ser que dêem motivo para o contrário) e qualquer um poderá lhe indicar o caminho da inscrição para o Torneio (a Fortaleza leia sua descrição mais adiante).

Se surgir qualquer problema, a cidade dispõe de milícias de guardas (cada uma composta de 10 soldados liderados por um tenente, veja as estatísticas de combate no final do livro) que estão constantemente em patrulha, e que, apesar de não serem excepcionais lutadores, podem convocar reforços rapidamente.

Os jogadores ficarão hospedados na Fortaleza, agora convertida em estalagem para os participantes do Torneio. Analise o mapa da Fortaleza.



3.1 - Chegada

Por fim, no décimo sexto dia de viagem, por volta do meio-dia, vocês vêem Anganom ao longe, no alto do planalto, situada logo a frente de uma cadeia montanhosa.

Se eles tiverem permitido Fedrog viajar com eles leia o seguinte texto, caso contrário, passe direto por ele.

Em dado momento, Fedrog pede licença e desce do cavalo dizendo:

- Meus amigos, não devo mais abusar de vossa bondade. Já estamos às portas da cidade e é melhor que chegueis até ela sem a minha presença, já que possuo uma injusta reputação. Eu vos peço: não citeis meu nome ou minha presença nos limites da cidade, isso poderia trazer grandes desventuras, tanto a mim quanto a vós. Ide agora e não duvidai da gratidão que vos concedo.

Dizendo isso, ele se vira e rapidamente desaparece em meio à floresta.

Mestre, Fedrog não responderá nenhuma pergunta sobre seu propósito de estar ali, bem como não se deixará deter pelos jogadores. Se alguém tentar segui-lo, perderá o rastro logo no início, mesmo com uso de rastreamento. Se na cidade, citarem o nome de Fedrog a alguém, não obterão nenhum tipo de resposta.

Quando os jogadores resolverem iniciar a subida até a cidade, leia o seguinte:

Ao começarem a subida até a cidade, vocês notam que alguém sai dela, cavalcando velozmente. A figura se aproxima, e nota-se que se trata de um garoto de cerca de dezesseis anos. Ele veste roupas de festa e pára o cavalo à sua frente, dizendo:

- Salve valentes guerreiros. Com certeza são participantes do Torneio, não é? Eu sou Lakim, e talvez tenha eu a honra de ser seu pajem durante as festividades. Da parte de quem são enviados?

Ao serem feitas as apresentações e mostrada à carta de Iauranc, ele diz:

- Ah, então são vocês os que vêm da parte do Venerável Iauranc. Pois sejam muito bem-vindos à nossa cidade!

Ele vira o cavalo e começa a se dirigir para a cidade.

- Queiram me seguir, por favor.

Mestre, se os jogadores não quiserem dar nenhuma informação ao garoto, ou se recusar a segui-lo, ele voltará sozinho. Nesse caso, os jogadores provavelmente entrarão por conta própria na cidade, onde, se perguntarem lhes será informado o local da inscrição.

Se os jogadores derem alguma informação errada, ou mesmo omitir o nome e a carta de Iauranc, a verdade será revelada durante as inscrições.

Se eles decidirem de fato acompanhar Lakim, vá para o item 3.2.

Caso eles decidam entrar sozinhos na cidade, vá para o item 3.3.

3.2 - Acompanhando o Garoto

Vocês vão acompanhando o garoto, e adentram os grandes portões revestidos de ferro, hoje abertos, que outrora guardavam a cidade.

Faça uma pausa e prossiga:

Seguindo a cavalo, pelas ruas da cidade, pode-se perceber o alegre burburinho do povo aparentemente ansioso pelo torneio. O piso da rua é todo calçado de pedra e também de pedra são os pequenos prédios e lojas que ladeiam as ruas.

Hoje, toda a cidade está enfeitada com flâmulas coloridas e arranjos de flores. No decorrer do caminho, inúmeras pessoas os saúdam à distância, os meninos os olham com olhos de admiração e todos que estão nas ruas param para vê-los passar.

Lakim vai à frente de vocês, aparentemente muito orgulhoso de guiá-los. Ao longe, numa elevação, pode-se ver uma grande construção, aparentemente uma pequena fortaleza, distante de qualquer outro prédio.

Lakim se volta para vocês e, sorrindo, diz:

- Ali adiante é que vocês ficarão hospedados. Os outros já estão lá. Chegaram todos essa manhã.

Se alguém perguntar por que a estalagem parece uma fortaleza, Lakim responderá que é porque ela era, de fato, uma fortaleza no passado de guerras da cidade. Agora foi convertida em um espaço para ocasiões especiais e é o alojamento oficial dos participantes do grande torneio. No passado, o governante da cidade habitava ali, mas hoje, Taurkam, o prefeito (vitalício) de Anganom reside em uma mansão perto da praça central. Procure, com sua descrição, passar aos jogadores uma sensação de estarem sendo alvos de grande admiração pelo povo, como heróis, de fato.

Continue lendo a seguir:

Vocês seguem Lakim pela rua que sobe, levando até a fortaleza. De fato, ela foi claramente criada com esse fim. É cercada com um muro de cinco metros de altura por dois de espessura. Há quatro grandes torres.

Vocês param junto à pesada porta. Lakim se aproxima mais dela e grita uma saudação. Ela se abre permitindo que vocês entrem por ela, seguindo o garoto. Logo se vêem no pátio. À esquerda, junto à muralha, fica a estrebaria com vários cavalos. O prédio fica ao fundo e tem dois andares mais um terraço.

Lakim desce do cavalo e pede que o sigam. Logo aparece um dos criados para levar os animais para a estrebaria. Lakim pede que o acompanhem e entra no prédio.

Quando eles decidirem entrar no prédio, leia o seguinte para eles:

Ao passarem pela porta, vocês se encontram num grande salão e um criado logo chega, com um livro e uma pena na mão, perguntando seus nomes e da parte de quem vieram.

Lakim ajudará com as inscrições, se postando próximo ao criado. Este pedirá os nomes, e quem os jogadores representam. Ao receber as informações, ele perguntará se os jogadores possuem algum tipo de carta de apresentação, já que se não a possuírem, não poderão participar do torneio. Se lhe for entregue a carta de Iauranc ele a mostrará a Lakim, perguntando se está correta. Mesmo que os jogadores tenham mentido para Lakim a princípio, ele dirá que a carta de apresentação está correta.

O criado também dirá que a organização do torneio exige que cada equipe tenha um pajem para orientar seus componentes durante sua estadia na cidade. Ele finaliza dizendo que o pajem da equipe dos jogadores é Lakim. Na hipótese dos jogadores tiverem perdido ou não quiserem mostrar a carta de Iauranc, insistir em mentir sobre quem representam ou mesmo não quiserem aceitar a companhia de Lakim, o criado lhes dirá que nesse caso não podem participar do torneio, e se retirará para atender a outras pessoas.

Uma vez que tudo estiver acertado, leia o seguinte para os jogadores:

O criado faz uma rubrica no seu livro.

Leia como se realiza o torneio no apêndice e explique aos jogadores as regras através do criado. Depois disso ele pede os nomes dos personagens que participarão de cada uma das quatro provas e finalizando suas anotações ele lhes deseja boa sorte no torneio. Ele chama alguns outros criados para carregar sua bagagem e manda que Lakim indique seus quartos.

Assim que vocês se acomodam, Lakim vem chamá-los para o almoço. Ele diz a vocês que será seu pajem durante todo o evento.

Vocês o acompanham para o salão, onde uma comida simples, mas muito boa os espera. As várias mesas no salão estão vazias, já que todos os outros participantes já almoçaram. Ao terminar o almoço, Lakim pergunta se vocês desejam fazer uma caminhada pela cidade a fim de conhecê-la melhor.

Caso os jogadores quiserem sair continue lendo no item 3.4.

Se não desejarem sair, pule para o item 4.

3.3 - Sozinhos

Prossiga lendo a descrição da cidade:

Seguindo a cavalo, pelas ruas da cidade, pode-se perceber o alegre burburinho do povo aparentemente ansioso pelo torneio. O piso da rua é todo calçado de pedra e também de pedra são os pequenos prédios e lojas que ladeiam as ruas.

Hoje, toda a cidade está enfeitada com flâmulas coloridas e arranjos de flores. No decorrer do caminho, inúmeras pessoas os saúdam à distância, os meninos os olham com olhos de admiração e todos que estão nas ruas param para vê-los passar.

Mestre, qualquer pessoa que os jogadores pedirem informações poderá indicar o caminho para eles. Analise o mapa que descreve a Fortaleza.

Se os jogadores insistirem em tentar se hospedar em outro lugar, ou mesmo ficarem perambulando pela cidade, faça com que uma milícia da guarda de Anganom educadamente se ofereça para escoltá-los até a Fortaleza. As estatísticas dos soldados estão no final do livro.

Quando fizerem a pergunta sobre onde devem se inscrever, diga que a pessoa aponta em uma direção e leia o seguinte:

Ao longe, numa elevação, pode-se ver uma grande construção, aparentemente uma pequena fortaleza, distante de qualquer outro prédio. Segundo as informações, é ali que vocês devem se inscrever, e também parece que é onde ficarão hospedados.

Quando se aproximarem da Fortaleza, leia o seguinte:

Vocês seguem por uma rua que sobe, levando até a fortaleza. É cercada com um muro de cinco metros de altura por um de espessura. A pesada porta do muro está aberta, permitindo uma visão do seu interior. À esquerda e a direita, junto à muralha, ficam as estrebarias com vários cavalos. O prédio fica ao fundo e tem dois andares mais um terraço. Logo aparece um dos criados, esperando que desmontem para levar os animais para a estrebaria. O criado os aconselha a entrarem no prédio.

Quando eles decidirem entrar no prédio, leia o seguinte para eles:

Ao passarem pela porta, vocês se encontram num grande salão e um criado logo chega, com um livro e uma pena na mão, perguntando seus nomes e da parte de quem vieram.

Este criado pedirá os nomes, e quem os jogadores representam. Atrás dele, um pouco mais distante, está Lakim, olhando curioso para o grupo.

Ao receber as informações, o criado perguntará se os jogadores possuem algum tipo de carta de apresentação, já que se não a possuírem, não poderão participar do torneio. Se lhe for entregue a carta de Iauranc ele a examinará cuidadosamente e finalmente sorrirá em aprovação, atestando a veracidade da carta.

O criado também dirá que a organização do torneio exige que cada equipe tenha um pajem para orientar seus componentes durante sua estadia na cidade. Ele finaliza dizendo que o pajem da equipe dos jogadores é Lakim. Na hipótese dos jogadores tiverem perdido ou não quiserem mostrar a carta de Iauranc, insistir em mentir sobre quem representam ou mesmo não quiserem aceitar a companhia de Lakim, o criado lhes dirá que nesse caso não podem participar do torneio, e se retirará para atender a outras pessoas.

Uma vez que tudo esteja acertado, leia o seguinte para os jogadores:

O criado faz uma rubrica no seu livro.

Leia como se realiza o torneio no apêndice e explique aos jogadores as regras através do criado. Depois disso ele pede os nomes dos personagens que participarão de cada uma das quatro provas e finalizando suas anotações ele lhes deseja boa sorte no torneio. Ele chama alguns outros criados para carregar sua bagagem e manda que Lakim indique seus quartos.

Assim que vocês se acomodam, Lakim vem chamá-los para o almoço. Ele diz a vocês que será seu pajem durante todo o evento. Vocês o acompanham para o salão, onde uma comida simples, mas muito boa os espera. As várias mesas no salão estão vazias, todos os outros participantes já almoçaram. Ao terminar o almoço, Lakim pergunta se vocês desejam fazer uma caminhada pela cidade a fim de conhecê-la melhor.

Se não desejarem sair, pule para o item 4.

3.4 - O Passeio

É importante o Mestre estudar o mapa da cidade que possui indicações importantes:

A – Arena a onde se realiza o torneio.

B – Biblioteca.

E – Entrada principal de Anganom.

F – Fortaleza a onde o grupo está hospedado.

M – Mansão de Taurkam.

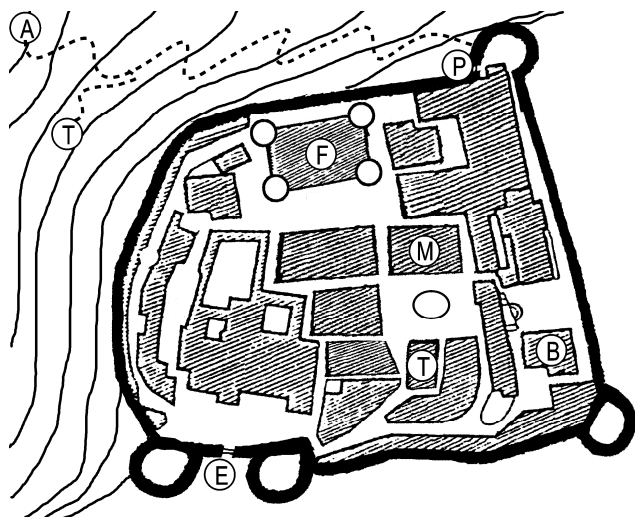
P – Pequeno portão que dá acesso as trilha para as montanhas.

T – Templo de Cambu. Há um na cidade e outro nas montanhas.

OBS: este mapa com os detalhes é exclusivo do Mestre. Para os jogadores mostre o mapa grande, mas só após eles terem conhecido bem a cidade.

Se o grupo decidir passear pela cidade eles poderão:

- Investigar o templo de Cambu vá para o item 4.7 e depois retome a leitura de onde parou.
- Investigar a Biblioteca de Anganom vá para o item 5.2 e depois retome a leitura de onde parou.



Além disso, antes de saírem da fortaleza, os jogadores são aconselhados por Lakim a deixarem suas armas nos quartos. Diga-lhes que são proibidos de portar qualquer arma aparente e usar qualquer armadura maior que uma cota de malha parcial. Se não atenderem a essa exigência, a qualquer momento podem ter suas armas apreendidas por alguma milícia que os aviste.

Os jogadores podem tentar esconder suas armas por debaixo da capa, se tiver uma. Para isso use a habilidade **Ações Furtivas (média)**, com tanta gente entrando e saindo ninguém se preocupará em revistar o grupo. Quem usar cajado pode tentar convencer que é uma simples bengala ou muleta, para isso é necessário a habilidade **Persuasão (fácil)**, se o personagem for idoso ou estiver doente ou ferido; **difícil** caso goze de boa saúde e seja jovem. Caso as armas sejam descobertas serão apreendidas e guardadas (na área 6) e os personagem severamente repreendidos.

Quando os jogadores saírem, descreva o seguinte para eles:

Vocês vão passando pelas ruas pedregosas da cidade, com Lakim à sua frente, dizendo uma ou outra coisa sobre certas construções. Vocês passam pelo mercado das flores e seguem a rua que dá na Praça da Fonte. É nessa praça, hoje enfeitada de flâmulas e flores, que ocorrem as celebrações de Anganom. Próxima à praça, bem em frente a um templo fechado, fica a mansão de Taurkam, o prefeito da cidade. É uma casa grandiosa, com dois andares e muitos quartos.

Já quase no fim do passeio, por volta das cinco horas, vocês entram numa ruazinha que sobe em direção à Fortaleza. Contudo, logo ao dobrarem a esquina, junto à Grande Biblioteca de Anganom, Lakim aponta uma placa logo adiante. É um bar e o pajem sugere que tomem um gole de vinho.

Caso os personagens decidam não entrar, leia o seguinte texto e depois vá para o item 4:

Na chegada à Fortaleza, um saboroso jantar os espera. Logo depois Lakim lhes aconselha a irem para seus quartos, pois às oito horas da noite há o toque de recolher, que deve ser cumprido à risca.

Se eles entrarem no bar, continue lendo a seguir:

Entrando no bar, pode-se ver que ele, apesar de pequeno, é bem iluminado e movimentado. Muitas pessoas se reúnem ao redor das mesas e do balcão, bebendo, conversando e rindo. Alguns dos homens à porta cumprimentam vocês cordialmente.

Lakim, aparentemente já conhecedor do bar, arranja uma mesa junto à parede. Ele chama vocês e pede uma rodada de vinho para todos.

Enquanto todos estão à mesa, inicie uma conversa entre o pajem e os personagens. Existem várias coisas que podem acontecer no bar, a um ou a todos os personagens. Escolha uma ou duas sugestões e a desenvolva em mais detalhes. Lembre-se que esse é um momento no qual você pode incluir diversos "ganchos" para suas próximas aventuras. Escolha dentre a lista abaixo:

- Após uns quinze minutos de conversa, um ruído atrai a atenção dos jogadores. No outro lado, no fundo do bar, uma moça grita, tentando se desvencilhar do abraço de um homem. A moça é a garçoneira do bar e o homem, muito grande, vestido de peles, aparentemente deseja conquistar as atenções dela usando a força bruta. Cabe aos jogadores tentar resolver a situação, de preferência pacificamente. Se uma briga se iniciar, após algumas rodadas chega uma milícia da guarda (ou mais de uma se for o caso) e leva todos pra cadeia, de onde são soltos logo depois sob severa advertência. Mais tarde Lakim avisa aos jogadores que aquele homem que causou a briga é Bramur, e será um dos oponentes deles no torneio.

Use as estatísticas de Bramur e seu grupo, bem como a dos guardas da milícia, dados no final do livro para essa cena.

Mestre, lembre que se os personagens tiverem entregado suas armas estarão desarmados, não é o caso de Bramur que escondeu e trouxe a sua arma.

- Um homem encapuzado se aproxima, oferecendo aos jogadores um suposto objeto mágico: uma adaga brilhante, que ele afirma garantir Curas Físicas, que custa apenas 3 M.O. (Na verdade, é apenas uma adaga comum com uma ilusão sobre ela. É um truque tão grosseiro que qualquer mago que toque na adaga o descobrirá.) Confrontado com a verdade, contudo, o homem, lhes dará a indicação de um homem em Dantsen que de fato tem itens mágicos para vender.
- O taverneiro se revela um ótimo contador de histórias e começa a contar ao personagem uma série de histórias engraçadas e esquisitas da cidade e arredores. Essa é uma opção muito boa para jogadores que gostem de interpretação

- Também para quem gosta de interpretação: a garçonne começa a dar longos olhares para um dos personagens, sugerindo um interesse romântico.
- Um bardo vem cantar histórias em troca de um copo de vinho. Uma delas versa sobre o estranho senhor do Solar de Pedra e sobre um Grande Horror que Caiu do Céu...
- Um homem misterioso, de enorme cabeleira branca, chega, senta-se na mesa dos heróis e lhes diz apenas: *eles estão chegando, quando eles chegarem, procurem Galieóus de Verrogar, em Trevas, no coração do mal...* E se retira tão abruptamente como chegou. Se os jogadores tentarem segui-lo, perderão sua pista logo ao sair da taverna. A priori isso não tem significado, mas procure dar um ar de mistério e importância insondáveis...
- Os jogadores descobrem a existência de um mestre na cidade. Caso alguém resolva procurá-lo, ele será encontrado em uma hospedaria da cidade e poderá ensinar aos jogadores algumas habilidades especiais. Contudo, ele vai partir logo, e dá ao grupo um endereço em Verrogar, onde ficará pelos próximos meses e poderá ser encontrado pelos jogadores.
- Os jogadores ouvem mercenários conversando sobre a guerra entre Verrogar e Dantsen, e sobre como guerreiros espertos podem fazer fortuna por lá. Se abordados, eles explicarão que os senhores desses reinos precisam de guerreiros experientes para comandar suas tropas, e estão contratando sem fazer muitas perguntas.

Quando, por fim, os jogadores voltarem à Fortaleza, leia:

Na chegada à Fortaleza, um saboroso jantar os espera. Logo depois Lakim lhes aconselha a irem para seus quartos, pois às oito horas da noite há o toque de recolher, que deve ser cumprido à risca.

Experiência

Àqueles que prontamente se puseram em defesa da moça no bar: 2

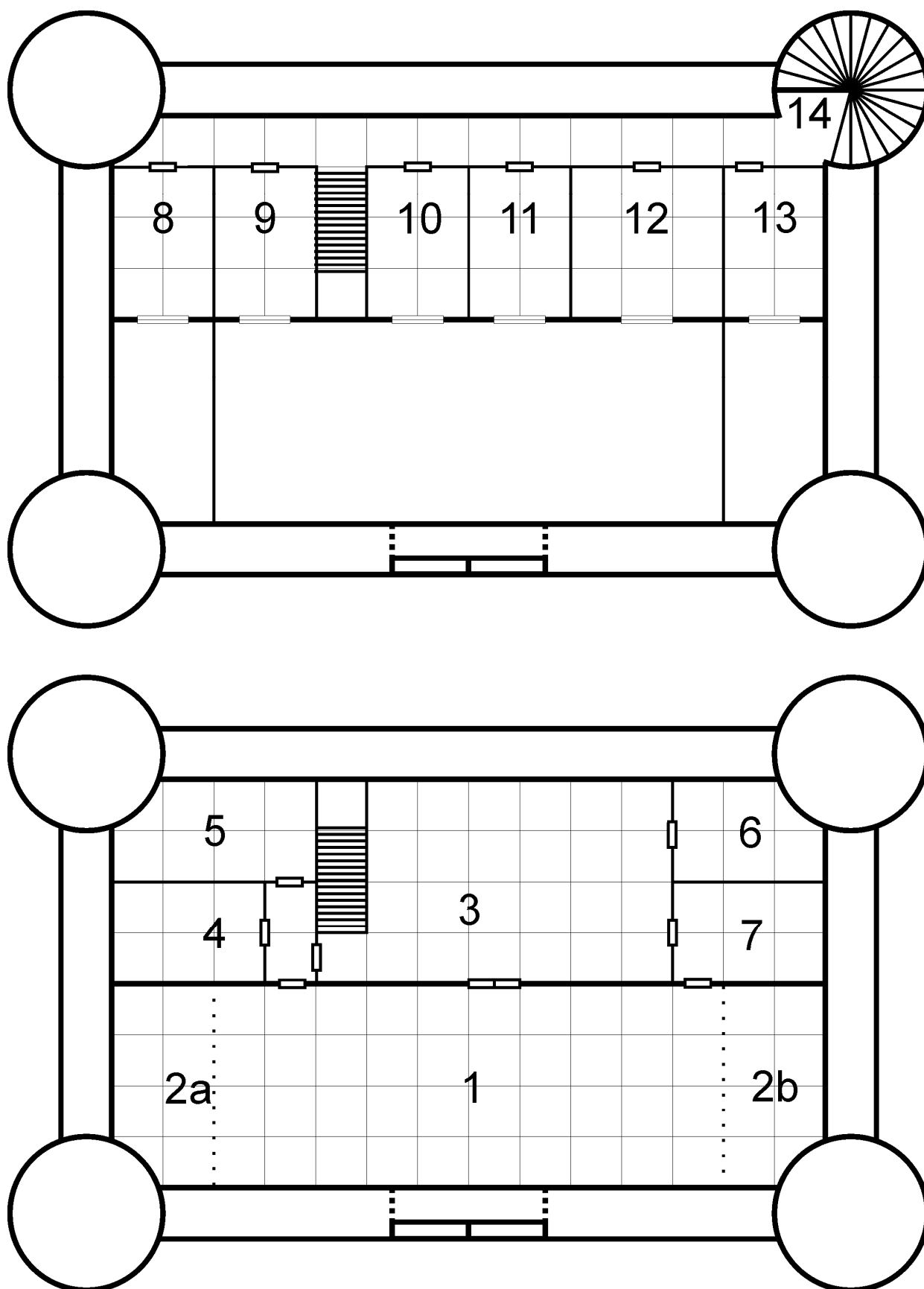
Àqueles que lutaram e agiram normalmente: 1

Àqueles que tentaram resolver o impasse pacificamente: 2

Àqueles que se interessar por alguma história ou acontecimento no bar: 1

Quem conseguir sair com sua arma: 1

3.5 - A Sortaleza



Área 1

Este é o pátio da Fortaleza, com o prédio ao fundo e dois estábulos de cavalos, um de cada lado do prédio. A grande porta no muro da Fortaleza, de carvalho e muito pesada, fica fechada durante a noite.

Áreas 2a e 2b

Estes são os estábulos. São simples, mas acomodam todos os cavalos dos competidores. Também dão usados como depósitos.

Área 3

Este é o salão principal e também o refeitório. Existe uma série de mesas onde os participantes do Torneio fazem suas refeições. Há uma grande escada que sobe para o 2º andar.

Área 4

Esta é a cozinha da Fortaleza. Há uma grande quantidade de panelas à vista. Em um canto, ficam as provisões para os dias do Torneio.

Dois cozinheiros ficam aqui, preparando as refeições para os participantes. Se o grupo entrar na cozinha, serão tratados com educação, mas os cozinheiros pedirão que saiam.

Área 5

Estes são os aposentos dos empregados. É um alojamento geral onde ficam camas e baús para guardarem seus pertences.

Se o grupo entrar nessa área, algum criado pedirá educadamente que saiam e não voltem mais ali.

Área 6

Aqui é onde ficam as armas dos participantes do Torneio. Toda arma cujo tamanho impede que seja levada para o quarto, ou mesmo objetos (armas, escudos, selas, etc.) cujos donos não quiseram levar para seus quartos são guardados aqui.

Vocês vêem uma série de armas (lanças principalmente), espalhadas pelo local, bem como escudos, selas e armaduras pesadas.

Essa área ficará trancada e somente será aberta a cada manhã, antes da partida para a Arena. Se algum jogador entrar aqui (**Destravar Fechaduras Muito Difícil**), haverá uma chance de 10% (1-2 no D20) que algum empregado entre no momento e veja o invasor. Se não for persuadido ou subornado (**Persuasão Difícil**), ele chamará os outros e os jogadores terão que dar uma boa explicação para estarem ali, ou cair fora.

Área 7

Aqui fica o escritório de administração da Fortaleza e do Torneio. Há uma mesinha repleta de papéis e cartas, um armário cheio de livros e algumas armas antigas adornando as paredes.

É aqui que fica o criado que gerencia a Fortaleza e as acomodações do Torneio. Se o grupo tiver alguma questão sobre o Torneio, é aqui que eles podem esclarecê-la.

Área 8

Este é o quarto onde o grupo foi hospedado. É um quarto grande com várias camas e uma janela. Há também uma mesa e um baú vazio onde se podem guardar coisas.

Área 9 a 13

Estas áreas são quartos onde estão hospedados os demais competidores. São todas semelhantes à área 8.

Área 14

Esta é a escada que leva ao terraço que dá acesso as torres. Há sempre dois guardas atentos que impediram o grupo de investigar esta área. Caso insistam a guarnição irá aparecer imediatamente para ajudar os guardas.

OBS: esta área estará vazia apenas na cena "5.5 – Noite Interrompida".

4 - Primeiro Dia

No primeiro dia das provas, os heróis verão Taurkam, o prefeito de Anganom, conhecerão a Arena da cidade, onde se darão os combates e participarão da prova de combate armado, arco e flecha, corrida de obstáculos e da justa. Para complementar sua descrição dos eventos e das pessoas encontradas, dê uma olhada no apêndice para a descrição dos personagens.

4.1 - Despertar

Vocês são acordados por Lakim batendo na porta, pouco tempo depois do nascer do sol. Na verdade, nenhum de vocês lamenta ser tirado da cama depois da noite que passaram. Todos vocês tiveram pesadelos por toda a noite. Embora não se lembrem exatamente do que sonharam, a simples lembrança dos fragmentos sombrios em suas mentes é o suficiente para lhes dar calafrios.

Mestre faça uns rolamentos em segredo e, independente do valor dos dados, aponte para alguns jogadores, aleatoriamente:

Vocês acordaram banhados em suor, com o coração batendo aceleradamente.

Mestre, o clima de medo e apreensão é importante, faça com que os jogadores se sintam perturbados e até meio paranóicos com os sonhos que tiveram. Depois, leia o seguinte para eles:

Vocês se encontram no corredor, descendo para o desjejum. O salão agora está cheio de guerreiros barulhentos, inclusive Bramur com sua equipe.

Mestre incentive os jogadores a interpretarem seus personagens durante o desjejum, contando o sonho por exemplo.

Diga a um dos jogadores mais inclinados à interpretação, de preferência aquele inscrito na prova da justa, que ele nota alguém da outra mesa olhando para ele. Ao se voltar, ele vê uma guerreira muito bonita que desvia o olhar imediatamente. Você pode usar isso como um gancho para um interesse romântico no decorrer da história. Se interrogado, Lakim dirá que o nome da moça é Iriana, do sul de Tagmar e que as guerreiras de sua tribo são muito famosas pela perícia em combate e pelos seus costumes, como o voto de silêncio que fazem para ser dignas de empunhar as armas.

Se alguém tentar se aproximar da moça para conversar, ela demonstrará, por meio de sinais, que deseja ficar sozinha. Se o personagem insistir, ela se levantará e irá para outra mesa.

Leia o seguinte:

Logo após o desjejum, com todos ainda em suas mesas, surge, no topo da escada, um homem grande e forte, de meia-idade, com uma grande barba castanha e vestes luxuosas. É Taurkam, o prefeito, acompanhado por dois homens, aparentemente também figuras importantes na cidade.

Todos olham atentos para o governante, aguardando suas palavras (exceto Bramur, que continua comendo, bebendo e arrotando ruidosamente):

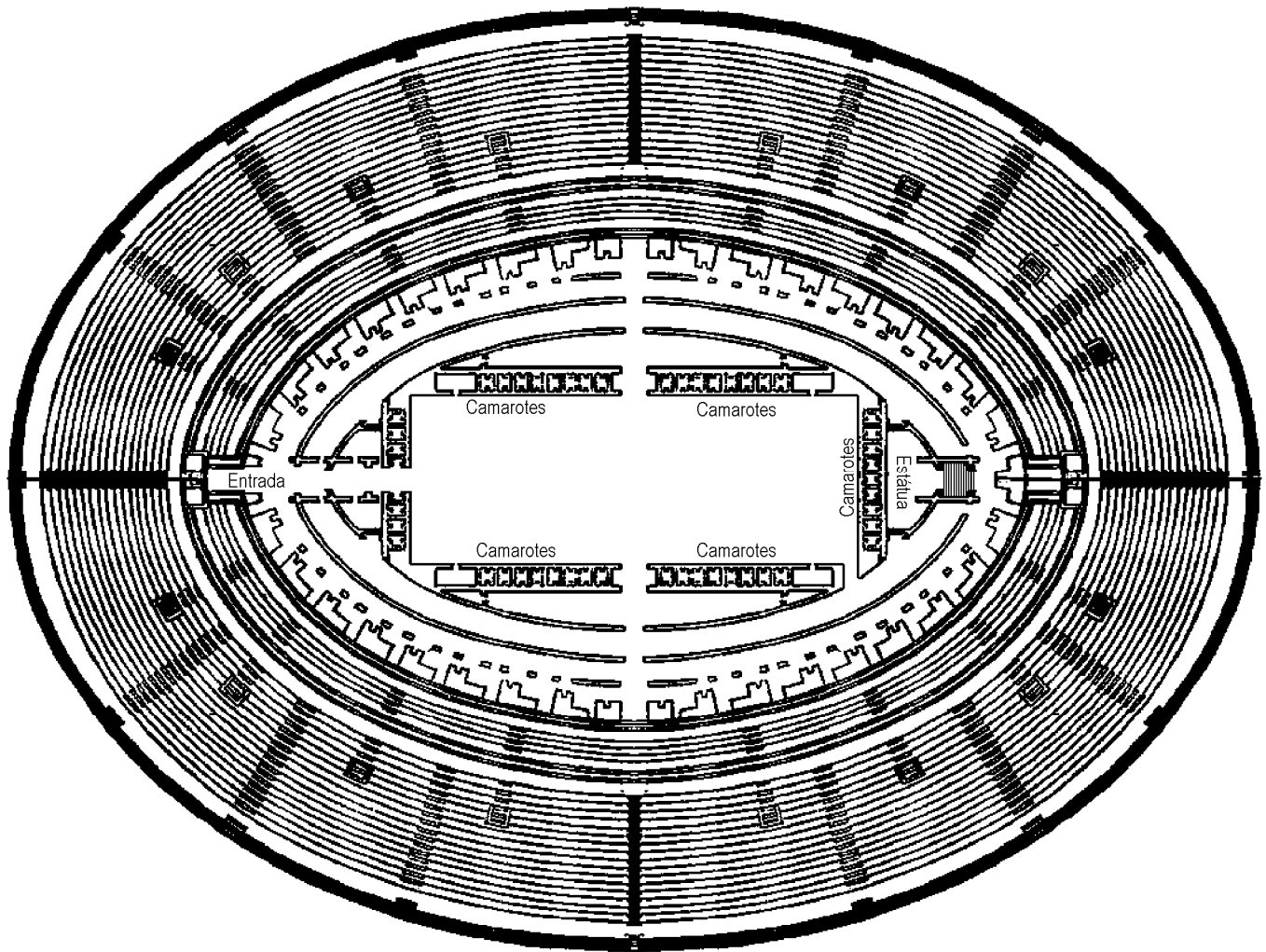
- Saudações, guerreiros. Sejam bem-vindos ao Grande Torneio de Anganom. Vocês vieram de todo o mundo em busca de glória e fama e eu lhes garanto que aqueles dentre vocês que se revelarem bravos e habilidosos não sairão arrependidos. Mais do que prata ou ouro, o que oferecemos aqui é o privilégio de medirem forças uns com os outros, descobrindo então o maior dos tesouros: o conhecimento de si mesmo!

Uma salva de palmas irrompe nesse momento. Taurkam agradece, mas depois de um momento, faz um sinal para que todos se calem e continua a falar:

- Há uma novidade esse ano, contudo. O Torneio será realizado na Arena de Pedra, situada nas montanhas, fora da cidade. Essa arena foi construída pelos antigos habitantes dessa região, nossos esquecidos antepassados, para que, segundo a lenda, dois semideuses disputassem um duelo. Por isso resolvemos utilizá-la esse ano para o Torneio. Como outrora os filhos dos deuses lutaram com grande majestade, que vocês também possam combater com grande honra e acumular, assim, glória sobre suas cabeças.

Há uma nova salva de palmas e o prefeito desce, junto com seus companheiros, dirigindo-se ao pátio onde seus cavalos estão à espera. Lakim se aproxima dos personagens e também os acompanha até lá.

Logo se forma um cortejo nas ruas da cidade. À frente segue Taurkam e outros homens importantes da cidade. Atrás vão os participantes do torneio. Atrás dos competidores seguem os homens da cidade, a pé e a cavalo. Logo depois vêm algumas carruagens e o povo, a pé, com um pelotão de guardas fechando o cortejo. Todos seguem pela rua da Fortaleza até chegarem a um pequeno portão na muralha, no lado que dá para as montanhas. O cortejo passa pelo portão e começa a seguir uma trilha pedregosa, montanha acima.



4.2 - A Grande Arena de Anganom

Depois de percorrerem a trilha montanhosa por cerca de uma hora, vocês passam através de uma estranha fissura no meio de um alto e escarpado pico, como se uma colossal espada dividisse ao meio a enorme montanha.

Nesse momento Lakim se volta para o grupo e diz:

- Até dois anos atrás, essa enorme montanha era um obstáculo intransponível para nós. Um dia, após uma terrível tempestade, vimos que a rocha fora fendida por um raio, permitindo nossa passagem. Foi quando descobrimos a Arena.

Depois de mais algum tempo de caminhada vocês chegam a um pequeno platô, encravado entre montanhas ainda mais altas e um abismo. O que mais chama a sua atenção é o que se eleva a sua frente: alta e imponente, diante de vocês está a Arena de Pedra de Anganom.

Mestre descreva a arena para os jogadores com o auxílio do mapa da arena. Lembre-se de manter em segredo os detalhes que ainda não foram descobertos. No formato oval ela é rodeada por uma grande arquibancada. Ao centro há duas fileiras de camarotes em volta da pista de

competição. Os camarotes da nobreza da cidade são enfeitados com luxuosas tapeçarias.

Todo o lugar transpira a antiguidade e estranheza, pois a arquitetura toda em é tipicamente de uma construção do 2º ciclo, mas a decoração e as estruturas dos camarotes (em madeira) são recentes.

Um ponto específico parece ser dominante: é uma construção, situada acima dos camarotes em uma das extremidades da pista. Aparentemente é uma estátua, mas não se pode saber com certeza, já que está coberta com uma espécie de lona grossa.

Logo, todas as pessoas do cortejo começam a desmontar. Taurkam se dirige ao seu camarote. O resto do povo se dispersa, e breve estão todos ocupados escolher um local nas arquibancadas.

Atrás dos camarotes há um espaço antes da arquibancada, na qual os competidores começam a armas as suas tendas.

Mestre, se necessário, descreva as barracas de comidas sendo montadas, o povo enfeitando com flores as tendas e arquibancadas, etc.

Para examinar de longe o que está coberto pela lona é necessário um rolamento de **Observar**

(Difícil). Se houver sucesso diga ao jogador que vê um brilho amarelado refletido numa das dobras da lona.

Se interrogado sobre o assunto, Lakim dirá para terem paciência e esperar até a manhã seguinte, quando então o monumento será descoberto. A conversa não continua, pois nesse momento, toca a trombeta que marca o início da primeira prova.

Se, em algum momento, algum dos jogadores desejar investigar sorrateiramente o que está debaixo da lona, peça-lhe para descrever exatamente o que ele pretende fazer para se aproximar sem ser visto pelos dois guardas que a vigiam. Deixe que ele faça três rolamentos (é uma distância grande) de **Ações Furtivas (Muito Difícil)** com essa dificuldade variando para mais fácil ou mais difícil conforme for a tática empregada (ir andando em frente aos guardas, será Impossível, obviamente, por outro lado se um jogador se aproximar invisível, ele conseguirá automaticamente). A cada rolamento que ele conseguir, se aproximará mais de seu objetivo. Os guardas o perceberão em um rolamento de **Percepção (Rotineiro)** (jogam na coluna 2 da tabela). Se o jogador fizer seus rolamentos, os guardas o perceberão em um rolamento de **Percepção (Média)**. Se o jogador rolar uma falha catastrófica em algum de seus rolamentos e/ou for descoberto pelos guardas, estes, polida, mas firmemente, pedirão que ele se retire daquela área e volte para junto das arquibancadas. Se o jogador persistir, eles o ameaçarão de prisão até que ele vá embora.

Caso o jogador consiga atingir o seu objetivo, leia o seguinte:

Você sente um estranho mal-estar. O que vê é um monumento, uma estátua de um ser, com o tronco e quatro braços de homem, cabeça de lobo e os membros inferiores também de lobo. O ser tem um olhar feroz e dentes afiados, bem como uma grande espada (feita de metal e não de mármore, como o resto da estátua, e com o cabo dourado) na mão inferior esquerda. É uma estátua enorme, de sete metros de altura e só a espada tem quase três metros de comprimento.

Se for examinado, o cabo da estátua mostrará ser de ouro trabalhado com finíssimos desenhos.

ATENÇÃO: Mestre, essa estátua está protegida por uma Proteção Arcana e até a noite da Lua Negra será absolutamente invulnerável a qualquer dano, sendo impossível destruí-la por meios físicos e/ou mágicos (tanto a ela como a arena num raio de vinte metros). Somente na noite da Lua Negra, ela estará vulnerável à destruição física, continuando invulnerável à magia.

Não tem mais nada para se ver, então continue lendo o item seguinte.

4.3 - Primeiras Provas

Inicia-se o toque de clarins por toda a Arena, o Torneio vai começar. Do alto do seu palanque, Taurkam se adianta e pede ao povo que se aproxime para ouvir com atenção.

4.3.1 - Combate Armado

Vocês chegam defronte ao palanque do prefeito a tempo de ouvir o anúncio da primeira prova:

- Terá início agora a prova de combate armado. Todos os que vão participar se dirijam ao centro da Arena.

Ao dizer isso, o povo vai rapidamente para os seus lugares nas arquibancadas e apenas os participantes do combate permanecem (cerca de trinta pessoas).

Mestre, se ainda não o fez, leia as regras do Torneio, descritas no Apêndice deste livro, e as explique aos jogadores, principalmente as do combate armado que ocorrerá agora. Participará uma pessoa do grupo, enfrentando o "Guerreiro 1". Veja sua descrição no final do livro. Depois das lutas continue lendo.

4.3.2 - Arco e Flecha

As lutas se sucedem por toda a manhã. O almoço é servido, e às 14:00 inicia-se a prova de arco e flecha. No meio da Arena fica a área de arco e flecha. De um lado ficam os competidores, dois a dois. No fim da pista, de frente de cada um, ficam os alvos. Taurkam dá a ordem para começar a prova...

Mestre realize a prova normalmente, usando o "Arqueiro 1" descrito no final do livro.

Ao terminar a prova, continue lendo o item a seguir:

4.3.3 - Corrida de Obstáculos

A penúltima prova do dia é a corrida de obstáculos. Realize-a segundo as regras descritas no apêndice. Para esta prova assuma que o corredor adversário fará todos os seus testes na coluna 3 sendo que ele tem Velocidade Básica 15. Procure transmitir a emoção da corrida na conclusão de cada etapa.

Continue no item a seguir.

4.3.4 - Justa

Diga para o jogador que estiver inscrito na prova da justa:

Taurkam anuncia:

- Iniciará agora a mais importante das provas: a justa! Que os valorosos combatentes preparem suas armas e montarias. E que vença o mais bravo e habilidoso!

Já equipado com o elmo, o escudo e a lança, você se posta em um lado da pista. Quando cair o lenço branco, solto pela sobrinha do prefeito, a justa terá início.

Quando o jogador já estiver em seu lugar, preparado para o combate leia o seguinte para ele:

Seu oponente surge do outro lado da pista. É a guerreira que você viu pela manhã, montando um cavalo branco! Ela olha para você, com um ar severo e abaixa o elmo, esperando pelo sinal de início. Finalmente, a sobrinha do prefeito deixa cair seu lenço branco, o sinal de início da justa, e vocês partem a toda velocidade, um em direção ao outro...

Execute o combate como já foi descrito. Veja as estatísticas de Iriana no final do livro. Ao terminar o combate, ambos os competidores se dirigem montados para frente do palanque, para homenagear o vencedor.

Depois disto começam os preparativos de todos para voltar à cidade. Seja qual for o resultado da luta, a guerreira não sorrirá nem olhará duas vezes para o cavaleiro.

Continue lendo o item a seguir.

4.4 - Volta à Cidade

Lakim diz o seguinte para os jogadores:

- Nobres guerreiros, permitam que cavalgue à vossa frente para a cidade, a fim de auxiliar em certos preparativos. Eu peço que acompanhem o povo de volta à cidade, assim não correrão o risco de se perderem no caminho, já que daqui a pouco será noite e não é recomendável que ninguém fique aqui por esse horário. Eu estarei à espera dos senhores na Fortaleza.

Dizendo isso, Lakim parte. O povo também começa a se dirigir para a trilha. Se algum jogador desejar ficar à noite na arena, diga-lhe que não é possível, já que, como que para se certificar de que todos os cidadãos estão indo para a cidade, uma milícia fecha o cortejo. Se necessário o tenente da milícia insistirá firmemente que os jogadores devem acompanhar o povo que volta à cidade. Não deixe que os jogadores permaneçam na Arena, dificultando ao máximo para eles passarem despercebidos pelos guardas.

Se mesmo contra todas as probabilidades, eles conseguirem ficar na Arena, vá para o item 4.5.

Caso os jogadores sigam com o povo, continue no item 4.6.

4.5 - Permanecendo na Arena

Se os jogadores decidirem permanecer na Arena, eles terão que se ocultar muito bem para não serem descobertos pelos guardas.

Eles verão que se aproximar da estátua é impossível, pois há cerca de dez sentinelas a

cercando e mais duas milícias (cada uma com vinte homens) patrulhando toda a área da Arena.

Se os jogadores não forem descobertos pelas milícias, duas horas depois do anoitecer, virá mais uma milícia da cidade que junto com as outras, vasculhará toda a área da Arena e fatalmente descobrirá o grupo. Estes então serão severamente advertidos quanto à desobediência às regras da cidade e reconduzidos a Anganom.

Continue lendo no item abaixo.

4.6 - Encontro no Caminho

No caminho de volta à cidade, na altura de uma bifurcação, o grupo encontra um homem sentado à beira do caminho:

O homem deve ter uns cinquenta ou sessenta anos e usa um manto marrom. Parece que ele acabou de se levantar de uma queda, já que seu cotovelo e os joelhos estão bem esfolados. Ele parece ter dificuldade para se levantar, mas é completamente ignorado pelo povo, que age como se não o notasse.

Se os jogadores se dispuserem a ajudá-lo e iniciarem conversa, o pobre velho se identificará como Neldor, um sacerdote de Cambu.

O sacerdote puxará conversa com os personagens e perguntará o que fazem ali e para onde vão. Ao ser informado, ele assume um ar preocupado e procura saber mais detalhes sobre o torneio. Se os jogadores continuarem a conversar, eles descobrirão as seguintes informações a partir do que o sacerdote disser diluídas na conversa:

- O sacerdote mora perto dali nas montanhas, num templo sagrado, com outros sacerdotes, mas no momento, só há três deles, pois os outros estão em peregrinação.
- Esse sacerdote demonstra certo rancor em relação ao povo da cidade. Se interrogado mais a fundo, ele revelará que o templo sagrado de Cambu mantinha um pequeno templo na cidade. Ele tinha recém-chegado como sacerdote desse templo, quando a Arena foi descoberta. Logo depois, ele não sabe por que, o prefeito começou a cobrar impostos exorbitantes sobre o templo e os sacerdotes foram obrigados a fechá-lo. Neldor, então, voltou ao templo principal.
- Desde a época que o templo fechou o povo da cidade, em geral tão simpático, já não tratava os sacerdotes de Cambu com tanta gentileza. Essa sutil hostilidade cresceu tanto que o templo sagrado passou a comprar mercadorias de mercadores itinerantes ao invés de na cidade, como antes.
- Ele comenta que não teve oportunidade de pesquisar, já que o pequeno templo da cidade fechou, mas se interessa pelo passado de Anganom e gostaria muito de visitar a sua Biblioteca, onde se encontram as crônicas diárias da cidade.

Por fim, ele se despede, dizendo que se precisarem de alguma coisa, como uma refeição ou abrigo para uma noite, que sigam aquele caminho e batam na porta do templo sagrado de Cambu, onde serão bem recebidos.

Se algum momento antes do item 8.2, eles resolverem visitar Neldor no Templo Sagrado de Cambu, eles serão bem recebidos pelo sacerdote, mas não notarão nada de anormal, nem conseguirão nenhuma informação com ele, que se negará a dizer qualquer coisa enquanto não obtiver mais evidências.

Após o encontro com o sacerdote, leia o seguinte:

Por fim, vocês chegam à cidade, onde são recebidos por Lakim, sempre sorridente. Vocês têm a oportunidade de saborear um ótimo jantar e são acompanhados até seus quartos de dormir. Como de costume, o toque de recolher é às 20:00 h.

Se os jogadores quiserem entrar no templo de Cambu em Anganom, vá para o item 4.7. Caso contrário, continue a ler no item 5.

4.7 - O Templo de Cambu em Anganom

Aos jogadores não será permitida nenhuma visita ao templo de Cambu em Anganom, mas se de alguma forma eles burlarem a vigilância, descreva o seguinte para eles, com base no mapa do Templo.

O templo é dividido em cinco áreas, conforme se vê. Existem 2 possíveis entradas: a porta da frente e a porta dos fundos.

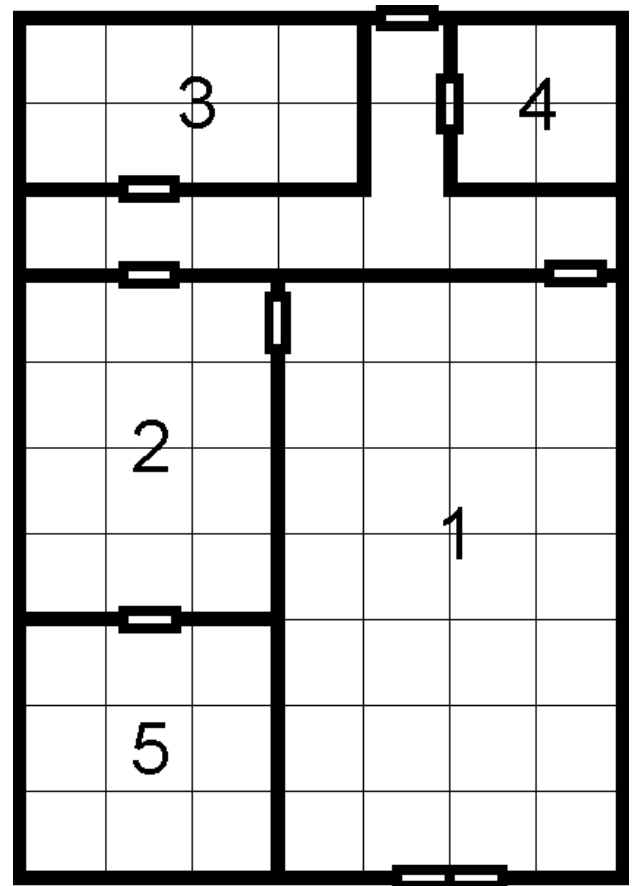
A porta da frente é perigosa porque além de estar selada com grossas tábuas, ela dá para a praça de onde o grupo poderá ser visto. Se mesmo assim o grupo tentar, depois de arrancarem as tábuas (silenciosamente), peça que façam um teste de **Destravar Fechaduras (Médio)**.

Se conseguirem sucesso, eles entram, mas jogue o dado de 20 faces, pois em um resultado de 1 a 15 (75% de chance), eles terão sido vistos e após duas rodadas, uma milícia (ou mais, se necessário) aparecerá e tentará prendê-los para maiores explicações.

Se o grupo tentar arrombar a porta, a milícia aparecerá automaticamente.

Pela porta dos fundos a dificuldade para o teste é **Destravar Fechaduras (Fácil)**, e haverá uma chance de 10% de serem vistos (1 ou 2 no D20).

Uma vez dentro do templo, descreva com base no mapa as áreas e seus respectivos conteúdos.



Área 1

Aqui foi salão de culto. Além da porta principal, há mais duas portas neste recinto. Tudo está empoeirado. Os bancos foram retirados e as paredes estão cheias de teias de aranha. Há um enorme vitral ao fundo, que deve ter sido muito bonito, mas que agora está cheio de buracos, como se tivesse sido apedrejado. À frente do vitral, há um pequeno altar que foi virado.

Se os jogadores tiverem sucesso em um teste de **Observar (Fácil)**, verão, atrás e à direita do altar, um monte escuro. Analisando melhor, verão que alguém queimou ali uma série de papéis e livros, dos quais se encontram poucos vestígios. Se remexerem nas cinzas encontrarão um curioso fragmento:

"... pois O Selvagem virá ao mundo, através da imagem abominável..."

"... a noite da lua negra será a de maior poder, mas também será a noite da fraqueza da imagem maldita..."

"... que mãos e instrumentos de homem poderão dest..."

Área 2

Essa é uma sala de estar com pequenos bancos com assentos almofadados (a essa altura já embolorados). Fora isso não há nada mais de interessante.

Quando os jogadores resolverem ir embora, volte ao ponto onde você estava antes de vir para esse item.

Área 3

Aqui eram os aposentos dos sacerdotes. É um alojamento com uma série de camas bem rústicas e alguns restos de mobiliário também muito simples.

Área 4

Nessa área ficava a cozinha e refeitório dos sacerdotes. Também está tudo vazio exceto pelo fato de que alguns sacos de cereais foram deixados e acabaram atraindo ratos e insetos que infestam a área.

Área 5

Aqui era o escritório do sacerdote (provavelmente Neldor) que cuidava do templo. Com exceção de uma escrivaninha velha, está vazio e cheio de poeira. A escrivaninha está vazia.

Fora um pequeno medalhão de Cambu, descoberto com um **Observar (Médio)**, nada será encontrado.

O medalhão é absolutamente comum, mas pertencia a Neldor e ele possui apenas um valor sentimental (foi um presente). Caso alguém esteja usando este medalhão perto de Neldor (ou se alguém espontaneamente o mostrar), ele o pedirá de volta e em agradecimento dará uma Poção Mágica ao grupo. Fica a cargo do Mestre escolher a poção.

4.7.1 - Saindo do Templo

Quando o grupo anunciar que vai sair do templo, anuncie que eles ouvem um barulho parecido com um rugido, na verdade vários rugidos. Bloqueando a saída há um grupo de 5 Ferais, que vieram por um buraco na parede.

Se o grupo nunca tiver visto um feral, descreva-os de forma exagerada e deixe um mistério no ar de que criaturas são estas. Não há nenhuma relação entre estas criaturas e os ferais. Eles apenas fizeram do tempo abandonado sua toca.

Os Ferais atacarão o grupo imediatamente.

Experiência

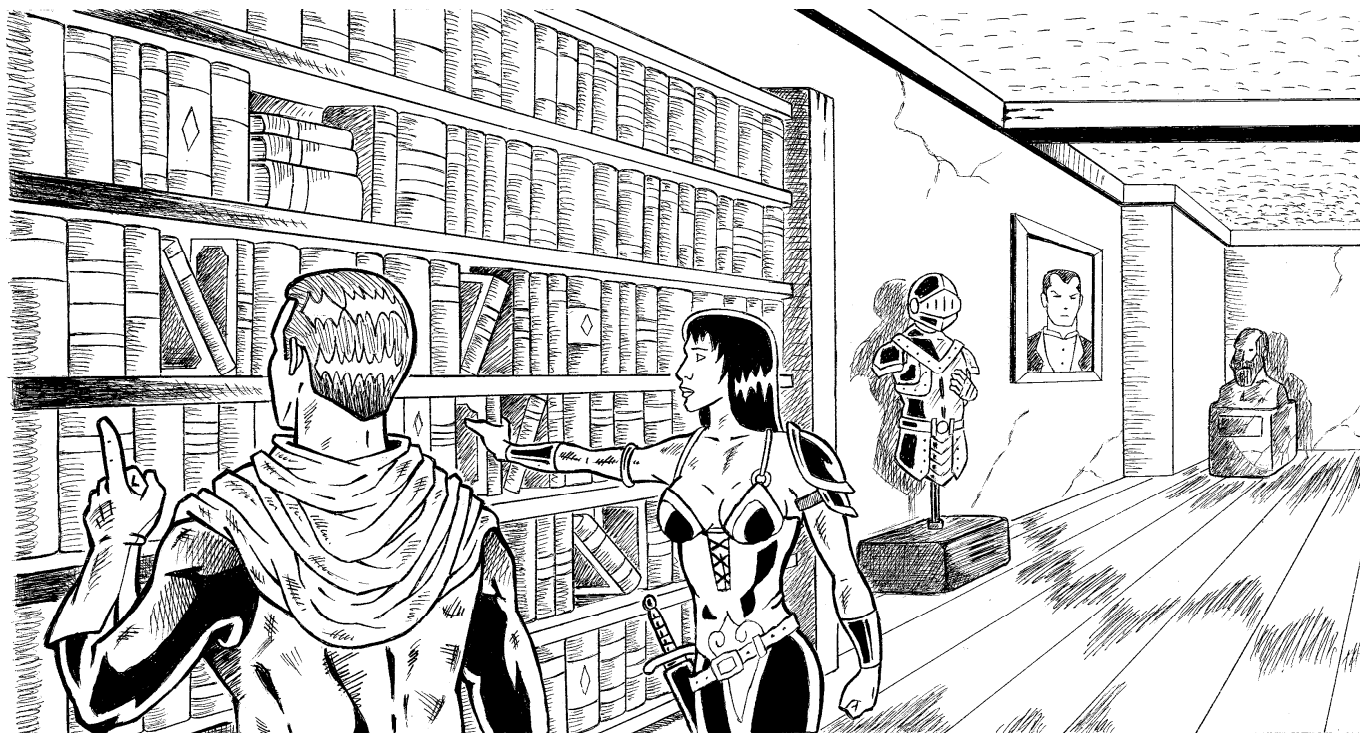
Àqueles que competiram e venceram: 2

Àqueles que competiram: 1

Àqueles que conversaram (interpretando) com o sacerdote: 1

Àqueles que tentaram de todos os meios (discretos) examinar a estátua: 1

Quem investigou o Templo de Cambu e encontrou os fragmentos: 1



5 - Segundo Dia

5.1 - Amanhecer

Mestre dê uma descrição semelhante à da primeira noite aos jogadores. Faça uma série de rolamentos e não deixe os jogadores verem os resultados nem lhes diga por que está jogando o dado. Depois aponte para um ou dois jogadores do grupo e diga que se recordam claramente de uma imagem de seus pesadelos: a de algo que parecia um buraco no céu.

A rotina segue da mesma forma que no primeiro dia, exceto que dessa vez, o prefeito não aparece (Lakim diz que ele seguiu na frente com sua comitiva). Logo depois do café, todos se preparam para ir para a Arena. Os jogadores dessa vez são os últimos no cortejo, com Lakim à sua frente.

Se os jogadores ainda não perceberam que devem fazer uma pesquisa na biblioteca, peça ao literato do grupo (mago, bardo ou sacerdote) que faça um rolamento de **Observar (Rotineiro)**, quando então ele perceberá a placa da Biblioteca de Anganom. Os jogadores que não estiverem participando das provas conseguirão se desligar do cortejo discretamente e pesquisar na Biblioteca.

Se algum dos jogadores resolverem entrar na Biblioteca, leia o item 5.2, caso contrário, passe direto para o item 5.3.

5.2 - Consulta à Biblioteca

Você pára em frente à porta da Biblioteca. Ela está fechada e na placa pendurada nela diz: "Fechada devido ao Torneio. Assinado Eterar, o bibliotecário". A porta está trancada. Também pode ser notado um pequeno beco, à sua direita, entre a biblioteca e o prédio vizinho.

A Biblioteca de Anganom tem somente uma área principal (observe o mapa da Biblioteca), os jogadores podem tentar entrar basicamente de duas formas: pela porta da frente ou, se examinarem o beco ao lado, pela porta do lado. Se decidirem entrar pela porta principal, leia o item 5.2.2. Caso entrem pelo beco continue lendo a seguir:

5.2.1 - Pelo Beco

Entrar por aqui é bem mais fácil que pela porta da frente. Leia o seguinte:

O beco é estreito e escuro, já os telhados da biblioteca e do prédio vizinho quase se tocam acima de suas cabeças. Ele também está bem limpo, sem nenhum tipo de lixo pelo chão.

Ao final do beco existe um muro, e à esquerda, no lado da biblioteca, uma pequena porta.

Mestre, o jogador que quiser entrar pelo beco deve obter sucesso em um rolamento de **Destravar Fechaduras (Fácil)**, ou arrombar a porta (Força 2). Contudo, há uma possibilidade de 5% de que alguém que ainda esteja na cidade, ou mesmo a pequena patrulha que ficou, veja o personagem e dê um alarme. Jogue o D20, em um resultado de 1, os jogadores são descobertos. Nesse caso, os guardas darão voz de prisão. Se os jogadores se

renderem, serão presos no quartel da guarda e soltos ao final do dia, pagando uma multa de 1 moeda de ouro, e só poderão tentar entrar de novo na Biblioteca no dia seguinte. Se resistirem, eles enfrentarão uma milícia de guardas (dez guardas, liderados por um tenente). Na hipótese dos jogadores vencerem, poderão continuar o que estavam fazendo. Caso eles sejam derrotados, serão presos, julgados no dia seguinte e condenados a dez anos de prisão.

Continue no item 5.2.3.

5.2.2 - *Pela Porta da Frente*

Se eles decidirem entrar pela porta da frente, siga o mesmo processo do item anterior, com a diferença que o teste de **Destravar Fechaduras** é considerado (**Médio**) e a chance de eles serem vistos aumenta para 25% (1 a 5 no D20). Quando conseguirem entrar, leia o item a seguir:

5.2.3 - *As Crônicas de Anganom*

Seja como for que entrarem, assim que eles estiverem na Biblioteca, descreva o ambiente para eles.

Vocês passam rapidamente pela porta e a fecham em seguida, para evitar suspeitas. Assim que seus olhos começam a se acostumar com a escuridão vocês vêem um busto do sábio Cristofem, o fundador da biblioteca. De um lado há o balcão do bibliotecário, vazio. Do outro se vê uma armadura, uma couraça parcial, já bem antiga e gasta, adornando um canto. Ao fundo se vê uma série de estantes repletas de livros, tudo muito empoeirado. Nas paredes, brasões e o antigo retrato de um nobre olha sinistramente para vocês...

Se os jogadores procurarem atrás do balcão, encontrarão uma série de grossos livros. São as crônicas anuais de Anganom. O estranho é que o último da coleção data de três anos atrás, parecendo que o povo parou de registrar a sua história.

As estantes empoeiradas não contêm nada de interessante.

O quadro próximo ao balcão é de um nobre cujo nome, já gasto pelo tempo não se pode ler. Se os jogadores examinarem o quadro, em um rolamento de **Observar (Difícil)** notarão que o canto inferior direito da moldura parece mais limpo que o resto. Ao pressionarem esse ponto o quadro faz um clique e se abre como uma portinhola, revelando um pequeno depósito. Se algum jogador enfiar a mão dentro do depósito, depois de remexer o que estiver dentro, encontrará um pequeno anel prateado, com uma pequena inscrição. Caso algum pequenino veja saberá que significa "Sorte" escrita em Lanta. Com uma **Escrita (Médio)**, também saberá que significa isso. O anel é mágico e concede **Sorte 2** constante, mas só com **Análise** que essa informação é obtida.

A armadura no canto da Biblioteca fica sobre um pequeno pedestal de pedra. Há uma inscrição já muito apagada que diz, em Malês: "Guarda o que te foi confiado." A manopla direita da armadura está sobre o tórax, onde seria o coração. Se alguém puxar a manopla para frente, ela acionará um mecanismo e uma fresta no pedestal se abrirá. Há ali uma pequena armadilha que disparará se alguém enfiar a mão descuidadamente, causando 5 pontos de dano na **EF** e mais 1 ponto por hora, até o personagem ser tratado. A magia de **Curas Físicas** não funcionará. Será necessário usar **Medicina (Difícil)**, ou a magia **Recuperação Física 6** ou ainda amputação do braço.

Contudo, com um rolamento de **Manusear Armadilhas (Difícil)** não haverá mais perigo.

Os jogadores encontrarão no compartimento um pergaminho antiquíssimo e um livro grosso, encapado em couro com o título dourado de "Crônicas de Anganom".

O pergaminho é muito velho e está quase desmanchando. O texto é muito antigo e difícil de ler, mas certos trechos grifados saltam logo aos olhos:

"... os indignos se tornarão dignos..."

"... Aqueles que já caíram, mas que ainda não têm sido, serão, na Noite da Lua Negra..."

"... completos, para que se multipliquem... para que o mundo veja..."

"... O que falta aos escolhidos será acrescentado na Noite da Lua Negra..."

ATENÇÃO: Mestre, vale ressaltar novamente, se em algum momento, os jogadores perguntarem o que é a "Lua Negra", responda que eles nunca tinham ouvido a expressão antes de Iauranc usá-la. Além disso, na cidade ninguém poderá informá-los a respeito. Continue lendo o texto abaixo:

O livro grosso é bem recente datando de dois anos atrás. Ele descreve as provas do Torneio anterior, seus vencedores, etc. A seguir, começa a registrar acontecimentos cotidianos na cidade, como festividades locais, pequenos roubos, novas leis, etc. Em determinado ponto do livro, quase dois meses depois do último Torneio, há uma anotação interessante:

"Neste dia, segundo aqui registrado, Turak, o caçador veio ter com o prefeito Taurkam uma conversa, contando uma descoberta que fez. O prefeito e o chefe da guarda, assim como este escrivão seguiram Turak pela trilha montanhosa que parte da Fortaleza, que já não é utilizada há séculos por nosso povo. Depois de uma hora e meia de subida, encontramos uma passagem estreita em uma parede. Por ela chegamos a um platô, cujo outro extremo termina em um abismo. Nesse platô, situa-se uma estranha construção, que supomos ser uma arena dos antigos. Nós, contudo, não temos lembrança nem lenda que fale de tal lugar, nem imaginamos quem exatamente a construiu. Também é desconhecido o deus representado por uma grande estátua, quase destruída, situada junto ao precipício. Taurkam ordenou uma pesquisa, mas todos os sábios da cidade, incluindo eu mesmo, estão completamente confusos."

Mas adiante, o nome de Turak é citado novamente:

"Esta manhã, Turak, o caçador, veio ao chefe da guarda e registrou sua queixa de que algum animal tem, já há três noites, matado suas cabras. Ele explicou que, apesar de sua perícia, não conseguiu ainda ver nem ouvir o animal e chamou outros homens da cidade para que o ajudassem na caçada, partindo para a trilha montanhosa."

Folheando um pouco mais, nova citação:

"Esta manhã, Jaret, um dos filhos do capitão da guarda, notou, quando caçava, um cerco de abutres no céu. Procurando chegar mais perto, viu os restos de uma criança, reconhecida por ele como o filho de Turak. Junto à criança estava um pedaço de vestido de mulher, manchado de sangue, provavelmente da esposa de Turak. Não se sabe o que houve com o corpo dela. O prefeito pensou que foi o mesmo animal que Turak caçava e já que este ainda não voltou com o seu grupo, o próprio Taurkam vai liderar o extermínio contra esse animal ou animais. O grupo de caça conta com os homens mais importantes da cidade e inclusive eu, Eterar, o bibliotecário, acompanharei. Possa Cambu, nosso deus, orientar-nos..."

A partir daí, não há mais anotações. O resto do livro está em branco e não há sinal de livros tratando de anos posteriores.

Se os personagens procurarem um pouco mais, encontrarão com um **Observar(Médio)** um livro em excelente conservação. "**Torres e Castelos**", que o personagem pode usar para adquirir a habilidade **Engenharia** com tempo de estudo e treino adequados.

Mestre, não há nada mais a ser visto na Biblioteca.

5.3 - Semifinais

Vocês chegam novamente à Arena, só que desta vez, todas as tendas e enfeites já estão armados. Apesar disso, vocês sentem um estranho mal-estar. É quando, súbito, vocês olham para o monumento. Ele não está mais coberto. É uma estátua enorme, com sete metros de altura, de um ser, com o tronco e quatro braços de homem, cabeça de lobo e os membros inferiores também de lobo. O ser tem um olhar feroz e dentes afiados, bem como uma grande espada (feita de metal e não de mármore, como o resto da estátua, e com o cabo dourado) na mão inferior esquerda.

Faça uma pausa e diga:

Lakim se aproxima e diz orgulhoso:

- *Vêem como é grandiosa a estátua do nosso grande deus Ancom? Eu mesmo ajudei a restaurá-la, para que nosso passado não se perdesse.*

Se algum dos jogadores for um sacerdote ou bardo, diga que ele nunca ouviu falar desse deus Ancom, nem conhece nenhuma referência histórica a uma divindade com a aparência que a estátua mostra. Caso interroguem Lakim, ele novamente confirmará que toda a cidade é devota de Ancom desde os primórdios de sua fundação. Os jogadores não terão tempo de extrair mais nada dele, pois nesse momento toca a trombeta para início da prova de combate armado.

5.3.1 - Combate Armado

- *Terá início agora a segunda etapa da prova de combate armado. Todos os que vão participar se dirijam ao centro da Arena.*

Ao dizer isso, o povo vai rapidamente para os seus lugares nas arquibancadas e apenas os participantes do combate permanecem (cerca de trinta pessoas).

Recorra novamente às regras de combate armado descritas no Apêndice, usando as estatísticas do "Guerreiro 2".

Continue lendo o item a seguir.

5.3.2 - Arco e Flecha

As lutas se sucedem por toda a manhã. O almoço é servido e às 14:00 inicia-se a prova de arco e flecha.

No meio da Arena fica a área de arco e flecha. De um lado ficam os competidores, dois a dois. No fim da pista, de frente de cada um, ficam os alvos. Taurkam dá a ordem para começar a prova...

Mestre realize a prova normalmente, como descrita no Apêndice, usando as estatísticas do "Arqueiro 2" no final do livro.

Ao terminar a prova, continue lendo o item a seguir.

5.3.3 - Corrida de Obstáculos

Novamente recorra às regras descritas no apêndice para realizar a corrida. Para esta prova assuma que o corredor adversário fará todos os seus **testes na coluna 5** sendo que ele tem Velocidade Básica 17.

Continue lendo a seguir.

5.3.4 - Justa

Logo depois da corrida, os clarins tocam, avisando que a justa vai começar.

Taurkam anuncia:

- Iniciará agora a semifinal da justa! Que os combatentes, representando suas equipes, reúnam-se a seus companheiros e preparem suas armas e montarias. E que vença o mais bravo e habilidoso!

Mestre leia o seguinte para o jogador que vai participar da justa:

Já em um extremo da pista, preparado com sua lança e escudo, você vê o seu oponente: Nada mais nada menos do que Bramur, o gigantesco bárbaro do sul de Tagmar, batendo no peito e já cantando vitória. Mas o que mais o impressiona é a montaria dele: um enorme urso branco de aspecto ameaçador, equipado com uma imponente armadura cravejada de espinhos e um belíssimo elmo aberto de aço polido.

Toda a Arena silencia a espera que a sobrinha do prefeito Taurkam deixe cair seu lenço branco, o sinal tradicional para o início da justa. Finalmente, ela o faz e nesse momento você e Bramur esporeiam suas montarias e partem determinados, um em direção ao outro!

Mestre realize o combate como mostrado no apêndice, usando as estatísticas de Bramur. Preste atenção ao seu desenrolar. Se em algum momento a Energia Heróica de Bramur cair à metade, ele tentará trapacear de alguma forma.

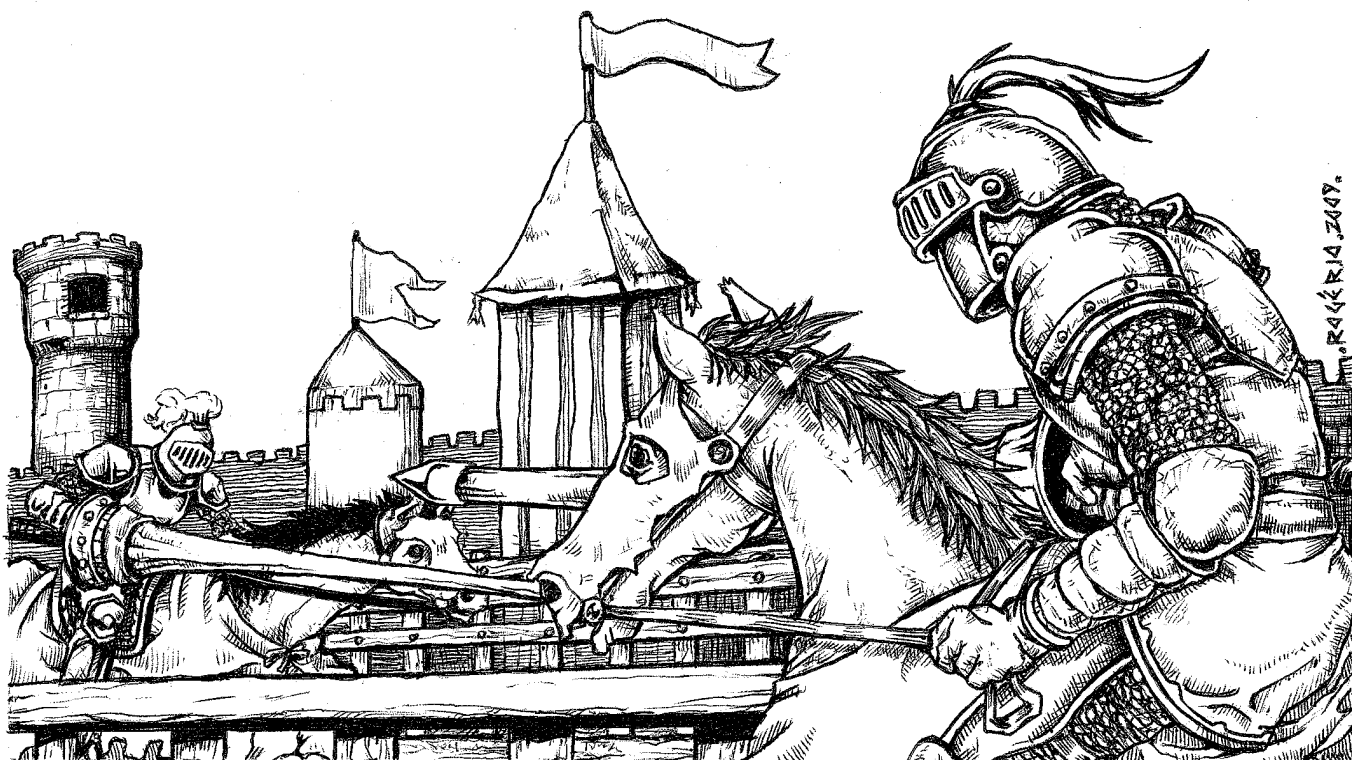
Caso ainda esteja montado, ele atacará a montaria do oponente, e se este cair, Bramur não desmontará, mas fará uma carga contra o jogador caído.

Na hipótese do bárbaro já estar no chão, ele tentará voltar à sua montaria, ou mesmo começará a lutar furiosamente, visando matar o jogador.

Apesar de em qualquer caso, ser visível sua deslealdade e certa sua desclassificação, Bramur ignorará qualquer apelo da organização para que cesse a luta.

Se o jogador estiver muito ferido, a guarda invadirá a Arena e o defenderá de Bramur. Este não se renderá de forma alguma aos guardas, sendo por fim nocauteado e expulso da cidade, com sua equipe.

Após a retirada de Bramur da Arena, será trazido o cavalo para o jogador, enquanto Taurkam se desculpa pelo acontecido e louva suas qualidades de guerreiro:



Vocês ouvem o discurso de Taurkam e ele termina com o seguinte:

... e pela sua bravura, habilidade e por não ter fugido frente a um inimigo desleal, declaro-te o Paladino do Torneio desse ano. Toma essa coroa de flores. Tua é a honra de escolher a princesa (ou príncipe, se o vencedor for uma cavaleira) da Graça e da Beleza desse torneio.

Nesse momento o povo faz um coro de vivas e palmas, esperando que você se aproxime do palanque. O prefeito, segundo o costume, coloca a coroa na ponta de sua lança e todos silenciam, esperando que você faça sua escolha.

Existem, duas escolhas interessantes para o jogador fazer (você pode sugerir a ele): uma é a sobrinha do prefeito, o que faria que os jogadores caíssem nas boas graças da nobreza, outra é escolher a guerreira do último combate como uma espécie de tributo à sua bravura (lembre-se da possibilidade de um interesse romântico).

Esse evento marca o fim das disputas por esse dia, continue lendo o item a seguir.

5.4 - Sim do dia

Já são quase seis horas da tarde e todos se preparam para voltar. Diga aos jogadores que estão voltando à cidade.

Nesse ponto, se os jogadores que foram à Biblioteca já tiverem se unido ao grupo (se é que alguém foi) e caso tenham compartilhado com os outros as suas descobertas, os jogadores provavelmente irão notar que alguém está mentindo. Ou o escrivão que registrou a descoberta da Arena ou todo o povo da cidade, que se perguntado, fala livremente de suas lendas a respeito da Arena e do deus Ancom. Se questionarem alguém acerca da aparente troca de divindades, todos negarão firmemente ter adorado a Cambu alguma vez na vida, e jurarão sempre ter sido devotos de Ancom. Se os jogadores insistirem muito, a pessoa começará a ficar nervosa e sairá de perto deles.

Lakim se aproxima e diz que novamente ele deve correr na frente, pois deve se reunir com os organizadores do Torneio para receber instruções. Ele parte correndo deixando vocês para que iniciem o caminho de volta à cidade, onde jantar e um sono mais que merecido os aguardam.

Experiência

Àquele que lutou e venceu a justa, sem fugir de Bramur: 3

Àqueles que penetraram na Biblioteca inteligentemente: 2

Àquele que procurou atrás do quadro na Biblioteca: 1

Àquele que achou a armadilha no pedestal e a evitou: 1

Àquele que venceu o arco e flecha: 2

Àquele que venceu o Combate Armado: 2

Àquele que, vencendo a justa, interpretou bem o momento da homenagem: 1

Àqueles que tiveram boas interpretações ou boas idéias no decorrer do dia: 1

5.5 - Noite Interrompida

No meio da noite, os personagens são acordados pelo barulho dos animais, que parecem assustados.

Vocês acordam com um enorme alarido de animais. Dá pra ver da sua janela o estábulo e pode-se notar que os animais estão apavorados. Ninguém mais dá mostras de ter acordado e não se vê sinal de nenhum guarda.

Deixe que eles pensem por alguns instantes e depois, pedindo silêncio, diga:

Subitamente, em meio à algazarra dos animais, ouve-se um estranho barulho, como se algo estivesse sendo arrastado ou como se arranhassem o teto.

No fim do corredor há uma porta com uma escada que sobe para o terraço (área 14). Use o mapa da fortaleza para se orientar. Se os jogadores quiserem investigar, deixe que subam sem problemas, mas note bem se eles disseram que tinham vestido suas armaduras, não permita que eles usem o argumento de que esqueceram ou achavam que não precisava dizer, ninguém dorme de armadura...

Se tiverem entregado suas armas deverão ir buscá-las na área 6 (veja o mapa). Para destrancar a porta é preciso um teste de **Destravar Fechadura Difícil** e haverá uma chance de 10 % de serem ouvidos (1 ou 2 no d20). Se forem pegos serão severamente repreendidos, as armas serão confiscadas e ninguém acreditará na história de barulhos no teto, pois ninguém ouviu.

Vocês sobem a escada, ainda ouvindo o barulho. A noite está bem clara e ao chegar ao topo da escada, vêem iluminadas pela lua cheia, um grupo de figuras bestiais, uma mistura de homens e lobos!

Mestre, estes são haalins menores (leia a respeito deles no final do livro), e haverá um número deles igual ao número de jogadores (haverá no mínimo dois haalins). Continue lendo:

Os monstros olham para vocês e imediatamente soltam os sacos que estavam carregando, avançando em sua direção!

Mestre execute o combate normalmente. Os jogadores que já tiverem visto um licantropo tessaldariano deverão notar uma coisa: esses licantropos são mais "humanos" que o normal.

Se os lobisomens começarem a perder, eles lançarão a magia Escuridão 3, e aproveitando o

artifício mágico fugirão, saltando a murada com grande agilidade, levando inclusive os mortos (se houver). Caso eles vençam, não matarão os jogadores, apenas os deixarão desacordados para serem encontrados pelos guardas.

Se os jogadores perderem, vá para 5.6, caso vençam 5.7.

5.6 – Derrota

Vocês são acordados com um balde d'água no rosto, jogado por um grupo de guardas. O líder pergunta sorridente, o que deu em vocês para passar a noite ali.

Deixe que os jogadores tentem explicar o que aconteceu. Os guardas não acreditarão em nada e perguntarão se de fato houve tal batalha, onde estão os ferimentos? Nesse momento, os personagens notam que não há nenhum sinal dos ferimentos do combate da noite anterior. São então, escoltados pelos guardas aos seus quartos para se recomponem.

OBS: lembre os jogadores que ele devem tentar esconder suas armas. Os guardas só podem percebê-las com um teste de **Observar (difícil)**, já que só estão preocupados em acordar o grupo. Um teste com sucesso de **Ações Furtivas (Médio)** dificultará que os guardas percebam as armas.

5.7 – Vitória

Vocês chegam ao muro a tempo de ver as criaturas sumirem na noite. Dali a alguns minutos, a algazarra dos animais pára e tudo fica quieto.

Se algum dos jogadores se lembrarem dos sacos que os lobisomens carregavam, ele os encontrará encostados no muro do terraço. Dentro de cada um está um uniforme completo de guarda, bem como as respectivas armas.

Aqui os jogadores terão uma série de opções e cabe a você conduzi-los em cada uma delas. Contudo, as opções mais prováveis de serem escolhidas são a de voltar para seus quartos e voltar a dormir.

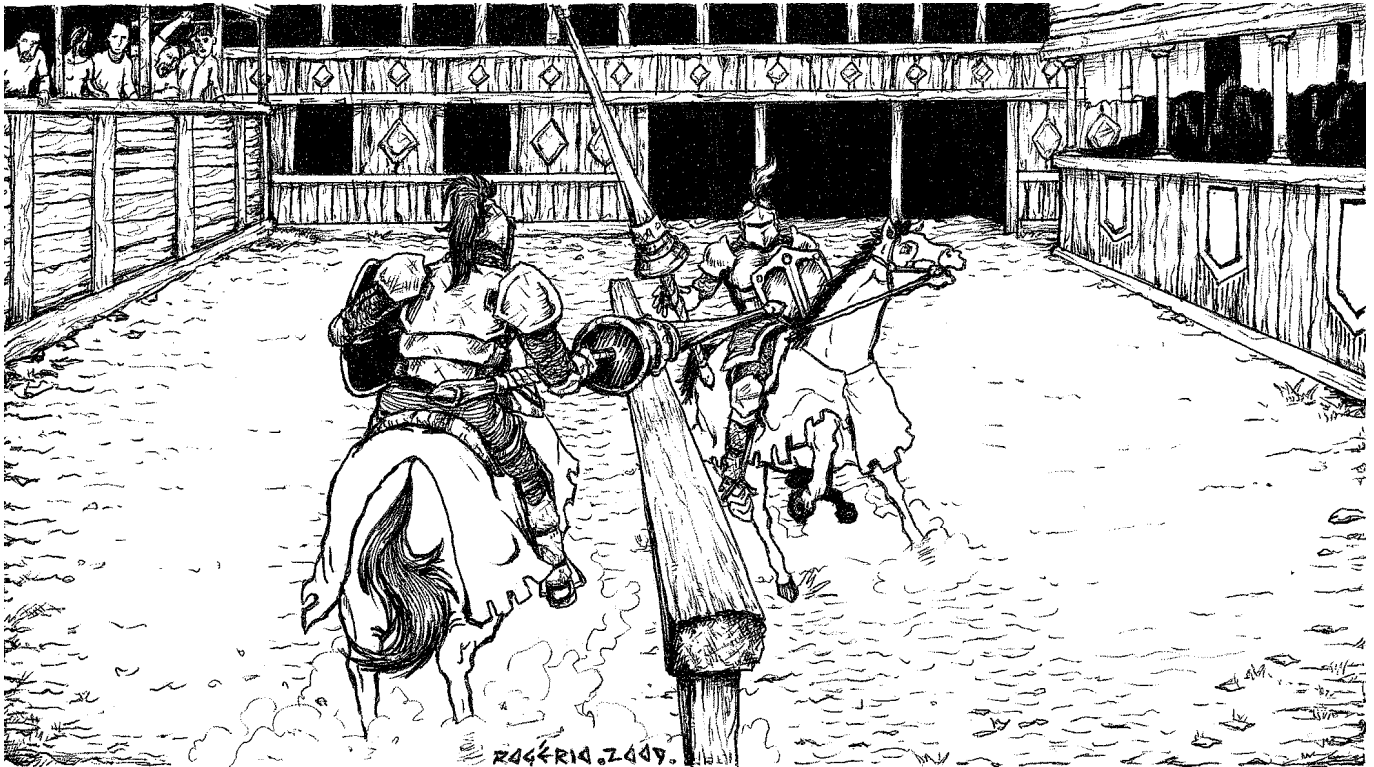
Outra opção pode ser a de chamar a guarda a fim de denunciar a presença das criaturas, na cidade. Se isso for feito, contudo, o que conseguirão serão apenas alguns olhares irônicos e duvidosos. Ninguém os levará a sério, e se insistirem em propalar o que aconteceu um oficial da guarda os chamará num canto e lhes pedirá firmemente que “parem de tentar assustar o povo”.

Em ambos os casos acima, tanto se eles divulgarem o ocorrido ou apenas dormirem até o dia seguinte continue lendo o item 6.

Experiência

Àqueles que lutaram bravamente e venceram: 2

Àqueles que lutaram bravamente: 1



6 - O Terceiro Dia

No terceiro dia os jogadores já devem ter boas desconfianças de que algo está mal na cidade, embora possam ainda não discernir qual é a causa. Essa é a parte final do Torneio, porém mais importante que isso, é quando os segredos da cidade vão vir à tona. Da pior forma possível...

6.1 - Sinais

Vocês acordam ainda sofrendo o cansaço da luta na noite anterior. Contudo, para sua surpresa, os ferimentos que receberam em combate desapareceram. Não existem nem cicatrizes!

Olhando para suas armas, notam que também elas não contêm o menor sinal de sangue. É quando Lakim bate à porta, chamando para o café.

Mestre siga a mesma rotina dos outros dias, sendo que a tensão, nesse final de competição, deve ser estimulada a todo custo. Continue lendo a seguir.

6.1.1 - Combate Armado

- Terá início agora a final da prova de combate armado. Todos os que vão participar se dirijam ao centro da Arena.

Ao dizer isso, o povo vai rapidamente para os seus lugares nas arquibancadas e apenas os participantes do combate permanecem (cerca de trinta pessoas).

Novamente use as regras descritas no Apêndice e as estatísticas do "Guerreiro 3". Depois das lutas continue lendo:

As lutas se sucedem por toda a manhã. O almoço é servido e às 14:00 inicia-se a prova de arco e flecha.

Continue lendo o item a seguir.

6.1.2 - Arco e Flecha

No meio da Arena fica a área de arco e flecha. De um lado ficam os competidores, cinco no total, lado a lado. No fim da pista, de frente de cada um, ficam os alvos. Taurkam dá a ordem para começar a prova...

Essa é a última etapa da competição do arco e flecha, portanto, procure fazê-la o mais emocionante possível, descrevendo o nervosismo dos participantes, o vento que bate forte, capaz de atrapalhar os tiros e os gritos da multidão. Use a estatística do "Arqueiro 3".

Quando terminar a prova, haverá uma pequena homenagem ao vencedor pela sua perícia, onde, defronte o palanque de Taurkam, receberá um broche de ouro em formato de uma flecha, das mãos da sobrinha do prefeito.

Inicia-se a final da corrida de obstáculos. Continue lendo a seguir.

6.1.3 - Corrida de Obstáculos

Realize a final da corrida de obstáculos da mesma forma que as etapas anteriores, mas assuma que o corredor adversário fará todos os seus **testes na coluna 7** sendo que ele tem Velocidade Básica 20.

Logo a seguir vem a final da justa, continue lendo.

6.1.4 – Justa

Mestre siga a mesma rotina dos dias anteriores. Escolha o guerreiro Chatarr e dirija o combate como mostrado anteriormente, usando as regras descritas no Apêndice. Dessa vez, contudo, deixe os dados decidirem o desenrolar do combate. Aquele que vencer a justa receberá um pequeno broche de ouro, com a figura de Ancom, das mãos da sobrinha do prefeito. Esse broche será colocado na armadura do cavaleiro pela moça, numa cerimônia semelhante a do final do item 5.3.3.

Se um dos jogadores vencerem a justa, leia o seguinte para ele:

Você se encontra parado, a cavalo, perante o camarote do prefeito, onde também está toda a nobreza da cidade. À sua frente, a sobrinha de Taurkam, uma bela jovem de cerca de vinte anos, se inclina para você e delicadamente prega um pequeno broche dourado em sua armadura. O broche é de ouro e tem gravado nele uma imagem de Ancom. A moça sorri para você e lhe diz:

- A imagem do nosso deus estará contigo, para trazer-te sorte!

Assim que ela termina, toda a plateia aplaude, respeitosamente, saudando o valoroso guerreiro.

Assim que a prova termina, a plateia fica em suspense, e Taurkam pede atenção para anunciar as pontuações e o vencedor do torneio.

6.2 – Contagem de Pontos

Depois de todas as provas, é feita a contagem de pontos (veja o apêndice, no final do livro) e pronunciado o vencedor do Torneio.

É feita uma grande homenagem, com todo o povo explodindo em vivas pela Arena. Taurkam ordena que todos comecem a arrumar suas coisas para voltar à cidade e iniciar a festa pelo término do Torneio. Se os jogadores tiverem tirado o 1º, 2º ou 3º lugar, nesse momento eles são abordados por um representante do governante de Marana que lhes propõe um encontro dali a um mês, em Sensera, para uma eventual missão para “tão valorosos guerreiros”.

Se os jogadores vencerem o Torneio, Taurkam anuncia a eles que a entrega do prêmio foi adiada para o dia seguinte e que eles devem participar da festa. Caso eles tenham perdido, Taurkam pede que fiquem até o dia seguinte partilhando da hospitalidade da cidade, como prêmio de consolação.

Taurkam não aceitará qualquer tipo de argumento para entregar o prêmio antes ou mesmo liberar os jogadores da cidade antes do anoitecer. De toda forma tentará reter os jogadores até a noite da Lua Negra. A única forma dos jogadores conseguirem a estátua a tempo será roubando-a da casa do prefeito.

Procure através de sua narração, criar uma sensação de urgência (narrando coisas rapidamente, pedindo aos jogadores para que façam rolamentos sem que eles saibam a razão, etc. Procure iniciar um clima de antecipação).

Se os jogadores decidirem esperar, vá para o item 6.3,

Caso os jogadores decidirem roubar a estátua, vá para o item 7.

Se decidirem ir embora sem a estátua, vá para o item 8.

6.3 – Um Estranho na Festa

Já participando da festa, vocês ficam algum tempo junto à mesa do banquete, fartamente repleta de deliciosos pratos e bebidas, conversam por algum tempo com o povo, até que, já quase anoitecendo, vocês são abordados por um homem.

É um homem baixo, vestindo um manto marrom. Ao chegar próximo aos jogadores, estes o reconhecem: é Neldor, o sacerdote do templo de Cambu. Ele se aproxima, ocultando o rosto da multidão e sussurra:

- Meus amigos, eu vim para alertá-los. Vocês devem sair daqui o mais rápido que puderem!

Quando os jogadores fizerem suas perguntas, continue lendo:

Neldor chama vocês para um beco, não ousando levantar sua voz. Mesmo com a pouca luz, vocês percebem que o pobre homem está apavorado:

- Durante o crepúsculo, Cambu me falou de um grande mal que está para se abater sobre esta terra nesta noite. Esta noite será “A noite da lua sem luar” e Haverá uma grande tragédia e poucos escaparão. Meus irmãos já abandonaram o templo e partiram em busca de um local seguro. Eu também devo partir, mas antes vim prevenir vocês para que não pereçam em meio ao que vai acontecer!

Se os jogadores fizerem perguntas sobre o que vai acontecer, Neldor dirá que não pode precisar exatamente, mas que engolfará toda a cidade e poderá se alastrar por toda aquela região de Tagmar. Se os jogadores lhe disserem que precisam pegar a estatueta, ele acrescentará:

- Bem, meus amigos, a escolha é de vocês. Eu espero que dêem ouvidos às minhas palavras, que também são palavras de Cambu. Não se deixem reter por mais tempo, pois a cada momento a crise aumenta. Eu lhes digo que a natureza se contorce em Anganom, e antes da próxima noite, haverá mais um grande flagelo no mundo!

Ele então se despedirá com as palavras:

- Eu preciso ir agora. Devo ainda mais uma vez ir até o templo e pegar alguns pergaminhos, para depois me juntar a meus irmãos. Apressem-se, eu peço e abandonem essa cidade maldita o mais rápido possível! Que Cambu possa guardá-los, adeus!

Dizendo isso, Neldor dá meia volta e se embrenha na multidão, sumindo de vista rapidamente.

Se desejarem, os jogadores poderão sair da cidade acompanhando Neldor. Nesse caso eles chegarão sem problemas ao templo de Cambu (item 8.2), sem levarem, contudo, a estátua. Neldor não esperará que eles a apanhem, mas dirá que se forem rápidos o suficiente, ainda o encontrarão no templo, onde ele estará pegando suas anotações e diários.

Se os jogadores resolverem partir e forem pedir a Taurkam o prêmio (ele está circulando pela praça, entre os nobres da cidade), ele insistirá polido, mas firmemente para que eles fiquem até o dia seguinte. Em última instância ele dirá, se afastando:

- Amanhã levareis vosso prêmio. Assim foi dito por mim e assim será! Agora me deixai, pois há assuntos que requerem minha atenção.

As únicas alternativas dos jogadores agora são ou esperar até o dia seguinte (que eles certamente já devem ter deduzido que não devem fazê-lo), ou fugir da cidade sem a estatueta (o que termina a aventura, já que Iauranc só pagará se levarem o prêmio), ou finalmente penetrarem na mansão de Taurkam para roubar a estatueta.

Nesse último caso (que é de longe a escolha mais provável dos jogadores), vá para o item 7.

Caso os jogadores ainda decidam esperar até a noite da Lua Negra, vá para o item 6.4.

Caso os jogadores tenham escolhido acompanhar Neldor, (naturalmente sem levar a estátua) vá para o item 8.2.

6.4 – *Sim Trágico*

Se os jogadores tiverem decidido permanecer na cidade contra todos os avisos e probabilidades, leia o seguinte:

Vocês permanecem na festa durante o entardecer sendo tratados com muita hospitalidade e carinho pelo povo de Anganom.

Ao cair da noite, Taurkam sobe em um palanque armado na frente da sua casa e faz um pequeno discurso agradecendo a participação de todos no Torneio. Novamente é feita uma homenagem aos componentes da equipe vencedora e estes recebem a aclamação do povo.

Ao final de tudo isso, Taurkam inicia um novo discurso, prometendo a todo o povo um futuro glorioso. Nesse momento, interrompendo o seu falar, ele aponta para sua frente, além do povo, que ao se voltar, contempla a Lua Negra, um eclipse lunar de beleza sinistra e imponente. Taurkam fala:

- Aí está vosso sinal, povo meu. As lendas não mais serão apenas lendas. Os haalins serão lembrados no mundo através do sangue e da dor! Uma onda negra varrerá o mundo em nome de Ancom! Nós, que éramos indignos, agora somos dignos!

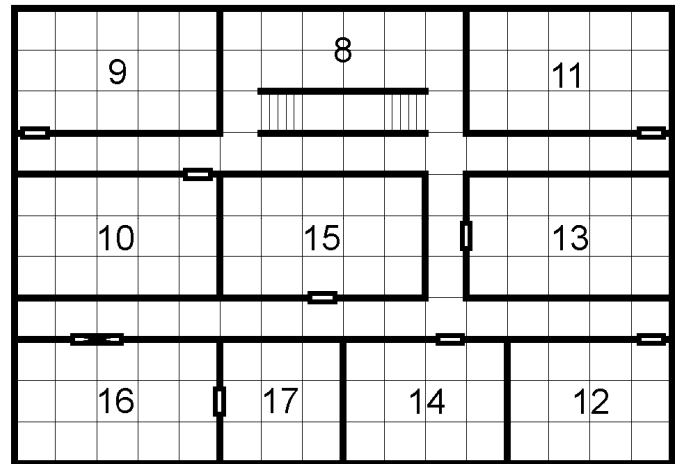
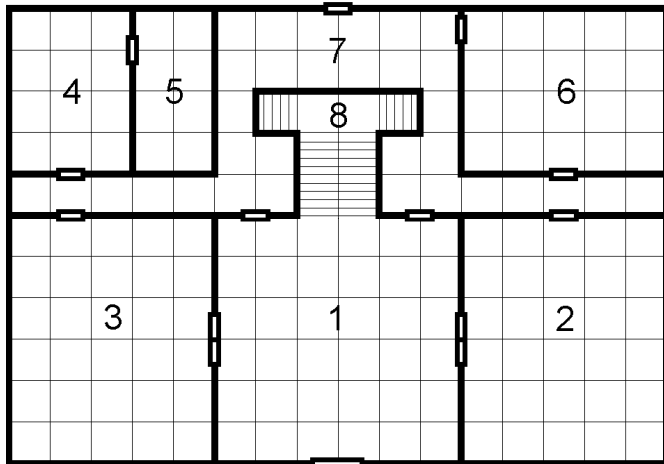
Ao final dessas últimas palavras, a sua voz engrossa e se torna quase um rosnar. Ele se encurva para frente, baixando o rosto, e quando o levanta, o que se vê é um rosto de lobo, os olhos rebrilhando de fúria!

Mestre, nesse momento, toda a cidade começa a se transformar nos licantropos haalins. Descreva, se for o caso, as pessoas próximas aos jogadores se contorcendo ferozmente, os poucos participantes do torneio tombando ante a fúria dos monstros. Assim que se transformarem, os haalins atacam os jogadores. As portas da cidade estão trancadas e, a não ser que tenham uma brilhante idéia para fugir, esse será o seu fim, vencidos perante os ataques de hordas de haalins... Não facilite a fuga ou a batalha para os jogadores, nem se culpe se a aventura terminar assim. Lembre-se, foram **eles** que escolheram...

Primeiro Andar

A Mansão de Taurkam

Segundo Andar



7 - A Mansão de Taurkam

Nessa parte, os personagens entrarão na casa do prefeito de Anganom, com o objetivo de roubar a estatueta, prêmio do torneio.

A casa de Taurkam é uma luxuosa mansão. Sua planta está descrita no seu mapa

Além dos empregados e dos convidados, circulam pela casa duas milícias de guardas: uma normal, com dez guardas comandados por um tenente, e outra composta de vinte guardas, liderados por um capitão. Veja suas estatísticas de combate no final do livro.

Enquanto o grupo do capitão fica no térreo e nos arredores da casa, o grupo liderado pelo tenente patrulha o segundo pavimento da mansão. Será este grupo que aparecerá em seis rodadas caso os jogadores perturbem a ordem ou descobertos pela empregada da área 15. O grupo do capitão só entrará em ação no momento em que os jogadores tentarem voltar pelo mesmo caminho, sendo então descobertos no momento de descerem a escada (área 8).

7.1 - Entrando na Mansão

Vocês se aproximam cautelosamente da Mansão do prefeito, que hoje está toda aberta e iluminada. Há barracas com criados entrando e saindo o tempo todo da casa.

Caso os jogadores investiguem, descobrirão que, segundo a tradição, o prêmio do Torneio fica guardado no quarto do prefeito da cidade.

Mestre, tendo por base o mapa, que descreve a planta da casa de Taurkam, vá descrevendo os cômodos em que os personagens passarem. Eles não terão muitos problemas até que eles encontrem rumo certo, no segundo andar. Nessa área há poucos empregados. Leia atentamente a seguir.

Área 1

Este é o salão principal, hoje com várias pessoas, participantes da festa de encerramento do Torneio. É muito luxuoso e circulam vários criados com bandejas de comida e bebida.

Área 2

Aqui é o salão de festas, repleto de rico mobiliário, com várias mesas ao redor das quais se reúne a pequena nobreza de Anganom.

Área 3

Aqui é a sala de jantar. A parede que dá para salão principal é adornada com uma longa cortina azulada. Ao redor da grande mesa retangular, reúnem-se mais um grupo de convidados, entre eles alguns participantes do Torneio, comendo e bebendo.

O que ninguém notará, contudo, a não ser que realize um rolamento de **Manusear Armadilhas (Muito Difícil)** é que a parede mais próxima da porta principal está na diagonal, se alargando sensivelmente. Isso ocorre porque a passagem secreta que há no quarto de Taurkam desce através dessa parede. Só que não há como abrir por este lado.

Área 4

Aqui é a cozinha e tudo que pode ser visto é um grupo atarefado de cozinheiros preparando os pratos da festa, bem como o entra-e-sai apressado dos criados levando as bandejas.

Área 5

Se os jogadores tentarem entrar na despensa serão interrogados por um dos cozinheiros, que, se confrontado, chamará a milícia.

Esta é a despensa, bem grande e farta, com um bom estoque de carne. Parece que Taurkam não poupa despesas quanto à alimentação.

Área 6

Este é o aposento dos criados, uma série de divisórias de madeira separa uma cama da outra. Todo o mobiliário é muito pobre e não parece haver nada de interessante.

Se os jogadores forem vistos por algum criado no quarto dos empregados (10% de chance, 1-2 no D20), serão interrogados por ele que, se confrontado, chamará a milícia, que aparece em 3 rodadas.

Área 7

Aqui é simplesmente um pequeno hall, sendo que aqui fica a porta dos fundos da casa.

Área 8

Aqui a escada. No topo dela tem-se uma boa visão do que ocorre no salão lá embaixo. No 2º andar a escada leva a um pequeno hall e a três corredores.

Áreas 9, 10, 11, 12

Esta área é um quarto de hóspedes, ao que parece desocupado. Os móveis são muito bonitos, mas nada em especial chama a atenção.

Área 13

Ao abrir a porta vocês se deparam com uma cena muito "interessante". Deitada sobre o divã, a sobrinha de Taurkam está aos beijos com um guerreiro, um dos que participaram no Torneio. Ela levanta os olhos um instante, e quando vê vocês, empalidece.

Se os jogadores fecharem a porta imediatamente, tudo fica por isso mesmo, mas caso eles demorem a fazê-lo, a moça se levanta e suplica-lhes que não contem a ninguém (principalmente a Taurkam) o que viram. O guerreiro, bem embaraçado, permanece no divã. Se os jogadores lhe prometerem não contar nada, ela se tranquilizará e agradecerá aos jogadores, fechando a porta em seguida. Também pode ocorrer à hipótese do grupo desejar levá-la como refém (veja suas estatísticas no final do livro), caso em que lutarão com o guerreiro (veja as estatísticas no final do livro: guerreiro do 3º dia). Nesse caso a moça poderá indicar ao grupo o caminho até o quarto de Taurkam, mas não saberá informar muita coisa, além disso.

Área 14

Esta é a sala de música da mansão, repleta de instrumentos musicais. Está vazia exceto pela presença de Iriana, que, com o olhar distante, dedilha uma triste melodia numa harpa que ali se encontra.

Se o grupo não se manifestar, Iriana não os notará, mas caso eles tentem qualquer contato, ela indicará que quer ficar sozinha. Caso eles insistam, ela sairá da sala, descendo para o primeiro andar. Também pode acontecer do grupo querer capturá-la (por medo de serem denunciados ou por querer levá-la a salvo da cidade), para isso as estatísticas de combate dela (sem armadura, apenas com uma espada) está no final do livro.

Área 15

Esta é a biblioteca de Taurkam. É muito luxuosa e um grande e luminoso lustre pende do teto. Limpando uma das estantes está uma criada que nota vocês e pergunta o que desejam.

Se os jogadores derem alguma desculpa por terem entrado ali, ela não desconfiará de nada e apenas pedirá que se retirem, pois o prefeito não gosta de visitantes na biblioteca. Os jogadores também poderão atacá-la e imobilizá-la, mas ela só terá alguma serventia como refém, já que não sabe de nenhum segredo de Taurkam. Veja as estatísticas da moça no final do livro.

Caso o grupo consiga fazer um exame mais acurado da biblioteca verão que em sua maioria, os livros são tratados filosóficos, políticos e sociais, luxuosamente encadernados, mas com pouco manuseio, como se fossem mais para exibição do que para uso do prefeito.

Área 16

Diga ao grupo que no corredor que seguem, existe uma grande porta com um brasão, provavelmente é o quarto do prefeito. A porta está trancada, mas um rolamento de **Destravar Fechaduras (Média)** conseguirá abrir, ou mesmo a força combinada de três personagens.

Se jogadores não tiverem imobilizado a empregada na biblioteca de alguma forma (amarrado e amordaçado, por exemplo), assim que conseguirem abrir a porta, ela aparecerá e pedirá explicações aos jogadores sobre a invasão do quarto de Taurkam. Se os jogadores derem (**e interpretar**) uma resposta convincente, a empregada a aceitará e seguirá seu caminho (faça um rolamento de **Persuasão** em um nível adequado à desculpa que os jogadores deram). Se não conseguirem convencê-la, ela os reconhecerá como intrusos e gritará por socorro, o que causará a vinda da milícia (veja suas estatísticas de combate no final do livro), dentro de seis rodadas. Os jogadores podem até tentar nocauteá-la se quiserem (assuma que é automático), mas essa deve ser a sua deixa para que terminem rapidamente o que vieram fazer, antes que terminem todos presos.

Uma vez no quarto, leia o seguinte para eles:

Assim que a porta se abre, vocês entram cautelosamente no quarto, iluminado por tochas.

O quarto do prefeito é sem dúvida o mais luxuoso aposento da casa. À sua direita há uma grande cama com dossel, (uma cobertura de seda sobre o leito), decorada com o brasão de Taurkam. Espalhados pelas paredes, a intervalos regulares, há conjuntos de armas, espelhos e quadros. Alguns poucos móveis e um luxuoso tapete completam a decoração.

Contudo, é no centro do aposento, em frente à cama do prefeito, que está o que mais chama sua atenção: traçado no chão de pedra, delineado por velas acesas, está o que parece ser um círculo de proteção com cerca de dois metros de diâmetro, com a estatueta de Blator no centro!

Mestre deixe que os jogadores decidam o que fazer (provavelmente irão bolar uma forma complicada de pegar a estátua, com medo de danificar o círculo, mas isso não terá absolutamente nenhum efeito em jogo), mas imprima neles o senso de urgência de que a qualquer momento Taurkam ou guardas podem chegar.

Há uma particularidade nessa sala, que é um alçapão com uma passagem secreta, embaixo do tapete (veja o mapa da mansão). Peça ao grupo para fazer um teste de **Manusear Armadilha (Médio)**. Se alguém conseguir, percebe o alçapão. Caso alguém olhe embaixo do tapete, descobrirá automaticamente a passagem (que pode ser aberta facilmente)

Área 17

Este é o escritório de Taurkam. Há uma pequena escrivaninha atulhada de papéis e cartas. Atrás há uma pequena estante com vários livros.

Os papéis e cartas na escrivaninha referem-se a assuntos administrativos da cidade e não têm relevância para a história. Se os jogadores decidirem examinar a estante, eles encontrarão vários volumes de história (História do Mundo, do sacerdote Altusim), um sobre religião (Cultos de Tagmar, escrito pelo pequenino Ardas Mone), um sobre lendas de Tagmar (Mitos e Monstros, do sábio Alexander Montis).

7.2 - *Saindo da Mansão*

Uma vez conquistada a estatueta, os jogadores têm as seguintes alternativas para fugir da mansão:

- Voltar de onde vieram. Vá para o item 7.2.1
- Sair por alguma janela. Vá para o item 7.2.2
- Sair pelo alçapão (se o tiverem descoberto). Vá para o item 7.2.3.

7.2.1 - *Pela Porta da Frente*

Se os jogadores tentarem sair por onde entraram, quando chegarem ao topo da escada, leia o seguinte:

Quando vocês estão prestes a descer a escada no salão principal e partir, surge, na base da escada, um grupo de guardas, liderados por um capitão. Ele olha para cima e imediatamente os reconhece como fugitivos, dando ordem de que se entreguem imediatamente.

Se os jogadores não tenham enfrentado a guarda no andar superior, haverá trinta guardas, mais um tenente e um capitão esperando por eles! Caso contrário, haverá apenas vinte guardas mais um capitão.

Nesse momento, os jogadores têm quatro alternativas principais:

- Se entregar (o que tem como consequência sua execução naquela mesma noite, devido a uma série de falsas acusações, e o término da aventura)
- Avançar sobre os guardas e lutar até conseguir sair pela porta da frente.
- Dar meia volta e tentar sair por uma janela ou sacada. (leia o item 7.2)
- Dar meia volta e (se já encontraram a passagem secreta) tentar sair pelo alçapão. (leia o item 7.2.3)

Depois de conseguirem passar pelos guardas o grupo poderá optar pela fuga da cidade. Vá para o item 8.

7.2.2 - *Pela Janela*

Mestre, com base no mapa, deixe que os jogadores decidam sobre onde tentar sair. A princípio, todas as janelas estarão fechadas, bastando ao jogador abrir e saltar para o chão ou escalar. Peça que façam um rolamento de **Escalar Superfícies (Fácil)** ou **(Difícil)** se o personagem estiver usando uma armadura acima de couro rígido. A altura é de 5 metros e se julgar necessária a regra de queda use-as, descritas no livro de regras de Tagmar.

Vocês entram em um cômodo e partem em direção à janela. Ela está fechada, mas abre sem dificuldades e vocês logo podem ver a rua, uns cinco metros abaixo.

Quando os jogadores pularem pela janela, leia o seguinte:

Vocês mal têm tempo de se recompor e já ouvem os gritos dos guardas em seu encalço. É melhor dar o fora rápido!

Após eles escaparem pela janela, vá para o item 8.

7.2.3 - *Pelo Alçapão*

Leia o seguinte para os jogadores:

Vocês descem pelo alçapão, primeiro por degraus úmidos e limosos e depois por um estreito túnel. Seguindo pelo caminho tortuoso por longos momentos, até que novamente começam a subir. Logo vocês vêem um alçapão de pedra à sua frente.

Esse alçapão é pesado, mas uma vez que duas pessoas se esforcem em conjunto para abrir, ele se abrirá sem grandes dificuldades, deixando ver que estão em um estreito beco da cidade.

Com o grupo saindo do alçapão, vá para o item 8.

Experiência

Àqueles que realizarem bem a invasão da casa de Taurkam: 2

Àqueles que lutaram e agiram heroicamente: 2

Àqueles que lutaram e agiram normalmente: 1

Quem conseguir persuadir (interpretando) a moça:
2

Quem encontrar o alçapão: 1

8 - A Fuga

Decidindo fugir, o grupo poderá optar por dois caminhos: a fuga pode ser feita através do portão principal, (vá para o item 8.1), ou pelo pequeno portão que dá para as montanhas (vá para o item 8.2).

Procure imprimir em sua narração um senso de urgência. Descreva os guardas procurando o grupo pela multidão, faça com que pessoas os reconheçam e gritem, chamando a guarda, etc. Os jogadores devem de fato se sentir perseguidos.

8.1 - Saída Bloqueada!

Cortando a multidão velozmente, vocês finalmente vêem o portão, mas está fechado! As grandes portas de ferro estão trancadas com uma enorme trave e guardadas por mais de dez guardas!

Mestre deixe que os jogadores ponderem por um instante e depois continue:

Nisso, surgem em meio à multidão alguns guardas, que parecem tê-los reconhecido, eles se aproximam de espada em punho, enquanto o povo ao redor de vocês se afasta, deixando uma clareira.

- Peguem os estrangeiros, por ordem de Taurkam. Eles estão tentando fugir!

Se decidirem lutar, serão treze guardas. Após duas rodadas de luta, na hipótese do grupo ainda não tiver vencido, diga-lhes que começam a ver guardas chegando ao longe em grande número. Essa deve ser a deixa para que entendam que devem fugir. Se for necessário, lembre-os da outra saída, a que utilizaram para ir até a Arena.

Quando se decidirem pelo pequeno portão, vá para o item 8.2.

8.2 - O Templo Nas Montanhas

Quando os jogadores se aproximarem do pequeno portão, leia o seguinte para eles:

Vocês vêem o portão que dá para as montanhas. E não há ninguém por perto!

Mestre, o portão está trancado, mas um rolamento de **Destrancar Fechaduras (Médio)** será suficiente para abrir. Isso deve ser feito rapidamente, contudo.

Se o jogador que tentar abrir a porta falhar, o mestre pode, numa atitude extrema, permitir que todo o grupo combine sua força para tentar arrombar a porta. Isso dará resultado, mas demorará bem mais tempo.

Uma vez aberta a porta o grupo provavelmente passará por ela sem demora. Eles devem, contudo, decidir para onde ir. Nesse momento diga a um dos jogadores (de preferência um sacerdote ou rastreador) que ele se lembra subitamente do templo da Cambu. Ao que parece, um conselho do seu deus.

Se o grupo estiver acompanhando Neldor, (desde o item 6.3), naturalmente não terá havido ainda nenhum alarme e poderão agir com mais calma. Além disso, Neldor possui uma velha chave que abre o portão, facilitando o caminho.

Quando eles estiverem se aproximando do templo:

Vocês seguem pelo caminho indicado pelo sacerdote, até que vêem, ao longe, uma luz. Aproximando-se, vocês vêem que é o outro templo de Cambu.

Se não tiverem vindo com o sacerdote, ao bater na porta, os jogadores serão recebidos por ele. Muito atarefado, Neldor está juntando freneticamente livros e manuscritos para a viagem.

O templo é composto de 5 áreas em disposição semelhante à daquele da cidade (use o mesmo). Neldor os leva até seu quarto.

Área 1

Aqui é o salão onde são feitos os cultos em honra a Cambu. Há cerca de trinta pesados bancos de madeira escura dispostos lado a lado, um altar e ao fundo um lindo vitral representando Cambu.

Área 2

Esta é a sala de estudos e biblioteca do templo. Nas altas estantes ainda restam alguns livros que terão que ser deixados, pois Neldor não conseguirá levar tudo.

É nessa área que Neldor conversará com os jogadores.

Área 3

Aqui ficam os aposentos dos sacerdotes. São duas fileiras de camas bem simples, com seus respectivos armários.

Aqui também não há nada de importante.

Área 4

Aqui é a cozinha do templo, bem como refeitório, com uma série de mesas e bancos rústicos.

Área 5

Este é o escritório e gabinete do sacerdote principal do templo. Aqui há uma escrivaninha, um armário cheio de tratados religiosos e duas cadeiras.

Chegando ao quarto, se for colocado a par da situação, o sacerdote raciocinará junto com os jogadores, que poderão chegar às seguintes conclusões (lembre-se que quanto mais conclusões os jogadores tirarem, sem ajuda de Neldor, mais pontos de experiência ganharão):

- Os lobisomens encontrados pelos jogadores deveriam ser os próprios guardas

transformados. Talvez existam lobisomens infiltrados em toda a cidade!

- Esses lobisomens (o sacerdote cita o nome que ele viu em um livro muito antigo) ou haalins foram criados por um demônio e não são, a princípio, tão poderosos quanto os reais, ou tessaldarianos.
- Pelo pergaminho encontrado na biblioteca, esses haalins em seu estágio final, se tornarão muito poderosos e pior: serão capazes de espalhar a praga pelo mundo.
- Talvez haja uma forma de deter o poder maligno.

Se necessário e se o tiverem encontrado, lembre os jogadores do fragmento encontrado no templo de Cambu em Anganom. A partir dali acabará por ser deduzido que o grupo deve destruir a estátua de Ancom.

Quando o grupo descobrir esse último fato, Neldor, desistindo da fuga, fala:

- A única coisa a ser feita, é tentarmos impedir o poder do demônio de corromper toda a cidade. Temos que agir o mais rápido possível. Se for verdade que a estátua de Ancom estará vulnerável essa noite podemos tentar destruí-la!

Se o grupo não desejar enfrentar os haalins e quiser fugir, vá para o item 8.3.

Se os jogadores argumentarem que devem pegar a estatueta, o sacerdote dirá que é impossível pegá-la agora. Ele os apressa para se porem logo em marcha. Vá para o item 9.

8.3 - A Fuga Covarde

Diga que Neldor, muito a contragosto fala o seguinte:

- Eu conheço um caminho, uma série de cavernas que começam atrás do templo e terminam na base de um precipício, bem diante de um cânion. Dali é só seguir e em breve se chega à aldeia de Legaer. Mas vão sozinhos, pois eu ficarei para tentar destruir a estátua!

Se os jogadores de fato fizerem isso, diga-lhes que tudo corre como o sacerdote contou. Na aldeia de Legaer eles são bem recebidos e podem comprar provisões e tratar ferimentos.

Se os jogadores tiverem obtido a estatueta de Blator, vá para o item 10. Caso não tenham conseguido a aventura termina aqui, pois sem o prêmio, Iauranc nem os receberá. Nesse último caso não se esqueça de dizer aos jogadores para que se ponham logo a caminho, pois histórias estranhas sobre monstros selvagens em Anganom começam a ser ouvidas em Legaer...

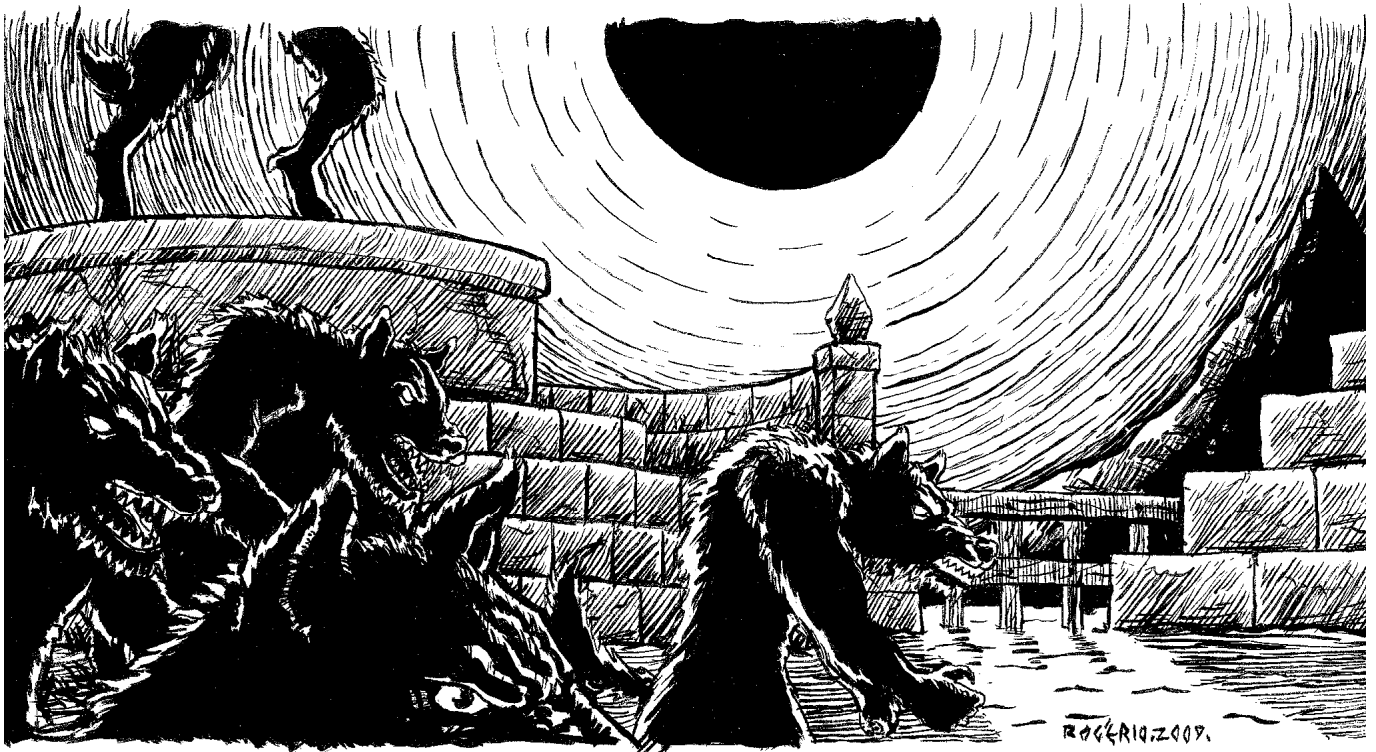
Experiência

Àquele que conseguir deduzir a maioria das informações: 3

Àqueles que deduzirem pelo menos uma informação: 1

Àqueles que interpretarem a fuga: 1

Quem se lembrar do pequeno portão: 1



9 - A Arena Sob a Lua Negra

Vocês partem a toda velocidade, em direção à Arena, a única fuga possível. À distância, atrás, vocês começam a ouvir o som de galopes e gritos.

Mestre leia o seguinte para os jogadores:

Deixando a cidade em polvorosa para trás. Por trás das montanhas, começa a surgir algo que parece um buraco no céu. É um eclipse lunar! De repente tudo se entende: é a Lua Negra nascendo!

Mestre deixe bem claro aos jogadores, através dos gritos do povo ao longe, que eles não têm muita escolha: ou prosseguem ou serão encurralados e provavelmente mortos. Crie com suas descrições, e mesmo com seu jeito de falar uma sensação de urgência, como de fato essa fuga é. Se os jogadores ainda estiverem incertos do que fazer leia o seguinte para eles:

Olhando para trás se vê um grupo enorme de pessoas surgindo na curva do caminho. Por mais incrível que possa ser, parece que toda a população da cidade está atrás de vocês aos gritos de: "Matem os infiéis!", "Destruam os malditos!". Não parece que conversa vai ajudar!

9.1 - A Batalha Sinal

Ao longe, se começa a ouvir latidos, os "gentis cidadãos" de Anganom estão usando cães para perseguir vocês!

Virando mais uma curva, vocês finalmente chegam à Arena. À esquerda, sobre as montanhas, a Lua Negra, já se mostra perfeitamente desenhada no céu. Adiante de vocês está a estátua de Ancom, só que guardada por vários haalins, maiores ainda do que os anteriores!

Esses oponentes, guardando a estátua, são todos haalins maiores, liderados por Taurkam (já transformado) e tentarão a todo custo impedir que causem dano à estátua. Quando o grupo avançar para enfrentar os haalins leia o seguinte:

Vocês ouvem um rosnado vindo do outro extremo da Arena e se viram para fazer frente a uma cena terrível: às suas costas, há mais de uma centena de haalins, de pé, à distância, esperando que os outros se juntem a eles. A verdade é que toda a cidade é composta de haalins e vocês estão cercados!

Mestre deixe que os jogadores absorvam a informação, se é que já não a tinham deduzido. Descreva em detalhes a massa de presas e pêlos que os espera como uma matilha de lobos à sua frente. Quando fizer isso, leia o seguinte:

O grupo de haalins está parado a uns cinquenta metros de vocês e forma uma linha, bloqueando qualquer tentativa de fuga. Agora vocês podem vê-los melhor. Eles têm a mesma altura que sua forma humana. Seu pêlo é castanho e apesar de suas feições animais, vocês podem distinguir ainda a humanidade neles.

É então que, do grupo da estátua, alguns haalins abrem espaço para outro passar. Um haalin enorme, de quase três metros, se destaca do grupo e fala, rosnando:

- Vós tentastes nos enganar, mas não o conseguiram. Essa é a noite da Lua Negra, e antes que ela termine, estes frágeis fiapos de humanidade passarão e nós nos tornaremos dignos!

O monstro é Taurkam, já transformado! Vocês estão entre dois fogos!

Quando a horda de monstros se prepara para atacar, um enorme estrondo corta o ar e uma enorme fissura transversal, de quase cinco metros de largura, rompe o piso da Arena, separando o grupo e os haalins maiores do resto dos monstros. Todos ficam paralisados, sem entender o que se passa.

Usurpador! - alguém grita.

Vocês se voltam para uma das arquibancadas de pedra, à direita e vêem Fedrog de pé, com um cetro na mão. Ele não parece notar vocês e se dirige aos haalins:

- Vós pensais que podeis roubar a honra de minha gente, aliando-vos ao exilado Ancom. Mas a linhagem dos Antigos não deixará que sobreviva nenhuma aliança com o monstro. Esta noite pagareis com a vida pela loucura que cometestes!

Taurkam então responde:

- E quem nos fará pagar, estrangeiro? Tu sozinho pensas nos deter?

Fedrog volta a falar:

- Esta noite eu não estou sozinho.

Dizendo isso ele faz um aceno e começam a surgir grandes formas negras dentre as sombras da Arena. São como lobos, os maiores e mais negros que vocês já viram. Só que algo de racional transparece em seus movimentos e vocês percebem imediatamente que eles são lobisomens, verdadeiros licantropos tessaldarianos! Ele continua:

- Esta noite estou com meu povo, assim como tu estarás com o teu quando baixares à morte!

Dizendo isso, Fedrog uiva como um lobo, e acompanhado dos outros lobisomens, inicia o ataque!

Mestre, diga ao grupo que os tessaldarianos estão enfrentando a grande massa de haalins do outro lado da fenda, restando aos jogadores derrotar Taurkam e seus asseclas (haalins maiores) e destruir a estátua. Diga-lhes também que os tessaldarianos estão em franca desvantagem numérica e apenas estão tentando reter a horda para que o grupo destrua a estátua.

Fedrog grita para vocês, do outro lado da fissura:

- Rápido, destruam a estátua do demônio, eu e meus irmãos não agüentaremos muito tempo. Lutem ou estaremos todos mortos!

Role o combate normalmente. O número de haalins maiores (incluindo Taurkam) é igual ao número de jogadores. Suas estatísticas de combate estão no final do livro (haalins maiores e Taurkam transformado).

Se os jogadores não conseguirem liquidar os haalins maiores em dez rodadas, os haalins menores começarão a passar pelos tessaldarianos e a atacar o grupo, um por rodada.

Para chegar a estátua os personagens deverão ter que derrotar os haalins, pois estes bloqueiam a única passagem (ao fundo a direita) que leva até a escada de acesso que fica atrás da estátua. Caso eles passem muito facilmente pelos haalins, coloque mais alguns na escada.

Mestre, uma vez que tenham liquidado o grupo de haalins maiores é a hora para que o grupo tente destruir a estátua. Lembre-se que o dano deve ser causado por golpes físicos (com armas de esmagamento, caso os jogadores não as tenham, podem tomar dos haalins que estão todos, exceto Taurkam, usando maças) e não efeitos mágicos. As armas farão o seu dano máximo a cada rodada. Uma vez que a estátua receba 150 pontos de dano no tronco ou 50 pontos na cabeça, ela irá se desmontar e todos os haalins começarão a se contorcer e voltarão a ser pessoas normais, exceto os haalins maiores, que continuarão lutando até serem mortos. Lembre-se que a cabeça está a sete metros do chão!

Quando conseguirem destruir a estátua, descreva o seguinte, para os jogadores:

Com um último e desesperado golpe, a estátua subitamente desmorona. Vocês ouvem um uivo aterrorizante que parece ressoar em seus peitos ao invés de seus ouvidos. A fúria de Ancom é sentida por todos.

Os haalins menores que enfrentavam os tessaldarianos caem no chão e por dolorosos instantes começam a se contorcer. Logo se tornam humanos de novo, confusos, sem saber direito o que fazem ali.

Diga que está amanhecendo. Os tessaldarianos se afastam do grupo. Só Fedrog, ainda em forma humana, se aproxima, sorrindo e diz:

- Meus bravos amigos, o maligno demônio Ancom, maldito seja o seu nome, foi derrotado! É minha alegria e minha honra ter combatido ao lado de tão valorosos heróis. Se esses pobres camponeses podem fitar o sol novamente, é por vosso empenho e coragem em arriscar-vos por uma terra que não é a sua. Vinde, peço-vos, conosco à cidade, onde, embora haja muito a ser feito, poderemos compartilhar de uma última refeição.

Uma vez na cidade, o povo, agradecido, oferece um banquete aos heróis. Alguns participantes do Torneio sobreviveram ao caos, entre eles Iriana e Chatarr.

Se por acaso os jogadores **não tiverem vencido o Torneio ou não tiverem roubado a estatueta**, leia o seguinte:

Chatarr (o vencedor do Torneio) se aproxima de vocês, silenciosamente, com seu prêmio na mão. Ele pede silêncio ao povo e fala para vocês:

- Irmãos, grande é minha alegria em compartilhar dessa mesa com tão bravos guerreiros. Sabeis que fui eu o vencedor deste Torneio. Mas a verdade é que não ousei ficar com este prêmio. Ele na verdade vos pertence, pois foram os grandes heróis deste Torneio.

Ao terminar, a multidão explode em aclamações. Chatarr não aceitará argumentações e exigirá que os jogadores aceitem a estatueta.

Caso os jogadores tenham vencido o Torneio, mas não voltaram para pegar a estátua, Chatarr entregará o prêmio, dizendo-se orgulhoso por estar entregando o troféu aos heróis da cidade.

Após tudo isso, é hora do grupo partir.

Fedrog se dirige a vocês e entrega um anel a cada um com um curioso símbolo. Ele diz que se precisarem da ajuda de um tessaldariano, mostrem aquele anel e serão atendidos. Por fim vocês passam pelas portas de ferro e tomam o caminho de volta. A multidão fica à porta da cidade, acenando até que vocês desapareçam de suas vistas. Anganom fica para trás.

Se em algum momento, os jogadores tentarem avaliar a estatueta de Blator, fazendo um teste de **Comércio (Fácil)**, descobrirá que ela nada vale como obra de arte e certamente menos ainda como antiguidade, pois tem menos de vinte anos.

Experiência

Àqueles que lutaram e agiram muito bem: 3

Àqueles que lutaram e agiram normalmente: 2

Àqueles que lutaram pouco: 1

Se alguém tiver a idéia de cortar a ponte após passar, para impedir a perseguição: 3

Quem tiver a idéia de consultar alguém (mercadores) sobre a estatueta de Blator: 2

10 - Conclusão

Nessa parte final da aventura os jogadores voltam a Leon e reencontram Iauranc, para receber sua recompensa. Contudo, haverá uma terrível surpresa. Iauranc é na verdade, um monstro, se utilizando dos jogadores para conseguir quebrar a maldição que o aprisiona no Solar de Pedra.

Na hipótese do grupo não ter conseguido a estatueta de Blator, diga-lhes que ninguém no Solar de Pedra os receberá, sendo informados que Iauranc não quer negócios com covardes.

10.1 - Chegada a Leon

Finalmente, em uma manhã ensolarada, vocês chegam a Leon. Apesar de exaustos, pois tiveram que cavalgar quase a noite toda por uma floresta perigosa.

Quando se dirigirem ao Solar de Pedra, leia o seguinte:

Ao chegar ao Solar de Pedra um servo vem recebê-los. Ele pede que o acompanhem.

O servo os introduz na mesma sala em que conversaram pela primeira vez com Iauranc (área 5).

O velho está lá, de pé, olhando-os com um meio sorriso. Quando entram todos, ele principia a falar:

- Então, bravos guerreiros, vejo que não me desapontaram na missão de que vos incumbi. Eu estou muito feliz com vosso serviço.

Se os jogadores tentarem entregar a estatueta a Iauranc, ele, estranhamente, não a aceitará, nem mesmo chegando perto dela. Ele dirá:

- Não vos apresseis. Certamente estais exaustos de tão longa viagem. Fikai, peço-vos, até a noite, em minha morada. Meus empregados lhes servirão uma refeição. Ide-vos com eles e desfrutai de minha hospitalidade. Em vossos quartos encontrareis metade do pagamento. Pouco antes do nascer da lua mandarei vos chamar para que acertemos o resto de nossas contas.

Ele não responderá a nenhuma das perguntas dos jogadores, pedindo que aguardem até a hora marcada. Caso o grupo não espere, Iauranc não lhes dará nada.

Na hipótese absurda do grupo resolver atacar Iauranc, vá para o item 10.8.

Quando o grupo se dispuser a acompanhar os servos, continue lendo o item 10.2.

10.2 - O Sonho

Vocês acompanham os servos do Iauranc até uma sala de jantar (área 7), onde lhes é servido um farto almoço. Após, os servos os acompanham até os quartos que lhes foram destinados, situados no segundo andar da mansão (áreas 18 a 27). No quarto de cada um, sobre a mesinha de cabeceira, há um pequeno saco de couro, com vinte moedas de ouro para cada um.

Mestre, se algum personagem não quiser ir para seu quarto, os servos educadamente lhe pedirão para que respeite a vontade de seu senhor.

Mestre escolha o personagem que estiver com a estatueta de Blator e diga-lhe que ele adormeceu misteriosamente por toda à tarde. Descreva para ele um sonho:

Nesse sonho, o seu deus lhe apareceu, chamando por você. Ele lhe ordenou a não entregar a estatueta ao velho, senão os próprios céus tremerão ante o rufar das asas da morte. Ele também lhe disse, antes que você acordasse: "A essência se encontra imersa na matéria."

Mestre, se o personagem pegar a estatueta e examiná-la mais delicadamente, notará que ela parece ser mais pesada do que deveria. Ele provavelmente irá mostrar isso aos companheiros. Deixe que pensem um pouco.

É possível que eles quebrem a estatueta para descobrir o que é que está pesando dentro dela. Se não o fizerem, isso acabará ocorrendo mais adiante.

Se eles decidirem quebrar a estatueta leia o seguinte para eles:

Em meio aos cacos da cerâmica, vocês notam um brilho dourado. É um objeto estranho, um punhal branco, de um material desconhecido, de uns vinte centímetros de comprimento. Na base do punhal há uma série de pedras preciosas e detalhes em ouro incrustados. Embora não tenham idéia da razão de estar ali, o objeto passa a vocês a certeza de que é algo extremamente importante.

Mestre, os personagens têm basicamente duas opções:

- Ficar no quarto e aguardar o chamado dos servos. Vá para o item 10.3.
- Pegar seu equipamento sair, seja para fugir ou confrontar Goranca. Vá para 10.4.

10.3 - O Chamado dos Servos

Se os personagens esperarem os servos e ainda tiverem a estatueta intacta, continue lendo, senão, pule para o item 10.4.

Dois servos chegam e batem à porta de cada um de vocês, pedindo que os acompanhem levando a estatueta, pois está na hora. Vocês vão caminhando pelo corredor, em silêncio...

Mestre, nesse momento, diga ao personagem que teve o sonho com o seu deus:

De repente, você deixa de ver o corredor à sua frente, que é substituído pela imensa face do seu deus que, olhando severamente para você, diz:

"Não ouviste o que te falei? Tu não tens idéia do que fazes, pára agora!"

Assustado com tudo isso, você larga a estatueta, que cai ao chão e se espatifa em mil pedaços.

Leia a descrição do punhal:

Em meio aos cacos da cerâmica, vocês notam um brilho dourado. É um objeto estranho, um punhal branco, de um material desconhecido, de uns vinte centímetros de comprimento. Na base do punhal há uma série de pedras preciosas e detalhes em ouro incrustados. Embora não façam idéia da razão por que o puseram ali, o objeto passa a vocês a certeza de que é algo extremamente importante.

Logo depois, leia o seguinte:

Assim que os servos percebem o punhal no chão, sacam punhais e como em um transe assassino, atacam vocês, gritando palavras em uma língua desconhecida. Logo chegam mais e agora há todo um grupo atacando vocês!

O número de servos é igual ao número de jogadores. Veja o final do livro para encontrar as estatísticas de combate dos servos. Uma vez que vençam os servos, eles provavelmente vão querer sair dali. Continue lendo o item 10.5.

10.4 - Ataque no quarto

Se os jogadores esperarem os servos com a estatueta já quebrada, assim que estes virem o punhal atacam ferozmente, gritando em língua desconhecida. Logo chegam mais, até que haja um número de oponentes igual ao grupo de jogadores. Veja o final do livro para encontrar as estatísticas de combate dos servos. Eles atacam irracionalmente e lutarão até a morte. Uma vez que acabe o combate, os jogadores certamente vão querer dar o fora do quarto. Vá para o item 10.5.

10.5 - Tentando Suger

Ao descer pela escada, o único caminho a seguir é pelo corredor. Os rostos das estátuas nas paredes parecem acusadores sob o brilho das tochas, encarando-os enquanto caminham.

Basicamente os jogadores podem tentar fugir pela porta da frente (área 1) ou pela porta dos fundos (área 8), se a descobrirem.

Abrir uma janela é impossível porque elas tem grossas barras de ferro e a casa toda está protegida magicamente contra feitiços.

Se eles tentarem sair pela porta principal, encontrarão Iauranc na área 4. Pule para o item 10.7.

Caso forem confrontar Iauranc, vá para o item 10.7

Na hipótese de procurarem outra saída e chegarem à cozinha (área 8), encontrarão uma porta dos fundos. Vá para o item 10.6

10.6 - Suga Pela Porta dos Fundos

A porta dos fundos está trancada. O grupo deverá arrombá-la. Para isso basta um sucesso em **Destravar Fechaduras (Médio)** ou a força combinada de dois ou mais personagens.

Quando os jogadores abrirem a porta, leia o seguinte:

Vocês ouvem um ruído ecoando por toda a casa. É a voz de Iauranc dizendo repetidamente: *"O que fizestes traidores?"*. A voz vem se aproximando lentamente, acompanhada de um ruído surdo ritmado, como o caminhar de um animal muito pesado. No momento em que a voz de Iauranc parece estar no aposento ao lado, a porta se abre, liberando para vocês a rota de fuga!

Continue lendo no item 10.9.

10.7 - Encontro com Iauranc

Se os jogadores decidirem enfrentar Iauranc, ou se apenas entrarem na sala buscando uma rota de fuga, fatalmente se depararão com o velho. Leia o seguinte para eles:

Ao entrar na sala, por um instante, quase podem ver a ilusão do dragonete novamente, ainda maior e mais mortífero. Mas logo a imagem desaparece e vocês vêem a sala quase totalmente vazia, com um círculo místico traçado no chão e Iauranc de pé, olhando para vocês.

"Chegastes na hora, a lua já nasceu. Entregai-me aquilo que é meu por direito." - Ele diz em um tom que não admite contestação.

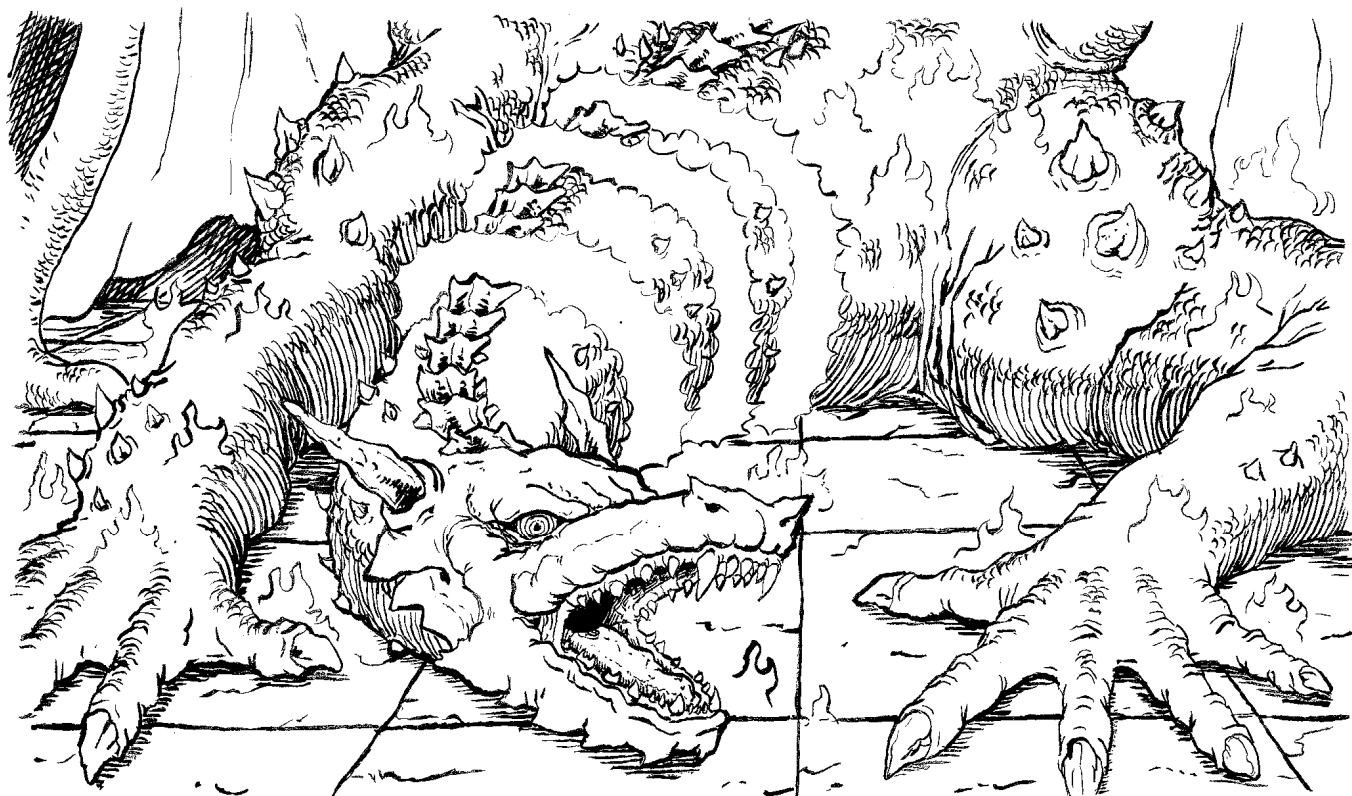
Caso os jogadores, contrariando a ordem do deus e todo o tipo de bom senso, entreguem o punhal para o velho vá para o item 10.11.

Se os personagens negarem o pedido de Iauranc ou mesmo fizerem qualquer outra coisa além de obedecê-lo prontamente, leia o seguinte:

O rosto de Iauranc se enche de fúria. Não há mais nenhum sinal de sua antiga amabilidade, como se, por estar tão perto de seu objetivo, não suportasse mais nenhuma espera. Ele aproxima suas mãos, na altura do peito, e fala, com sua voz parecendo quase um rugido raivoso:

"Não me desafiái, vermes mortais. Fui generoso convosco, entregai-me aquilo que é meu antes que minha paciência se esgote!"

Novamente, se os personagens argumentarem de alguma forma, que não seja imediatamente entregando o punhal, prossiga lendo no item 10.8.



10.8 - Enfrentando Goranca

O velho dá um rugido baixo, que nada tem de humano.

Pouco a pouco, vocês vêem o velho rapidamente se transformar em um imenso dragão de branco, ocupando quase todo o salão! Em volta de seu pescoço, três fios muito finos brilham com uma intensidade que chega a cegá-los.

Quando a transformação parece estar completa, ele fala, com uma voz trovejante e inumana:

"Observai a verdadeira face de vosso oponente, pequenos humanos, e tremei. Desde que fui derrubado dos céus e condenado a viver entre paredes de pedra tenho procurado pelo punhal de Blator, que pode partir os fios com que a maldita Lena cingiu meu pescoço. Uma vez livre, nem os deuses escaparão das garras de Goranca!"

O monstro faz uma pausa e parece sorrir, com suas imensas presas.

"E vós, vós sereis minha primeira refeição!"

Mestre, esta é a última e apocalíptica batalha da aventura. Apesar de Goranca ser um oponente muito poderoso (Dragão Ancestral), ele estará sofrendo muitas limitações devido aos Fios de Lena.. Goranca também está limitado em seus movimentos, já que não pode ultrapassar os limites de sua casa de pedra devido à maldição que lhe impuseram os deuses assim como não pode utilizar magia e nem seu hálito flamejante, isto poderia destruir a casa e o mataria. Além disso, devido à maldição divina, o monstro está limitado ao um corpo de um Dragão Jovem o que lhe conferirá

severos ajustes que diminuirão seus valores de combate (já constados na sua ficha).

O dragão não ouvirá nenhum apelo ou negociação e só parará de atacar quando todos os personagens estiverem mortos.

Durante o combate, se algum dos personagens tentarem fugir da sala ele terá duas opções: abrir uma das duas portas do salão com o uso da habilidade de **Destravar Fechaduras (Média)**.

Se eles conseguirem fugir vá para o item 10.9.

Se o dragão for vencido, vá para o item 10.10.

10.9 - Vivos!

Quando os jogadores montarem em seus cavalos e decidirem partir, leia o seguinte:

Conforme vão deixando o Velho Solar de Pedra para trás, vocês vêem a silhueta de Iauranc em uma janela, gritando ameaças, sua voz se perdendo aos poucos com a distância:

- Miseráveis, eu vos farei pagar com suas entranhas tal ultraje. Aguardai minha vingança que não tardará e logo aquilo que é meu voltará às minhas mãos. Vós vereis a dimensão da fúria de Iauranc...

Vocês se sentiriam muito aliviados se não fosse à certeza de que na próxima vez em que guerreiros estiverem sendo convocados a Leon, para trabalhar para um misterioso velho, não serão homens enviados para vencer um torneio, mas contratados para "capturar ladrões"...

Este é o Fim onde os aventureiros rapidamente saem de Leon. Pule para o Item 11 – Epílogo.

10.10 – Vitória!

Depois de morto, um brilho branco começa a crescer e englobar todo o corpo do dragão. Logo vocês olham para um pesadelo: um enorme dragão de branco de fato congelado! Goranca está morto, mas todo o Solar de Pedra treme como em um terremoto.

Diga aos jogadores que o teto e as paredes estão desmoronando e que devem fazer um teste de **Acrobacias (Fácil)** para saber se o grupo consegue escapar das pedras que começam a cair.

Caso alguém falhe no teste receberá um dano de 4 pontos na Energia Física, devido a uma pedra que caiu. Se alguém tirar uma falha, ficará com a perna presa sob uma coluna e precisará ser liberto pelos companheiros ou morrerá soterrado.

Diga aos jogadores, conforme eles forem saindo, que sentem o chão tremer sob seus pés, como se o próprio solo estivesse para afundar.

Quando eles saírem, leia o seguinte:

Assim que vocês saem da casa, diante de seus olhos, o Solar de Pedra começa a desmoronar. A própria terra parece acompanhar o processo, convulsionando-se e engolindo as ruínas da mansão. Logo, tudo o que há no lugar onde estava a casa é um buraco enlameado e malcheiroso.

Todas as outras construções da propriedade também foram reduzidas a montões de destroços. Felizmente a cobertura do estábulo era de palha, de modo que, quando este desmoronou, os cavalos nada sofreram. Uma última olhada revela que Iauranc, Goranca, seja lá qual fosse seu nome, de fato está morto e vocês têm o consolo de saber que, mesmo sem saber, salvaram o mundo...

Pule para o Item 11 – Epílogo

10.11 – Libertando Goranca?!

Caso os jogadores entreguem o punhal a Iauranc, ele o aceitará de bom grado. O personagem que foi prevenido pelo seu deus e ignorou o aviso será punido de acordo com a sua posição. Se for um sacerdote ou rastreador, por exemplo, perderá o uso de suas magias durante certo período de tempo, se for um guerreiro, passará alguns meses com metade da Energia Heróica, e assim por diante.

Leia o seguinte;

O velho abre a gola de seu manto e vocês mal podem ver o seu pescoço, tal o brilho que emana de três finos fios dourados que o circundam.

Com o punhal na mão, Iauranc corta suavemente os três fios que subitamente se apagam. O velho diz, com uma voz retumbante:

- A maldita Lena achou que seus fios me deteriam para sempre! Meus estudos estavam certos. Da própria mão de Blator surgiu-me a libertação da maldição divina!

Iauranc começa a mudar, com o seu rosto avermelhando e enrugando rapidamente. Em mais alguns instantes os que vocês vêem a sua frente é um enorme dragão branco, suas imensas asas começando a provocar rachaduras nas paredes da mansão. Ele se volta para o grupo:

- Obrigado, mortais, pela vossa cooperação. Goranca não esquecerá e quando eu me entronizar nos céus, sereis meus escravos preferidos! Por ora, ficai com meus despojos humanos, se os puderdes desenterrá-los!

Dizendo isso, o enorme dragão parte, voando, através do teto da mansão. Um desmoronamento começa. Se vocês não saírem daí rapidamente, morrerão soterrados!

Diga aos jogadores que o teto e as paredes estão desmoronando e que devem fazer um teste de **Acrobacias (Fácil)** para saber se o grupo consegue escapar das pedras que começam a cair.

Caso alguém falhe no teste receberá um dano de 4 pontos na Energia Física, devido a uma pedra que caiu. Se alguém tirar uma falha, ficará com a perna presa sob uma coluna e precisará ser liberto pelos companheiros ou morrerá soterrado.

Diga aos jogadores, conforme eles forem saindo, que sentem o chão tremer sob seus pés, como se o próprio solo estivesse para afundar.

Quando eles saírem, leia o seguinte:

Já do lado de fora daquilo que foi o magnífico Solar de Pedra, vocês olham por intermináveis minutos, enquanto a casa termina de desmoronar. E não fica só nisso. O próprio chão embaixo da casa começa a afundar e a cair naquilo que parece ser uma profunda caverna. No fim de tudo, o que sobra é um largo fosso informe e passível de mais desmoronamentos, muito fundo.

Na verdade, fundo demais para explorações em busca dos restos da casa de Iauranc.

No céu não se vêem sinais do vôo blasfemo de Goranca.

FIM

11 - Epílogo

Esse epílogo é apenas uma série de sugestões de como a aventura pode ter uma continuação, a partir de certos “ganchos” que surgiram no decorrer da história.

Antes disso, contudo, diga aos jogadores que duas semanas depois do ocorrido, eles recebem uma carta de um velho conhecido. Dê a carta 3 aos jogadores.

Mestre, o que aconteceu na verdade foi que os tessaldarianos eliminaram todos os habitantes de Anganom que estavam corrompidos por Ancom. Mais tarde eles se introduziram na população, auxiliando na reconstrução da cidade e logo ascenderam ao poder. Agora Anganom é uma base dos tessaldarianos em Tagmar. Um lugar onde os jogadores serão bem recebidos, principalmente por Fedrog, mas também onde é melhor não meter o nariz em assuntos dos licantropos.

Além desse fato, que por si só pode gerar uma série de aventuras, possíveis continuações seriam:

- Os jogadores resolvem procurar o mestre (aquele mencionado no episódio da taverna) em Verrogar, apenas para descobrir que ele foi raptado por um rico ex-mercenário, dono de uma fortaleza nas montanhas da região, com o propósito de treinar seu pequeno exército particular.
- O grupo decide ir a Portis, seguindo a indicação dada pelo falsário da taverna, pretendendo comprar objetos mágicos, e acabam se envolvendo em uma guerra entre dois colégios de magia.
- O grupo (também a partir dos ganchos dados na taverna) decide descobrir quem é Galieóus de Caleonir, em Plana, e porque lá está o “coração do mal”.
- Os personagens resolvem oferecer como mercenários na guerra que ocorre entre Verrogar e Dantsen, e acabam encarregados de executar missões de espionagem e sabotagem no lado inimigo.
- Se Goranca não foi morto, ele enviará assassinos atrás do grupo.

12 - Apêndice

12.1 - O Torneio

O Torneio é composto de quatro provas: combate armado, justa, arco e flecha e corrida de obstáculos. Em cada uma das três provas cada equipe participa apenas um participante, com outros servindo de escudeiros, treinadores, enfermeiros, etc. Nas provas não é permitido substituir o uso de combate ou de uma habilidade por magia, mas nada impede de serem usadas magias e técnicas de combate para aumentar as capacidades do competidor.

Todas as provas exigem que o participante complete três etapas. A pontuação é dada conforme a prova e a equipe que conquistar mais pontos vencerão o torneio.

Rega Geral para os combates entre participantes

Nas provas de luta o participante não visa a matar o oponente. Cada participante deverá usar golpes mais fracos, utilizando-se de armas menos afiadas (para isto as espadas são recobertas com uma resina que retira parte do fio e armas pontiagudas tem sua ponta recoberta), visando apenas ferir levemente o oponente. As regras para este combate são:

- O combate termina com o primeiro sangue derramado, ou seja, quando houver o primeiro dano na EF do oponente.
- A luta não é mortal, ou seja, os golpes são apenas para ferir levemente o oponente.
- Por causa da regra anterior, todas as armas causam apenas metade do dano normal.
- O único efeito do crítico passa a ser causar 100% de dano.

Se o combatente for desleal e intencionalmente tentar matar o oponente e ele será desclassificado. Mas isto só se o juiz perceber (deverá passar num teste de **Observar** médio na coluna 5). **Prova de Combate armado:** Para realizar essa prova, utilize as regras Rega Geral para os combates entre participantes e a seguintes regras:

- Esta prova confere ao grupo do vencedor 1 ponto ao primeiro que conseguir acertar o físico do oponente.

Prova de Arco e Flecha: Mestre realize dessa forma a competição de arco e flecha com as seguintes regras:

- São dois competidores e cada um tem dez flechas que somadas devem perfazer o maior número de pontos.
- Os alvos são compostos de cinco círculos dentro de um quadrado branco. As cores dos círculos são do maior para o menor: amarelo, laranja, vermelho, azul e preto cada uma

correspondendo a uma faixa na tabela de resolução.

- Cada vez que atirar, o personagem joga o dado na coluna de resolução como se estivesse enfrentando uma pessoa de defesa L1.
- Dependendo da cor obtida ele marca:
 - Amarelo - 5 Pontos
 - Laranja - 10 Pontos
 - Vermelho - 20 Pontos
 - Azul - 30 Pontos
 - Preto - 50 Pontos
 - Branca - Não ganha nem perde pontos
 - Verde - Perde 5 pontos. A flecha caiu no chão, fora do alvo
- Descreva o oponente disparando flechas e vá fazendo os cálculos dos pontos de cada um conforme forem sendo marcado.
- Terminada a prova, haverá uma pequena parada para homenagear o vencedor, que conquistará 1 ponto para sua equipe.

Prova de Corrida de Obstáculos: A corrida de obstáculos se dá num espaço especialmente reservado à direita da Arena, entre esta e a montanha. Esta prova tem as seguintes regras:

- O objetivo é (naturalmente) alcançar a chegada antes do seu oponente, mas passando por três obstáculos.
- Todos correm dois a dois.
- A prova dura em média 2 minutos, mas há 3 obstáculos que requerem três habilidades diferentes para serem completados. Um insucesso na habilidade não aumenta o nível de dificuldade, mas aumentará em 10 segundos o tempo do competidor.
- Em cada obstáculo o personagem pode tentar fazer o teste da habilidade em até 5 vezes. Se ultrapassar isto ele perde automaticamente a prova.
- No final da prova basta somar o tempo de cada um para determinar o vencedor. Em caso de empate quem tiver maior Velocidade Básica vence a prova por uma diferença de segundos.
- Entre cada obstáculo será necessário fazer testes de Corrida. A sequência de corridas e obstáculos é a seguinte:
 - **Partida** - Cada competidor faz um teste de iniciativa. Note que o fato de alguém não perder a iniciativa não significa que ele ficou parado, apenas que ele está levando mais 5 segundos para cumprir a toda a prova.

- **Paredão** - O corredor tem que escalar um paredão de quatro metros. Faça um rolamento de **Escalar Superfícies (Médio)**.
- **Corrida** - O corredor faz um teste de Correr (**Fácil**), para ver se suporta o cansaço. Se ambos conseguirem, o que tiver a menor V.B terá mais 5 segundos no tempo total da prova.
- **Fosso** - O corredor tem que atravessar a nado um pequeno fosso. Cada um faz um teste de **Natação (Fácil)**. Se ambos conseguirem, o que tiver a menor V.B terá mais 5 segundos no tempo total da prova.
- **Corrida** - O corredor faz um teste de Correr (**Fácil**), para ver se suporta o cansaço. Se ambos conseguirem, o que tiver a menor V.B terá mais 5 segundos no tempo total da prova.
- **Cordas** - O corredor passa por uma série de cordas interligadas, sem tocar no chão. Faça um teste de **Acrobacias (Médio)**.
- O participante que chegar primeiro (menor tempo) vence a corrida, conquistando um ponto para sua equipe.

Prova de Justa: Mestre, a prova da justa se dá na pista da arena.

Os oponentes fazem uma carga um contra o outro de cada extremo da pista. Para realizar essa prova, utilize a Rega Geral para os Combates entre Participantes e a seguintes regras:

- O ataque é feito normalmente, usando-se as regras de Carga, e as de Combate Montado.
- Para cada ataque que receber, o personagem deve fazer um teste de Combate Montado com a dificuldade igual à cor que o atacante conseguiu no seu ataque. Se ele não conseguir sucesso, ele cai.
- Quando um personagem cair do cavalo, o seu oponente deve, então, saltar de cavalo e ambos prosseguem o combate no chão, (usando as regras do combate armado) até que um deles seja vitorioso.
- O dano da lança é sempre a metade (a lança é revestida com uma bola de pano).
- No ataque com lança se a EH terminar e o personagem receber um dano no Físico ou então caso receba um crítico, o personagem será arremessado para longe e ficara desacordado, perdendo a prova.
- É proibido atacar a montaria do adversário.
- É proibido fazer uma carga a cavalo contra um adversário que já caiu do cavalo.
- O participante que acertar primeiro no físico será o vencedor da prova e receberá 1 ponto.

Terminada a prova, haverá uma pequena parada para homenagear o vencedor.

Descobrimo o Vencedor: Como o Torneio é composto de quatro provas, com três etapas valendo um ponto cada um, a pontuação máxima possível (vencendo todas as etapas de todas as provas) é 12 pontos, e a mínima, naturalmente é zero pontos. Para descobrir a colocação, siga as orientações abaixo:

Se os jogadores fizerem 10 ou mais pontos, eles venceram o Torneio, levando o prêmio (mas só dia seguinte).

Se os jogadores fizerem 8 ou 9 pontos, eles tiraram o segundo lugar, recebendo pequenas medalhas e uma homenagem.

Se os jogadores fizerem 6 ou 7 pontos, eles tiraram o terceiro lugar, recebendo uma homenagem do público.

12.2 - Personagens Extras

Estes são personagens que poderão ser utilizados por você, mestre, caso haja lacunas no seu grupo de jogo. Se quiser uma aventura com tipos bem variados, você pode incluí-los mesmo que não haja necessidade real, mas esteja preparado para interpretá-los! Opcionalmente, seus jogadores poderão escolher jogar com eles ao invés de criar personagens próprios, você pode deixar que o façam, mas lembre-se de que esses personagens já têm alguma experiência (são de estágio 7) e também já têm personalidades definidas.

Silemom Arlatus



"Irmão, não quero lutar. Com certeza há alguma forma de resolver nosso problema sem partirmos para violência. Isso seria prejudicial a nós dois. Eu lhe peço, em nome de Selimon, não me force a derramar seu sangue!"

Filemom Arlatus é um jovem cavaleiro, filho de grandes comerciantes de Calco. Quando pequeno Filemom ficou indeciso entre a vida guerreira e a monástica. Se por um lado ele queria ser um guerreiro e experimentar a glória do combate, por outro lado, ele sentia sobre si responsabilidade de tornar cada vez mais conhecido o nome de seu deus, Selimon.

Filemom permaneceu nessa dúvida até os dezoito anos. Nessa época, ele teve uma visão na qual Selimon lhe falava da necessidade de um guerreiro de coração puro que pudesse defender e guardar a fé.

Desde então, Filemom compreendeu que poderia fazer a vontade de Selimon tornando-se um guerreiro. Aprimorou-se em treinamento, tomando a cavalaria como carreira para sua vida. Filemom logo aprendeu que muitas vezes, visando um bem maior, era necessário tomarem-se medidas que de outra forma seriam consideradas erradas, e que muitas vezes o conflito era o caminho mais curto e menos sofrido para a paz.

Ele tem vinte e cinco anos, é alto (1,82 m), e tem cabelos loiros e olhos claros.

Filemom Arlatus já é hoje um grande guerreiro, mas é modesto o suficiente para não dizê-lo. É alguém cujo sorriso sempre alegre faz amigos em todo canto e cujo gosto em ajudar os outros freqüentemente o mete em estranhas aventuras.

Ele foi um dos responsáveis pela eliminação do famigerado Exército dos Zumbis, que aterrorizou as florestas de Ludgrim há três anos e por isso é tido na região como herói. É idealista, e procura a mostrar a todos, principalmente seus amigos, o valor das virtudes de Selimon. Ele tem um senso moral muito forte, e a não ser que veja claramente a injustiça de uma lei ou a necessidade extrema de uma situação, se recusará a tomar qualquer medida questionável. Quando em combate fora do Torneio, ele usará a Protetora, uma espada encantada (+3, esconjuração 7, 1x dia) que recebeu como presente de um sacerdote de Crisagom que salvou da morte.

Mendagor Hirandi



"Não me interessa as suas razões, irmão. É vontade do meu deus que eu resgate a moça, e eu o farei."

Outrora um nobre na corte de Marana, Mendagor de Hirandi ficou famoso em sua juventude por seu comportamento libertino e sua indisfarçável covardia. Em poucos anos ele dilapidou a maior parte da fortuna da família em jogos de azar e longas festas.

Em certa época, um nobre rival, cobiçoso das terras da família de Mendagor, iniciou uma batalha. Para desespero de Mendagor, o barão Hirandi estava muito doente e cabia a Mendagor liderar suas parcas tropas para a batalha.

A batalha foi uma derrota total. Conta-se nos dedos aqueles de Hirandi que conseguiram escapar. O próprio Mendagor, incapaz de insuflar coragem nos soldados, foi um dos primeiros a cair, tão ferido que todos o julgavam morto. As terras de Hirandi passaram às mãos do vencedor.

Mendagor, já quase morto, foi encontrado por um grupo de sacerdotes de Crisagom que procurava no local da batalha, devotos mortos a quem pudessem enterrar com dignidade. Eles o levaram ao seu templo, onde viviam em reclusão. Lá Mendagor foi tratado e, quando tomou conhecimento do que ocorrera após a batalha teve que enfrentar um turbilhão de culpas e remorsos. Arrependido de sua covardia e de sua vida fútil, Mendagor iniciou um longo aprendizado nos caminhos da honra. Quando finalmente foi consagrado sacerdote, Mendagor já era um homem bem diferente. Não havia mais

sinais de sua covardia. Agora seu desejo era levar o caminho da honra a todos que o quisessem. Desde então Mendagor tem se juntado a vários grupos de aventureiros, sempre que verifica que seus objetivos são honrados e exaltam as virtudes de Crisagom.

Mendagor tem 34 anos, é alto (1,77 m) e tem barba e cabelos negros e compridos. Ele adquiriu uma reputação de ser um homem cortês, mas firme que não mede esforços para cumprir seus objetivos, mesmo que tenha que morrer para isso. Seu caráter equilibrado e grande discernimento o possibilitam muitas vezes a resolver situações delicadas sem recorrer à violência. Contudo, quando Mendagor é impedido de cumprir a vontade de Crisagom, ele se torna um guerreiro feroz e implacável.

12.3 - Biografia dos PDMs

Aqui estão as descrições dos principais personagens com os quais os jogadores vão interagir durante a aventura. Você notará que alguns não têm suas características listadas, mas apenas uma descrição; isso ocorre porque esses personagens não entrarão em combate durante o decorrer da estória. Outros, ao contrário, têm apenas sua tabela de ataque indicada. São os oponentes que apesar de serem importantes para a estória, não são individualizados a ponto que mereçam uma descrição mais acurada. Assim, por exemplo, a motivação de um guarda da cidade é manter a ordem, não havendo necessidade de dar-se todo um histórico ou uma personalidade para ele. Contudo, como já dissemos anteriormente, sinta-se livre para modificar essas informações à vontade, bem como ajustar o poder de cada um deles. Você pode inclusive, trocar esses personagens por outros que você tenha criado e deseje incluir na aventura. Faça como quiser, lembre-se que quem dá o tom da história é você!

Bramur



“Não se meta o nariz onde não é chamado, inseto, ou vai ficar sem ele!”

Bramur é o típico guerreiro viking que você conhece. Provido do sul de Tagmar, das regiões

próximas ao rio Lágrima, ele vivia em sua vila de pescadores, trabalhando como ferreiro, até que um dia, já farto da rotina da aldeia, decidiu se aventurar por Tagmar. Imediatamente se uniu a outros guerreiros insatisfeitos com a monotonia da vida na aldeia e partiram pelo mundo. Bramur não é um exemplo de dignidade guerreira e, tendo aprendido que a única desonra é a derrota, ele e seus companheiros deixam um rastro de antipatias por onde quer que passem.

Em seu grupo há mais três guerreiros: um arqueiro e dois guerreiros que participarão do combate de luta corporal, se não caírem de bêbados antes. As estatísticas desses últimos, para a competição contra os jogadores e para a briga no bar, se necessário, estão descritas nesse apêndice. Depois da morte de Bramur (ou da sua derrota, ou prisão), seus amigos deixarão o torneio e a cidade.

Bramur é alto e forte, tem 2,01 m e 103 Kg. Usa um traje de peles, negro, e um capacete de metal com dois chifres. O que mais chama a atenção, contudo, é sua montaria, um enorme urso polar, que ele, com uma singular empatia com o animal, treinou para combate.

Chatarr



“Em nome de Blator hei de vencer esse torneio.”

Chatarr é um guerreiro de Ludgrim, que por muito tempo lutou contra as invasões de orcos nesse reino. Sua perícia em combate e seu heroísmo o levaram a ser reconhecido por sua bravura e perícia.

Incentivado por um nobre, Chatarr é convidado a participar do torneio e provar para toda Tagmar que os guerreiros de Ludgrim são os melhores de todo o mundo.

Chatarr adora combate de qualquer tipo, mas sempre luta lealmente se recusando a atacar inimigos em desvantagem ou desarmados.

Fedrog



"Eu sou um homem honrado, guerreiro. Ajuda-me e eu retribuirei quando tu necessitares. Oponha-te a mim e eu serei teu pior inimigo!"

Fedrog é um homem alto e ruivo, aparentemente pelo menos. Na verdade ele também é um tessaldariano, um lobisomem de uma antiga linhagem que existe há tempos em Tagmar. Fedrog é um garajobal, um nobre assassino, devotado à caça dos licantropos renegados. Em meio a uma missão descobriu, não se sabe por que meios, que algo de estranho estava acontecendo em Anganom. Disposto a investigar se isso teria a ver com os renegados, ele rapidamente se dirigiu à cidade. Antes de entrar em Anganom, contudo ele já sabia que o assunto era outro, pois podia sentir a influência de Mocna, o antigo demônio lobo que sua raça abomina, dominando os habitantes de Anganom. Percebendo nos aventureiros, aliados úteis, ele procurará utilizá-los para destruir os habitantes da cidade e frustrar o plano de Mocna.

O único objetivo na vida de Fedrog é livrar o mundo dos renegados e outros flagelos semelhantes, por isso, ele está disposto a tudo para impedir que o povo da cidade se torne licantropos renegados. Apesar disso, ele é uma pessoa honrada e procurará ajudar os jogadores desde que isso não interfira com seus planos. Fedrog possui um cetro mágico, dado a ele por um sacerdote de seu povo que tem o seguinte poder: Terremoto 10

Iauranc



"Não se deixem suggestionar pelas superstições do povo e pelas excentricidades de um pobre velho como eu..."

Iauranc era um conhecido e respeitável, mas misterioso cidadão de Leon. Sabe-se que Iauranc era muito rico, embora ninguém saiba especificar

de onde veio seu dinheiro. Especula-se muito sobre a origem de sua renda ou a respeito de suas reais ocupações, mas nada se sabe com certeza.

Quando Iauranc chegou a Leon, há cerca de vinte anos, ele se instalou no Solar de Pedra, uma grande mansão que ele tivera o cuidado de mandar construir alguns anos antes. No dia de sua chegada, ele convocou todo o povo e de uma sacada do casarão, agradeceu ao povo por sua acolhida. Contudo, após fazer seu discurso, Iauranc desapareceu das vistas do povo.

Apesar da festa e da amabilidade do velho, é fato que o povo desenvolveu uma série de hipóteses sobre Iauranc. As hipóteses mais criadas, contudo, era as que apontavam Iauranc como um feiticeiro ou mesmo um necromante. Os mais paranóicos até mesmo viam nele um agente maligno da terrível Seita. A despeito do temor popular, contudo, nada foi comprovado e tendo Iauranc demonstrado mais de uma vez possuir moedas de puro ouro, com as quais realizava seus negócios na cidade, acabou sendo deixado em paz, para que se ocupasse de seus negócios, fossem eles quais fossem.

A verdade é que Iauranc era um necromante, que escondia apavorado o seu antigo envolvimento com a seita. Muito ambicioso, mas temeroso demais para se tornar aliado de demônios, o velho se escondeu em Leon, procurando em suas pesquisas mágicas, uma nova fonte de poder. Ele encontrou essa fonte em sua própria casa. Explorando uma fenda que surgira em seu porão, Iauranc foi capaz de abrir uma passagem que levava diretamente à caverna onde jazia Goranca, adormecido. Percebendo o grande poder do dragão, o velho tentou despertá-lo e mediante feitiços e promessas convenceu-o a tornar-se seu auxiliar na tomada do mundo. Para infelicidade de Iauranc, contudo, Goranca o devorou e tomou sua forma, passando, para efeitos práticos, a ser Iauranc dali para frente. Daquele ponto em diante, "Iauranc" se ocuparia apenas de sua busca incansável pela liberdade.

O "Iauranc" que o grupo conhecerá é um homem velho, mas nada tem de alquebrado. É alto (1,80 m). Seus cabelos, assim como sua barba, são longos e brancos e sua voz é profunda e forte. Em negociações com os jogadores ele assumirá uma atitude profundamente cavalheiresca e educada, mas deixando transparecer sob a capa de civilidade sua incontestável autoridade. Seja a situação, Iauranc sempre manterá uma prosa rebuscada e de forma alguma exibirá qualquer mostra de que domina as artes mágicas. Ele sempre deixará a gola de suas roupas cobrindo todo o pescoço, já que mesmo seus poderes de metamorfose não conseguem ocultar os três fios brilhantes ficam ao redor de seu pescoço.

Iriana



Iriana é uma guerreira do sul de Tagmar. Sua aldeia, no topo de uma escarpada montanha situada no Muro, é composta só por mulheres, e é considerada por muitos como uma ordem monástica. Se isso é verdade, não se sabe, pois nenhum homem conseguiu chegar lá e retornar, e as poucas guerreiras que saem para o mundo não emitem uma só palavra, pois fizeram um voto de silêncio, requisito fundamental para poder se aventurar em Tagmar.

Iriana é uma guerreira muito capaz. Ela tem 1,74 m de altura e cabelos negros. Leva muito a sério questões de honra e é muito bonita. Apesar de manter à distância dos outros, ela pode originar um interessante episódio romântico dentro da aventura, complicado pelas dificuldades de comunicação, já que ela só se comunica rudimentarmente através de gestos. Isso ficará interessante principalmente se o par for o seu adversário na justa, alguém como (ou o próprio) Filemom Arlatus.

Neldor



"Há coisas estranhas acontecendo, meus amigos. Possa a benção de Cambu proteger a todos nós..."

Neldor é um simpático sacerdote de Cambu, que mora em um mosteiro, nas proximidades da cidade. Ele era o clérigo que dirigia o culto à Cambu em Anganom, mas desde que o prefeito começou a instituir secretamente o culto a Mocna na cidade, Neldor começou a sofrer discretas hostilidades, culminando com o fechamento de sua paróquia.

A despeito de sua aparência pacata, contudo, Neldor tem uma natureza inquisidora, e não vai descansar enquanto não descobrir exatamente o que aconteceu com a cidade e seus habitantes.

Neldor, se procurado pelos aventureiros, se mostrará um valioso aliado, já que dispõe dos conhecimentos já citados, bem como das instalações do mosteiro, que se encontra sob sua direção. Ele não entrará em combate, contudo, e quando tiver uma boa idéia do que está acontecendo, ele prontamente fugirá com seus companheiros sacerdotes, para escapar da fúria dos licantropos.

Taurkam



"Sejam bem-vindos, guerreiros, se vêm em paz!"

Taurkam é o prefeito vitalício de Anganom. Ele é um homem alto e forte, com barba, de cerca de 50 anos. É um político hábil e amoral, que não se deterá diante de nada para conseguir seus objetivos.

Ele crê que seu plano de submeter toda sua cidade à influência de Mocna, o selvagem demônio esquecido, é a maneira mais rápida de acumular o poder que ambiciona. Desde que descobriu a Arena com a estátua de Mocna, Taurkam, devido à sua ambição, foi um dos que primeiro sofreram a influência corruptora do antigo demônio. Por causa dele, toda a cidade se prostrou no culto a Mocna. Com o advento da Lua Negra, ele e todos os seus súditos, já com o poder total dos licantropos, pretendem espalhar o horror em Tagmar.

Taurkam tratará normalmente os jogadores, desde que sejam inofensivos para seus planos. Se isso for comprovado como um erro, ele, rápida e discretamente, cuidará para que aconteça um "acidente" aos heróis.

12.4 - Criaturas

Ancom (Mocna)



Apesar de não aparecer propriamente na história, o demônio-lobo Ancom é o causador das terríveis mudanças em Anganom. Na verdade seu nome é Mocna, mas para dificultar que fosse reconhecido, ele se apresentou como Ancom.

Mocna é um dos treze príncipes-demônios, agora já quase esquecido em Tagmar. Adorado apenas pelos seguidores da seita, Mocna concedeu poder aos seus fiéis para que escravizassem e corrompessem os tessaldarianos. Os poucos Tessaldarianos corrompidos serviram de instrumento para que Mocna pudesse aumentar seu poder sobre Tagmar. Usando as almas aprisionadas destes tessaldarianos em sua grande estatua, Mocna pode então expandir sua dominação no sul de Tagmar, corrompendo os humanos e com isto criando os Haalins. Ele teve sucesso em parte, pois isto coincidiu com o surgimento do O Mais Sábio e consecutivamente com a expulsão dos demônios.

Com a eliminação dos cultos demonistas em todo o Tagmar, com os seus adoradores e templos destruídos, Mocna perdeu seu poder sobre Tagmar.

O único ponto do mundo com o qual ele ainda mantinha algum contato era a Arena, a essa altura esquecida dos homens, onde ficava a estátua com as almas dos Tessaldarianos. Logo o demônio-lobo era apenas uma lembrança, contudo ainda ardia nele o desejo de tomar Os Filhos, deturpando os para criar uma raça lupina para si. Para isso, contudo, ele necessitaria de alguma matéria-prima: homens...

Quando Turak, o caçador descobriu a Arena, ele se admirou com a estátua. Essa leve admiração foi suficiente para atrair a atenção de Mocna, e ele imediatamente usou o pouco poder que tinha para seduzir a mente daquele homem. Sob a promessa de conceder-lhe o poder de se transformar em lobo, e sob o nome falso de Ancom, Mocna conseguiu um seguidor.

Logo o próprio Turak, como prova de lealdade, sacrificava, já em sua forma híbrida de homem-lobo, sua família a Mocna e com isso assegurava-lhe um crescimento de poder. Quando o prefeito foi "convertido", Mocna iniciou através dele o processo de tomada da cidade, estendendo sua influência maligna sobre todos os seus habitantes. Logo, o templo da Cambu na cidade fechava e todos os habitantes se prostravam diante da estátua de Mocna.

Com toda uma cidade lhe oferecendo culto, o poder de Mocna já é grande, mas ainda insuficiente para completar a transformação de seus devotos em haalins completos, com o poder de infectar outros. Para isso, ele precisa esperar a Lua Negra, quando o seu poder atingirá o máximo e ele poderá transformar todos os habitantes de Anganom em haalins maiores e soltá-los pelo mundo, para espalhar horror e destruição em seu nome, aumentando ainda mais sua influência e, portanto, seu poder. Se isso acontecer, Tagmar enfrentará seu maior desafio desde a guerra contra a Seita...

Haalins



Haalin são frutos da inveja de Mocna com Os Filhos. Quando ele viu que não poderia corromper e conquistar os tessaldarianos, Mocna usou de suas artimanhas e conseguiu corromper apenas uns poucos Tessaldarianos aprisionando suas almas em

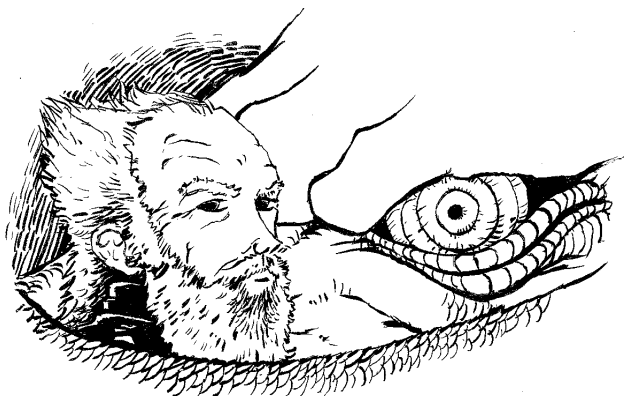
um maléfico artefato, sua estátua na Arena de Anganom. Com este maléfico objeto mágico ele pode criar uma raça só sua, tendo que necessariamente se utilizar de homens como matéria-prima.

Os haalins são licantropos formados a partir de humanos normais que entreguem suas almas a Mocna. Eles sofrem uma lenta transformação na qual acabam por assumir uma forma híbrida entre humano e animal, sendo por isso chamado também de semi-licantropos. Eles caminham em dois pés e têm presas e garras como de lobos. Apesar disso, contudo, são ligeiramente mais fracos que os licantropos verdadeiros, sendo que também não possuem nenhum tipo de regeneração.

Com o advento da Lua Negra, todos os haalins de Anganom começarão a sofrer um processo mágico, ocasionado por Mocna, no qual ao final de alguns dias, serão convertidos em licantropos reais, bem mais poderosos e ferozes, denominados haalins maiores. Se não forem impedidos então, esses haalins acabarão por se tornar um poderoso exército nas mãos de seu líder, principalmente porque esses monstros, em seu estágio final, podem espalhar a praga entre os seres humanos. Qualquer ser das raças civilizadas que seja ferido por um haalin maior terá que fazer uma resistência à magia de força de ataque 10 ou na próxima lua cheia se tornará um haalin também, perdendo o raciocínio e se tornando uma besta a serviço de Mocna.

Se você quiser usar os haalins em outras aventuras, simplesmente assuma que algum dos haalins da cidade conseguiu escapar, ou mesmo que existem outros espalhados por Tagmar. Só não se esqueça de que eles são menos poderosos de que os licantropos reais, bem como tendem a ceder à selvageria mais facilmente, se tornando então verdadeiras bestas sedentas de sangue.

Goranca



"Mais uma vez os céus hão de tremer ante o rufar das asas de Goranca!"

Goranca é o nome de um mito das mais antigas e obscuras lendas de Tagmar, hoje já quase esquecida. Segundo essa lenda, na época da batalha entre os deuses e os titãs, quando ambos os lados buscaram aliados nos dragões, houve um

que não escolheu partido. Goranca, a Mandíbula do Horror, permaneceu oculto, esperando calmamente o desenrolar da batalha. Quando os deuses venceram, Goranca, aproveitando-se de sua fraqueza, partiu para dominar os céus. Seus inúmeros poderes e sua fúria inominável varreram as forças que se lhe opunham e por um instante, pareceu que todo o Universo cairia ante seu poder.

Contudo, os deuses se aliaram, e esquecendo-se de rivalidades, combinaram todo seu poder contra o monstro. Goranca foi abatido, mas devido à situação delicada no equilíbrio do Universo, ele não poderia ser morto e por isso foi lançado dos céus. Sua queda durou uma eternidade e quando ele chegou ao mundo, o tempo dos filhos já havia chegado. Mas os deuses não apenas o exilaram na terra, eles também lhe puseram uma maldição: três fios de cabelo de Lena, os quais, enquanto estivessem ao redor do seu pescoço, anulariam a maior parte do seu poder e o forçaria a viver permanentemente entre paredes de pedra, impedido de contemplar o céu que ousou ambicionar.

Goranca terminou sua secular queda no local onde seria erguido Leon, na época uma área desabitada. Ali permaneceu, confinado aos limites de uma caverna durante séculos. Ainda estaria ali até hoje se não fosse por Iauranc. O feiticeiro mandou construir sua mansão exatamente em cima da caverna de Goranca. Um determinado dia, logo após a sua chegada, Iauranc descobriu uma fissura em seu porão. Disposto a explorá-la, o velho desceu, abriu uma passagem e acabou encontrando a caverna onde Goranca hibernava. Ambicionando fazer um pacto com o monstro, o velho o despertou. Infelizmente, contudo, Goranca não estava disposto a dividir a conquista do mundo e devorou Iauranc.

Usando alguns resquícios de seu antigo poder, Goranca pôde mudar sua aparência e já com a forma de Iauranc e com o coração cheio de ódio, se instalou na mansão, disposto a tudo para se vingar. Ele conquistou alguns servos leais, a princípio com promessas de recompensas, e depois, quando começou a aprender os feitiços da biblioteca mágica de Iauranc, a partir de um controle mental. A partir daí, Goranca começou incessantemente a pesquisar um meio de escapar da maldição, já que nenhum objeto conhecido poderia cortar os fios de cabelo da deusa Lena. Ele finalmente encontrou uma chance de se libertar ao descobrir a respeito do punhal de Blator, imerso na estatueta de Blator. Contudo, seus servos não poderiam se afastar muito dele em busca do objeto, sob pena ser quebrado o encanto. A solução era enviar agentes contratados ao Torneio, em busca do punhal.

Para recuperar seu poder, contudo, não bastava simplesmente cortar os fios. Havia um protocolo a ser feito. Os fios deveriam ser cortados em uma noite específica do ano, antes disso, mesmo tocar no punhal sagrado a Blator era morte certa. Uma vez liberto, Iauranc poderia, com pleno poder,

escapar da sina que lhe impuseram os deuses, dando curso à sua tão esperada vingança.

Goranca é um adepto de medidas diretas. Uma vez em forma de dragão, ele não ouvirá argumentações nem tratados, preferindo se deixar tomar pela fúria para saciar sua permanente sede de sangue. Caso ele consiga apanhar o punhal e cortar os fios em seu pescoço, seu poder estará completo e nada mais o deterá na terra. Se for morto, ele se desmaterializará, transformando-se em energia. Na hipótese dos jogadores escaparem deixando-o vivo, ele se dedicará de corpo e alma a recuperar o punhal e então, pessoalmente, se vingar naqueles que ousaram desafiar sua vontade...

Tessaldarianos

Já que há uma interação dos personagens com os Tessaldarianos, é recomendado o Mestre ler a descrição destas criaturas no **Livro de Criaturas**.

12.5 – Cartas

Carta 1 – carta de apresentação de Bantor Cicatriz

Ao Venerando Iauranc, mestre de muitos e grande em conhecimento,

Eu vos envio esta carta por um mensageiro fiel e veraz. Sabei vós que Bantor chamado O Cicatriz por mais de uma vez me foi de grande valor e lealdade. Suas capacidades são por vós conhecidas e asseguro-vos que o tempo em nada contribuiu para esmorecer-lhe a valentia. Concedei-lhe uma chance e vereis por vós mesmos.

Ciente da vossa atenção as minhas palavras, subscrevo-me,

Visconde Durandaus de Litória

Carta 2 – carta de apresentação dada aos jogadores por Iauranc

A todo aquele que ler esta carta, escrita de meu próprio punho,

Os portadores desta carta são meus enviados. São homens capazes nos caminhos da batalha e valorosos para participar do Grande Torneio de Anganom. Confio em vosso discernimento para votar-lhes o respeito que concederiam a mim, sendo estes meus representantes em vossas terras. Qualquer ofensa a eles será considerada como uma ofensa a minha pessoa.

Certo de contar com vossa cooperação, assino e selo este documento,

Iauranc de Leon

Senhor do Solar de Pedra

Carta 3 – carta enviada por Sedrog, após o término da aventura

Aos valentes amigos de hora tão conturbada,

Espero que esta carta vos encontre em perfeita saúde de modo algum sofrendo as dores de ferimentos feitos por desonrados, como aqueles de Anganom, cidade maldita.

Na verdade, tal epíteto já não é mais condizente com a verdade. Fico feliz em dizer-vos que eu e meus irmãos purificamos a cidade de toda a influência maligna que corrompeu a população à veneração do demônio Mocna (maldito seja seu nome!). O povo, inocente nas mãos de seus líderes, se arrependeu de suas maquinações e novamente como seres humanos juntaram forças conosco para renovar a cidade em um caminho mais reto. Os outros, vós o sabeis, tal era o seu estado de dominação, que tiveram de ser mortos. Todas as crianças se salvaram e elas denotam uma esperança, não apenas nossa, mas dos deuses, no futuro de Anganom.

Se algum dia tiver ocasião de esquecer tão lúgubres lembranças e nos visitardes, vereis que vos falo a verdade.

Até lá, eu vos agradeço,

Obrigado,

Fedrog,

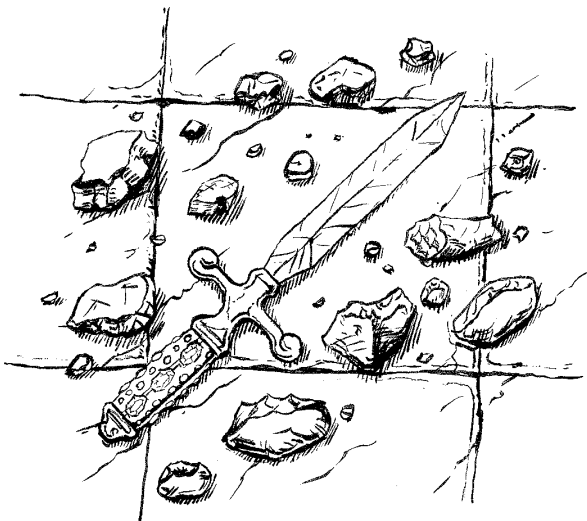
Lorde Garaijobal

12.6 - Objetos Mágicos

O Punhal de Blator

O punhal de Blator foi criado há muito tempo, nos anos nevoentos do Segundo Ciclo. Conta-se que havia uma guerra entre duas cidades, uma devota de Crisagom, outra de Crezir. Em uma determinada altura, um sacerdote da cidade que adorava Crisagom buscou o conhecimento e a ajuda do próprio Blator para construir uma arma que pusesse fim à guerra. O resultado foi um pequeno punhal, com o cabo incrustado de jóias, com várias capacidades, sendo a principal o poder de cortar qualquer coisa, e, portanto, atravessar qualquer armadura, por melhor que fosse.

Contudo, no plano divino, atendendo a um clamor do povo pobre das cidades, que morria fartamente nos combates, Selimon procurou Crisagom e Crezir, conseguindo apaziguá-los de alguma forma impensável para os mortais.



Terminada a guerra, não havia uso para o punhal de Blator, de forma que ele foi confiado a um sacerdote de Selimon, que através de um encanto ensinado pelo próprio deus, limitou o poder do punhal: ele continuaria podendo cortar qualquer coisa sim, exceto seres vivos. Além disso, o sacerdote o selou dentro de uma estátua de cerâmica, confeccionada e enviada por Blator. A estátua foi guardada cuidadosamente em um dos templos de Blator e esperava-se que ficaria ali, a salvo para sempre.

Contudo isso não aconteceu. O templo foi destruído por uma horda demoníaca enviada pela seita e a estatueta se perdeu. Muitos anos depois ela ressurgiu, não se sabe como, em Anganom, a princípio cultuada pelos habitantes e depois oferecida como prêmio do Torneio, quando os habitantes da cidade abandonaram os antigos deuses para adorar o demônio Mocna.

Além da sua incrível capacidade de corte, o punhal de Blator tem uma pequena imposição divina: aquele que utilizasse o punhal deveria ficar a frente da batalha, e ter a coragem de ser o primeiro a ser atingido.

Medalhão de Bantor Cicatriz

Esse é um medalhão de má sorte, que Bantor Cicatriz conseguiu sabe-se lá por que meios em uma de suas muitas aventuras. Parece que uma parcela da culpa do triste fim que teve o pobre Bantor se deve a esse medalhão, dourado, incrustado de pequenas jóias, que apesar do pouco valor comercial parece exercer uma terrível fascinação em aventureiros ávidos por objetos mágicos.

Esse objeto é muito obscuro e poucos em Tagmar conhecem sua verdadeira história. Conta-se que um sacerdote de Plandis, o deus da loucura, o criou com o intuito de espalhar a confusão no mundo. O sacerdote enterrou o medalhão, forjando lendas sobre os seus poderes maravilhosos. Logo um aventureiro encontrou-o e foi de tal forma, atingido pela má sorte que acabou morrendo em batalha, e depois um saqueador que revistou o corpo tomou para si o medalhão e logo morria enlouquecido. Assim, através dos anos o medalhão tem circulado de mão em mão, sempre com uma promessa de poderes, mas na verdade trazendo loucura, azar e por fim a morte.

Se algum dos jogadores pegar esse medalhão do corpo de Bantor, ele passará a ser o azarado do grupo. Quando alguém tiver que ser escolhido para alguma coisa mediante o sorteio (levar uma pancada, ser descoberto, cair na escada, etc.) ignore o sorteio e faça todos os males caírem sobre o portador do medalhão. Contudo não exagere a ponto do personagem correr o risco de morrer por causa disso.

Mesmo que descubra a infame capacidade do medalhão, o jogador nada poderá fazer para se livrar dele. Mesmo os seus amigos não poderão ajudá-lo. Alguém que use tal medalhão só será liberto de sua maldição se ele for retirado contra sua vontade (como um roubo, por exemplo), ou mediante o uso do encanto de Quebra de Encantos 9. Até lá, pagará bem caro pela ambição...

Espada Presa Demoníaca

Esta é uma espada, segundo dizem, forjada por demônios e ofertada a um sacerdote-guerreiro do demônio-lobo Mocna. Pouco se sabe de sua história subsequente, até que chegou às mãos de Taurkam que a usa para assegurar maior controle de seus súditos.

A espada dá um ajuste de +3 e, além disso, pode conjurar uma bola de fogo 5 duas vezes ao dia. Por ser uma espada forjada no inferno, contudo, ela não efetuará um ataque contra qualquer tipo de demônio.

Estatísticas de Combate das Criaturas e PDMs

Nome	Est	Def	EF	EH	Tipo de Ataque	L	M	P	100	75	50	25	RF	RM	Moral
Mercenário	4	M4(M2)	31(18)	49	Espada	9	6	3	22	17	12	7	6	2	4
Mercenário Líder	7	M5(M2)	32(19)	79	Espada	13	10	7	23	18	13	8	9	7	10
Alexis	9	P5(P2)	41(19)	96	Espada	15	12	9	23	18	13	8	11	9	15
Companheiros de Alexis	6	P4(P1)	36(18)	68	Espada	12	9	6	22	17	12	7	8	6	6
Dragonete (ilusão)	10	M2	108	80	Cauda	12	13	10	19	15	11	7	12	11	/
					Garras	15	12	9	27	21	15	9			
					Mordida	13	12	11	31	24	17	10			
Salteadores	3	M3(M1)	26(17)	36	Gládio	8	5	1	18	14	10	6	4	3	3
Soldados da Milícia	6	P4(P1)	36(18)	68	Espada	12	9	6	22	17	12	7	8	6	6
Tenente da Milícia	9	P5(P2)	41(19)	96	Espada	15	12	9	23	18	13	8	11	9	15
Feral	6	L4	32	30	Garras	13	10	7	21	16	11	6	6	6	8
					Mordida	11	10	9	20	15	10	5			
Arqueiro 1	3	L3(L0)	19	22	Arco Composto	10	5	3	23	18	13	8	5	3	/
Arqueiro 2	5	L3(L0)	19	42	Arco Composto	12	7	5	23	18	13	8	7	5	/
Arqueiro 3	7	L3(L0)	19	62	Arco Composto	14	9	7	23	18	13	8	9	7	/
Guerreiro 1	3	P5(P2)	41(19)	22	Espada	10	7	4	23	18	13	8	5	3	/
Guerreiro 2	5	P5(P2)	41(19)	42	Espada	12	9	6	23	18	13	8	7	5	/
Guerreiro 3	7	P5(P2)	41(19)	62	Espada	14	11	8	23	18	13	8	9	7	/
Haalin Menor	5	L7	17	55	Garras	15	12	9	14	11	8	5	6	5	8
					Mordida	13	12	11	14	11	8	5			
Haalin Maior	7	M2	17	77	Garras	12	9	6	14	11	8	5	8	7	11
					Mordida	10	9	8	18	14	10	6			
Taurkam	13	M0	68	143	Garras	16	13	10	32	26	20	14	15	13	20
					Espada Presa Demoníaca	21	18	15	28	23	18	13			
Servos de Iauranc	3	L2(L0)	17	36	Punhal	7	3	0	14	11	8	5	4	3	/
Goranca	16	P2	185	144	Cauda	11	13	14	11	20	24	19	19	19	26
					Garras	13	18	15	12	24	28	22			
					Hálito Congelante	13	17	17	17	24	24	18			
					Mordida	13	16	15	14	32	36	28			

Ficha do Personagem 2.2

Nome	Bramur			Estágio	5		
Raça	Humanos			Experiência	46		
Profissão	Guerreiro (Academia dos Gladiadores)			Deus	Cezir		
Atributos Básicos		Atributos Secundários		Karma	EF		EH
Intelecto	-1	Resist. Física	7		36	20	58
Aura	-1	Rest. à Magia	4				
Carisma	-2	Velocidade	20				
Força	4						
Físico	2	Defesa					
Agilidade	3	Defesa Ativa	P4				
Percepção	0	Defesa Passiva	P1				
Pontos de Aquisição							
Habilidades		70		0			
Combate		35		0		35 0	
Magia		0		0			
Atributos		17		0			
Dinheiro							
M.O.		5		M.P.		10	
				M.C.		5	



Habilidades

Profissional	Nível	Ajuste	Total	Manobra	Nível	Ajuste	Total	Conhecimento	Nível	Ajuste	Total
Carpintaria		Agi		Acrobacias	5	Agi	8	Escrita**		Int2	
Engenharia**		Int2		Corrida	5	Agi	8	Herbalismo		Int2	
Medicina**		Int2		Escalar Superfícies	5	Agi	8	Lingua		Int2	
Náutica**		Per		Malabarismo		Agi		Misticismo**		Int2	
Trabalho em Metal*	3	Per2	3	Montar Animais	5	Agi	8	Religião**		Int2	
Trabalhos Manuais	3	Agi	6	Natação		Fis		Venefício**		Int2	
Subterfúgio	Nível	Ajuste	Total	Influência	Nível	Ajuste	Total	Geral	Nível	Ajuste	Total
Ações Furtivas	3	Agi	6	Arte...		Car		Escutar	3	Per2	3
Destrancar Fechaduras**		Agi		Barganha		Car		Lidar com Animais	5	Per	5
Disfarces		Per2		Comércio		Per		Manusear Armadilhas*	2	Per2	2
Escapar	4	Agi	7	Etiqueta		Car		Navegação		Per	
Falsificação*		Per2		Liderança		Car2		Observar	3	Per2	3
Furtar Objetos		Agi		Persuasão		Car2		Seguir Trilhas		Per	
Jogatina		Per		Sedução		Car2		Sobrevivência		Per	

Combate

Arma	Mag.	Total	Alc.	L	M	P	100	75	50	25	Técnicas de Combate	Nível	Ajuste	Total
Lança de Justa		8	---	9	8	10	24	19	14	9	Carga*	5	-	5
Montante		8	---	8	9	13	28	22	16	10	Combate Montado*	5	X2	5
Faca		8	---	10	5	3	12	10	8	6	Contra-ataque**	3	-	3
											Fúria**	5	-	5
											Intimidar**	4	Car	2
Habilidades nos Grupos de Armas	CD	CL	EL	CmE	CmM	Em	PmA	PmL	CpE	CpM	Ep	Pp		
		5							5			5		

Magias


Magia	Nível	Magia	Nível	Magia	Nível

Pertences & Afins

Pertences & Afins	Equipamento de Defesa	Mag	Def	Mag
Urso (montaria)	Couroça metálica parcial		1	15
	Elmo Aberto		0	1

Ficha do Personagem 2.2

Nome	Filemom Arlatus e Chatarr		Estágio	7	
Raça	Humanos		Experiência	76	
Profissão	Guerreiro (Academia dos Cavaleiros)		Deus		



Atributos Básicos	Atributos Secundários	Karma	EF	EH
Intelecto	Resist. Física		44 25	87
Aura	Rest. à Magia			
Carisma	Velocidade			
Força				
Físico				
Agilidade	Defesa Ativa			
Percepção	Defesa Passiva			

Pontos de Aquisição		
Habilidades	98	0
Combate	49 0	49 0
Magia	0	0
Atributos	18	0

Dinheiro		
M.O.	5	M.P. 10 M.C. 5

Habilidades

Profissional	Nível	Ajuste	Total	Manobra	Nível	Ajuste	Total	Conhecimento	Nível	Ajuste	Total
Carpintaria		Agi		Acrobacias	4	Agi	7	Escrita**		Int2	
Engenharia**		Int2		Corrida	3	Agi	6	Herbalismo		Int2	
Medicina**		Int2		Escalar Superfícies	4	Agi	7	Lingua		Int2	
Náutica**		Per		Malabarismo		Agi		Misticismo**		Int2	
Trabalho em Metal*	1	Per2	1	Montar Animais	7	Agi	10	Religião**		Int2	
Trabalhos Manuais		Agi		Natação		Fis		Venefício**		Int2	
Subterfúgio	Nível	Ajuste	Total	Influência	Nível	Ajuste	Total	Geral	Nível	Ajuste	Total
Ações Furtivas		Agi2		Arte...		Car		Escutar	7	Per2	7
Destrancar Fechaduras**		Agi		Barganha		Car		Lidar com Animais	4	Per	4
Disfarces		Per2		Comércio		Per		Manusear Armadilhas*	2	Per2	2
Escapar		Agi		Etiqueta		Car		Navegação	3	Per	3
Falsificação*		Per2		Liderança	3	Car2	3	Observar	7	Per2	7
Furtar Objetos		Agi		Persuasão	5	Car2	5	Seguir Trilhas	5	Per	5
Jogatina		Per		Sedução		Car2		Sobrevivência	2	Per	2

Combate

Arma	Mag.	Total	Alc.	L	M	P	100	75	50	25	Técnicas de Combate	Nível	Ajuste	Total
Lança de Justa		10	---	11	10	12	23	18	13	8	Ataque Oportuno*	7	Per	7
espada de mão e meia (com duas mãos)	2	12	---	12	13	15	25	20	15	10	Carga de Arremesso**	7	-	7
espada de mão e meia (com uma mão)	2	12	---	15	12	10	25	20	15	10	Carga Montada**	7	-	7
Punhal		10	20m	12	8	5	15	12	9	6	Combate com Escudo*	7	Agi	10
											Combate Montado*	7	-	7
Habilidades nos Grupos de Armas	CD	CL	EL	CmE	CmM	Em	PmA	PmL	CpE	CpM	Ep	Pp		
		7							7			7		

Magias

Magia	Nível	Magia	Nível	Magia	Nível

Pertences & Afins

Pertences & Afins	Equipamento de Defesa	Mag	Def	Mag
Cavalo	Couroça metálica parcial		1	15
	Escudo grande	2	1	5
	Elmo fechado		0	2

Ficha do Personagem 2.2

Nome	Iriana		Estágio	4	
Raça	Humanos		Experiência	31	
Profissão	Guerreiro (Academia dos Cavaleiros)		Deus	Crisagom	
Atributos Básicos		Atributos Secundários		Karma	EF
Intelecto	0	Resist. Física	6		33 18
Aura	0	Rest. à Magia	4		
Carisma	0	Velocidade	20		
Força	2				
Físico	2	Defesa			
Agilidade	4	Defesa Ativa	P5		
Percepção	0	Defesa Passiva	P1		
Pontos de Aquisição					
Habilidades		56		0	
Combate		28 0		28 0	
Magia		0		0	
Atributos		16		0	
Dinheiro					
M.O.		5		M.P. 10 M.C. 5	



Habilidades

Profissional	Nível	Ajuste	Total	Manobra	Nível	Ajuste	Total	Conhecimento	Nível	Ajuste	Total
Carpintaria		Agi		Acrobacias	4	Agi	8	Escrita**		Int	2
Engenharia**		Int	2	Corrida	4	Agi	8	Herbalismo		Int	2
Medicina**		Int	2	Escalar Superfícies	4	Agi	8	Lingua		Int	2
Náutica**		Per		Malabarismo	3	Agi	7	Misticismo**		Int	2
Trabalho em Metal*		Per	2	Montar Animais	4	Agi	8	Religião**		Int	2
Trabalhos Manuais	2	Agi	6	Natação		Fis		Venefício**		Int	2
Subterfúgio	Nível	Ajuste	Total	Influência	Nível	Ajuste	Total	Geral	Nível	Ajuste	Total
Ações Furtivas		Agi		Arte...		Car		Escutar	3	Per	3
Destrancar Fechaduras**		Agi		Barganha		Car		Lidar com Animais	4	Per	4
Disfarces		Per		Comércio		Per		Manusear Armadilhas*	2	Per	2
Escapar	4	Agi	8	Etiqueta		Car		Navegação		Per	
Falsificação*		Per		Liderança		Car		Observar	3	Per	3
Furtar Objetos		Agi		Persuasão		Car		Seguir Trilhas		Per	
Jogatina		Per		Sedução		Car		Sobrevivência		Per	

Combate

Arma	Mag.	Total	Alc.	L	M	P	100	75	50	25	Técnicas de Combate	Nível	Ajuste	Total
Lança de Justa		8	---	9	8	10	22	17	12	7	Ambidestria*	4	X2	4
Espada	2	10	---	13	10	7	24	19	14	9	Ataque Oportuno*	4	Per	4
Gládio		8	---	11	8	4	18	14	10	6	Carga de Arremesso**	4	-	4
											Carga Montada**	4	-	4
											Combate Montado*	4	-	4
Habilidades nos Grupos de Armas	CD	CL	EL	CmE	CmM	Em	PmA	PmL	CpE	CpM	Ep	Pp		
	4	4		4								4		

Magias


Magia	Nível	Magia	Nível	Magia	Nível

Pertences & Afins

Pertences & Afins	Equipamento de Defesa	Mag	Def	Mag
Cavalo	Couroça metálica parcial		1	15

Ficha do Personagem 2.2

Nome	Filemom Arlatus e Chatarr			Estágio	7
Raça	Humanos			Experiência	76
Profissão	Sacerdote (Ordem de Crisagom)			Deus	Crisagom



Atributos Básicos	Atributos Secundários	Karma	EF	EH
Intelecto: 0 Aura: 3 Carisma: 2 Força: 2 Físico: 1 Agilidade: 3 Percepção: -2	Resist. Física: 8 Rest. à Magia: 10 Velocidade: 19 Defesa Defesa Ativa: P7 Defesa Passiva: P4	24	41 22	55

Pontos de Aquisição			
Habilidades	84	0	
Combate	21 7	28 0	
Magia	63	63	
Atributos	18	0	

Dinheiro		
M.O.	5	M.P. 10 M.C. 5

Habilidades

Profissional	Nível	Ajuste	Total	Manobra	Nível	Ajuste	Total	Conhecimento	Nível	Ajuste	Total
Carpintaria	1	Agi	4	Acrobacias		Agi		Escrita**	2	Int2	2
Engenharia**		Int2		Corrida		Agi		Herbalismo		Int2	
Medicina**	2	Int2	2	Escalar Superfícies		Agi		Lingua	2	Int2	2
Náutica**		Per		Malabarismo		Agi		Misticismo**	7	Int2	7
Trabalho em Metal*	2	Per2	0	Montar Animais	7	Agi	10	Religião**		Int2	7
Trabalhos Manuais	2	Agi	5	Natação	3	Fis	4	Venefício**		Int2	
Subterfúgio	Nível	Ajuste	Total	Influência	Nível	Ajuste	Total	Geral	Nível	Ajuste	Total
Ações Furtivas		Agi2		Arte...		Car		Escutar	3	Per2	1
Destrancar Fechaduras**		Agi		Barganha	1	Car	3	Lidar com Animais		Per	
Disfarces		Per2		Comércio	2	Per	0	Manusear Armadilhas*		Per2	
Escapar		Agi		Etiqueta	7	Car	9	Navegação	3	Per	1
Falsificação*		Per2		Liderança	1	Car2	3	Observar	3	Per2	1
Furtar Objetos		Agi		Persuasão	7	Car2	9	Seguir Trilhas		Per	
Jogatina		Per		Sedução		Car2		Sobrevivência		Per	

Combate

Arma	Mag.	Total	Alc.	L	M	P	100	75	50	25	Técnicas de Combate	Nível	Ajuste	Total
Martelo de Guerra	2	12	25m	12	13	10	20	16	12	8	Ataque Oportuno*	7	Per	5
											Combate Montado*	7	X2	7
											Luta às Cegas*	7	X2	7
Habilidades nos Grupos de Armas	CD	CL	EL	CmE	CmM	Em	PmA	PmL	CpE	CpM	Ep	Pp		
						7								

Magias

Magia	Nível	Magia	Nível	Magia	Nível

Pertences & Afins

Pertences & Afins	Equipamento de Defesa	Mag	Def	Mag
Cavalo	Couroça metálica parcial		1	15
	Escudo grande	2	1	5
	Elmo fechado		0	2