

FREE LEAGUE

# FORBIDDEN LANDS

GUIA DO MESTRE



SAGEN  
EDITORIA

## **CONCEITO DE JOGO**

Christian Granath, Tomas Härenstam,  
Nils Karlén, Kosta Kostulas

## **DESIGNER PRINCIPAL**

Tomas Härenstam

## **CENÁRIO E ÁREAS DE AVENTURA**

Erik Granström

## **ILUSTRADOR PRINCIPAL**

Nils Gulliksson

## **OUTROS ESCRITORES**

Christian Granath, Nils Hintze, Nils Karlén, Kosta Kostulas

## **DESIGN GRÁFICO**

Christian Granath

## **ILUSTRAÇÕES E GRÁFICOS**

Niklas Brandt

## **ARTE DA CAPA**

Simon Stålenhag

## **MAPA DAS TERRAS PROIBIDAS**

Tobias Tranell

## **REVISÃO**

John M. Kahane

## **RESTAURAÇÃO DE ARTE E PRÉ-IMPRESSÃO**

Dan Algstrand

## **CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA**

### **EDITORES**

Gabriel Martins Iricevolto  
Pedro Barbosa Mello Dumont  
Tiago Pereira Malheiro

### **DIAGRAMAÇÃO**

R. Rodrigues

### **TRADUÇÃO PARA O PORTUGUÊS**

Gustavo Moscardo Domingues

### **REVISÃO**

Maria Luiza Pinto Ribeiro  
Thiago Lefundes

### **PREPARAÇÃO DE TEXTO**

Fernanda Castro  
Kali de los Santos  
Pedro Ivo Martins dos Santos

### **IMPRESSÃO**

Impresso no Brasil  
Ipsis Gráfica e Editora



# SUMÁRIO

|                           |    |                      |     |
|---------------------------|----|----------------------|-----|
| <b>A MESTRA DO JOGO</b>   |    |                      |     |
| Princípios do Jogo        | 4  | Ogros                | 60  |
| A Primeira Sessão         | 6  | Orcs                 | 62  |
| Preparando Sessões        | 8  | Lupinos              | 67  |
| Personagens Não Jogadores | 9  | Sáurios              | 68  |
| Oposição                  | 9  | Lamuriosos           | 69  |
| Consumíveis               | 11 | Halflings e Goblins  | 70  |
| Fracasso                  | 11 |                      |     |
| Eventos na Fortaleza      | 12 | <b>BESTIÁRIO</b>     | 73  |
|                           |    | Monstros em Combate  | 73  |
|                           |    | Cavaleiro da Morte   | 76  |
| <b>HISTÓRIA</b>           | 16 | Demônio              | 78  |
| História Detalhada        | 18 | Dragão               | 84  |
| O Calendário              | 35 | Dragonete            | 86  |
|                           |    | Ent                  | 88  |
|                           |    | Fantasma             | 90  |
| <b>DEUSES</b>             | 36 | Gigante              | 92  |
| O Deus Protetor           | 36 | Grifo                | 94  |
| Serpé                     | 36 | Harpias              | 96  |
| Corvo                     | 37 | Hidra                | 98  |
| Ferrugem e Heme           | 38 | Insetoides           | 100 |
| Vasto                     | 40 | Mantícora            | 102 |
| Argila                    | 41 | Minotauro            | 104 |
| Lamento                   | 41 | Morto-vivo           | 106 |
| Torrente                  | 42 | Polvo Gigante        | 108 |
| O Vagante Noturno         | 42 | Sangrento            | 110 |
| Chifre                    | 42 | Serpente Marinha     | 112 |
|                           |    | Troll                | 114 |
|                           |    | Urso Cinzento        | 116 |
| <b>ASCENDÊNCIA</b>        | 43 | Verme do Abismo      | 118 |
| Humanos                   | 43 | Vinha Estranguladora | 120 |
| Elfos                     | 52 | Warg da Noite        | 122 |
| Anões                     | 56 | Wyvern               | 124 |



|                                 |     |                                 |
|---------------------------------|-----|---------------------------------|
| <b>ARTEFATOS</b>                |     |                                 |
| Adaga Fantasma                  | 128 | AS COVAS                        |
| Ampulheta do Vagante Noturno    | 129 | Cenário                         |
| Anéis Gêmeos de Tvedra          | 131 | Chegando Aqui                   |
| Asina                           | 131 | Lenda                           |
| Botas Pé de Casco               | 132 | Locais                          |
| Chave da Serpe                  | 133 | Monstros e PNJs                 |
| Courasca                        | 133 | Eventos                         |
| Elmo de Voller                  | 134 |                                 |
| Flecha da Serpe de Fogo         | 134 | <b>O PENHASCO DA TEMPESTADE</b> |
| Garras de Feroxa                | 135 | Cenário                         |
| Ivelde                          | 136 | Chegando Aqui                   |
| O Tezauro                       | 137 | Lenda                           |
| Poço de Lágrimas                | 139 | Locais                          |
| Presa de Menkaura               | 140 | Monstros e PNJs                 |
| Rosário de Argila               | 141 | Eventos                         |
| Ruína de Scarne                 | 143 |                                 |
| Tábulas Gêmeas da Rainha Agatha | 143 | <b>O VALE DOS MORTOS</b>        |
| Trombeta de Lamento             | 145 | Cenário                         |
|                                 |     | Chegando Aqui                   |
| <b>ENCONTROS</b>                |     |                                 |
|                                 | 146 | Lenda                           |
|                                 |     | Locais                          |
|                                 |     | Monstros e PNJs                 |
| <b>ÁREAS DE AVENTURA</b>        |     |                                 |
| Criando uma Área de Aventura    | 167 | Eventos                         |
| Aldeia                          | 168 |                                 |
| Masmorra                        | 168 |                                 |
| Castelo                         | 172 |                                 |
| Criaturas e PNJs                | 178 |                                 |
| Tesouros e Achados              | 183 |                                 |
|                                 | 186 |                                 |



*O dado dançou alegremente sobre as migalhas e a cerveja derramada em direção ao orc do outro lado da mesa, as presas protuberando em seu sorriso.*

*“Seis! Eu ganhei!”, gritou Haymond.*

*“Ah, não — um três!”, seu oponente rosnou enquanto desembainhava a espada e cortava o dado em dois.*

*Logo todas as lâminas estavam desembainhadas.*

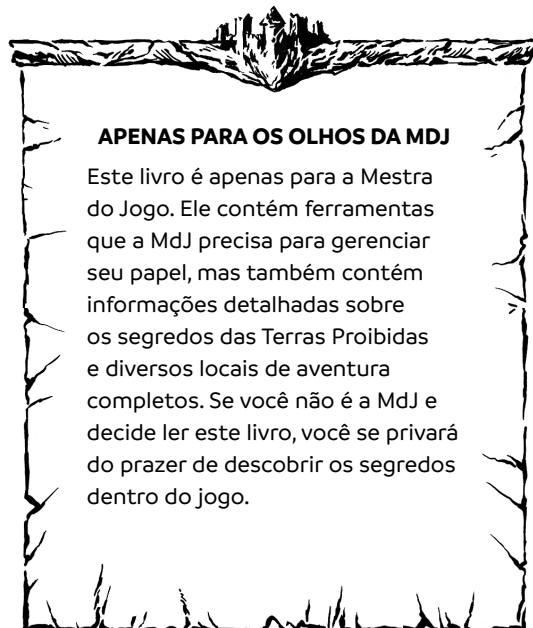


Você é a Mestra do Jogo. O seu papel é descrever as Terra Proibidas para as jogadoras. Você representa os amigos e inimigos das aventureiras, você é o monstro que espreita nas florestas, você é o tesouro que espera para ser encontrado nas ruínas. É um trabalho duro, mas muito recompensador. Este capítulo fornece conselhos sobre como gerenciar a sua atribuição, e o restante do livro contém todas as ferramentas de que você precisa.

*Forbidden Lands* não exige muita preparação de sua parte. Não há um roteiro pré-determinado: em vez disso, você e suas jogadoras criam juntas uma história compartilhada, com a ajuda das ferramentas de jogo e de suas próprias imaginações ao longo da aventura.

Este capítulo começa com a descrição dos sete princípios do jogo, os pilares para se jogar nas Terras Proibidas, e então ele explica as ferramentas que você, como MdJ, tem à sua disposição. O fim do capítulo também oferece conselhos sobre como iniciar sua primeira sessão de jogo de *Forbidden*

*Lands*, sugestões de como criar e gerenciar os seus PNJs e conselhos sobre o que fazer quando as aventureiras fracassam em suas ações.







# PRINCÍPIOS DO JOGO

O propósito dos sete princípios de *Forbidden Lands* é ajudar você a criar o sentimento correto durante o jogo e guiá-la quando estiver incerta sobre como lidar com uma situação que surgir.

## 1. O MUNDO ESTÁ À SUA FRENTE

A Névoa de Sangue se dissipou, e as aventureiras finalmente estão livres para viajar para onde quiserem nas Terras Proibidas. As jogadoras ao redor da mesa precisam ter a mesma sensação de liberdade. Coloque o grande mapa no meio da mesa e permita que as jogadoras ponderem e discutam para onde elas querem ir. Não as direcione; em vez disso, responda às suas perguntas e inspire-as.

Na jornada das aventureiras, é sua função colocar desafios instigantes em seus caminhos. Para ajudá-la, você tem em mãos alguns encontros aleatórios (Capítulo 7), áreas de aventura (Capítulo 8) e, caso queira usar, intrigas e conflitos que se interligam e que são descritos no módulo de campanha *Expurgo do Corvo* e futuras expansões.

## 2. A TERRA É CHEIA DE LENDAS

As Terras Proibidas podem ser um território pouco familiar para as aventureiras, que viveram isoladas em aldeias e assentamentos, mas é uma terra com uma rica e longa história. Através dos séculos, a terra passou por conquistas, guerras, grandes eventos e feitos nefastos. Existem camadas da história que as aventureiras podem descobrir durante o decorrer do jogo (veja o Capítulo 2).

Para apresentar a história e os mitos das Terras Proibidas para as jogadoras dentro do jogo, você usa *lendas*. Cada monstro, cada artefato, cada área

## CRIE SUAS PRÓPRIAS AVENTURAS

*Forbidden Lands* contém vários materiais prontos para você jogar, mas o jogo também é projetado para que você seja capaz de criar e incorporar seu próprio material à campanha com facilidade. Sinta-se livre para criar novos encontros aleatórios e áreas de aventura, e fique à vontade para compartilhá-los com outros grupos de jogadoras.

de aventura e cada personagem importante em módulos de campanha, como *Expurgo do Corvo*, tem a sua própria lenda. Todos esses módulos estão disponíveis para baixar como material de jogo (no site da Sagen Editora), que você pode apresentar para suas jogadoras quando elas conseguirem ouvir ou ler as lendas durante suas viagens. Dessa maneira, as jogadoras constroem o seu conhecimento sobre as Terras Proibidas e seus habitantes.

## 3. AS AVENTUREIRAS CRIAM SEU PRÓPRIO DESTINO

Talvez o princípio mais importante de todos. Em *Forbidden Lands*, o jogo não diz às jogadoras como elas devem pensar ou se sentir, quais missões devem aceitar ou aonde devem ir. As aventureiras tomam as suas próprias decisões e precisam lidar com as consequências. O bem ou o mal puros



são raros nas Terras Proibidas — em vez disso, as próprias jogadoras precisam decidir o que elas acreditam ser o certo, e em qual dos lados elas desejam estar.

Como MdJ, isso significa que você precisa ouvir as jogadoras e construir a história do jogo baseada em suas escolhas e ações. Faça perguntas sobre as suas personagens: como elas se sentem, no que elas estão pensando, o que elas estão planejando. Faça perguntas que vão além disso. Use as respostas quando for criar desafios para as aventureiras.

#### 4. NADA É DE GRAÇA

O fato de que as jogadoras são livres para tomar decisões e ir aonde quer que desejem não significa que elas devem conseguir qualquer coisa sempre. Quanto mais elas quiserem algo, mais devem estar preparadas para lutar por aquilo. É sua função desafiá-las ao longo da jornada — e deixar que suas ações tenham consequências empolgantes.

A vida é dura nas Terras Proibidas. As aventureiras terão de se esforçar por suas necessidades básicas, como comida, água e um teto sobre suas cabeças. Limite um pouco os tesouros e recompensas. Nunca permita que as aventureiras se sintam felizes por mais do que alguns momentos.

#### 5. O QUE É ADQUIRIDO PODE SER PERDIDO

Na situação improvável de que as aventureiras consigam grandes tesouros e riquezas ou encontrem um artefato poderoso, isso não deve significar que elas estão com a vida resolvida. Elas provavelmente atrairão os olhares gananciosos de outros habitantes das Terras Proibidas, que podem tentar enganá-las ou roubar suas coisas. Deixe que

as personagens jogadoras lutem para manter o que adquiriram.

Esse princípio é especialmente importante caso as aventureiras tenham construído uma fortaleza. A fortaleza atrairá viajantes e caçadores de tesouros de locais próximos e distantes; eventualmente, as aventureiras terão que lutar para defender sua fortaleza contra seus inimigos.

#### 6. A MORTE É PARTE DA HISTÓRIA

A vida de uma aventureira nas Terras Proibidas é dura e, às vezes, curta. As regras foram escritas de forma que seja relativamente fácil ficar Acabada, mas razoavelmente difícil para uma personagem jogadora morrer. Como MdJ, você basicamente nunca deve matar uma personagem jogadora indefesa — sempre existem maneiras mais interessantes de usar a situação. No entanto, cedo ou tarde, personagens jogadoras morrerão. Deixe que aconteça — as jogadoras precisam ser lembradas, vez ou outra, de que suas aventureiras não são imortais.

Isso não significa que as jogadoras não devem se importar com suas personagens ou tratá-las como substituíveis. Ao contrário, as jogadoras devem se envolver com suas vidas, comemorar seus sucessos e lamentar quando elas morrem. A morte de uma personagem jogadora não é um fracasso, é parte de sua história compartilhada. Marque o túmulo no mapa, escreva seu destino em suas crônicas e continue a jornada.

#### 7. O FIM NÃO FOI ESTABELECIDO

Nunca decida o fim da história antes que isso efetivamente aconteça. Como regra, campanhas maiores, como *Expurgo do Corvo*, têm um final sugerido, mas mesmo elas não possuem uma



conclusão estabelecida que as aventureiras devem seguir. O confronto final pode conter batalhas e grandes feitos, mas o momento mais épico não é a batalha, e sim as escolhas decisivas que as aventureiras fazem.



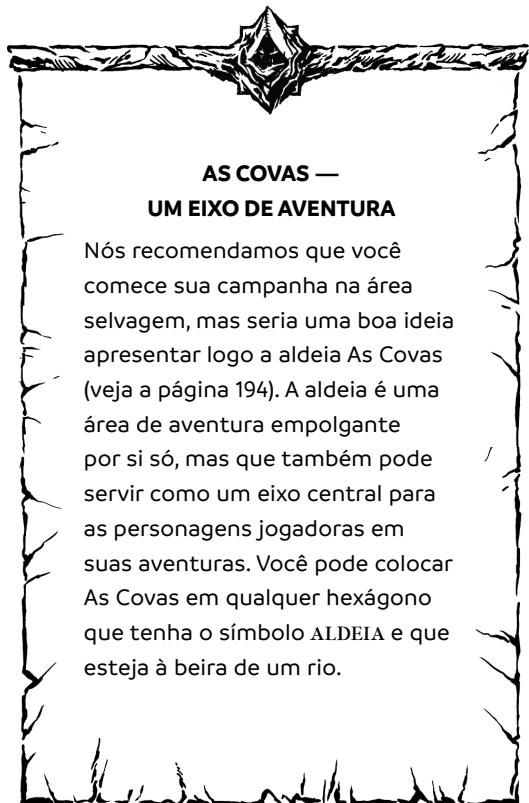
## A PRIMEIRA SESSÃO

Sua primeira sessão como MdJ de *Forbidden Lands* pode parecer intimidadora. Você não tem um roteiro pré-estabelecido para seguir, e não existe uma história pronta para guiar as jogadoras. Não se preocupe! O jogo lhe fornece bastante material para manter as jogadoras ocupadas. Aqui há algumas sugestões concretas:

- ❖ Use a criação das personagens jogadoras ao seu favor. Preste atenção no momento em que as jogadoras criarem as suas personagens, quando estabelecerem seus atributos e relacionamentos umas com as outras. Quando tiver ideias para desafios que se adequem às personagens, anote-as.
- ❖ Não planeje demais. Não crie uma grande intriga para a primeira sessão. Deixe que ela surja depois. Mantenha a sua mente aberta para os acontecimentos.
- ❖ Escolha uma área de aventura desse livro cujo símbolo corresponda ao de um local que esteja próximo ao ponto em que as aventureiras vão começar, e anote o hexágono no qual ele está. Pense em como as personagens jogadoras podem ouvir a lenda sobre o local.
- ❖ Prepare um encontro aleatório, caso deseje.
- ❖ Deixe que seja experimental. Durante a primeira sessão, as jogadoras estarão se acostumando com suas personagens. Deixe passar todo o tempo necessário. Escute mais

do que fale. Use encontros aleatórios para avançar a história, mas não se apresse. Faça perguntas. Faça anotações. Encare a primeira sessão como um prólogo antes da história de verdade começar.

- ❖ Use a informação. Quando a primeira sessão terminar, algumas coisas já terão ocorrido. Você agora conta com muita inspiração para a segunda sessão. Conflitos foram estabelecidos, relacionamentos foram testados. Daqui para frente, você tem diversos fios de história para tecer uma trama maior. Você possui agora uma ideia sobre a direção dessa história.



### AS COVAS — UM EIXO DE AVENTURA

Nós recomendamos que você comece sua campanha na área selvagem, mas seria uma boa ideia apresentar logo a aldeia As Covas (veja a página 194). A aldeia é uma área de aventura empolgante por si só, mas que também pode servir como um eixo central para as personagens jogadoras em suas aventuras. Você pode colocar As Covas em qualquer hexágono que tenha o símbolo ALDEIA e que esteja à beira de um rio.



## PREPARANDO SESSÕES

Antes da segunda sessão e das sessões seguintes, você pode, se quiser, preparar-se um pouco mais. Desenvolva o que foi estabelecido previamente e gaste um momento antes da sessão para planejar o que pode ocorrer. Você pode:

- ❖ Preparar um evento que se desenrola diretamente a partir dos eventos das sessões prévias.
- ❖ Se as aventureiras estão indo em direção à área de aventura que você escolheu na sessão anterior, atualize-se sobre ela. Se não, escolha uma ou duas áreas de aventura a mais cujo símbolo corresponda àqueles ao redor e deixe que as aventureiras ouçam as lendas sobre elas. Forneça opções para as jogadoras.
- ❖ Escolha ou deixe que o dado decida um encontro aleatório caso você não queira fazê-lo enquanto estiver comandando o jogo.
- ❖ Planeje um ou mais eventos que são direcionados para personagens jogadoras específicas.

Evite preparar-se demais — existe o risco de que os seus planos se tornem difíceis demais de serem adaptados às ações das jogadoras. Cerca de 15 a 30 minutos de preparação é o bastante na maior parte das vezes. Confie nas jogadoras e no próprio jogo para criar ação e drama!



## PERSONAGENS NÃO JOGADORES

Você comanda tudo, desde dragões até demônios, mas a sua melhor ferramenta para criar drama

normalmente são os PNJs. Estatísticas para diversos PNJs típicos podem ser encontradas no Capítulo 4, em Ascendências, e no Capítulo 8, nas áreas de aventura. Um grande número de PNJs específicos são descritos nas áreas de aventura completas dos Capítulos 9, 10 e 11.

### LIDANDO COM PNJS

Tecnicamente, os PNJs funcionam como as personagens jogadoras. Eles precisam de comida e água, realizam ações e recebem dano das mesmas maneiras, mas, na prática, você deve ignorar toda a aplicação de regras complexas para um PNJ caso isso não afete diretamente uma personagem jogadora. Não é necessário manter um registro de comida para cada PNJ que viaja com as aventureiras — em vez disso, faça com que a comida dele acabe no momento mais dramaticamente apropriado. Você não precisa rolar o dado para ações realizadas por PNJs a não ser que eles estejam atacando ou curando uma personagem jogadora. Você pode fazer rolagens para PNJs em outras situações caso isso aumente o drama, mas, na maior parte do tempo, você pode ignorar essa parte.

**PNJS EM GRUPOS:** Quando você está gerenciando diversos PNJs simultaneamente, você pode fazer com que eles realizem ações como um grupo em vez de individualmente, deixando que um PNJ realize a ação enquanto os demais o ajudam. Veja a página 48 do *Manual do Jogador*.

### DEIXE QUE ELES VIVAM

Se puder, tente evitar que PNJs importantes morram cedo. Um PNJ que sobrevive e retorna é muito mais divertido do que um PNJ morto.

Quando um PNJ irrelevante fica Acabado, você pode decidir simplesmente que ele morreu,



mas, para PNJs importantes, você deve rolar ferimentos graves assim como faria para personagens jogadoras. É bastante provável que eles sobrevivam, e na maior parte do tempo há

alguém por perto que pode salvá-lo caso ele sofra um ferimento potencialmente fatal.

Também evite que as PJs consigam chegar até um inimigo importante com facilidade. Sinta-se





livre para bloquear o caminho com lacaios que as PJs terão que enfrentar primeiro. Se as aventureiras ainda assim matarem um PNJ importante, faça com que haja consequências. Aliados do PNJ podem procurar por vingança, ou talvez os lacaios do PNJ mudem para o lado das PJs, vendendo-as como suas novas líderes?



## OPOSIÇÃO

Como MdJ, sua função é fazer com que as batalhas sejam empolgantes, garantindo que as aventureiras enfrentem uma oposição de desafio adequado. Use o número de oponentes, talentos e armas como um controle de ajuste à oposição. Também tenha em mente que quem ganhar a iniciativa vai garantir uma vantagem significativa.

Por via de regra, um grupo de aventureiras em forma adequada é capaz de lidar com um grupo de oponentes humanoides de tamanho similar, contanto que tenham Força de Vontade para ativar seus talentos de ascendência e de profissão. A Força do oponente também é um fator importante.

Como MdJ, você também pode ajustar a oposição durante a batalha em curso, ao escolher se os seus PNJs usam seus talentos de profissão e ascendência ou não.

As Terras Proibidas são um lugar perigoso, e às vezes as aventureiras precisarão enfrentar uma oposição esmagadora. Lembre às jogadoras que elas podem fugir do combate e que não precisam necessariamente lutar até a última gota de sangue. Lembre-se também de que PNJs podem curar personagens jogadoras Acabadas.

## CONSUMÍVEIS

Comida, água, flechas e tochas muitas vezes são itens escassos nas Terras Proibidas. É uma parte importante da sua função como MdJ fazer com que esses consumíveis sejam adequadamente difíceis de serem obtidos. É necessária uma abordagem delicada — as aventureiras devem se esforçar pelos recursos, mas não tanto que o esforço não valha a recompensa. Algumas perícias fazem com que seja possível conseguir comida e outros itens através das mecânicas do jogo.

Uma recomendação é deixar que a disponibilidade seja ocasional. Deixe que as personagens jogadoras às vezes consigam comida facilmente enquanto sua atenção estiver focada em outra coisa. Em outras situações, elas podem precisar lutar por suas vidas para conseguir um punhado de recursos. As jogadoras então perceberão que não podem assumir que encontrarão recursos facilmente, mas que também não precisam gastar todo o seu tempo de jogo reunindo os consumíveis.



## FRACASSO

Quando uma personagem jogadora for bem-sucedida em sua rolagem, cabe às jogadoras descrever como. Quando elas falham, cabe a você decidir o que acontece. A regra básica é que o fracasso deve ter uma consequência que leva o jogo adiante. Evite deixar que um fracasso trave o jogo; em vez disso, permita que ele leve a história para uma nova direção ou que coloque as aventureiras em situações ainda mais difíceis. Esse princípio é chamado de “avançar na falha”.

**COMBATE:** Em combate, é uma consequência do fracasso deixar que a vez passe para o oponente. Mas você também pode colocar uma personagem



jogadora em outras complicações. Deixe que a situação decida.



## EVENTOS NA FORTALEZA

O *Manual do Jogador* descreve como as aventureiras podem construir sua própria fortaleza nas Terras Proibidas. Uma vez por semana, ou quando você julgar apropriado, você faz uma rolagem de eventos na fortaleza ou escolhe um evento adequado.

A MdJ rola primeiro um número de D6s igual ao maior valor de Reputação dentro do grupo, mas pelo menos um dado deve ser rolado. O dado mais alto vira o dígito da dezena em uma rolagem de D66 da tabela abaixo. Role um D6 separado para o dígito da unidade.

Role apenas quando a fortaleza estiver protegida, seja pelas aventureiras ou por sua milícia. Há uma tabela para fortalezas desprotegidas na

### DE NOVO?

Se você rolar novamente o mesmo evento na fortaleza, existem três alternativas:

- ❖ Deixe que o evento seja uma continuação da última sessão.
- ❖ Modifique o evento para que ele seja diferente.
- ❖ Role novamente ou escolha outro.

página 164 do *Manual do Jogador*. Certas funções na fortaleza, como a FORCA, podem afetar a tabela de eventos, assim como alguns resultados da tabela de calote (página 162 do *Manual do Jogador*).

### EVENTOS NA FORTALEZA

| D66   | EVENTO   |
|-------|--|
| 11-26 | <b>NADA.</b> Tudo está calmo e quieto na fortaleza.  |
| 31-32 | <b>REFUGIADOS.</b> Um grupo miserável de refugiados famintos e morrendo de frio batem nos portões da fortaleza e pedem para passar a noite. São por volta de vinte humanos de todas as idades, todos eles FAMINTOS e HIPOTÉRMICOS. Eles têm as estatísticas de típicos aldeões (veja a página 184) e fugiram da Irmandade Enferrujada, de algum lorde local ou de um monstro enfurecido (a MdJ decide os detalhes). Se as aventureiras aceitarem que os refugiados entrem e fornecerem COMIDA para eles, eles ficarão muito agradecidos e contarão uma ou mais lendas. Eles continuarão na fortaleza enquanto forem aceitos, e podem até mesmo trabalhar como serviscais. Se as aventureiras recusarem a entrada dos refugiados, eles ficarão do lado de fora dos portões por D6 dias antes de desistirem. |



## D66 EVENTO

- 33-34 **LADRÕES NA NOITE.** D6 ladrões (veja a página 183 para as estatísticas) invadem a fortaleza à noite. As aventureiras ou um GUARDA podem descobri-los. Se os ladrões não forem descobertos, eles roubarão qualquer coisa valiosa que puderem encontrar. A MdJ decide especificamente o que foi roubado.
- 35-36 **AVENTUREIROS MALTRAPILHOS.** Um grupo de aventureiros maltrapilhos e pobres (as estatísticas são as de bandidos típicos, veja a página 183) chegam e pedem para passar a noite. Eles contam uma ou diversas lendas ao redor do fogo, mas também lançam olhares gananciosos sobre os tesouros das personagens jogadoras...
- 41-42 **ATAQUE DOS ORCS.** 2D6 orcs itinerantes (veja a página 64 para as estatísticas) atacam a fortaleza. Eles matam o máximo de pessoas possível e roubam tudo o que conseguirem carregar. Se metade deles ficarem Acabados, o restante irá fugir.
- 43 **OGROS FESTEIROS.** D6 ogros (veja a página 61 para as estatísticas) chegam na fortaleza. Eles estão bêbados e querem entrar na fortaleza para festejar. Se permitidos, eles ficarão felizes, mas comerão 2D6 unidades de COMIDA e destruirão uma função aleatória da fortaleza por puro descuido. Se a entrada dos ogros for negada, eles acamparão fora dos portões pelo resto da noite, jogando rochas e insultando rudemente os habitantes da fortaleza.
- 44 **AEDOS DA PEDRA.** Um grupo de anões do clã Belderande (2D6 no total), sob a liderança do aedo da pedra Berwyld, bate nos portões e informa às personagens jogadoras que uma construção anã será erguida no local onde fica a fortaleza e que, portanto, a fortaleza deve ser evacuada. Se as aventureiras recusarem, os anões ficarão muito irritados e explicarão enfaticamente o quanto importante a tarefa deles é (leia mais na página 58, as estatísticas também podem ser encontradas lá). Toda a situação pode terminar em uma briga.
- 45 **OS GINETES.** 2D6 aslênios (veja a página 49 para as estatísticas) vêm cavalgando até a fortaleza. Eles são nômades galbanos, e alegam que a fortaleza das aventureiras está em suas terras. Eles exigem que as aventureiras abandonem a fortaleza e ameaçam retornar em grandes números caso elas recusem.
- 46 **MONSTROS ATACAM.** Um monstro itinerante ataca subitamente a fortaleza. Escolha um monstro do Capítulo 5 ou use a tabela aleatória da página 74. O monstro foge caso perca metade de sua Força, mas pode retornar mais tarde.
- 51 **MASCATE.** Uma mascate viajante chega na fortaleza. Ela pode oferecer a maior parte dos equipamentos na lista do capítulo 9 do *Manual do Jogador*, com a ressalva das regras normais de disponibilidade. Se as aventureiras têm algo para vender, ela também se interessa em comprar ou trocar.





## D66 EVENTO

52 **IRMÃ DO CORVO.** Uma companhia de Irmãs do Corvo, D6 no total, bate nos portões da fortaleza e pede abrigo para a noite. Elas podem pagar pela hospitalidade e podem contar uma ou diversas lendas caso sejam recebidas dentro da fortaleza.

Algumas horas depois, chega um grupo de Irmãos Enferrujados, 2D6 no total, caçando as Irmãs do Corvo sob a liderança de um Guarda de Ferro. Eles exigem que as aventureiras os deixem entrar para que façam uma busca. Se eles encontrarem as Irmãs do Corvo, eles irão algemá-las e levá-las embora. Se as aventureiras se recusarem a cooperar, os Irmãos Enferrujados ficarão violentos, mas recuarão se metade deles ficarem Acabados. Eles podem retornar em maior número depois. As estatísticas para as Irmãs do Corvo e para os Irmãos Enferrujados podem ser encontradas no Capítulo 3.

53 **CORREDORES VERMELHOS.** D6 Corredores Vermelhos (veja a página 56) estão procurando por um rubi élfico perdido, e chegam na fortaleza em busca de abrigo. Eles são extremamente arrogantes e tratam as aventureiras como seres inferiores. Se as aventureiras conseguirem suportar a personalidade dos elfos, eles podem revelar diversas lendas, talvez até alguma sobre os quatro artefatos mencionados no livro de campanha *Expurgo do Corvo*.

54 **ESPIÃO.** Uma viajante solitária bate nos portões da fortaleza. Ela diz que está indo para uma aldeia próxima (a MdJ decide qual) e pede abrigo. Ela pode pagar pela estadia e pode compartilhar lendas, mas ela também faz perguntas cada vez mais detalhadas sobre as aventureiras, a fortaleza e seus tesouros. A mulher é uma espiã enviada pela Irmandade Enferrujada ou por algum lorde local, encarregada de descobrir tudo o que puder sobre as aventureiras. Ela pode até mesmo tentar roubar algo valioso.

55 **DESERTORES.** Uma patrulha de D6+2 soldados cansados e desgrenhados (veja a página 183 para as estatísticas) chega na fortaleza. Eles desertaram do serviço de um lorde local. A MdJ decide os detalhes. Os soldados estão FAMINTOS e procuram por comida e abrigo. Se as aventureiras deixarem que eles entrem, eles podem tentar tomar a fortaleza à força. Também é possível que o lorde mande soldados até a fortaleza em busca dos desertores.

56 **ORÁCULO.** A Cria Élfica Nuala, druida e oráculo, chega na fortaleza tarde da noite pedindo abrigo. Se as aventureiras a deixarem entrar, ela pode compartilhar diversas lendas (veja a página 6 do *Manual do Jogador*). Ela é hábil na disciplina mágica Consciência e pode, em troca de comida e abrigo, oferecer seus poderes para as aventureiras. Ela também pode pedir ajuda às aventureiras.



## D66 EVENTO

- 61 **COMERCIANTE DE ESCRAVOS.** Um comerciante de escravos chega na fortaleza. Se for adequado à campanha, é Misela Ferrumar da aldeia Moeosso (veja o livro de campanha *Expurgo do Corvo*). Como acompanhantes, o comerciante tem D6 guardas (estatísticas de bandidos típicos, veja a página 183) e 2D6 escravos miseráveis acorrentados. Os escravos são oferecidos às aventureiras por um preço baixo. Durante a visita, alguns dos escravos tentam escapar e buscam proteção na fortaleza. O comerciante de escravos exige que sua “mercadoria” seja devolvida, e está preparado para agir com violência.
- 62 **PROCURANDO POR AJUDA.** Um grupo de pessoas de uma aldeia próxima (a MdJ decide qual) chega na fortaleza pedindo que as aventureiras ajudem a lidar com um monstro, um grupo de bandidos, a Irmandade Enferrujada ou alguma outra ameaça. A MdJ decide os detalhes. Os visitantes estão em 2D6 no total e têm estatísticas como as de um aldeão típico (veja a página 184).
- 63 **MENESTRÉIS.** Uma companhia de teatro itinerante chega e deseja passar a noite na fortaleza. Se forem admitidos e receberem comida e alojamento gratuitos, os artistas ficarão muito gratos e entreterão os habitantes da fortaleza com uma atuação — todas as personagens jogadoras recebem um Ponto de Força de Vontade. Os menestréis também podem compartilhar uma lenda ou duas. No entanto, se forem barrados, eles espalharão rumores sobre as aventureiras cruéis — o valor de Reputação conta como dois pontos acima na rolagem de eventos da semana seguinte.
- 64 **IRMANDADE ENFERRUJADA.** Um bando de D6 Irmãos Enferrujados (veja a página 40 para as estatísticas) bate nos portões e demanda inspecionar a fortaleza. Eles exigem D6 ouros em tributos ao deus Ferrugem e também que um SANTUÁRIO seja construído em honra ao deus. Se as aventureiras expulsarem os Irmãos Enferrujados, eles voltarão em maior número depois.
- 65 **O TRIBUTO DO LORDE.** Um lorde local (a MdJ decide quem) declara que a fortaleza se encontra em suas terras. Uma patrulha de 2D6 homens-de-armas (estatísticas de um soldado típico, veja a página 183) bate nos portões e exige que as aventureiras paguem 2D6 ouros em tributos e jurem lealdade ao lorde. Se elas recusarem, o lorde atacará a fortaleza algum tempo depois em uma grande ofensiva. A MdJ decide os detalhes.
- 66 **O CHEFE ORC.** Um chefe orc da área (a MdJ decide quem) declara que a fortaleza se encontra em suas terras. Ele lidera uma força de aproximadamente 50 guerreiros orcs até a fortaleza, e exige que as aventureiras paguem 4D6 ouros em tributos e que jurem lealdade a ele. Se elas recusarem, os orcs farão um cerco à fortaleza e atacarão quando for o melhor momento.





*Todos se sentaram em círculo, ao redor do pedinte de Várassa, e sob a luz da fogueira do acampamento eles ouviram sua canção. Sobre vagantes e lupinos e todo tipo de coisa terrível, ele cantou seus medos para eles a noite inteira:*

*— Há algo além das montanhas, além dos uivos e da neblina, há algo dentro do véu, atrás de um coração de pedra fria e dura. Ouça com atenção, algo caminha e sussurra, caminha e atrai e chora: “Venha até nós, pois essa terra permanecerá nossa e para sempre nossa”!*



**M**il e duzentos anos atrás, a humanidade fugiu, atravessando os mares para uma terra onde elfos e anões já viviam. O deus Serpe, que guiou a humanidade através dos mares, dividiu a terra com uma cadeia de montanhas para evitar a guerra iminente entre as ascendências. Elfos e anões receberam Corvandor ao norte, enquanto os humanos se estabeleceram em Amiendar, ao sul da Divisa. Essa separação foi chamada de A Mudança, sendo o ponto no tempo que os humanos usam como ano zero em sua cronologia. Como compensação pela divisão da terra, elfos e anões receberam os orcs para serviços. Para manter a paz entre os grupos, reféns foram entregues a cada ascendência, e os mestícios descendem destes.

Depois de quinhentos anos prósperos, tempos difíceis chegaram em Amiendar, e uma guerra religiosa eclodiu. Um grupo de humanos fugiu

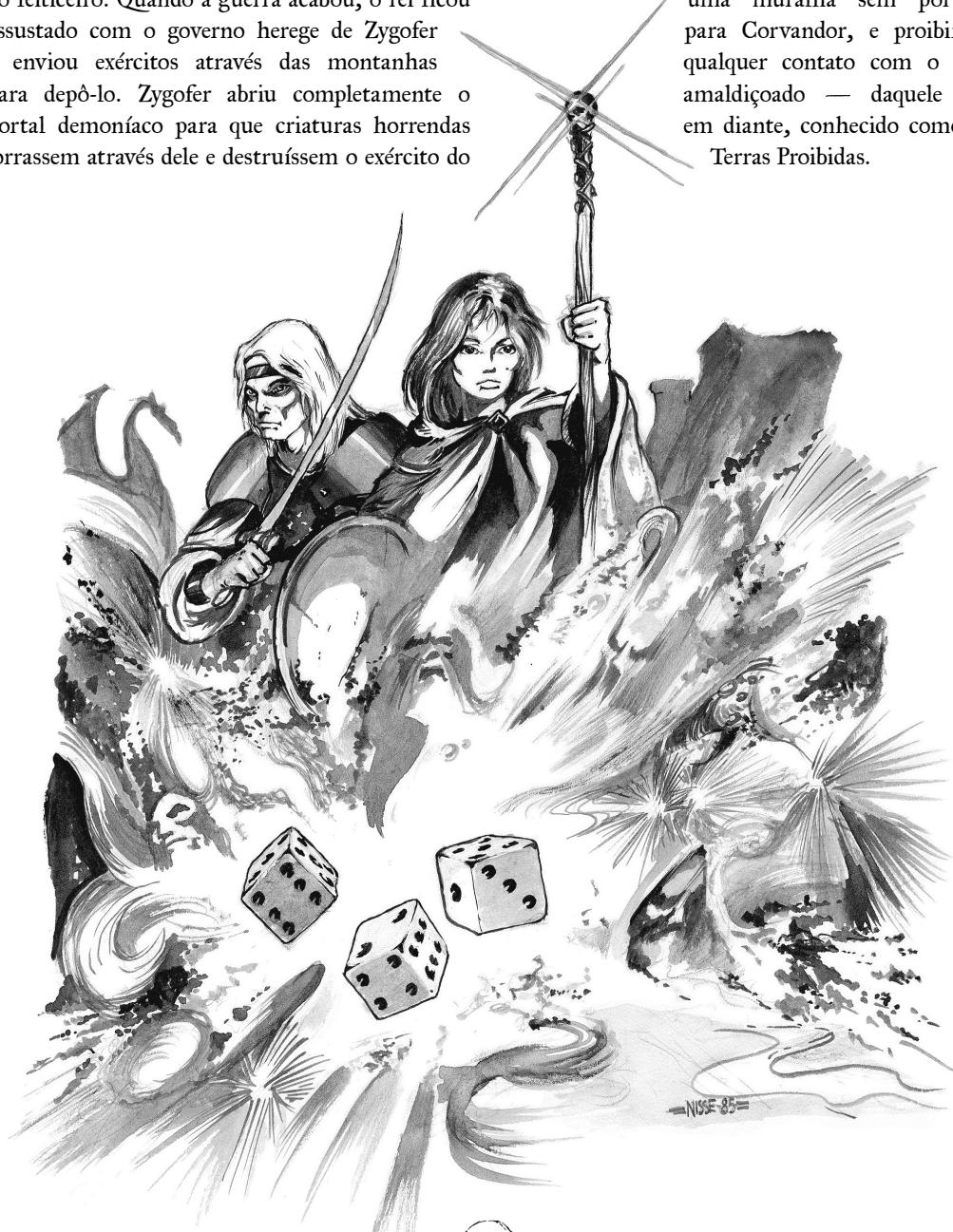
para o norte pela Divisa até Corvandor, e elfos e anões relutantemente os deixaram ficar, desde que estes se submetessem à Lei da Terra, que comandava o comportamento dos imigrantes humanos. Logo chegaram mais humanos, e entre eles os Ginetes de Aslênia, do oeste. Após mais três séculos, Amiendar parecia pequena para os humanos, uma vez que eles continuaram a se multiplicar. Eles tentaram conquistar Corvandor com desculpas religiosas. O consenso era de que eles teriam tido seus direitos à terra negados durante A Mudança. Como elfos e anões eram poucos, eles escolheram armar os orcs e enviá-los para a batalha. Quando a guerra não os favoreceu, os orcs foram abandonados por seus mestres.

O feiticeiro Zygofer foi colocado no poder como governador de Corvandor enquanto o rei de Amiendar estava ocupado com a guerra contra Aslênia. O feiticeiro descobriu um portal



demoníaco em uma passagem nas montanhas, e fez experimentos com a reanimação de mortos para ajudá-lo, já que o rei não tinha como ceder tropas que fossem suficientes para apoiar as ambições do feiticeiro. Quando a guerra acabou, o rei ficou assustado com o governo herege de Zygofe e enviou exércitos através das montanhas para depô-lo. Zygofe abriu completamente o portal demoníaco para que criaturas horrendas jorrassem através dele e destruíssem o exército do

rei. Para distrair os demônios enquanto o portal era fechado novamente, eles foram enviados para devastar Aslênia, o país vizinho. Os habitantes de Amiendar construíram A Tranca de Ferro, uma muralha sem portões para Corvandor, e proibiram qualquer contato com o país amaldiçoado — daquele dia em diante, conhecido como as Terras Proibidas.





Zygofer estava velho e decrépito nessa época, então se fundiu com Therania, sua filha feiticeira, para receber poder suficiente para continuar vivendo. A estranha criatura com pernas de aranha que se formou como resultado foi chamada de Zytera, e ela continuou os estudos demonológicos e necromânticos de Zygofer. Seu objetivo final era expulsar os elfos e anões das Terras Proibidas e então conquistar Amiendar. Zytera é apoiada por meio-demônios e pelo culto fanático da Irmadade Enferrujada. Talvez a guerra pudesse ter eclodido antes se a Névoa de Sangue não tivesse coberto as Terras Proibidas, uma neblina voraz que tornou viagens impossíveis por três séculos antes de desaparecer inexplicavelmente.

Hoje, apenas fragmentos das civilizações humanas continuam nas Terras Proibidas, tentando sobreviver em aldeias fortificadas nas terras selvagens. Elfos e anões recuaram para o centro de suas terras natais. Restam ainda os orcs, cheios de ódio pela humanidade e desprezo por seus antigos mestres. As Terras Proibidas estão mais uma vez abertas para a exploração e a conquista.

## HISTÓRIA DETALHADA

O texto acima explica as Terras Proibidas em linhas gerais, o bastante para você, como MdJ, conseguir gerenciar o jogo e entender a conexão entre locais e pessoas das Terras Proibidas. O restante desse capítulo mergulha fundo na história.

### A ORIGEM MÍTICA DA HUMANIDADE

As lendas dizem que o primeiro templo do deus Serpe, no limite leste do mundo, caiu quando seus doze mil pilares foram perfurados por vermes da pedra. Os parasitas já tinham devorado as

fundações da terra até que só sobrassem os restos inférteis dela. A humanidade implorou a Serpe por ajuda e recebeu a promessa de novas terras além dos mares. Os humanos construíram navios e os encheram de animais e grãos, e a deusa Lamento os soprou para o oeste por muitos anos até a terra que seu irmão Argila havia criado. Serpe voou na vanguarda dos navios, na forma de um enorme corvo segurando uma serpente em suas garras.

### A MUDANÇA — ANO ZERO

A humanidade aportou nas praias rochosas de Refúgio Solitário, e os homens ficaram maravilhados, pois poucos deles tinham visto alguma terra ao longo da vida. Agora eles estavam diante de uma terra fértil que ia longe, ao norte e ao sul, e que estava à espera deles. A terra era habitada desde tempos imemoriais por elfos e anões vivendo em paz. Armas foram desembainhadas, mas o deus Serpe intercedeu e declarou que havia terra o bastante para todos.

O deus mudou a terra: os humanos receberam tudo ao sul, em uma região chamada Amiendar, e os elfos e anões receberam as terras ao norte, chamadas de Corvandor. Os anões ainda mantiveram domínio sobre as raízes da terra, enquanto os elfos dominavam tudo o que crescia na superfície. Já que anões e elfos eram poucos em número, o deus Serpe ordenou que o deus Argila criasse os orcs a partir da lama. Depois que as ascendências juraram honrar a terra que lhes foi prometida e dada, eles trocaram reféns. Os deuses levantaram a cadeia de montanhas conhecida como A Divisa para separar a terra dos humanos da terra dos elfos e anões. Refúgio Solitário, onde os humanos haviam aportado, cresceu e se tornou o penhasco Crista Solitária, que ainda faz fronteira com o oceano onde a terra acaba ao leste.



Humanos e anões marcaram A Mudança como ano zero em suas cronologias, então os anos seguintes são conhecidos como DM (Depois da Mudança).

## ○ – 500 DM OS ANOS DA DIVISÃO

A humanidade construiu cidades, assentou estradas e lavrou o solo de Amiendar. Havia muita terra virgem para qualquer um disposto a calejar as mãos e arar o chão. Os anões e elfos seguiram com suas obrigações antigas: os anões continuaram construindo a Esfera do Mundo, e os elfos continuaram afinando sua arte e sua harmonia com a natureza.

Durante os anos 220 – 260, Gorder, o líder anão, supervisionou a construção da primeira das estradas de Corvandor. Aedos da Pedra ergueram lajes de rocha da terra, juntando-as para criar estradas. As estradas frequentemente rachavam, já que a terra ficava impaciente quando terminava no inverno. Os anões mantiveram as estradas em bom estado por muito tempo, mas elas entraram em decadência desde o Dilúvio de Homens de 835 DM. As estradas ainda são usadas em alguns lugares, com cascalho solto preenchendo as rachaduras, mas, depois que chove, o chão ao redor vira lama.

Os elfos que seguiram os humanos para Amiendar estavam curiosos quanto à procriação, e acabaram tendo crianças com seus anfitriões. Essa linhagem de mestiços é chamada de Efêmeros, por conta de seus corpos belos e esguios, e eles se sentiam atraídos pela música e pela magia. Os Efêmeros tinham uma mente mais sombria do que seus ancestrais élficos, talvez por serem mortais e impacientes para realizar seus sonhos enquanto ainda havia tempo para isso. Aqueles que eram hábeis nos caminhos da magia nem sempre as lançavam em harmonia com a natureza. Em vez

disso, eles tinham uma necessidade voraz de dar forma às coisas, criaturas e forças de acordo com suas vontades, pois as recompensas do poder e da riqueza material eram poderosos apelos para eles. Quando seus pais e professores élficos descobriram como sua prole havia sido atraída para um caminho tão perverso, eles se sentiram envergonhados. Eles deixaram Amiendar em segredo, e encontraram o caminho de volta até seu povo em Corvandor por trilhas desconhecidas. Lá, eles aconselharam a não associação com os povos inferiores além das montanhas. Poucos desses mestres sentiam prazer em continuar no mundo, e a maioria deles se retirou para a Eternévoa.

Os reféns humanos entre os elfos de Corvandor também tiveram uma progénie com seus anfitriões, crianças que eram valorizadas entre os elfos, pois estes raramente procriavam. Essas Crias Élficas aprenderam a arte e os mistérios da magia de acordo com o costume dos elfos. Eles não desejavam nada, e muito se esqueceram de suas origens humanas. Como os Efêmeros do outro lado da Divisa, eles eram impacientes e ambiciosos, mas ao mesmo tempo diligentes. Logo os elfos lhes conferiram mais responsabilidades quanto ao bem-estar da terra. Muitos elfos antigos foram aliviados de suas obrigações, assumindo a forma de ents para vagar pelas matas ou permanecendo na Eternévoa para contemplação e para tocar sua música. Efêmeros e Crias Élficas são idênticos, e normalmente vivem três vezes mais do que os humanos. Entre um Efêmero ou uma Cria Élfica, a única diferença é sua origem humana ou élfica.

Os únicos anões que seguiram os humanos até Amiendar depois da Mudança foram aqueles que podiam suportar a luz do dia. Eles socializaram bem, e deixaram descendentes que eram hábeis artesãos. Esses humanos com sangue anão passaram a se chamar Valondianos,



e eram altamente valorizados em forjas e oficinas. Alguns descendentes dos anões nasceram como ogros, gigantes indisciplinados que muitas vezes acabavam na prisão, mas que às vezes conseguiam levar uma vida honesta como mão de obra braçal, já que eram muito mais fortes que os outros.

Os reféns humanos entre os anões também procriaram com seus anfitriões, mas, nesse caso, pelo menos uma a cada duas das crianças nascia um ogro enorme e teimoso. Os ogros tinham pouco interesse nas tradições dos anões. Seu tamanho também tornava difícil viver nas apertadas casas subterrâneas, então eles foram para a superfície, formaram suas próprias tribos e logo foram considerados uma ascendência própria.

510 – 540 DM

### O EXODO DOS AILÔNIOS

Por volta do ano 500, pragas e guerras religiosas atormentavam Amiendar, onde a Congregação da Serpente se fortaleceu. Uma seita perseguida, chamada de Ailônios, foi para o norte através das montanhas até chegar em Corvandor, violando o que ditava A Mudança. Anões e elfos imediatamente mandaram um exército para expulsá-los, mas a comandante dos Ailônios, a sacerdotisa Jamharda das Irmãs do Corvo, lançou-se aos pés das ascendências anciãs e proclamou que elas podiam executar seu povo bem ali, já que estes seriam condenados e mortos como hereges pelo Psicopompo da Congregação da Serpente, caso retornassem para Amiendar.

Os Ailônios idolatravam o antigo deus Serpe, mas eles o chamavam de Corvo. Enquanto a Congregação considerava a serpente nas garras do corvo divina, as Irmãs do Corvo acreditavam que o pássaro sim era divino, sendo a serpente apenas uma serva. Já que a terra ao norte das montanhas

era chamada de Corvandor, o Corvo voou até lá antes deles, usando caminhos secretos, para que seu povo pudesse buscar refúgio. Eles pediram para ficar e lavrar a terra pacificamente, e para comercializar com seus anfitriões.

Quando os líderes élficos viram que os recém-chegados não carregavam armas e estavam fracos, e que eram fazendeiros devotados com grande respeito pela natureza, os corações dos elfos foram tocados, e eles convenceram os anões a deixar que os refugiados ficassem, já que havia muita terra desocupada ao sul de Corvandor. Depois de certa hesitação, os anões concordaram, mas exigiram que a Lei da Terra fosse criada — com regras que governassem o comportamento dos recém-chegados em Corvandor. Essas leis diziam, entre outras coisas, que os humanos tinham que ficar ao sul dos rios Ermã e Elya.

As Irmãs do Corvo possuíam uma compreensão mágica dos animais, o que interessava tanto aos elfos quanto às Crias Élficas, e o relacionamento entre os grupos era muito bom.

550 DM

### O ERGUER DO MONTE BILICA

Novos grupos de Ailônios jorraram pelas montanhas, vindos do sul ao longo dos anos, mas, em 550 DM, os anões já estavam fartos e chamaram o Monte Bilica de dentro da terra, fechando a passagem entre Corvandor e Amiendar. O contato entre as terras foi rompido novamente, por um longo tempo.

610 DM

### A CHEGADA DOS ASLÊNIOS

As terras ao oeste de Corvandor e Amiendar já foram chamadas de Aslênia. Hoje, ela é uma terra



devastada chamada Vale das Cinzas. O destino da região é decidido pelo deus vulcão Chifre. Suas raras erupções espalham morte e destruição, mas também garantem cinzas férteis que enriquecem o solo e fazem nascer eras de ouro. Quando os Ailônios não puderam mais alcançar Amiendar, eles buscaram fazer comércio com a Aslênia por meio da Passagem do Portão das Sombras. Depois que ouro foi descoberto no rio Enxurrada, o Clã Quardo de Aslênia foi atraído para Corvandor em seus corcéis magníficos, bestas que teriam galopado do vulcão Chifre com crinas em chamas no princípio dos tempos. Os Quardos buscavam escapar dos séculos de guerras de clãs em sua terra

natal, e foram bem recebidos pelos Ailônios, que não podiam fazer nada a respeito daquela chegada. Os cavalos que os Aslênios trouxeram se tornaram extremamente valiosos, tanto como cavalos de carga quanto de montaria.

Os Aslênios tinham uma mentalidade diferente dos Ailônios. Eles eram irritadiços e engenhosos, e não haviam jurado obedecer a Lei da Terra. Eles trouxeram música, teatro e muitos hábitos positivos para Corvandor, mas também trouxeram muita insolência e hostilidade. Logo, começaram a construir fortalezas simples e a se aventurar por partes menos hospitalares de Corvandor. Quando os elfos e os anões protestaram, as Irmãs do Corvo intercederam e declararam que a Lei da Terra garantia aos humanos o direito de fortificar seus lares contra bestas selvagens e outros perigos.



## 62º DM

### A MURALHA DE VONDE É ERGUIDA

Quando chegou a esse ponto, os anões estavam definitivamente cansados das incursões humanas e construíram a Muralha de Vonde, e também a fortaleza Vonde, na Passagem do Portão das Sombras para deter qualquer migração futura de humanos vindos de Aslênia. Ainda há restos da muralha, junto com a fortaleza em ruínas de Vonde.

## 615 – 650 DM

### EM DIREÇÃO AO MAR

Logo os Aslênios misturaram seu sangue ao dos Ailônios. Colonos foram para o leste, para as planícies de Moldena e Margelda, adequadas para cavalos e rebanhos. Lá, eles fundaram a cidade de madeira de Falender, que agora não passa de uma ruína queimada. Já havia algumas vilas de



pescadores perto da Baía da Fúria, habitada por pessoas que se moveram para a área vindas do norte, mas o encontro entre esses povos foi pacífico, já que ambos os lados podiam se beneficiar e usar as habilidades e conhecimentos um do outro.

690 – 695 DM

### AS MINAS DE OURO EM GLETHRA

Povos da montanha de Aslênia procuraram por ouro desde que chegaram a Corvandor. Em 690 DM, eles encontraram veios ricos em Glethra, no Alcance de Thynde, e começaram imediatamente a minerar. Os anões protestaram, já que Glethra era considerada parte da área proibida para a humanidade. Uma força resoluta de anões de Jardim de Pedra se reuniu, e os humanos, por sua vez, construíram uma muralha fortificada. Pequenos conflitos aconteceram diversas vezes, sem, contudo, decidir a quem pertencia Glethra. Depois que os anões bloquearam todo o comércio com Aslênia pela Passagem do Portão das Sombras, um novo acordo foi feito, onde os Aslênios poderiam ficar com as minas em troca da submissão à Lei da Terra. O comércio através da Passagem do Portão das Sombras era pesadamente controlado pelos anões, que também exigiam tributos imensos sobre qualquer coisa que transitasse pela Passagem. Os humanos não conseguiam usar todo o ouro que as minas geravam, e por isso ainda existem muitos tesouros de minério escondidos em Corvandor. O ouro tem pouco valor para as pessoas nas aldeias e é considerado um mau agouro para elas. Hoje, ninguém sabe onde ficam as minas de Glethra.

800 DM

### A INVASÃO DA ALIANÇA DE FERRO

Em Amiendar, uma área além das montanhas

que ninguém em Corvandor tinha mais em mente, cerca de vinte e cinco anos de colheitas fartas e muitos filhos foram seguidos por dez anos de estiagem e fome. Os humanos ao sul se encontravam em uma situação de cada vez menos espaço, e havia escassez de comida. Reavivamentos religiosos de ritos que incluíam a mortificação da carne e práticas de penitência floresceram. Quando o rei Algamar chegou ao trono em 798 DM, ele se lembrou das histórias de infância sobre as ricas terras ao norte, além das montanhas, onde elfos e anões levavam vidas confortáveis. Algamar enviou batedores para o norte e, depois de muita dificuldade, eles encontraram uma passagem outrora desconhecida nas montanhas, que hoje é bloqueada pela Tranca de Ferro.

Depois que espiões voltaram com relatórios sobre terras abundantes e férteis além da Divisa, Algamar quis reunir um exército para expandir o território dos humanos rumo ao norte. No entanto, Amiendar estava cansada de guerra após anos lutando contra seus vizinhos ao oeste em Aslênia, uma ameaça contínua. A nobreza relutava em enviar tropas para uma missão tão simples, ao mesmo tempo em que estariam deixando a terra natal desprotegida.

Nessa época, os Amienses idolatravam o deus Ferrugem, cuja Igreja Enferrujada clamava ser a verdadeira manifestação do deus criador Serpe. A Ferrale Teramalda apresentou ao rei uma visão concedida pelo deus, sobre como esta iria conquistar as terras além das montanhas com a ajuda do deus e converter aqueles que lá viviam para a fé verdadeira. Ela alegou que o deus Ferrugem e sua esposa Heme haviam trazido a humanidade para aquelas terras em tempos antigos, mas que os Ailônios, aliados com os elfos traiçoeiros e anões, haviam os enganado e roubado metade da terra que lhes foi prometida. Depois de receber a



benção de Algamar, ela começou a cortejar os ricos e os poderosos do reino a fim de reunir apoio para sua cruzada. Muitos sacerdotes na Congregação da Serpente pediram cautela e falaram de um antigo pacto de paz entre as ascendências, mas Teramalda fez com que eles fossem jogados em prisões e executados como hereges e traidores. Quando o rei permitiu que tal coisa acontecesse sem punição, a Igreja Enferrujada cresceu em números.

Em 800 DM, Teramalda liderou três mil homens para o norte, através das montanhas. Eles carregavam consigo enormes efígies do deus Ferrugem e de sua esposa Heme.

#### 800 – 810 DM

#### O MASSACRE DE HARGA

As aldeias dos Ailônios nas planícies de Harga logo sentiram o fervor religioso dos recém-chegados. Em nome dos deuses Ferrugem e Heme, qualquer Irmã do Corvo encontrada foi queimada na fogueira ou transpassada por lâminas de ferro enferrujadas e lanças de madeira, seu sangue derramado sobre as efígies dos deuses. As pessoas das aldeias foram forçadas a jurar que honrariam os novos deuses e que pagariam um tributo anual, ou então suas aldeias seriam queimadas. Qualquer um que hesitava era morto. A Igreja Enferrujada tomou residência permanente no limite noroeste das planícies, fundando a cidade de Amiedra. Teramalda passou alguns anos fortificando as planícies de Harga, e trouxe forças adicionais e suprimentos através das montanhas antes que estivesse pronta para expandir seu território.

#### 810 – 820 DM

#### O PODER DO FERRO

Os anões de Forte de Lamento, membros do clã

Meromanne, viram os Amienses chegando, mas os deixaram em paz com a esperança de que as diferentes facções humanas acabassem matando umas às outras sem a interferências dos anões. Em vez disso, os fazendeiros Ailônios fugiram para o interior da região a fim de escapar de seus opressores, e novas aldeias e assentamentos foram construídos nas florestas. Os lordes Aslênios cortejaram os anões insistenteamente, pedindo ajuda para expulsar os Amienses de volta para além das montanhas. Os anões deram a eles lâminas forjadas pelos clãs e aconselhamento, mas tanto eles quanto os elfos hesitavam em se envolver diretamente conforme discutiam como a situação com os humanos problemáticos poderia ser resolvida da melhor maneira. Enquanto isso, a Igreja Enferrujada se fortaleceu, e conquistando e construindo fortalezas em uma área que se expandia cada vez mais. Teramalda batizou as matas ao sul do Forte de Lamento como Mata do Arvoredo, nomeada por conta dos arvoredos sagrados dedicados ao culto de Heme, construiu acampamentos militares e locais de culto até o Olho de Argila.

#### 820 – 821 DM

#### A PRIMEIRA GUERRA DO AMIEIRO

Quando os Amienses souberam das ricas minas de ferro dos anões em Lumra, com seus córregos vermelho-sangue, Teramalda exigiu que eles entregassem a terra em nome dos deuses. Ela marchou até Lumra à frente de sua Guarda de Ferro, vestindo um conjunto de armadura ceremonial feita com ferro saqueado de uma caravana dos anões.

Os anões já haviam se mobilizado e marchado para encontrar os humanos. A guerra entre as ascendências já era uma realidade. Ailônios e



Aslênios lutaram lado a lado com os anões, mas os elfos não se juntaram a eles, uma vez que estes últimos tomam suas decisões lentamente e ainda não haviam visto muitos humanos próximos de suas terras mais ao norte.

Depois de algumas pequenas batalhas, os anões saíram vitoriosos, e uma violenta celebração começou. Teramalda foi feita prisioneira, mas eles não conseguiam abrir sua armadura. O irritadiço lorde anão Garmar Quatro-Barbas, bêbado de poder e de álcool, ordenou que a sacerdotisa fosse jogada sobre o carvão aceso durante o banquete de vitória em Lumra, para ser assada como um crustáceo em sua casca. Ele jurou que devoraria seu coração depois que este fosse amaciado em submissão. Talvez o deus Ferrugem tenha optado por ouvir as preces de martírio de Teramalda, porque a armadura habitada pelo corpo incinerado rompeu suas amarras, ergueu-se do carvão incandescente e matou Garmar e seus guardas. Desde esse dia, essa criatura, um conjunto de armadura enferrujada, vague por Corvandor caçando inimigos para massacrar. Quando o vento está em uma direção propícia, você pode sentir o cheiro da carne torrada de Teramalda, e então é melhor correr. Alguns dizem que o próprio deus Ferrugem manifestou-se dentro da armadura.

### 825 DM

#### A ENXURRADA DE HUMANOS

O Rei Algamar morreu na batalha contra a Aslênia em Amiendar. Seu filho, Alvagard, sentou-se no trono após uma paz humilhante ser assinada com a Aslênia. Uma vez que os membros da Igreja Enferrujada vieram cambaleando de volta depois de sua invasão fracassada a Corvandor, o interesse de Alvagard cresceu. Amiendar foi forçada a ceder um distrito de mineração para Aslênia, como

pagamento por uma cidade sagrada que fora demolida. As histórias sobre as minas de ferro de Lumra e o ouro das minas de Glethra além das montanhas atraíram o rei como uma abelha para o mel.

Dessa vez, a nobreza estava ansiosa por encher seus cofres vazios com pilhagem, enviando suas tropas com satisfação. Em 825 DM, Alvagard liderou um exército bem equipado de sete mil soldados e um número igual de tropas de suporte através das montanhas. A guilda dos feiticeiros enviou um grupo de feiticeiros de guerra para apoiar o exército, e entre eles estava o jovem e excessivamente voraz por poder Zygofer, o Sussurrante, que alegava poder ouvir vozes do além-mundo e da noite. Uma vez que esses feiticeiros Efêmeros eram descendentes dos elfos de Corvandor, eles acreditavam ter direitos sobre as terras além das montanhas. Eles presumiam que a traição das Irmãs do Corvo lhes roubara sua herança.

O exército encontrou pouca resistência, e a pouca que havia foi destruída rapidamente. Em 825 DM, o exército de Alvagard dominou as planícies de Harga além da passagem em três dias, conquistando a fortaleza anã de Vonde. Eles montaram suas tendas no acampamento abandonado de Teramalda em Amiedra, onde a bandeira do rei, bordada com imagens de espadas cruzadas e galhos de Amieiro, foi hasteada.

### 826 – 833 DM

#### A SEGUNDA GUERRA DO AMIEIRO

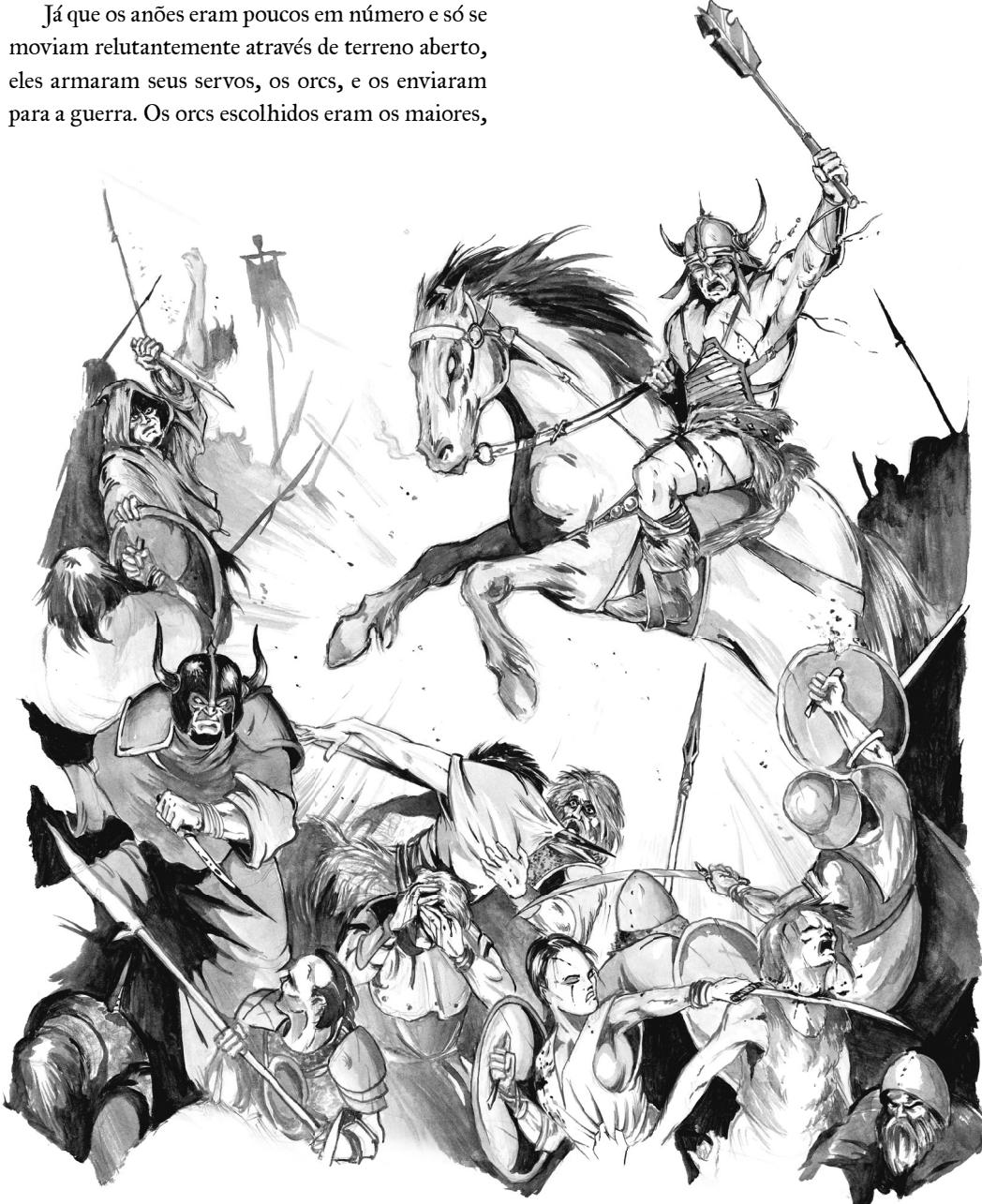
A nova incursão humana, trazendo mais soldados, mobilizou novamente os anões de Forte de Lamento e Lumra. Mensagens foram enviadas ao norte, pedindo por ajuda de outras fortalezas anãs. Logo, um exército foi enviado para Harga,



onde os fazendeiros recém-chegados de Amiendar começaram a limpar a terra abandonada dos Ailônios para cultivo. As guerras que se seguiram foram tanto inclementes como fúteis.

Já que os anões eram poucos em número e só se moviam relutantemente através de terreno aberto, eles armaram seus servos, os orcs, e os enviaram para a guerra. Os orcs escolhidos eram os maiores,

mais fortes e os mais implacáveis, e eles receberam a liberdade em troca da ida para a guerra, o que os fazia lutar com uma agressividade furiosa. Os





anões também procuraram alistar os poderosos ogros, mas esses meio-anões simplesmente riram e continuaram em Marco de Feulen. O rei humano, Alvagard, logo foi forçado a convocar mais tropas de Amiendar a fim de manter Harga. Os humanos logo passaram a ver os orcs como seus principais adversários, já que havia mais orcs do que outros inimigos e eles eram muito mais perigosos do que os demais.

em seguida. Zygofer garantiu que Martea fosse poupadão, e ela estava tão cega de amor que acreditou nas acusações e decidiu ficar com seu amado em Amiedra. Eles se casaram e passaram a lua de mel juntos no vale secreto dos mortos, onde Martea ensinou para seu marido a arte da necromancia — falar com os mortos. Em 834 DM, Martea deu à luz um filho, que foi chamado de Zertorme — “o escolhido”.

### 833 DM PAZ E TRAIÇÃO

Os elfos de Corvandor se mantiveram fora da guerra mas, durante o armistício de 833 DM, eles enviaram uma delegação de Crias Élficas para acompanhar os diplomatas anões que viajavam até Amiedra a fim de tentar fazer com que os intrusos raciocinassem direito e fossem lembrados do pacto entre humanos, elfos e anões.

Entre a delegação élfica, estava uma mulher chamada Martea, hábil nos caminhos da magia. Ela conseguia se comunicar com os animais e com os mortos. Quando os Efêmeros de Amiendar encontraram os feiticeiros de Corvandor no conselho, Zygofer e Martea foram dominados pela paixão, um pelo outro. Em todos os outros aspectos, as Crias Élficas sentiam desprezo por seus parentes distantes, já que estes haviam corrompido a magia do mundo e eram movidos pela ganância por poder em vez da obrigação com os deuses, a terra e a vida.

Enquanto Zygofer e Martea estavam ocupados um com o outro, os diplomatas de Alvagard esconderam armas e talismãs na bagagem de seus hóspedes. A delegação foi, então, acusada de conspiração para assassinar sua contraparte. Eles foram jogados na prisão, interrogados e torturados para entregarem informações sobre as defesas de suas terras. A maioria deles foi executada logo



Nº 186



833 – 845 DM

### A TERCEIRA GUERRA DO AMIEIRO

A traição da delegação de paz fez recomeçar a guerra, mas desta vez os elfos e as Crias Élficas também se juntaram ao lado dos anões. Assim como eles, os elfos mobilizaram exércitos de seus servos orcs para o campo de batalha, que logo ficou encharcado com o sangue de todo tipo de ascendência.

Em 841 DM, Martea deu à luz filhas gêmeas, chamadas Marga e Therania. Durante a Terceira Guerra do Amieiro, Zygofer subiu na hierarquia ao garantir grandes vantagens aos Amienses na guerra, interrogando as almas dos soldados mortos. Ao longo da guerra, o feiticeiro fez diversas viagens até o vale dos mortos, onde as almas de diversos feiticeiros falaram para ele sobre um portal demoníaco inativo na Passagem do Portão das Sombras. No entanto, Zygofer havia insultado o guardião da passagem, o gigante Scrome, e foi forçado a partir.

845 – 857 DM

### A DOMINAÇÃO

O propósito da magia dos elfos e das Crias Élficas era servir à vida. Por causa disso, eles hesitaram em usá-la na guerra; no entanto, os feiticeiros humanos cavaram ainda mais fundo nas poças lúgubres da magia, pagando tributos aos deuses vorazes cujos nomes nunca deveriam ser pronunciados, e arranhando com as unhas os portais que levavam aos mundos demoníacos, buscando invocar aliados profanos para o seu lado da guerra. Enfrentando o poder armado e a magia exótica dos humanos, os anões, elfos e orcs foram expulsos de Harga e Amiedra. Os anões, no entanto, mantiveram a cidade pesadamente fortificada de Forte de Lamento. Os humanos ainda penetraram na Floresta de Arina, além do lago chamado Olho

de Argila. Uma torrente de colonos de Amiendar veio para clamar as terras recém-conquistadas, enquanto fortalezas eram erguidas para defendê-las. Tropas foram enviadas para as planícies de Moldena e Margelda, até chegarem aos mares do leste. Por um tempo, a Aslênia e os Ailônios foram forçados a se submeter, embora relutantemente, ao domínio dos Amienses. Muitos dos que resistiram anteriormente foram executados em público.

850 DM

### MERIGALL E OS DEMÔNIOS

Em 850 DM, Zygofer foi nomeado governador real de Harga, com sua própria fortaleza sendo construída nas montanhas. Ao mesmo tempo, a guerra recomeçou ao sul entre Aslênia e Amiendar. Os nobres marcharam seus exércitos rapidamente de volta para casa, então Zygofer foi capaz de governar Corvandor com poder praticamente absoluto. Durante suas pesquisas de feitiçaria, ele encontrou um “nexo” — uma passagem entre mundos sobre a qual os feiticeiros mortos sussurraram para ele — na enevoada e abandonada trilha de caravanas na Passagem do Portão das Sombras. Ele passou muito tempo nas montanhas, com a ajuda de Merigall, um ser que se apresentava como bardo e que era versado em magias de origens incertas. Essa entidade excepcionalmente bela atraía tanto homens quanto mulheres sem que estes soubessem seu gênero, apesar de muitos afirmarem ter passado noites gloriosas em sua companhia. Diziam que Merigall era capaz de encantar humanos e também animais e plantas com sua música. Diziam que a criatura possuía poderes capazes de mudar a forma da própria pedra. Logo, seres estranhamente distorcidos, totalmente ou parcialmente de outro mundo, começaram a vagar por Harga.



## 852 DM A FUGA DE MARTEA E A QUEDA DE LUMRA

Obcecado por seu trabalho com o portal demoníaco na Passagem do Portão das Sombras, Zygofer passava cada vez mais tempo fazendo experiências com criaturas vivas em sua fortaleza montanhosa. Muitos demônios precisavam ser fundidos com carne mortal para serem capazes de manter uma forma física no mundo. O amor de sua esposa Martea vacilou quando ela viu sua verdadeira natureza. Ela sentia falta das florestas onde cresceria, e detestou enfaticamente o modo como Zygofer usava as artes que ela ensinara para criar uma vida distorcida. Ela também temeu por seus filhos, a quem Zygofer procurou iniciar nas artes da demonologia, já que ele nutria o sonho de uma dinastia de feiticeiros imperadores em Corvandor. Martea tentou avisá-lo de que o rei de Amiendar se voltaria contra ele quando a paz estivesse feita com a Aslênia, mas o feiticeiro não a ouviu.

Uma noite, Martea decidiu fugir de Amiedra com seu filho Zertorme, que já era educado na arte da magia, e sua filha Marga. A terceira filha, Therania, estava com o pai e por isso ficou, talvez por sua própria vontade. Quando foi descoberta a fuga, um Zygofer furioso enviou soldados para caçar sua família. A trilha levava até Forte de Lamento, onde Martea buscava encontrar refúgio em meio aos anões, mas os fugitivos tiveram sua rota bloqueada e precisaram escolher outro caminho. Em desespero, eles fugiram para a guarnição anã nas minas de Lumra depois que os soldados os encontraram.

As tropas de Zygofer cercaram a mina, mas eles eram poucos para tomá-la. Assim que o feiticeiro soube dessa situação, sua mente concluiu que havia uma conspiração traidora de anões, elfos e humanos, e ele juntou um exército para marchar

rumo à Lumra. Quando chegou lá, uma semana depois, não havia sinal de qualquer habitante, mas estranhas músicas infantis vinham das profundezas das minas. Batedores foram enviados para dentro, mas eles acabavam puxados por tentáculos e arrastados para o interior dos túneis assim que se expunham. Toda a área da mina havia sido invadida por uma criatura demoníaca amorfia que devorava qualquer coisa que se aproximasse, mas que não podia resistir à luz do sol.

Comunicando-se com criaturas além do nexo, Merigall pôde determinar que a garota Marga fora possuída por um poderoso demônio ainda em Amiedra, e que a criatura se manifestou para combater a ameaça que se assomava sobre Lumra, local onde cresceu e devorou tanto anões quanto os soldados de Zygofer. O que acontecera com a esposa do feiticeiro e seu filho Zertorme era um mistério.

## 865 – 867 DM FORTE DE LAMENTO É ABANDONADO

Cansado da guerra sem fim contra os Amienses, o clã anão de Meromanne abandonou a cidade de Forte de Lamento para seguir até o norte, em direção à Belderande, nas montanhas. Uma forte guarnição de orcs foi deixada para trás a fim de defender a cidade, mas, sem a liderança dos anões, eles fracassaram em mantê-la contra os humanos. Em 867 DM, a cidade foi tomada pelas tropas de Zygofer, e logo os colonos chegaram à área.

## 868 – 871 DM O GRANDE EXPURGO

Zygofer declarou, depois da fuga de sua família, que a paz só duraria em Corvandor quando elfos, anões e orcs fossem exterminados ou expulsos para



o mar. Exércitos se reuniram para atacar as aldeias e fortalezas mais ao norte. Criaturas mal formadas e que ninguém havia visto antes marchavam com eles, temidas por amigos e inimigos.

### 869 DM FALENDER É QUEIMADA

Depois de desaparecer por dez anos, dizem que o filho de Zygofe, Zertorme, apareceu para as Crias Élficas em Vivende e ofereceu-lhes seus serviços, assim como informações sobre o pai e seus segredos. Quando esse rumor se espalhou, muitos humanos de Harga se juntaram a Zertorme. Em troca da participação no expurgo dos senhores da guerra de Amiendar que devastavam as planícies, eles receberam terras nas planícies de Margelda. Margelda foi libertada, mas muitos soldados do oeste continuaram na área como bandidos. Eles queimaram a cidade de madeira de Falender por completo antes de se dispersarem.

### 869 – 874 DM OS IMPREGNADOS SE REÚNEM

O pedido de Zygofe por mais tropas e armas para limpar Corvandor de elfos e anões foi rejeitado pelo rei, já que os recursos eram necessários para reconstruir a parte oeste do país, destruída pela guerra. Sem tropas o bastante, Zygofe intensificou suas pesquisas demoníacas com a ajuda de sua filha, Therania, agora uma talentosa feiticeira, e da criatura barda, Merigall. Eles invocaram seres de outro mundo para ajudá-los e fizeram experimentos em criminosos e inimigos capturados. Cruzamentos entre humanos e animais com características demoníacas surgiram, como minotauros, harpias e mantícoras. Elas



foram enviadas para batalha, mas muitas eram indisciplinadas e fugiam para a floresta, onde caçavam qualquer presa que pudessem encontrar, quer fossem amigos ou inimigos. Os apoiadores dedicados de Zygofe se mudaram para Amiedra e permitiram que o feiticeiro os infundisse com poderes demoníacos, enquanto outros, repletos de nojo e desespero, afastaram-se da cidade para encontrar locais mais saudáveis para viver na área selvagem ou retornando para Amiendar. Ao mesmo tempo, Therania realizou grande progresso na arte de erguer os mortos, e logo eles foram enviados para a batalha. Dizem que Merigall enviou professores do reino da própria morte para ela.

Anões e elfos recuaram em horror dessas batalhas profanas, deixando seus servos, os orcs, para defenderem a terra contra os humanos e



suas criações horrendas. As tropas de Zygofer conquistaram e devastaram a cidade élfica de Varassa na Floresta de Arina em um terrível banho de sangue.

870 DM

### ALGAROD É COROADO REI

O rei Alvagard, que liderara a Enxurrada de Humanos trinta e seis anos atrás, finalmente faleceu pela idade avançada, e seu neto, Algarod, ascendeu ao trono. Durante os vinte anos anteriores, Amiendar fora forçada a ir à guerra contra os gineteiros de Aslênia para garantir que Zygofer mantivesse o poder em Corvandor sem disputa. Agora, Algarod faz as pazess com a Aslênia, já que ambos os lados estavam cansados da guerra.

870 DM

### O EMISSÁRIO DO PSICOPOMPO

Em 869 DM, o Psicopompo, alto-sacerdote da Congregação da Serpente em Amiendar, enviou um emissário ao norte para investigar a situação de Corvandor após refugiados darem testemunhos preocupantes sobre o governo profano de Zygofer. O emissário voltou no ano seguinte, profundamente chocado com o que estava acontecendo. Depois que o Psicopompo recebeu seu relatório, ele convenceu o rei Algarod a enviar uma mensagem para Zygofer, a fim de informá-lo de que ele fora deposto como governador e que deveria aparecer imediatamente diante do rei e da igreja com sua filha Therania. O mensageiro voltou com uma cabeça de porco viva presa ao pescoço. Zygofer informou ao rei, através do focinho gotejante do mensageiro, que ele era o governante por direito de Corvandor, já que ele, através de seu sangue Efêmero, era descendente dos elfos. Ele ordenou que Amiendar ficasse em

seu lado das montanhas, a não ser que viessem para negociar pacificamente. Ele sequer se incomodou em mencionar a Congregação da Serpente.

872 DM

### A QUARTA GUERRA DO AMIEIRO

Dois anos depois, Algarod reuniu uma poderosa horda com a bênção do Psicopompo e a liderou através das montanhas. O objetivo era capturar Zygofer, Merigall e Therania, e destruir as forças profanas dos rebeldes. A guerra foi travada por dois anos. Fogo e magia contrária à vida devastaram as Planícies de Harga por todo o futuro próximo.

874 DM

### A INUNDAÇÃO DE DEMÔNIOS

Encurralado em Amiedra, Zygofer abriu desesperadamente o nexo para hordas de demônios, mesmo que já não pudesse controlar a maioria deles. Usando barreiras de feitiço, ele os direcionou além de Amiedra rumo ao exército de Algarod, que foi destruído até o último homem pelas criaturas vorazes e sedentas de sangue. Alguns soldados da guarda real de Algarod conseguiram levar o rei até Amiedra, onde todos eles foram capturados.

A filha de Zygofer, Therania, interessou-se pelo jovem rei e sugeriu que fosse seu marido e escravo em troca da própria vida. Quando ele a rejeitou, ela mandou que o matassem, reanimou o cadáver com sua necrocinésia e tomou seu corpo morto como amante.

875 DM

### A ESTRATÉGIA OCIDENTAL

A ameaça de Amiendar foi evitada, mas a inundação de demônios agora se voltara contra Zygofer e seus



súditos em sua busca por sangue fresco. Alguns poucos lordes demônios, entre eles o terrível Krasylla, foram atraídos através do nexo pelo fedor de tanto sangue derramado, mas Merigall negociou com eles e os fez se voltarem para o oeste, através da Passagem do Portão das Sombras. Além da passagem, havia sido prometido para eles um sustento mais apetitoso nas ricas planícies de Aslênia além das montanhas, com muito menos resistência. Então a guerra em Harga chegou ao fim.

### 876 DM

#### OS GALDANES CHEGAM DE ASLÊNIA

Forçados a lutar em batalhas desesperadas contra os demônios em Aslênia, o clã dos ginetes Galdanes forçou entrada em Corvandor através da Passagem do Portão das Sombras. Como a maioria dos demônios estava ocupada devastando a terra natal dos Galdanes e as tropas de Zygofe stavam se recuperando, os ginetes conseguiram abrir caminho lutando, mesmo sofrendo grandes perdas. As planícies mais próximas de Amiedra estavam repletas de inimigos e meio-demônios distorcidos, mas os Galdanes continuaram para o leste até chegarem em Margelda, onde eles se apresentaram para Zertorme e juraram servi-lo em troca de permissão para ficar.

### 877 DM

#### O NEXO É SELADO

Com a horda demoníaca ocupada no oeste, Zygofe e Merigall selaram o nexo e fecharam seu fluxo de éter através da passagem, este que mantinha os demônios vivos. As feras enfraqueceram e muitas definharam, mas Aslênia já era uma terra devastada e completamente em ruínas, sendo desde então



chamada

Vale das Cinzas.

Quando o lorde demônio

Krasylla percebeu o perigo, já era tarde demais: ele retornou com seus servos remanescentes e tentou tomar o nexo, mas foi confrontado pelas tropas e pela feitiçaria dos defensores reunidos em um único lugar. A estrada estava fechada para todos os efeitos e propósitos, então um contrato foi redigido com sangue e apatia. Krasylla continuaria em Corvandor, aliado aos novos governantes da terra, para possuir e cuidar da antiga fortaleza anã de Vonde. Em troca, Krasylla receberia um



número de sacrifícios humanos para escravizar ou para se alimentar todos os anos.

Therania se cansou do abraço frio do rei morto Algarod e sugeriu que o corpo reanimado fosse enviado para comandar a fortaleza de Penhasco da Tempestade, e assim foi feito.

### 878 DM A CONSTRUÇÃO DA TRANCA DE FERRO

Sobreviventes espalhados do exército do rei Algarod conseguiram chegar em Amiendar. Depois de saber sobre as abominações de Zygofe, o Psicopompo amaldiçoou formalmente Corvandor. Foi decidido que uma muralha seria construída na passagem da montanha, e que ninguém teria permissão de vir da terra amaldiçoada, que desse dia em diante passaria a ser conhecida como as Terras Proibidas.

Uma ordem religiosa de cavaleiros, chamada de Os Silenciosos, recebeu a responsabilidade de guardar a muralha, nomeada A Tranca de Ferro. Criminosos ou missionários iludidos às vezes são baixados em uma cesta além da muralha, mas nada nunca foi trazido de volta.

### 880 DM ZYTERA É CRIADA

Zygofe estava velho e decrepito. Sua pesquisa corruptora e sua luta contra os demônios pesaram em sua alma e seu corpo. Seu envelhecimento acelerado preocupou Merigall, cuja vida estava ligada ao feiticeiro. O ser falou com a filha de Zygofe, Therania, e observou que o controle sobre o nexo seria perdido caso Zygofe morresse, e assim os demônios poderiam entrar livremente no mundo. Merigall sabia o quanto Therania era

sedenta por informação e poder, então também mencionou que o conhecimento considerável de Zygofe seria perdido após sua morte.

Depois de muita hesitação, Therania concordou com a sugestão de Merigall de ser unida a seu pai em corpo e alma, preservando-o como parte de seu próprio corpo. Ao mesmo tempo, todos os segredos de Zygofe seriam revelados para ela. Durante um ritual impronunciável, no qual Merigall recebeu o auxílio de seus aliados demoníacos, pai e filha foram fundidos costas com costas, pESCOÇO com pESCOÇO, cérebro com cérebro. A criatura que resultou dessa união profana chamou a si mesma de Zytera.

Quase imediatamente, ficou claro que os dois tinham muitos problemas para agir como uma única criatura e coordenar os movimentos de suas quatro pernas. No entanto, nas profundezas da Passagem do Portão das Sombras, vagava a moribunda e decapitada carcaça de uma criatura gigante, parecida com uma aranha, que fizera parte da horda demoníaca. Merigall ordenou que esta fosse capturada e fundida aos corpos combinados de Zygofe e Therania. Quando Zytera se mostrou diante dos Impregnados de Amiedra e dos meiodemônios pela primeira vez, ele foi saudado como um deus horrendo.

Zytera e Merigall podiam continuar trabalhando em seus experimentos em paz. A ameaça de Amiendar fora evitada, enquanto a Aslênia além da Passagem do Portão das Sombras fora devastada pela horda demoníaca de Krasylla. A passagem em si tinha sido distorcida por sua proximidade com o nexo, ao ponto de nada vivo conseguir atravessar por ela. Ao mesmo tempo, elfos e anões foram empurrados de volta a seus assentamentos ancestrais ao norte. Os orcs se libertaram de seus antigos mestres e, apesar de continuarem numerosos, lutavam entre si e



não eram uma grande ameaça para Amiedra. Os humanos de diversas origens que continuaram nas Terras Proibidas enquanto a Tranca de Ferro era construída se reuniram em aldeias fortificadas, e estavam ocupados simplesmente sobrevivendo. Mais ao leste, no entanto, estava o filho de Zygofer, Zertorme, junto com alguns humanos espalhados, mas eles eram pouco numerosos. Dizem os rumores que o próprio Zertorme sofreu crises de melancolia, e que havia se isolado em uma vida de eremita perto do oceano.

A única ameaça restante era o nexo instável da Passagem do Portão das Sombras, a partir de onde demônios sedentos por sangue emergiam regularmente. No entanto, o lorde demônio Krasylla massacrava a maioria desses intrusos enquanto aproveitava sua existência sangrenta no mundo humano.

### 883 DM

#### A FUNDAÇÃO DA ORDEM DA IRMANDADE ENFERRUJADA

A Congregação da Serpente tinha uma presença dispersa nas aldeias humanas após o influxo de Amienses, mas Zytera considerou-a culpada pela guerra contra Amiendar. Então, o culto ao deus Ferrugem foi ressuscitado, e a Ordem da Irmandade Enferrujada foi fundada. Os membros da ordem acreditam que Zytera era o profeta vivo do deus Ferrugem. As efígies que Ferrale Teramalda havia carregado através das montanhas oitenta anos antes continuavam de pé, e mais uma vez foram foco de idolatria e sacrifício. Zytera ensinou ao sacerdócio da Irmandade Enferrujada algumas magias simples. Membros da ordem visitavam aldeias vizinhas para exigir obediência e tributos em nome dos deuses e do profeta feiticeiro. Em troca, os aldeões receberiam proteção contra os orcs e outras feras predatórias que escapavam

dos laboratórios do feiticeiro. Apesar disso, assentamentos humanos eram comumente destruídos por bestas de origem incerta.

Algumas vezes, aldeões confusos entravam para a Irmandade, que recebera o controle sobre a cidade de Amiedra e suas ruínas, mortos vivos e meio-demônios. Seu líder era chamado de Príncipe Enferrujado. A Irmandade Enferrujada pregava que os humanos das Terras Proibidas deviam ser gratos, pois o poderoso Zytera protegia suas terras contra as incursões das hordas demoníacas, e que essa tarefa dura exigia submissão e sacrifício por parte deles.

900 – 1200 DM

#### A ERA DA NÉVOA DE SANGUE

O nexo na Passagem do Portão das Sombras não havia sido completamente fechado, e criaturas demoníacas continuavam chegando regularmente às Terras Proibidas, vindas de lugares ao além. Entre todas essas estranhas criaturas, ninguém notou a grande nuvem vermelha que vazou do nexo durante a fase final da guerra, a nuvem que logo se espalhou com os ventos. A névoa era formada na verdade pelos esporos de demônios gasosos chamados “sangrentos”. Agora uma neblina vermelha como sangue se erguia do chão durante a noite ao longo de todas as Terras Proibidas. A névoa ficava mais densa e cobria mais território conforme os sangrentos se espalhavam. Quase todo mundo que entrava na névoa à noite desaparecia.

Quando as pessoas encontraram os restos ensanguentados de seus amigos perdidos, a verdade ficou clara: criaturas predatórias viviam na néblina e matavam qualquer um que se aventurasse dentro dela. Estranhamente, os residentes de qualquer área nunca eram atacados dentro de casa, enquanto um forasteiro podia ser morto pelo menor dos



traços de neblina. Ninguém ousava se aventurar mais longe do que meio dia de distância, para que pudesse já estar de volta em casa e com as janelas e portas fechadas antes que a escuridão chegasse. A viagem nas Terras Proibidas se tornou praticamente inexistente por um longo tempo. Zytera, exércitos e terras além das muralhas desvaneceram da memória e se tornaram lendas e histórias sombrias.

### 950 – 1160 DM O REINO DA IRMANDADE ENFERRUJADA

Em 950 DM, o Príncipe Enferrujado Pyronax alegou que a deusa Heme falara com ele em sonho, dizendo-lhe que a Névoa de Sangue era seu sopro gangrenoso sufocando a terra porque anões, elfos, heresias e outras impurezas ainda eram permitidas para corromper sua criação. Pyronax alegou que todo crente verdadeiro poderia se embrenhar na Névoa sem medo, e que era seu dever começar a limpeza da terra. Forte na fé, ele andou sozinho na Névoa de Sangue uma noite, cantando e agitando um incensário enferrujado. Para a surpresa de todos, ele sobreviveu. Muitos o seguiram e muitos foram mortos, mas alguns continuaram intocados. Então a Névoa se tornou o rito de iniciação da Irmandade Enferrujada pelos dois séculos seguintes.

A Irmandade Enferrujada logo aprendeu que a Névoa não tinha uma densidade uniforme. Ela podia ser dissolvida e também podia tomar a forma de alguns contornos físicos e vagos. Em 1038 DM, o Ferrale Magnudo conseguiu invocar o que parecia ser um homem completamente esfolado ao oferecer um sacrifício humano para a Névoa. Depois disso, a Ordem sacrificou criaturas regularmente para a Névoa, sem entender de fato o que aquelas coisas eram. Ainda assim, apenas

a Irmandade Enferrujada conseguia adentrar a Névoa sem perder a vida, mas eles também passaram a perceber que elfos, animais comuns e crianças eram imunes. Ficou claro que a Névoa não sufocava as terras élficas e nem alcançava debaixo da terra.

### 1160 DM A NÉVOA SE DISSIPA

A bela criatura demoníaca Merigall se alimenta de sentimentos e de espetáculo, e logo se cansou do efeito amortecedor que a Névoa de Sangue deixou sobre as Terras Proibidas. Logo Merigall compreendeu que a Névoa consistia em demônios que normalmente eram gasosos, mas que se solidificavam e tomavam forma quando tinham a intenção de devorar uma presa. Merigall lentamente aprendeu a falar com as criaturas, e soube que eles eram chamados de sangrentos e que liam emoções. Em seu próprio mundo, os sangrentos atacavam e removiam criaturas doentes ou infelizes em vida. Nas Terras Proibidas, os sangrentos interpretavam o medo e o incômodo dos humanos por estarem em um lugar estranho como uma vontade de morrer. Humanos felizes em suas casas eram deixados em paz. Merigall entendeu que os Irmãos Enferrujados podiam andar na Névoa porque acreditavam que ela se tratava do sopro da deusa Heme, e, portanto, acreditavam estar em seu próprio domínio.

Quando Merigall ganhou a confiança dos sangrentos, começou a elogiar seu mundo natal com músicas e histórias repletas de simpatia pela perda de seus lares originais. Com belas palavras cheias de magia, o demônio conseguiu plantar uma semente de saudade nos sangrentos, e então eles começaram a devorar uns aos outros. Tamanho era seu instinto assassino que eles não conseguiam evitar o canibalismo. A névoa



lentamente desapareceu nos anos seguintes, enquanto a música de Merigall se espalhava pela terra. Conforme a névoa desaparecia, também desapareceu a influência da Irmandade Enferjada sobre as aldeias. Hoje, apenas alguns poucos sangrentos teimosos restam nas Terras Proibidas, sem intenção de voltar para casa, assim como um punhado de demônios gasosos escondendo-se de seus parentes mais fortes.

1165 DM

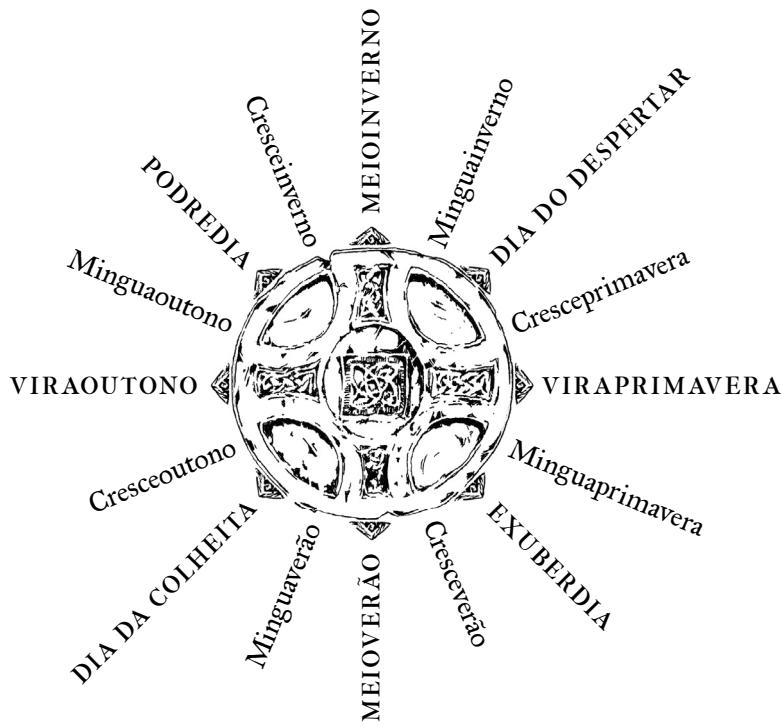
AGORA

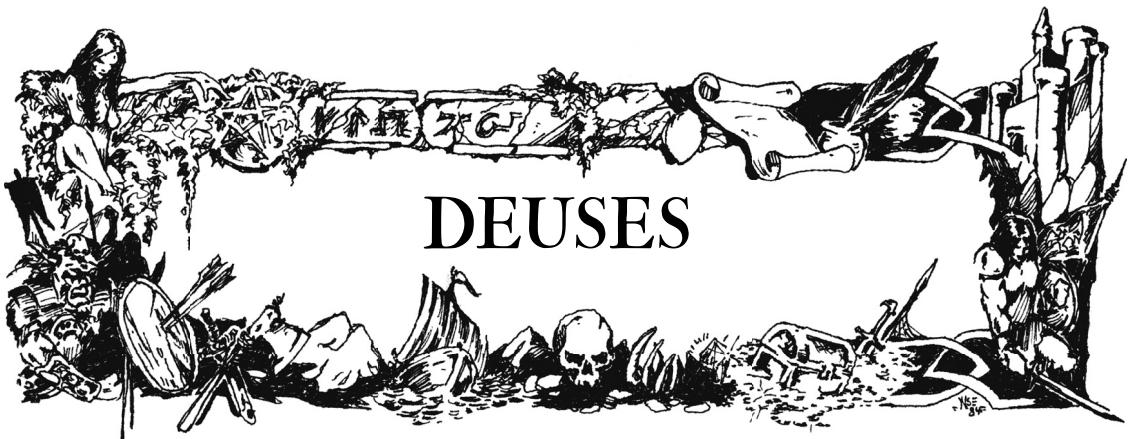
Depois de todas as guerras, das invasões demoníacas e da maldição da Névoa de Sangue, humanos, anões e elfos podem finalmente vagar livres pelas Terras Proibidas. A maior parte do que já foi conhecido sobre Corvandor, no entanto, tornou-se mito e memórias fragmentadas.

## O CALENDÁRIO

No calendário usado pelos humanos das Terras Proibidas, o ano é separado em oito fases, que se dividem em oito festivais. O calendário não segue a lua, mas fases com duas luas são consideradas mais fortes e têm um impacto mais significativo nos eventos do ano.

Cada fase tem 45 ou 46 dias. Durante a celebração de Meioinverno, os mais proeminentes servos dos deuses decretam quando os diferentes festivais serão celebrados no ano vindouro. Já que as Terras Proibidas têm diversas religiões e os mandamentos sobre os festivais não alcançam todos os seus recantos, muitas vezes eles são celebrados em dias diferentes para locais diferentes.





# DEUSES

*O Lorde Enferrujado Kartorda andava nu por entre as centenas de correntes de ferro penduradas no teto do pavilhão. Os elos tilintavam conforme dançavam e acariciavam a pele pálida do alto-sacerdote, manchando-o de ferrugem marrom em preparação para o sacrifício humano.*



**R**eligião é um fator primordial para os humanos das Terras Proibidas, principalmente quando se trata de separar amigos de inimigos. A maioria dos humanos das Terras Proibidas cultua o deus corvo ou o deus serpente, os quais, de acordo com o mito, trouxeram os humanos para a terra. Mas eles nomeiam seus deuses de forma diferente e são profundamente hostis uns com os outros. Ao lado de seu deus supremo, eles também veneram os deuses menores da terra, conectados à natureza e ao dia a dia. Elfos e anões acreditam serem eles mesmos os escolhidos dos deuses para construir o mundo, e a religião é de pouca importância para as demais ascendências.

vindos de sua terra natal arruinada. De acordo com as lendas, ele voou na frente dos navios na forma de um corvo com uma cobra em suas garras. Mas o consenso termina nesse ponto. Adepts de pelo menos três pontos de vista têm discutido desde a Mudança, isso quando não estão perseguindo e matando uns aos outros por heresia.



## SERPE

### O DEUS PROTETOR

A maioria dos humanos concorda que um deus que eles conheciam como o Protetor guiou seus ancestrais para Corvandor através dos mares,

De acordo com a Congregação da Serpente, o deus permitiu que um corvo o carregasse durante a jornada. O corvo é considerado um pássaro sagrado, mas não divino, enquanto a serpente era o deus verdadeiro. Eles lhe deram o nome de



Serpente, e seu símbolo é um ouroboros retorcido — uma serpente mordendo a própria cauda (você pode ver o símbolo na capa deste livro). O líder da Congregação da Serpente é chamado Psicopompo. O Psicopompo em Amiendar chama-se Vipera, e é um idoso nesse ponto da história. Já que ele não está disponível para aqueles jurados à Congregação da Serpente nas Terras Proibidas, estes escolheram o seu próprio líder, o Psicopompo Aspis. O líder da igreja tem como base a aldeia de Refúgio Distante desde que a cidade de Falender foi completamente queimada durante as guerras. Aspis nutre o sonho de reconstruir Falender e o templo da serpente de lá. A Congregação da Serpente é muito importante culturalmente, uma vez que eles mantêm uma imensa biblioteca em Refúgio Distante.



## CORVO

De acordo com a Igreja do Corvo, era claramente o corvo o ser divino. A serpente da fertilidade que ele carregava era a mãe das serpentes e também dos vermes que prepararam o solo para a presença humana. Eles chamam seu deus de Corvo, que tem o próprio pássaro como seu símbolo sagrado (como mostrado na capa do *Manual do Jogador*). A Congregação da Serpente em Amiendar acredita que aqueles que cultuam o Corvo são hereges, e que devem ser perseguidos e mortos, um ponto de vista que a Irmandade Enferrujada de Amiedra herdou e aprimorou ainda mais. A Congregação da

Serpente nas Terras Proibidas também não gosta dos cultuadores do Corvo, mas os aceitam como uma das poucas forças construtivas. No entanto, a igreja do Corvo é respeitada pelos elfos e pelas Crias Élficas, mesmo que estes não compartilhem de sua visão moralizante sobre o mundo. Seguidores do Corvo são renomados curandeiros e metamorfos capazes de viajar na forma de animais. Eles lutam contra a Irmandade Enferrujada. A Igreja do Corvo também honra a deusa da água, Torrente, já que ela é de grande importância para a vida.

## AS IRMÃS DO CORVO

Os Ailônios trouxeram a Igreja do Corvo para Corvandor sete séculos atrás, quando a sacerdotisa Jamharda os liderou vindos de Amiendar a fim de escaparem da perseguição. Jamharda era a líder das Irmãs do Corvo, um grupo de bruxas apoiadoras da vida que continua como o cerne da igreja nas Terras Proibidas. Já que as Irmãs do Corvo ajudam com tudo, desde colheitas, caçadas, doenças, amor e parto com suas magias, rituais e poções, elas são extremamente populares nas aldeias. Elas andam sempre em guarda pela terra, já que há informantes por todo lugar, e a Irmandade Enferrujada paga bem a qualquer um que capture uma irmã para eles.

### TÍPICA IRMÃ DO CORVO

#### FORÇA 3, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 3, EMPATIA 3

**PERÍCIAS:** Luta 2, Movimentação 1, Pontaria 2, Tradição 3, Sobrevivência 1, Discernimento 2, Manipulação 1, Cura 2

**TALENTOS:** Caminho da Cura 2, Caminho do Metamorfo 2 ou Caminho da Visão 2

**EQUIPAMENTO:** Bastão, adaga, D6 cobres



## CEIFADORES – “ASAS NEGRAS”

Os Ceifadores são um culto apocalíptico que saiu da Igreja do Corvo durante a Quarta Guerra do Amieiro, trezentos anos atrás. Eles idolatram o corvo como um carniceiro, e o chamam de Corax. Os Ceifadores acreditam que a fúria do deus foi despertada quando os humanos desafiaram a antiga Mudança e entraram em Corvandor. Corax só ficará satisfeito quando Corvandor estiver livre dos humanos. Já que a Tranca de Ferro bloqueou o caminho para Amiendar e as pessoas estão indispostas a simplesmente ir embora, os Ceifadores acreditam que eles têm o dever sagrado de matar todos os humanos. Depois que isso for realizado, os últimos Ceifadores tirarão suas próprias vidas.

Esses assassinos, vestidos de negro e adornados com penas, massacraram aldeias inteiras sob o comando de seu líder, Badalar o Carniceiro. Mas, como o objetivo deles é um expurgo completo, eles podem se inserir em grupos de pessoas visando matar mais amanhã do que apenas um punhado hoje. Os Ceifadores desmembram suas vítimas quando possível, realizando rituais nos quais penduram as partes dos cadáveres em árvores e rochas onde elas possam ser devoradas pelos pássaros carniceiros. Guerra é o ato mais sagrado que eles conhecem. Eles vivem cercados por corvos semiadestrados que respondem “Nunca mais!” quando os sacerdotes listam os pecados e horrores cometidos pelos humanos da atualidade. Alguns elfos que odeiam humanos simpatizam com os Ceifadores, entre eles o notório Padre Geno, que vem pregando durante seus rituais desde o início. Alguns alegam que Geno estava presente na Mudança e previu que a terra cairia por causa dos humanos; uma traição mesmo naquela época.

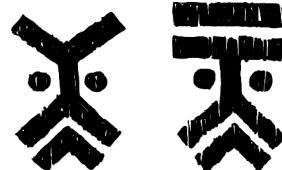
### TÍPICO ASA NEGRA

#### FORÇA 4, AGILIDADE 5, ASTÚCIA 4, EMPATIA 3

**PERÍCIAS:** Luta 4, Movimentação 3, Furtividade 4, Pontaria 4, Tradição 1, Sobrevivência 2, Discernimento 3, Manipulação 2

**TALENTOS:** Caminho do Matador 2, Carrasco 2, Pés Ligeiros

**EQUIPAMENTO:** Espada larga ou cimitarra, adaga, besta leve, frasco de veneno, armadura de couro batido, um item VALIOSO

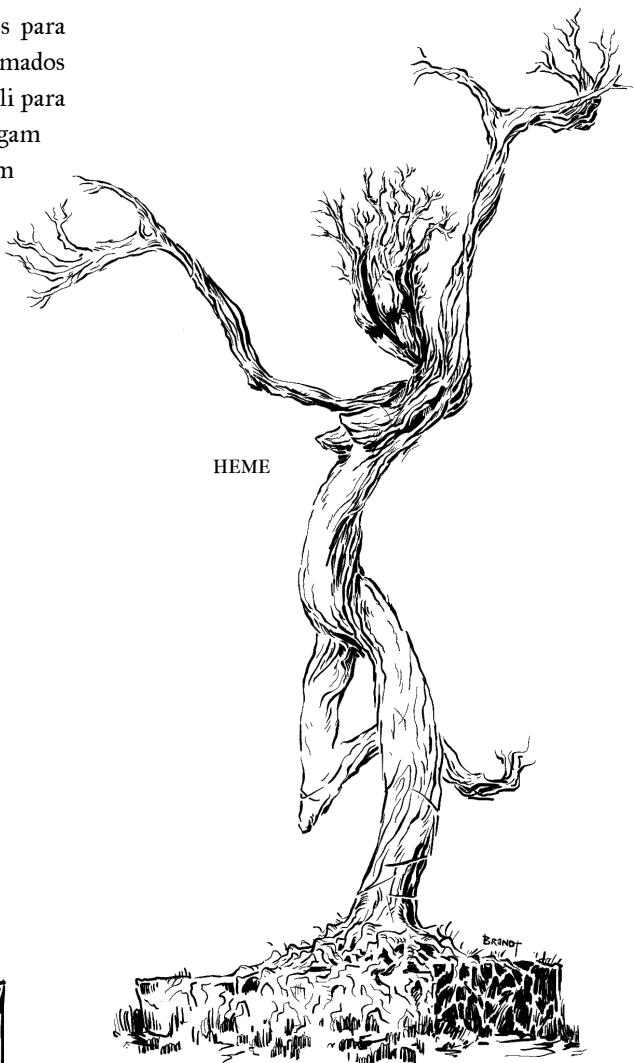
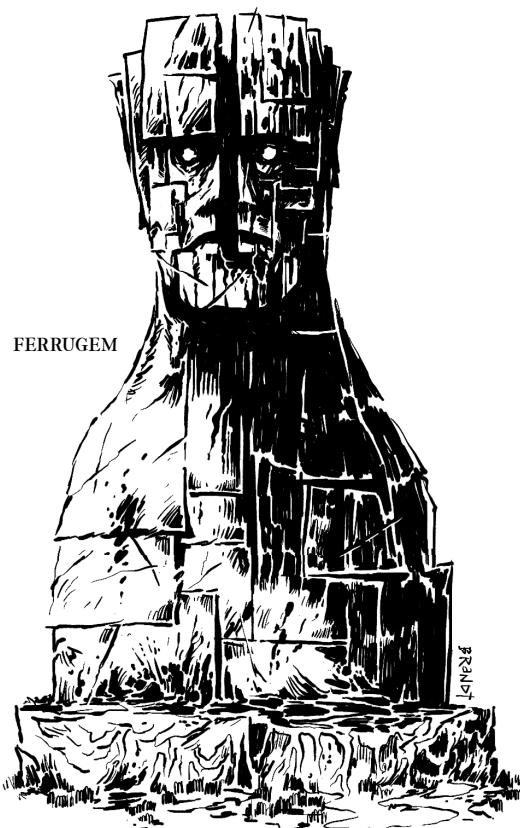


## FERRUGEM E HEME

De acordo com a Irmandade Enferrujada, o corvo que guiou a humanidade até Corvandor era feito de ferro e a serpente de madeira — presentes para a humanidade, para que estes pudessem fazer ferramentas e armas e assim dominarem o mundo. São os materiais, e não os animais, que são divinos. A humanidade deve, assim como o ferro, ser martelada, purificada e temperada para que possa alcançar suas crenças, enquanto os não iniciados são pedaços de minério de ferro cru e os hereges são a escória que deve ser removida. Ferro é poder e força, enquanto madeira é vida e doença. A Irmandade Enferrujada chama de Ferrugem o deus Protetor, e sua esposa é chamada de Heme. Eles idolatram totens enferrujados e figuras de madeira que representam suas divindades. As figuras são rudemente esculpidas e não podem ser detalhadas demais porque isso seria um insulto à forma perfeita dos deuses. Os Irmãos espalham



sua palavra pelas aldeias e ajudam os crentes, enquanto aqueles que duvidam são convertidos à força. A igreja guia os mortos inquietos para longe das aldeias, para que sejam transformados em servos ou soldados. Se os deuses estão ali para proteger a humanidade, então os Irmãos pregam que os deuses Ferrugem e Heme precisam ser apaziguados com tributos em forma de comida, prata e sacrifício humano. É um fato conhecido que aldeias que não pagam tributos para a igreja sofrem dificuldades e infortúnios.



O Lorde Enferrujado Kartorda é o atual líder da Irmandade Enferrujada. Os alto-sacerdotes da igreja são normalmente Impregnados, distorcidos pela magia demoníaca de Zytera. Às vezes eles usam máscaras para esconder atributos especialmente



horripilantes, mas na maioria das vezes essas deformidades são mostradas abertamente. Muitos têm partes do corpo adicionais vindas de alguma outra entidade, já que a fusão é parte de sua ordenação: um olho extra, um membro extra, mais dedos. Eles se vestem de amarelo, vermelho e marrom-ferrugem. Acredita-se que o ferro enferrujado é muito mais efetivo contra demônios problemáticos. Muitas vezes, os Irmãos Enferrujados brandem correntes enferrujadas com bolas preenchidas de carvão ardente. Eles as usam tanto como armas quanto como ferramentas em seus rituais.

A ordem de cavaleiros conhecida como a Guarda de Ferro é o braço armado da igreja, e ela responde diretamente ao Lorde Enferrujado Kartorda. Os cavaleiros costumam montar animais fundidos com criaturas demoníacas. Eles lutam contra orcs e outros inimigos, mas também realizam ações de punição contra aldeias que desagradyaram a Irmandade Enferrujada.

A Irmandade despreza, ainda que tolere, a Congregação da Serpente, enquanto os seguidores do Corvo são perseguidos, atormentados e executados.

As Irmãs de Heme são a versão feminina da Irmandade Enferrujada, mas elas são menos visíveis nos templos, uma vez que a igreja é patriarcal.

#### TÍPICO IRMÃO ENFERRUJADO

##### **FORÇA 3, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 3, EMPATIA 3**

**PERÍCIAS:** Luta 2, Movimentação 1, Pontaria 2, Tradição 3, Sobrevidência 1, Discernimento 2, Manipulação 1, Cura 2.

**TALENTOS:** Caminho do Sangue 2 ou Caminho da Morte 2

**EQUIPAMENTO:** Bastão, adaga, D6 cobres

#### TÍPICO GUARDA DE FERRO

##### **FORÇA 5, AGILIDADE 4, ASTÚCIA 3, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Potência 2, Resiliência 2, Luta 4, Movimentação 2, Pontaria 3

**TALENTOS:** Caminho da Lâmina 2 ou Caminho do Inimigo 2, Ameaçador, Sangue Frio

**EQUIPAMENTO:** Espada longa ou mangual, besta pesada, cota de malha ou armadura de placas, grande elmo, escudo grande, cavalo treinado para o combate, um item VALIOSO

#### TÍPICA IRMÃ DE HEME

##### **FORÇA 3, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 3, EMPATIA 3**

**PERÍCIAS:** Tradição 2, Discernimento 2, Cura 2

**TALENTOS:** Caminho do Sangue 2 ou Caminho da Morte 2

**EQUIPAMENTO:** Bastão ou adaga, um item SIMPLES

## VASTO



Vasto é o deus da força dos anões, que deu a eles a tarefa de expandir o mundo. Os anões acreditam que o sol é o fogo da forja de Vasto. Eles o chamam de Coração de Vasto, e seu objetivo é alcançá-lo ao expandir a Terra até que cheguem nele. Todos os clãs querem alcançá-lo primeiro para garantir os melhores lugares na mesa de Vasto, antes que a tarefa ainda maior de alcançar as Forjas Externas (as estrelas) seja conferida aos anões, sobre a qual o deus lhes contará uma vez que o alcancem.

Os anões acreditam em reencarnação, mas o deus pode escolher dar nova forma para suas



próximas existências. Eles acreditam em um mundo espiritual paralelo, onde suas almas descansam e são treinadas por Vasto para seu próximo turno de trabalho no mundo. Perícia, conhecimento e responsabilidade são características que impressionam o deus, muito mais do que levar uma vida moral.



## ARGILA

Argila é o deus que dá forma ao mundo em nome do Protetor. Argila é um deus sem gênero, uma poderosa artesã que tem domínio sobre o artesanato, a vida e a magia da criação. Os druidas entre as Crias Élficas idolatram Argila, assim como muitos dos elfos. Eles veem o deus mais como uma mestra professora do que como seu senhor.

Argila e terra são substâncias divinas para os seguidores de Argila, e eles muitas vezes criam objetos de argila para utilizar em seus rituais.

## A DONZELA DA ESTILHA

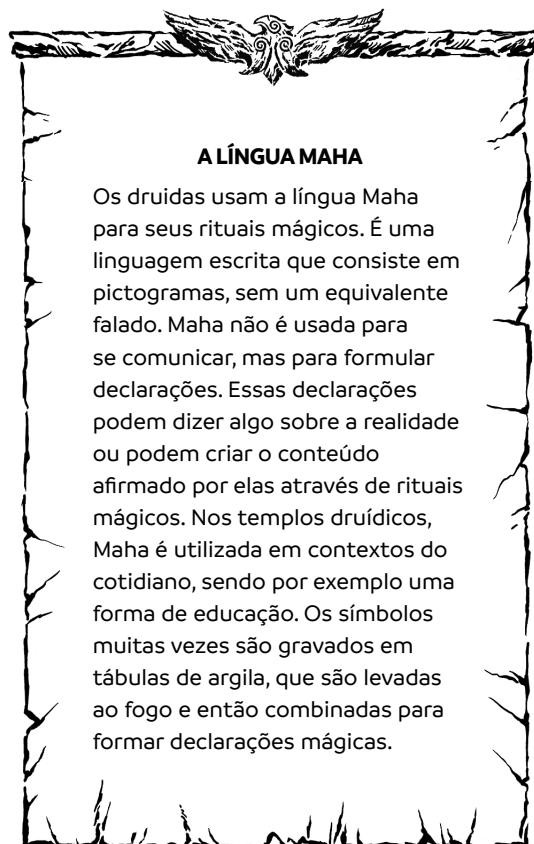
A Donzela da Estilha era a profeta de Argila, uma elfa que viveu na época da Mudança. De acordo com a lenda, ela se apaixonou por uma Cria Élfica chamada Morander. Juntas, elas criaram a Ordem das Donzelas para vigiar a natureza. Quando Morander morreu, a Donzela da Estilha escolheu estilhaçar o rubi em seu peito para que cada Donzela pudesse carregar uma estilha e através disso ganhar conhecimentos e poderes mágicos. O

grande templo da Ordem fica na Ilha da Donzela, e é visitado tanto por elfos quanto por Crias Élficas. Membros de outras ascendências normalmente não são permitidos dentro da ilha.



## LAMENTO

Lamento é a deusa do ar que as Irmãs do Corvo acreditam ser a esposa do deus Protetor, Corvo.



### A LÍNGUA MAHA

Os druidas usam a língua Maha para seus rituais mágicos. É uma linguagem escrita que consiste em pictogramas, sem um equivalente falado. Maha não é usada para se comunicar, mas para formular declarações. Essas declarações podem dizer algo sobre a realidade ou podem criar o conteúdo afirmado por elas através de rituais mágicos. Nos templos druídicos, Maha é utilizada em contextos do cotidiano, sendo por exemplo uma forma de educação. Os símbolos muitas vezes são gravados em tábulas de argila, que são levadas ao fogo e então combinadas para formar declarações mágicas.



Ela carrega o deus pássaro e todos os outros pássaros pelo céu. Lamento também é a deusa do clima, sendo honrada nesse aspecto por elfos, Crias Élficas e humanos das aldeias.



## TORRENTE

A deusa da água, Torrente, é idolatrada por elfos, Crias Élficas e aldeões. Durante a cerimônia conhecida como “Deleite da Torrente”, ela é invocada em um poço ou em um balde, que transborda com água quando a invocação é concluída. A água é então deixada para fluir livremente, e acredita-se que possa limpar casas ou aldeias de doenças e pragas. As pessoas se lavam com a água e a coletam em recipientes, onde ela mantém seus poderes purificadores e curadores por algumas semanas.



## O VAGANTE NOTURNO

O Vagante Noturno é considerado o mais antigo dos deuses, a indomável força natural que destrói a harmonia e o que é ordinário. As pessoas comuns

não o cultuam, mas podem procurar agradá-lo para evitar azar e desastre, às vezes através de sacrifícios de sangue. O Vagante Noturno é o protetor da noite, dos mistérios e da magia selvagem. Ele vê através de qualquer véu. A lua é seu olho e os fios de fumaça são seus espiões, assim como também são os vagos e etéreos fragmentos de neblina que se erguem do chão quando o clima está frio e úmido.



## CHIFRE

Os Aslênios que chegaram a Corvandor idolatram Chifre, o deus de fogo de sua terra natal, manifestado pelo vulcão de mesmo nome em Aslênia. O vulcão Chifre pode espalhar sua fúria assassina com fogo, mas sua chuva de cinzas é tão fértil que desperta eras de ouro e de grandes colheitas quando sua tormenta se dissipar.

Os ginates de Aslênia acreditam que os antigos cavalos de suas planícies ancestrais saíram do vulcão com as crinas em chamas, e que a montanha fará a terra florir novamente após a devastação da chuva de demônios. Eles acreditam que todo fogo vem de Chifre, e muitas vezes acendem imensas fogueiras em festivais e celebrações para que seu deus possa estar presente. Ultimamente, um profeta sem nome proclamou que Zertorme em Pico de Âmbar é o salvador escolhido por Chifre, o que fez com que muitos Quardos viajassem em peregrinação até lá.



*O imperador Hroka, o Primeiro e o Mais Grandioso, deixa seu acampamento noturno e volta seus olhos brilhantes para seus súditos. A maioria deles greme, as cabeças pesadas com a bebedeira da noite passada, suspeitando de que o discurso matutino será longo.*

*— Eu tive um sonho! — o imperador proclama. — Essa é a Era dos Orcs! A era na qual mostramos ao mundo que os orcs também podem construir uma nação orgulhosa!*



**D**e acordo com o mito, a humanidade chegou como uma invasora através do oceano 1200 anos atrás, tornando-se imediatamente rival dos elfos, anões e orcs nativos. Logo, a terra foi dividida por iniciativa do deus Corvo, mas a tensão continuou a crescer. Desde então, novos conflitos surgiram, mas raramente surgiram novas amizades. Aqueles nascidos com o sangue de duas ascendências não fizeram nada para melhorar as relações entre elas; em vez disso, eles as complicaram ainda mais. Halflings, Sáurios e outros grupos menores tentaram ficar de fora desses conflitos, que às vezes vazavam por entre as fronteiras das duas ascendências opostas. Grupos mais ou menos hostis e com objetivos diferentes podem ser encontrados entre todas as ascendências. Alguns deles buscam a coexistência pacífica, enquanto outros querem erradicar todos aqueles que não forem de sua ascendência.

## HUMANOS

*“Você quer saber nossa opinião sobre os humanos em Corvandor, minha senhora?*

*Então ouça minha resposta: o seu lugar não é aqui, todos te odeiam e vocês sequer gostam uns dos outros.”*

ETARIK MÃO DE MARTELO, embaixador dos Merromannianos para Amiedra, 833 DM

Os aldeões das Terras Proibidas são um grupo misto, composto por Ailônios liderados pelas Irmãs do Corvo, ginetes de Aslênia que vieram para Corvandor antes que a Passagem do Portão das Sombras fosse bloqueada, Amienses que ficaram além da muralha, austeros Irmãos Enferrujados, um punhado de meios-elfos com conhecimentos limitados de magia e uma mistura desses grupos. Durante a noite, eles se escondem em locais lotados por trás de paliçadas, mas são obrigados a sair de



dia para conseguir comida e outras necessidades. Sua vida é dura, mas não impossivelmente dura, e na maioria das vezes existe um forte senso de solidariedade entre as aldeias vizinhas. Muitos desses colonos têm algum nível de conhecimento em algum tipo de agricultura ou artesanato, mas também nas artes do combate, pois existem muitas ameaças rondando. Aldeões normalmente recebem bem quaisquer viajantes, mas sempre com algum grau de desconfiança. Sangue novo e conhecimento novo sempre é bem-vindo, assim como notícias de terras distantes — todos estão curiosos sobre o mundo lá fora agora que a Névoa de Sangue se dissipou da terra. Os aldeões mais velhos foram criados para trabalhar duro e levar uma vida simples, mas muitos jovens nutrem desejos secretos pela descoberta do novo mundo que fica além das cristas azuladas das colinas.

Uma aldeia em geral tem de cinquenta a cem humanos de idade ativa, sem contar as crianças e os idosos. Sustentar mais do que isso é difícil, mas existem aldeias com algumas centenas de habitantes em regiões mais férteis. Matar pessoas que não possam mais contribuir por causa da idade ou por alguma limitação não é incomum. É algo visto como inevitável, embora triste, sendo normalmente aceito pelas vítimas como uma alternativa melhor do que serem forçadas a sair da aldeia por conta própria.

**ALDEIAS:** Todas as aldeias são protegidas por muros ou paliçadas onde não fazem fronteira com água, penhasco, encostas de montanhas ou alguma outra proteção natural. As aldeias ao leste normalmente têm um cristal de seu templo da Donzela da Estilha, usado como um talismã de



proteção contra o mal, enquanto as aldeias do oeste colocam sua fé na Irmandade Enferrujada e em Zytera. Alguns assentamentos são secretamente protegidos pelas Irmãs do Corvo restantes. Sempre há algum tipo de templo humilde no centro da aldeia, com alguém que foi ordenado como sacerdote, mas que também tem outro trabalho. Além da Donzela da Estilha, Ferrugem e Heme, os aldeões também veneram os antigos deuses de Amiendar e Aslênia, como Serpe, Lamento, Torrente e Argila. A tradicional Congregação da Serpente pode ser encontrada em todos os lugares, mas muitas vezes ela se mantém fora de evidência para não desafiar as novas fés.

As aldeias são cercadas por fazendas, guardadas por torres de vigia com trombetas para soar o alarme. O cemitério do assentamento é separado da aldeia e normalmente é cercado por um muro, já que não é incomum que os mortos se levantem e fiquem inquietos. Eles raramente são agressivos. Em vez disso, eles sempre estão confusos ou muito tristes. Tentam reunir seus fragmentos de memória e entender o que aconteceu com eles. Humanos das aldeias muitas vezes vão até o cemitério para acalmá-los com música ou com uma conversa simples, falando com eles como se fossem crianças. Considera-se uma atitude sábia tratar os mortos com respeito até que eles encontrem a paz, mas também é sábio manter distância ou dissuadi-los firmemente caso eles queiram voltar para a aldeia. Os mortos podem ficar perturbados ou agressivos se você mostrar para eles sua imagem refletida, mas, ao mesmo tempo, eles são atraídos por tudo que brilha. Mortos que vão embora para andar por conta própria são chamados de andarilhos, enquanto mortos-vivos agressivos são chamados de carniçais (veja a página 106).

A Irmandade Enferrujada normalmente leva

os mortos inquietos para transformá-los em servos ou algo ainda pior. Existe um rumor de que Irmãos Enferrujados costumam provocar humanos de propósito e depois matá-los para criarem carniçais e outros mortos-vivos agressivos, a fim de usá-los como soldados ou guardiães que nunca dormem. Dizem que a Irmandade Enferrujada sabe como transformar carniçais em Cavaleiros da Morte e outros horrores, tornando-os ainda mais perigosos.

## AMIENSES

Amiendar é inacessível, escondida ao sul, por trás da Tranca de Ferro. É de lá que se originam os Amienses, mesmo que muitos deles tenham nascido nas Terras Proibidas e nunca tenham visto Amiendar. Recém-chegados de Amiendar às vezes aparecem ao norte da muralha: criminosos, exilados e, em alguns casos, missionários e outras pessoas que vieram por iniciativa própria. Esses recém-chegados são recebidos de braços abertos, já que trazem notícias da terra natal e talvez até possam cantar algumas das músicas tristes de lá. Há uma melancolia entre os Amienses enquanto estes relembram o que perderam, ou então um desafio e uma vontade de esquecer o que houve no passado para que possam construir algo novo.

Amienses formam a maioria dos aldeões nas terras ao norte. Alguns ficaram depois das Guerras do Amieiro, outros desertaram e encontraram seu caminho para Margelda. Alguns são feiticeiros Efêmeros, meios-elfos raramente vistos com gentileza pelas Crias Élficas, seus parentes de sangue nas Terras Proibidas. Outros se juntaram aos bandos de saqueadores que devastaram Margelda durante os dias de glória de Zygofer, e que agora ganham seu sustento assaltando ou servindo como milícia para as aldeias.







A heráldica de Amiendar é representada por espadas e galhos de amieiro. Amienses honram o amieiro como sagrado, enfeitando-se com os galhos da árvore durante celebrações e festivais.

**AILÔNIOS:** Os Ailônios foram o primeiro grupo de humanos a ir para o norte, vindo para Corvandor por Amiendar. Eles fugiam da perseguição religiosa de sete séculos atrás. Os Ailônios idolatram o Protetor sob o nome de Corvo, e foram liderados em seu êxodo pelo sacerdócio das Irmãs do Corvo. Muitos Amienses acreditam que os Ailônios em geral e as Irmãs do Corvo são hereges e traidores, pois a Irmandade Enferrujada alega que os cultuadores do Corvo, ajudados por elfos e anões, tentaram tomar o controle de Corvandor usando trapaças. Os Ailônios mantêm uma vida discreta, e normalmente querem apenas viver de forma simples e pacífica com os demais. Eles têm a mesma aparência que os Amienses, mas são diferentes quando se trata da busca por igualdade, lutando pela paz e vivendo de acordo com a vontade dos deuses. Muitos deles fugiram para o leste, para as planícies costeiras das Terras Proibidas, mas rumores falam sobre a aldeia escondida de Koracia, lugar que supostamente abriga um templo em honra ao deus Corvo.

Há uma seita de fanáticos assassinos entre os Ailônios, chamada de Ceifadores. A seita coloca a culpa da miséria do mundo na traição realizada pela humanidade. Quando os Amienses desafiaram a Mudança e atravessaram a Divisa para Corvandor, eles foram alvos da ira do Deus Corvo. Os Ceifadores dizem que a maldição só terminará quando o último humano, vivo ou morto, deixar as Terras Proibidas. Eles acreditam ser uma de suas obrigações matar qualquer um que não entenda isso.

### TÍPICO AILÔNIO

**FORÇA 3, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 3, EMPATIA 3**

**PERÍCIAS:** Luta 2, Movimentação 2, Pontaria 2, Cura 1

**TALENTOS:** -

**EQUIPAMENTO:** Espada curta, arco curto

**EFÊMEROS:** Meios-elfos de herança Amiense são chamados Efêmeros. Eles são os descendentes dos reféns élficos entre os humanos de Amiendar após a Mudança. Feiticeiros Amienses muitas vezes têm sangue élfico em suas veias. Eles vivem por muitos anos, e comumente possuem um corpo esguio e uma tendência a apresentarem orelhas quase pontudas. Diferentes das Crias Élficas, que são meios-elfos nascidos dos reféns em Corvandor, eles não possuem nenhum conceito de dever ou modo de vida de acordo com as necessidades da natureza. Ambos os grupos são motivados pela mesma impaciência e ambição, mas, entre os Efêmeros, a motivação se manifesta como uma busca gananciosa por poder e conhecimento. Zyofer tem sangue Efêmero, assim como muitos de seus apoiadores.

### TÍPICO EFÊMERO

**FORÇA 2, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 4, EMPATIA 4**

**PERÍCIAS:** Tradição 2, Discernimento 2, Manipulação 2

**TALENTOS:** -

**EQUIPAMENTO:** Adaga, pena e tinta

**OS SILENCIOSOS:** Os guardiões que vigiam a Tranca de Ferro são chamados de Os Silenciosos. Acredita-se que eles sejam mudos e surdos, pois não falam com ninguém das Terras Proibidas e não parecem



ouvir quando alguém fala com eles. Caso alguém se aproxime da muralha, eles emitem avisos batendo em cilindros de metal e então atiram. O descampado em frente à muralha está repleto dos esqueletos daqueles que ouviram os avisos dos Silenciosos, mas preferiram ignorá-los.

#### TÍPICO SILENCIOSO

**FORÇA 4, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 3, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Potência 2, Luta 3, Discernimento 4

**TALENTOS:** -

**EQUIPAMENTO:** Lança curta, escudo grande, cota de malha, grande elmo, besta pesada

igualmente coloridas, consistindo em tons terrosos decorados com campos e padrões de cores variadas. Eles preferem o ouro e o bronze para suas joias em vez da prata. Os Aslênios são mais baixos e mais robustos em relação aos Amienses. Estes, por sua vez, acreditam que os ginetes não possuem beleza ou cultura.

#### TÍPICO ASLÊNIO

**FORÇA 3, AGILIDADE 4, ASTÚCIA 3, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Luta 2, Pontaria 2, Movimentação 2, Adestramento 2

**TALENTOS:** Mestre da Montaria

**EQUIPAMENTO:** Lança curta, arco curto, armadura de couro, cavalo de montaria

**OUTROS AMIENSES:** Humanos que descendem de Amiendar e que não são nem Ailônios nem Efêmeros são simplesmente chamados de Amienses. Eles são um grupo variado com diferentes lealdades e temperamentos.

#### TÍPICO AMIENSE

**FORÇA 3, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 3, EMPATIA 3**

**PERÍCIAS:** Luta 2, Movimentação 1, Discernimento 2

**TALENTOS:** -

**EQUIPAMENTO:** Espada curta, arco curto

## ASLÊNIOS

Os Aslênios têm uma aparência física mais distinta que os Amienses. Eles possuem tons de pele variados, sempre com um brilho saudável. Seus cabelos são sempre vibrantes, independente da cor. Normalmente, os Aslênios trançam seus cabelos, e tanto homens quanto mulheres ostentam penteados bastante artísticos. Suas roupas são





**QUARDOS:** Os Quardos são clãs de ginetes de Aslênia. Eles fizeram contato com os Ailônios de Corvandor pela Passagem do Portão das Sombras seis séculos atrás, e escolheram emigrar para longe das duras guerras entre clãs que ameaçavam exterminá-los. Os clãs de Aslênia são hábeis na guerra e mais ambiciosos que os Ailônios, além de aderirem a uma hierarquia estrita. Logo eles ascenderam a posições de poder, construíram fortalezas e adentraram ainda mais em Corvandor, contra a vontade dos elfos e dos anões. Com o tempo, eles se relacionaram e misturaram seu sangue com os Ailônios, então é possível encontrar todo tipo de variação entre as culturas. Como todos os Aslênios, os Quardos acreditam intensamente em honra e lealdade entre amigos. Eles não são mais um povo nômade, mas seu antigo estilo de vida lhes confere um ar de mistério, e longos anos de sobrevivência nas áreas selvagens fazem parte de sua criação, principalmente desde que a Névoa de Sangue se dissipou. Perícias na sela e com uma lâmina são consideradas as mais altas expressões de sua herança cultural. Os Aslênios idolatravam o deus do fogo, Chifre, cuja manifestação física é um vulcão em sua terra natal. Ultimamente, muitos Quardos se juntaram à bandeira do feiticeiro Zertorme, já que um profeta o identificou como o salvador escolhido por Chifre.

**GALDANES:** As partes da Aslênia que estão ao oeste das Terras Proibidas foram devastadas em 875 DM pelas hordas demoníacas enviadas por Zygofer. O clã Galdane fugiu dessa catástrofe e forçou sua entrada em Corvandor. As poucas centenas de sobreviventes acabaram em Margelda, onde Zertorme lhes deu terras e os deixou ficar caso prometessem defender a terra.

Esses recém-chegados tiveram dificuldades para se acostumar com o novo ambiente. Eles são nômades, e desprezam os fazendeiros por usarem

cercas e muros para dividir a terra que os Galdanes acreditam ser de todos. Os Galdanes eram inimigos dos Quardos enquanto os clãs ainda estavam em Aslênia, e sua inimizade ainda vive em músicas e histórias, mesmo que eles tenham sido forçados a deixar esse conflito de lado por hora.

Os Galdanes também não confiam nos Amienses, que são seus tradicionais inimigos de sangue depois de tantas guerras. Acima de tudo, eles odeiam Zygofer e qualquer coisa que pareça demoníaca, incluindo os lupinos. Eles sonham com vingança e com o dia em que poderão retornar ao Vale das Cinzas para reconstruir sua terra natal. Eles tendem a beber demais e a alterar constantemente suas atitudes, entre querer lutar por sua honra, chorar ou cantar músicas tristes sobre seu destino. Sua aparência é mais similar aos Aslênios originais do que aos Quardos, já que estes últimos misturaram seu sangue com os Ailônios durante séculos.

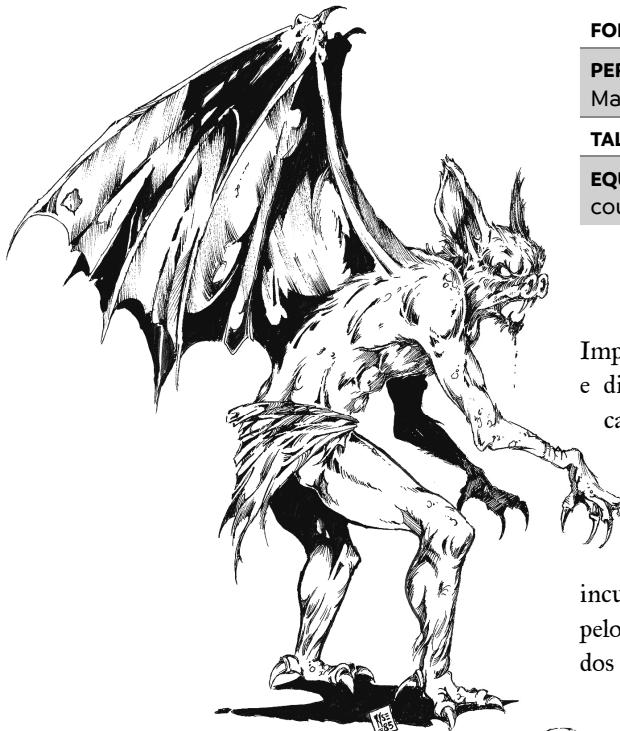
## CRIAS ÉLFICAS

As Crias Élficas são meios-elfos, descendentes dos reféns que os humanos deixaram com os elfos em Corvandor durante a Mudança. Eles aprenderam a natureza da magia élfica e, como druidas iniciados do Galho Dourado, eles lidam com muitos dos seus afazeres tradicionais para ajudar a nutrir a natureza. As Crias Élficas são poucas em números, mas vivem até três vezes mais que os humanos. Muitos druidas tomaram para si a obrigação de lutar contra Zytera e a Irmandade Enferrujada em nome da Donzela da Estilha. Crias Élficas muitas vezes sentem desprezo em relação aos humanos comuns e acham seu odor enervante, mas, ao mesmo tempo, eles sentem possuir responsabilidade sobre seus meio-parentes que ficaram presos à terra desde que a muralha surgiu. Sua visão é de que a natureza precisa seguir



seu ciclo, pelo bem ou pelo mal, de acordo com a vontade dos deuses.

Esses meios-elfos são inquietos e ambiciosos, algo que os elfos acreditam vir de sua mortalidade. Eles são impulsionados por um código de honra pessoal, são de natureza estoica e querem se mostrar como superiores para os humanos puros, a quem eles muitas vezes veem como precursores primitivos e embaraçosos de sua própria existência, que não possuem nenhum grande propósito. Os humanos, por outro lado, veem as Crias Élficas como arrogantes. Crias Élficas são mais altas e magras do que humanos, e possuem uma aparência jovem mesmo quando idosas. Elas desprezam os Efêmeros de Amiendar, acreditando que estes são moralmente corruptos, apesar de ambas as ascendências serem de meios-elfos e similares de muitas formas. Crias Élficas alegam poder identificar um Efêmero instantaneamente apenas pelo seu vocabulário e postura.



As Crias Élficas idolatram o deus criador, Argila, e a Donzela da Estilha, que acreditam ser a profetisa escolhida do deus e a professora original de todos. Também veneram deuses antigos da terra e o deus Corvo das Irmãs do Corvo. Terra e argila são substâncias sagradas para as Crias. Muitas vezes, elas usam figuras de argila e tábulas de argila com símbolos Maha (veja a página 41) para rituais mágicos e contemplação.

**A ORDEM DAS DONZELAS:** A Ordem das Donzelas é um grupo de druidas que jurou lutar contra o mal demoníaco das Terras Proibidas. Elas carregam um fragmento de esmeralda da Donzela da Estilha preso em suas testas, que as ajuda a focar os poderes de sua Mãe. As Donzelas tendem a usar magias mais ofensivas do que outros druidas, e têm ainda mais suspeitas com relação a Amienses.

#### TÍPICA DONZELA DRUIDA

**FORÇA 2, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 4, EMPATIA 3**

**PERÍCIAS:** Luta 2, Pontaria 2, Tradição 2, Manipulação 2, Movimentação 1

**TALENTOS:** Caminho do Metamorfo 2

**EQUIPAMENTO:** Arco curto, adaga, armadura de couro

#### IMPREGNADO

Impregnados são humanos que foram seduzidos e distorcidos por Zytera, e por isso receberam características demoníacas. Eles são temidos e odiados pelos outros habitantes da região. Os Impregnados podem ser encontrados em maior número ao redor da cidade de

Amiedra, mas eles também podem fazer incursões de ataque e caçadas nas quais são liderados pelos Guardiões do Lorde Enferrujado. Muitos dos Irmãos Enferrujados são Impregnados.



# ELFOS

*“O que é um humano para um elfo? Um objeto de riso ou uma vergonha dolorosa?”*

*“A perfeição tem apenas uma forma, mas a risível tem muitas.”*

— GENO, O VAIADOR —

Elfos vivem por um tempo enorme, ao contrário dos outros habitantes das Terras Proibidas. Ao longo dos anos, muitos elfos perdem o interesse no mundo, a não ser que estes encontrem um objetivo na vida que os impulsiona. Sua sociedade não tem uma estrutura formal de poder. Idade, habilidade e experiência garantem um nível de status que é aceito pela maioria dos elfos. Outras ascendências raramente compreendem a sociedade deles, então os dividem entre Eternélfos e Os Inquietos, com base em seu comportamento. Os elfos, por sua vez, têm dificuldade em entender as motivações e a vida das outras ascendências, ligando-as a frutas macias que apodrecem com o aproximar do outono,

enquanto os próprios elfos são a duradoura fruta de pedra. Sua carne se renova pelos rubis em seus peitos, a partir dos quais cada indivíduo pode ser recriado mesmo que seu corpo seja completamente destruído.

Parentesco consanguíneo não significa nada para os elfos, e eles não possuem hierarquias além do respeito pela idade e pelo conhecimento. Eles não são religiosos e não cultuam os deuses, embora não neguem a sua existência, vendo-os apenas como professores honoráveis.

**RUBIS ÉLFICOS:** Os anões alegam que os primeiros rubis élficos foram forjados pelo deus Vasto, mas os próprios elfos dizem que os rubis caíram como sementes da estrela vermelha e vagante dos céus, a fim de guiar a vida confusa dos mundos em direção a um propósito superior. E, assim, os elfos assumem a responsabilidade pela causa da natureza, mesmo que ultimamente eles tenham passado a maior parte das atividades práticas para as Crias Élficas.

O corpo dos elfos se renova constantemente, purificando-se e removendo cicatrizes e imperfeições. Por isso, elfos são sempre belos, jovens e saudáveis. Ao longo do tempo, eles aprendem a controlar sua aparência. Eles podem escolher sua forma e as cores de seu corpo, mudando completamente de aparência em alguns poucos meses. Caso sua carne seja destruída, mas o rubi ainda existir, o elfo pode ser recriado a partir desse esporo pelos antigos mestres na Eternévoa — o lugar misterioso para além do mundo e que ninguém consegue encontrar sozinho. Se os rubis forem cortados de sua carne, os corpos élficos murcham em poucas horas até se tornarem cascas secas. Se o rubi for estilhaçado, o elfo estará morto para sempre. Jovens elfos começam suas vidas com

## Ditado élfico

*“Existem três coisas que mãos mortais não conseguem remendar: ovos quebrados, corações de rubi e juramentos desrespeitados entre ascendências.”*

Anões aedos da pedra adoram remendar ovos quebrados apenas para provocar os elfos.



um fragmento de rubi que cresce como uma pérola em uma ostra, tornando-se mais e mais valioso com o tempo.

## ETERNÉFOS

Quando os elfos já estão vivos por um longo tempo e acreditam já ter visto tudo o que o mundo possui para oferecer, eles podem perder o interesse. Alguns deles alegam que apenas o agora existe, enquanto outros acreditam que o tempo é cíclico quando se trata de dias, anos e até mesmo eras. Alguns se tornam melancólicos, enquanto outros simplesmente continuam existindo. Eles podem gastar anos deitados embaixo de um carvalho para observar a mudança das estações ou o lento desbastamento de uma pedra, ou podem desenvolver obsessões excêntricas, gastando seu tempo em lentos e exóticos projetos de arte. Alguns escolhem fundir seu rubi com um carvalho ou freixo para se tornarem ents, andando pelas florestas como pastores de árvores. Outros ainda deixam seus corpos completamente para trás e têm seus rubis encrustados em templos, onde gastam o tempo trocando ideias e pensamentos com aqueles que fizeram uma escolha similar. Existem rumores sobre caminhos de conhecimento na Eternévoa, procurados por jovens elfos em busca de conselhos e sabedoria. Também não é incomum que o elfo em um rubi apareça nos sonhos de quem quer que o vista ou use.

Elfos vivem longas vidas, mas isso não significa que eles se recordam de tudo, e eles raramente estão interessados em qualquer tipo de descrição coesa sobre a história. Alguns deles podem lembrar de um odor ou de uma música de dois mil anos atrás, mas nenhum outro detalhe em particular. Veja isso como um recurso do jogo, onde elfos podem



ser usados como bancos de memória conforme as aventureiras precisarem delas, mas ao mesmo tempo sem a obrigação de revelar muito.

A recriação do corpo élfico supostamente ocorre no maior templo da Eternévoa, Rosenstaad. Os poucos elfos anciões que se sentem completamente fartos do mundo podem escolher estilhaçar seu rubi de forma ritual, permitindo que cada fragmento crie um novo elfo enquanto a sua própria energia retorna para a Andarilha Vermelha no céu, para que possam contar à estrela como eles passaram seu tempo no mundo físico. Acredita-se que os elfos não criam novos indivíduos de



sangue puro de nenhuma outra forma, mesmo que eles misturem seu sangue por curiosidade com humanos que aprenderam a amar. Amor para eles é um longo processo natural, uma união crescente entre corpos e almas. Eles veem com desdém a procriação impaciente e sem nenhum cortejo romântico das outras ascendências.

Dizem que a sábia elfa Blaudewedd dos Primeiros permaneceu no mundo para guiar os elfos menos experientes a partir de sua morada na Eternévoa, mesmo que ela própria tenha se cansado de viver.

Os elfos com a disposição quieta dos Eternélfos não ofereceram resistência quando os humanos invadiram Corvandor. Eles não se importam com o passar do tempo. Por que sequer agir e arriscar a sua vida eterna quando tudo menos eles mesmos e a terra irá desaparecer em algumas centenas de anos? Eles enviaram seus servos orcs para auxiliar os anões e depois se retiraram do mundo. Os orcs não perdoaram essa traição.

#### TÍPICO ETERNÉLFO

**FORÇA 3, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 5, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Luta 2, Artesanato 4, Tradição 5, Discernimento 4

**TALENTOS:** Caminho do Metamorfo 2

**EQUIPAMENTO:** Bastão de madeira

#### ENTS

Ents são elfos que se cansaram da vida fugaz e efêmera dentro de um corpo de carne. Eles fundiram seus rubis com um esbelto carvalho ou freixo, que então cresceu ao redor da joia, criando assim um novo corpo para eles. Ents são reverenciados pelos elfos e pelas Crias Élficas.

São procurados por seus conselhos, e presentes são deixados para eles nas clareiras. Os ents são os pastores e protetores das grandes florestas. Os que se tornam agressivos por qualquer razão são adversários muito perigosos.

#### OS INQUIETOS

Elfos menos pacientes querem deixar uma marca no mundo. Se tudo der certo, é esse grupo que as jogadoras vão utilizar para criar personagens élficas. Alguns deles são bem-humorados e curiosos, outros estão cheios de desejo de vingança, focados em experimentar o mundo ou defender a vida. Mesmo que os Inquietos respeitem seus anciões e os Eternélfos, muitas vezes eles possuem um ódio ou até mesmo um desprezo aberto por seus parentes torpes e inativos. Eles resistem furiosamente à inclinação de sua ascendência para a letargia, e querem lutar, vingar, conquistar e experimentar — acreditam ter a obrigação de realizar grandes feitos durante suas longas vidas. Essa dualidade gera uma fúria que eles lançam com satisfação sobre o mundo. Os Eternélfos toleram essa fúria com amor, afirmando que todos os elfos tendem a passar por alguns séculos como Inquietos enquanto ainda são jovens. A sabedoria vem com a idade.

#### TÍPICO ELFO INQUIETO

**FORÇA 3, AGILIDADE 4, ASTÚCIA 3, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Luta 2, Resiliência 2, Furtividade 3, Pontaria 2, Patrulha 2, Sobrevivência 2

**TALENTOS:** -

**EQUIPAMENTO:** Arco longo, lança curta, faca



## O GALHO DOURADO

Elfos que acreditam ainda ter responsabilidade sobre a natureza e o círculo da vida lideram o Galho Dourado, a maior ordem de druidas das Terras Proibidas. Muitos elfos mais velhos da ordem são habilidosos usuários de magia, estudando seus feitiços e aproveitando as forças da natureza e da vida. No entanto, a maioria dos membros da ordem é de Crias Élficas — meios-elfos que adotaram os costumes e a cultura élfica. Os domínios do Galho Dourado são a Mata Úmida e Vivende, onde eles habitam em locais élficos secretos. Eles sentem uma responsabilidade especial sobre os Eternélfos que se tornaram ents, e os reverenciam com presentes e canções. Eles passam seus dias destruindo coisas inimigas da natureza e ajudando a vida a continuar como deveria. Porém, eles não mimam a natureza, aceitando suas vontades cruéis da mesma maneira que todo o resto.

Anões gostam de entoar canções satíricas sobre seus aliados, nas quais o “Galho Dourado” significa uma coisa completamente diferente.

### TÍPICO DRUIDA DO GALHO DOURADO

**FORÇA 3, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 4, EMPATIA 3**

**PERÍCIAS:** Luta 2, Patrulha 2, Tradição 3, Pontaria 2, Sobrevivência 3, Adestramento 3

**TALENTOS:** Caminho da Cura 2

**EQUIPAMENTO:** Azagaia, facão, armadura de couro

uma péssima memória, e experimentam as coisas do mundo de novo e de novo. Seus nomes vêm do costume de adornar seus corpos com padrões orgânicos. Esses padrões não são escarificados nem pintados, eles são criados pelo elfo ao rearranjar a seiva escura de seu corpo, formando padrões na pele. Essa forma de arte foi descoberta pelo lendário Veliman, o Pintor. Dizem que o ancião Camuflado ainda vaga pela terra.

Camuflados são muito difíceis de se descobrir, a não ser que eles optem por se revelar. Isso é em parte porque os padrões de sua pele servem como uma camuflagem real quando estão em áreas de vegetação, mas também porque eles frequentemente conhecem magias que permitem que se escondam efetivamente. Se você encontrar com um Camuflado, eles costumam ser gentis, generosos e curiosos acerca de tudo e todos. Adoram sobretudo falar longamente de seus interesses especiais, o que pode ficar enfadonho bem rápido. Afinal, eles não têm pressa na explicação, considerando-se que são imortais.

### TÍPICO CAMUFLADO

**FORÇA 3, AGILIDADE 4, ASTÚCIA 4, EMPATIA 3**

**PERÍCIAS:** Luta 2, Artesanato 4, Furtividade 5, Tradição 4, Sobrevivência 3

**TALENTOS:** Caminho da Visão 2

**EQUIPAMENTO:** Faca

**VIGIAS:** Entre os Camuflados, existe um grupo especial chamado Vigias. Seu nome deriva do fato de eles terem tomado como obrigação vagar pelo mundo, reunindo impressões e curiosidades que levam de volta aos Eternélfos na Eternévoa para agradá-los e atualizá-los sobre o mundo. Os Vigias estão sempre interessados em encontrar com outras ascendências, normalmente viajando como menestréis.

## CAMUFLADOS

Alguns dos elfos ativos viajam pelas Terras Proibidas assumindo papéis de cientistas e artistas, talvez para encontrar a pinha perfeita, espalhando flores para criar um cenário de arte ou catalogando e memorizando todas as espécies de besouro que existem na terra. Alguns foram abençoados com





## CORREDORES VERMELHOS

Guerreiros élficos que escolheram ficar nas Terras Proibidas e defender a vida com armas em punho são chamados de Corredores Vermelhos. Eles são pequenos grupos de arqueiros e espadachins, com alta mobilidade, que caçam o mal e detêm incursões ao longo das Terras Proibidas. Corredor Vermelho era originalmente o nome que os elfos deram para a estrela que vaga pelo céu: uma estrela que, de acordo com as lendas, teria dado origem aos próprios elfos. Corredores Vermelhos costumam carregar flores, estrelas-do-mar secas ou joias no formato de estrelas vermelhas.

Corredores Vermelhos normalmente são furiosos e envergonhados por terem perdido suas terras para os humanos e, assim, costumam ter um temperamento explosivo. Eles também buscam vingança contra os orcs que traíram a defesa da terra. É incompreensível para os Corredores Vermelhos que os orcs estejam furiosos pelo mesmo motivo, já que eles veem os orcs como criaturas feitas para servir e obedecer, sem vontade própria. Os mortos-vivos e os demônios de Zytera são tratados com um ódio particularmente violento, assim como a Irmandade Enferrujada.

Existe um desdém arrogante entre os Corredores Vermelhos com relação às ascendências “sem-pedra”, que eles consideram como não possuidores da mesma substância dos elfos. Anões são aceitos como aliados já que têm uma função na criação do mundo, mas eles são vistos mais como animais inteligentes dominados por suas ambições do que indivíduos semelhantes aos elfos. Corredores Vermelhos também respeitam as Crias Élficas e sentem uma melancolia profunda por esses trágicos, embora leais, parentes que em breve morrerão e os deixarão. Às vezes, os Corredores Vermelhos iniciam experiências românticas e têm filhos simplesmente para passar pela experiência

agridoce de ver entes queridos morrendo com o tempo. Frequentemente, eles escrevem músicas sobre suas perdas.

Elfos militantes consideram a cultura élfica como superior às “meias-medidas” de outras ascendências — um posicionamento tão autoexplicativo que eles sequer veem a necessidade de explicá-lo. Músicas que levaram menos de duzentos anos para serem compostas não são dignas de serem ouvidas. Essa atitude é vista como esnobe entre as outras ascendências, e de fato ela é. Corredores Vermelhos normalmente possuem um ar de condescendência aristocrática com relação a outras ascendências.

Corredores Vermelhos caçam e recuperam rubis élficos que foram perdidos. Eles trabalham como uma organização de inteligência para os elfos, com espiões entre outras ascendências e usando também animais, assumindo as missões mais perigosas e difíceis.

### TÍPICO CORREDOR VERMELHO

#### **FORÇA 4, AGILIDADE 5, ASTÚCIA 3, EMPATIA 3**

**PERÍCIAS:** Resiliência 3, Luta 4, Furtividade 2, Movimentação 3, Pontaria 4, Discernimento 3, Sobrevivência 2

**TALENTOS:** Caminho do Inimigo 2

**EQUIPAMENTO:** Arco longo, espada larga, adaga, armadura de couro



## ANÕES

Os anões alegam que foram criados pelo deus Vasto para preencher o espaço com matéria. Eles dizem que, desde a era dos mitos, eles construíram e expandiram os ossos do mundo, uma esfera tão



grande que você mal pode vê-la curvando-se no horizonte. O sol e as estrelas são os corações de forjas longínquas que o deus criou para incitar os construtores a chegarem até lá, quando então poderão usá-las. Os anões acreditam em reencarnação como ferramentas do deus Vasto, isso se não na mesma forma que tinham antes. Assim como os próprios anões usam partes de suas ferramentas partidas para forjar novos itens, eles acreditam que o deus dá aos seus servos quebrados uma nova vida em corpos mais adequados, neste mundo ou em um superior.

Anões podem forjar rochas aparentemente do nada em suas enormes oficinas subterrâneas, pedras que são então carregadas até a superfície para a expansão do mundo. Existem ruínas maciças ao longo das Terras Proibidas, construções aparentemente inúteis que os anões dizem ser as fundações para a próxima camada do mundo. Nessa perspectiva, os elfos podem tomar conta dos adornos que crescem na superfície. Os anões enxergam um mundo onde a zona entre o vazio do espaço e os ossos sólidos da terra é um território de crescimento ilimitado. Portanto, os elfos não são inimigos, apenas estranhos, inocentes e preguiçosos, mas ainda essenciais para os planos do deus. Os anões acreditam que eles mesmos são parentes do granito e do calcário maleável, enquanto o deus Vasto criou os elfos a partir dos rubis, de onde seus corpos crescem. Por isso, os elfos são belos, vaidosos e sonhadores, mas de pouca utilidade quando se fala de trabalho duro ou de construções em escalas maiores e grandiosas. Suas lendas normalmente explicam como seus espertos ancestrais enganaram os elfos para que estes realizassem feitos úteis, como erguer árvores a partir de ervas menores para que elas pudesssem suportar camadas adicionais de terra com suas raízes ou para que fossem moldadas como andaimes e pilastras. Os anões têm a habilidade



de transformar árvores antigas e mortas, embora ainda sólidas e resistentes, em pilares de pedra, uma arte que não encontra muita apreciação entre os elfos. A mineração em busca de substâncias raras é considerada de grande importância, e anões cultivam excremento de trolls para a extração de minerais raros.

Anões não confiam em áreas abertas e raramente se sentem confortáveis sem um teto sobre suas cabeças. Eles costumam ser pálidos, e acham que a luz do sol é incômoda aos olhos e à pele. Alguns foram treinados para se moverem mais adequadamente no mundo da superfície, onde o planejamento e o trabalho preparatório são necessários. O “Mundo de Cima” também precisa ser supervisionado e muitas vezes defendido, especialmente contra os humanos durante os séculos mais recentes. Muitas vezes, os anões enxergam os humanos como um teste do deus



Vasto, enviados para forjar os anões da mesma maneira com que o ferro é forjado entre o martelo e a bigorna.

## CLÃS ANÕES

Os clãs dos anões constantemente disputam para demonstrar quem é o mais capaz, o que algumas vezes resulta em conflitos e golpes. Suas discussões normalmente são sobre como realizar o grande trabalho e onde eles ficarão sentados na mesa do deus no próximo mundo e em todos os próximos. Anões são muito práticos, e aproveitam as coisas boas da vida no melhor mundo possível — aquele que eles mesmos construíram. Eles brigam e lutam para exibir suas habilidades, já que vivem em uma meritocracia onde a competência corresponde ao status do indivíduo.

que podem afetar tanto a montanha quanto a terra plana com suas canções rúnicas. Grupos de aedos da pedra estão em peregrinação constante, andando pelas Terras Proibidas para encontrar grandes lajes de pedra que possam ser encantadas e transformadas em pilares e estruturas para expandir o mundo de acordo com os desejos do deus. Eles também podem extrair minerais raros a partir de minérios e criar ferramentas com suas canções. Alguns aedos da pedra seguem os trolls vagantes para coletar minerais valiosos de seus excrementos e de seus corpos mortos.

### TÍPICO BELDERRANIANO

**FORÇA 4, AGILIDADE 2, ASTÚCIA 3, EMPATIA 3**

**PERÍCIAS:** Potência 3, Luta 3, Artesanato 2

**TALENTOS:** -

**EQUIPAMENTO:** Machado de batalha, escudo grande, cota de malha, elmo fechado

## BELDERRANIANOS – O CLÃ DOS FILHOS

Belderande é a primeira terra natal dos anões, regida pela família real Belder. Apenas anões têm acesso ao reino subterrâneo, apesar de algumas delegações de elfos terem sido recebidas nos salões superiores. O Rei Turik de Belder é muito cuidadoso, e conseguiu manter a guerra afastada de seu reino, mas muitos acreditam que a sua falta de motivação permitiu que humanos e orcs tomassem o controle das Terras Proibidas, e muitos anões acabaram ansiando por um sucessor mais ativo. O rei está envelhecido, e tem quatro filhos com disposições e sonhos bastante distintos: Rigalda Bico de Belder, o aedo da pedra Berwyld, Gandeman Pedra de Belder e o príncipe sonhador, Trondeval.

Os Belderranianos são construtores que honram o deus Vasto. Sua terra é o templo principal dos aedos da pedra, sacerdotes feiticeiros

## MEROMANNIANOS – O CLÃ MINERADOR

Forte de Lamento, a cidade mineradora dos Meromannianos, caiu três séculos atrás para os demônios e os Amienses. Alguns anões determinados ainda vivem nas montanhas ao norte e ao sul da cidade, mas a maioria foi embora para viver com os outros anões em Belderande e Jardim de Pedra, onde foram bem recebidos por serem muito sábios no que diz respeito aos caminhos das montanhas.

Os Meromannianos foram forçados a lutar contra os humanos desde sua retirada. Eles gostam de guerra e são vingativos, além de atormentados pelo amargor da perda de sua terra natal. Eles culpam os orcs por isso, acreditando que eles são covardes incompetentes. Meromannianos costumam ser abertamente racistas com humanos e orcs. O abuso de álcool e cogumelos narcóticos é



um meio comum de amortecer o desapontamento e a repugnância que eles sentem por terem sido banidos, tornando-se sem-teto entre os anões. Às vezes eles se reúnem para beber, cantar antigas canções de Forte de Lamento e sonhar com a retomada da cidade.

Meromannianos mais ambiciosos vêm reunindo um exército desde que a Névoa de Sangue se dissipou, visando atacar as aldeias de orcs e humanos e tomar suas terras de volta. O impetuoso Tormund Meia-mão se proclamou senhor da guerra, e está atraindo e reunindo grandes números de anões com seus discursos inflamados.

#### TÍPICO MEROMANNIANO

**FORÇA 4, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 3, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Potência 2, Luta 2, Discernimento 2, Pontaria 2

**TALENTOS:** -

**EQUIPAMENTO:** Martelo de guerra, besta, armadura de couro batido

#### CANÍDEOS – O CLÃ DOS CÃES DE FERRO

Os Cães de Ferro vivem na superfície do mundo, e tomaram para eles a responsabilidade sobre os deveres dos anões acima do solo. Eles são orgulhosos e pensam em si mesmos como mais resistentes e mais adaptáveis que os outros anões, tanto fisicamente quanto moralmente. No geral, suas peles e cabelos são mais escuros por eles terem se adaptado a uma vida sob a luz do sol. Quando os humanos invadiram, os Cães de Ferro lutaram ao lado dos Meromannianos, mas foram forçados a se retirar para sua montanha, Jardim de Pedra, de onde ninguém poderia atacá-los, já que suas laterais são precipícios e o topo é repleto de cavernas. Eles ainda alegam serem os guardiões da terra, mesmo

que estejam em desvantagem atualmente. O rei Karonax e sua rainha Sulma, a “Cadeia de Ferro”, são ambos grandes guerreiros. No campo de batalha, os Cães de Ferro vestem armaduras negras e carregam machados pesados. Eles também usam cães de guerra encouraçados (veja a página 126).

Um grupo de nobres de Jardim de Pedra não tem a mesma confiança nas habilidades do clã, e secretamente fez contato com o clã orc Urhur para forjar uma aliança contra os humanos.

#### TÍPICO CANÍDEO

**FORÇA 5, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 2, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Potência 4, Resiliência 2, Luta 3, Patrulha 2, Sobrevivência 2

**TALENTOS:** -

**EQUIPAMENTO:** Machado de duas mãos, armadura de placas, elmo fechado

#### CROMBES – O CLÃ GUARDIÃO

Dizem que Scarne, a mãe dos dragões, reinava sobre Corvandor quando os anões chegaram durante os tempos antigos, e que sua armadura era de obsidiana impenetrável. De acordo com as lendas anãs, o comandante Oramund rezou para o deus Vasto, que lhe enviou um martelo capaz de quebrar qualquer coisa. Oramund usou o martelo para matar a dragonesa. O pico onde a batalha aconteceu foi batizado de Dente de Dragão. As costelas da mãe dos dragões foram revestidas com pedras que os anões extraíram da própria rocha, sendo depois usadas para erguer a fortaleza de Salão Scarne. Dizem que essa antiga fortaleza ainda é habitada pelo rei dos Crombes, Tademir Pedramigo. Oramund batizou o martelo enviado pelo deus como Ruína de Scarne (veja a página 143), e é dito que ele foi pendurado acima do trono, de onde pode esmagar qualquer mentira ou enganação proferida diante do rei.



A lenda inteira é falsa. Na verdade, o martelo nunca foi usado contra Scarne. E nem a dragonesa está morta, apenas meramente aprisionada muito abaixo da fortaleza de Jardim de Pedra. Você pode ler mais sobre isso em *Expurgo do Corvo*.

Os Crombes, que alegam proteger as Terras Proibidas apesar de não ser muito claro contra o quê, continuam em Salão de Scarne em Dente de Dragão. Depois que os Amienses conquistaram o castelo de Vonde, eles se retiraram da guerra contra os humanos. A chegada dos humanos não pareceu incomodá-los, já que eles se recusaram a participar da guerra contra os Amienses. Os Crombes acreditam que estão acima dos demais anões e que são mais alinhados com sua herança. Eles preferem o isolamento. As relações com os outros anões são tensas, mas os Crombes se dão bem com os elfos. Os outros clãs de anões os veem como arrogantes, complacentes e inclinados a atividades inúteis como a arte e a música. Eles também comem peixes!

Muitas construções interessantes separadas do castelo podem ser encontradas em Dente de Dragão, como a Cabeça de Totela, uma enorme cabeça masculina esculpida na lateral da montanha sobre Salão de Scarne. Dizem que o rei Totela Barba-de-ouro usou o martelo Ruína de Scarne para esculpir seu próprio retrato gigante no penhasco, para que seu belo rosto fosse preservado durante as eras. Isso enfureceu tanto o deus Vasto que ele deixou uma podridão-de-barba destruir o rosto do rei e lançou o martelo no mundo afora, onde este continua escondido.

#### TÍPICO CROMBE

##### **FORÇA 3, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 4, EMPATIA 3**

**PERÍCIAS:** Luta 2, Artesanato 3, Tradição 2, Atuação 3, Cura 2

**TALENTOS:** -

**EQUIPAMENTO:** Maça, armadura de couro

## OS ANCIÕES – ANCINÓES

Desde que o mundo foi construído, camada sobre camada por um longo período, cavidades escondidas e apenas parcialmente preenchidas continuam existindo no subterrâneo profundo — as estruturas das profundezas. Estranhas criaturas parecidas com anões às vezes podem ser encontradas perto de aberturas para cavernas das profundezas. São pálidas como vermes parasitas, proferindo estranhos sons guturais e quase ininteligíveis. Os anões tratam esses seres com respeito, considerando-os ancestrais, e os presenteiam com minerais variados. Fica claro que suas peles pálidas e úmidas não se dariam bem com o vento e a luz do sol, e logo eles se retiram para as profundezas, aparentemente satisfeitos, carregando algumas pedras cuidadosamente selecionadas e passando por fendas que seriam impossíveis de transpor para qualquer outra pessoa. Entre os anões, eles são chamados de “Os anciões” ou “andarilhos”.



## OGROS

*“Regras e membros foram feitos para serem quebrados!”*

Os ogros das Terras Proibidas são a prole dos anões e dos humanos, descendentes dos reféns humanos que ficaram entre os anões depois da Mudança. O indecifrável humor dos deuses fez dos ogros tão grandes que eles logo foram forçados a deixar as cavernas dos anões para viver em liberdade no pântano rochoso de Marco de Feulen. Lá eles formaram sua própria sociedade, morando em choupanas simples, em cavernas ou em tocas. Ogros não sentem mais nenhuma ligação com as outras ascendências.



A maioria dos ogros é propensa a gargalhadas reverberantes, na maioria das vezes às custas dos outros, e eles vivem em função de suas próprias vontades e desejos. Eles têm pouca ambição de conquistar terras ou alcançar algum nível de respeito entre sua própria ascendência. Ogros adoram músicas violentas, que eles acompanham uivando e batendo em objetos, especialmente durante as tempestades. Eles se enfeitam com quinquilharias rudes, roupas grosseiras ou couro cru e escurecido junto ao fogo. Grandes orelhas e grandes narizes são sinais de status entre eles. Normalmente, os ogros enfiam pedaços de metal para fazer peso em seus narizes e orelhas, assim podem aumentá-los e alargá-los. Eles também marcam seus membros com cicatrizes usando ferros em brasa.

Ogros adoram sua liberdade, celebrando a vida e sendo tão erráticos quanto curiosos. Eles também são bestas violentas que tomam o que querem através de força bruta. Para se divertir, eles podem arrancar os braços de um prisioneiro e depois deixá-lo fugir, apostando barris roubados de cerveja no quanto o prisioneiro sem braços consegue correr antes de sangrar até a morte. Mas é igualmente possível que um ogro “adote” alguém de quem ele gosta, ainda que corte seus tendões para que essa pessoa não fuja. Ogros podem entrar para um grupo ou servir a alguém caso isso os agrade, mas eles não têm lealdades de fato e não seguem nenhuma lei moral ou escrita. Eles possuem corpos poderosos e tamanha resistência à magia que nem os seguidores de Zytera e nem outras forças foram capazes de subjugá-los.

Nem toda prole da união entre humanos e anões resulta em um ogro, e nem todo ogro se torna caótico. Alguns ficam com os anões como seus artesãos e ferreiros.

### TÍPICO OGRO

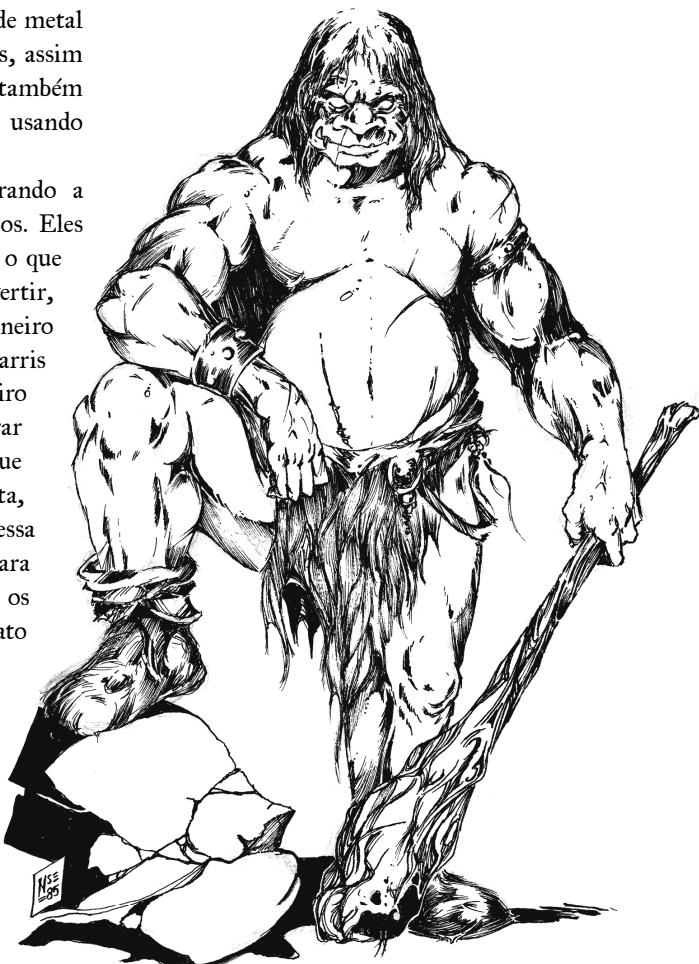
**FORÇA 6, AGILIDADE 2, ASTÚCIA 1, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Potência 4, Resiliência 2, Luta 2

**TALENTOS:** -

**EQUIPAMENTO:** Grande clava

**RESISTÊNCIA MÁGICA:** O Nível de Poder de qualquer magia lançada contra um ogro é automaticamente diminuído em D6, graças à resistência natural do ogro contra magia.





## ORCS

De acordo com o mito, o deus Argila criou os orcs como servos e soldados para os elfos e anões, mas muitos acreditam que havia uma ascendência original, escravizada quando a terra foi dividida. Anões e elfos dizem que os orcs são atrofiados, feios e pouco inteligentes porque foram criados para trabalhar, devendo permanecer em seus papéis, sem ambições próprias.

Quando os humanos invadiram Corvandor, os orcs foram enviados para a batalha contra o novo inimigo. Eles lutaram com fúria e resistiram aos inimigos durante um longo tempo, acima de tudo porque eram fortes e incontáveis em números, mas acabaram perdendo a vantagem quando os humanos passaram a usar magias ainda mais poderosas e a vincular demônios para servi-los.

### SOCIEDADE ORC

De cada oito orcs recém-nascidos, um é fêmea e sete são machos, em média. Apenas metade dos orcs machos atinge a maturidade, já que a competição entre eles é feroz e todos são criados para serem agressivos. Uma vez que os orcs machos têm um péssimo juízo, perdendo regularmente a paciência, os clãs são liderados pelas fêmeas, que também escolhem seus parceiros. Isso é completamente natural e nada controverso entre os orcs, mas não é algo que eles anunciem para o mundo exterior.

A posição é o que mais importa para todos os orcs machos, e eles sempre exigem alguma satisfação se forem insultados. São criados para ganhar ou lutar o quanto conseguirem, e cicatrizes são consideradas os mais belos adornos que alguém pode exibir. Perder uma luta determina a posição do orc, mas não é algo visto como uma desonra.

Qualquer orc que demonstre medo ou se renda em um duelo ou no campo de batalha é imediatamente reduzido à posição de escravo,

tanto aos seus próprios olhos quanto aos dos demais, uma posição da qual os indivíduos raramente conseguem sair. Um escravo não tem direito de dizer a sua opinião, reproduzir-se ou mesmo controlar a própria vida, tornando-se então um servo para quem o derrotou. Escravos podem ser entregues para outros mestres ou para o próprio clã, servindo como trabalhadores em geral. Não é incomum que orcs escravos castrem a si mesmos para que seja mais fácil fazer as pazes com sua nova posição — eles não se consideram mais dignos de uma vida plena. Escravos orcs, que compõem metade dos orcs machos, realizam as tarefas mais sujas e baixas do clã.

Duelos nos clãs podem ser “rombos” ou “afiados”, e usam regras específicas. Duelos afiados são raros, ocorrendo apenas quando as tensões estão muito elevadas. Unhas, dentes e até mesmo armas podem ser usados, e normalmente a luta é até a morte.

Orcs machos adultos são nodosos e peludos, com poderosas presas projetando-se para fora dos lábios, o que atrapalha a dicção. Normalmente, eles são maiores, mais fortes e mais pesados que humanos. Orcs escravos são menores, com um jeito dócil e sem identificações de gênero.

Orcs fêmeas são similares a humanos quanto ao tamanho e à aparência, e algumas podem até mesmo se passar por humanas, ainda que seus olhos tendam a ser amarelados ou dourados. Seus caninos são maiores e mais afiados, e elas têm entre seis e oito mamilos sob as roupas. O primeiro par de seios tende a ser maior que os demais, o que faz com que as orcs fêmeas consigam se passar por humanas ao prenderem firmemente suas roupas. Sua anatomia supostamente dá a possibilidade de a prole mais forte lutar, abrindo caminho contra o resto da ninhada para alcançar fontes mais abundantes de comida, ganhando assim uma vantagem. Ninhadas de orcs tendem a ter de três



a cinco recém-nascidos. Os pais normalmente matam os indivíduos mais fracos quando estes nascem, e muitos outros morrem durante a criação ou ao longo da vida adulta.

Orcs fêmeas nunca se tornam escravas: elas são executadas se forem consideradas culpadas por uma transgressão muito grave.

### A LÍNGUA DOS ORCS

Orcs machos adultos possuem grandes presas. As maiores preenchem a mandíbula, e eles não conseguem pronunciar de forma adequada as palavras com seus lábios (para ouvir os sons que os orcs podem fazer, insira dois dedos na boca, sob seu lábio inferior, e puxe-os para baixo, então decida quais nomes e palavras são pronunciáveis). Entre guerreiros orcs conservadores, é considerado pouco masculino tentar falar de forma coerente. Jovens orcs podem, em teoria, falar línguas humanas antes que suas presas cresçam, mas eles

não o fazem, já que seriam espancados por essa transgressão. Uma pessoa convidada entre orcs não deveria se apresentar com um nome que seus anfitriões não consigam pronunciar: isso seria considerado um insulto e enfureceria os orcs.

Orcs fêmeas não têm presas e podem falar coerentemente, pronunciando a maioria dos sons humanos. Viragas e outras orcs fêmeas de alta posição às vezes assumem nomes que os machos não conseguem pronunciar, para enfatizar sua superioridade.

Orcs não possuem uma língua escrita. Os mais civilizados entre eles usam o alfabeto humano de forma fonética, mas sem nenhum tipo de escrita consistente. Alguns poucos podem ler élfico, mas raramente admitem ser capazes.

### A VISÃO DOS ORCS SOBRE OUTRAS ASCENDÊNCIAS

Antes dos humanos invadirem Corvandor, os orcs eram servos dos anões e dos elfos, sendo a maioria deles criados com uma mentalidade de escravo desde o nascimento. Quando a guerra contra os humanos precisou de seus serviços, muitos orcs machos receberam permissão para se tornarem guerreiros dominantes. Quando a maré da batalha ficou a favor da humanidade, os elfos e anões abandonaram seus antigos escravos à própria sorte e recuaram. Desde aqueles tempos, os orcs têm uma forte sede de vingança, e se mostraram uma ascendência livre, capaz e dona de um destino próprio. Ao mesmo tempo, eles se sentem em desvantagem psicológica em relação a seus antigos mestres.

Os humanos veem os orcs como uma ascendência maligna, já que a guerra e a inimizade ocorrem nas duas direções. Orcs desprezam os humanos. Eles são considerados fracos, cruéis e sem honra. Magias e demônios são considerados pelos orcs como truques humanos horrendos.





## OS CLÃS DOS ORCS

Baseando-se em sua força e quantidade de indivíduos, os orcs poderiam dominar todas as outras ascendências, mas os clãs são divididos por conflitos e incapazes de se unir. Acordos temporários são quebrados quando antigos conflitos de sangue se inflamam, e a traição é justificada por injustiças antigas, cujos detalhes ninguém realmente se recorda ou se importa. As diversas famílias dentro de um clã normalmente funcionam como vassalas ou protetoras umas das outras, formando estruturas complexas.

Famílias e clãs normalmente parecem ser governados pelo orc macho mais dominante, mas sempre existem fêmeas governando por trás deles. No entanto, as fêmeas só recebem forasteiros em circunstâncias especiais. Alguns indivíduos orcs com determinadas características, como albinismo por exemplo, são vistos como sagrados e até mesmo podem parecer os líderes do clã, mas normalmente a função deles é cerimonial, na melhor das hipóteses. Exigir uma audiência com alguém além daqueles que o clã enviou como diplomatas é considerado um insulto grave.

A terra natal dos orcs é Marco de Feulen, ou simplesmente a Terra dos Clãs, o que também inclui a Floresta de Arina. No entanto, os orcs vagam por toda as Terras Proibidas.

Separados dos clãs, existem diversos grupos menores de orcs nas florestas e nas montanhas, indivíduos que foram banidos ou que simplesmente se sentiam desconfortáveis em fazer parte de uma sociedade maior. Esses grupos são chamados de andarilhos.

## O CLÃ URHUR

O Clã Urhur é governado pelo autoproclamado imperador Hroka, o Primeiro e o Maior, a partir de uma cidade élfica abandonada. Os Urhurs clamam estar no topo da crescente civilização dos orcs. Seu principal objetivo é respeito e poder, construindo

sua cidade e demonstrando como orcs também podem ser um povo culto e construtor de impérios. Eles tendem a se adornar de forma extravagante, tentam demonstrar interesse em música e poesia e são uma paródia cômica de civilização para as outras ascendências. Já que também são propensos à violência e são facilmente ofendidos, aqueles que os encontram seriam sábios em não revelar tais pensamentos. Os Urhurs, como os demais orcs, não gostam de lembrar de suas origens como servos dos anões e dos elfos, e tendem a incrementar a própria história. O imperador Hroka tem uma grande fraqueza por ouro e por tudo o que brilha. Ele não sabe o que fazer de fato com seus tesouros, mas sabe que é esperado de um imperador gostar de tais coisas. Recentemente, ele presenteou sua esposa Soria com o rubi élfico Iridne, como um presente para celebrar o seu casamento.

Há poucos humanos e anões na corte de Hroka. Todos eles colaboram com as ilusões do imperador e agem como conselheiros, e entre eles está o enganador Hranga Gala. Outros tantos não gostam das ambições imperiais de Hroka, e gostariam devê-lo fora do trono. Os Urhurs estão secretamente desenvolvendo laços diplomáticos com os anões de Jardim de Pedra.

O nome Urhur é derivado de “púrpura”, uma palavra que os orcs não conseguem pronunciar corretamente. O símbolo de seu clã é uma mão púrpura, e eles frequentemente usam a cor, coletada a partir de conchas dos Pântanos de Gargan, para pintar seus rostos. Eles comercializam com os Sáurios pelas conchas.

### TÍPICO URHUR

**FORÇA 4, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 3, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Potência 2, Luta 2, Tradição 1

**TALENTOS:** -

**EQUIPAMENTO:** Cimitarra, escudo grande, armadura de couro batido



## O CLÃ ROKA

Roka significa “rocha”, e os Rokas acreditam que são os mais estáveis de todos os orcs. O clã se originou nos enormes exércitos orcs que lutaram contra os Amienses muitas gerações atrás, e eles ainda utilizam essa estrutura militar com hierarquias estritas. Normalmente, considera-se que orcs têm o impulso de obedecer por causa de sua história como uma ascendência escrava, e isso é especialmente evidente no clã dos Rokas. Eles valorizam a obrigação de obedecer aos superiores tanto quanto a responsabilidade de liderar e de se provar digno. Membros do clã têm uma visão bastante estoica da vida, na qual o sacrifício e os julgamentos severos são altamente considerados. Rokas se orgulham muito de sua retidão, e desdenham os andarilhos selvagens e os Urhurs escandalosos.

Como todos os orcs, os Rokas desprezam os humanos e têm uma profunda animosidade em relação aos elfos e anões, seus antigos irmãos de armas. O objetivo dos Rokas é virar o núcleo do crescimento da nação orc através da excelência marcial e da solidez de caráter. De todos os orcs, os Rokas são os que mais odeiam magia e demônios, já que viram os efeitos desses fenômenos nojentos no campo de batalha. O símbolo de seu clã é um monólito, e eles usam adornos feitos de pedra polida. O clã pode ser encontrado principalmente na parte sul da Floresta de Arina.

O clã Roka é liderado pelo general Archá, um veterano cheio de cicatrizes e provavelmente o mais respeitado orc das Terras Proibidas. Ele sabe que é uma presença unificadora entre os orcs e se preocupa com o futuro, uma vez que ele já é velho e tem muitos filhos de olho no trono, vários dos quais nada adequados para governar.

## TÍPICO ROKA

**FORÇA 5, AGILIDADE 2, ASTÚCIA 2, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Potência 2, Luta 2, Patrulha 1, Sobrevivência 1

**TALENTOS:** -

**EQUIPAMENTO:** Mangual, armadura de couro batido

## O CLÃ ISIR

Os Isirs são um clã de guerreiros que odeiam humanos, anões e elfos — ascendências fracas e traidoras que devem ser exterminadas usando quaisquer meios necessários. Eles também desprezam a maioria dos outros clãs dos orcs, mas ainda mantêm contato a fim de sustentar o comércio e também participar das reuniões primitivas de clãs. Os Isirs têm poucos locais para onde costumam voltar, pois em geral estão em movimento em grandes grupos dentro da Floresta de Arina e em Marco de Feulen, caçando. Às vezes eles caçam na Floresta de Heme quando as presas estão escassas em outros lugares.

A palavra “Isir” realmente só representa a casta de guerreiros do clã. Iniciações duras esperam por aqueles que desejam se tornar verdadeiros guerreiros Isirs, incluindo capturar víboras vivas com as próprias mãos em um quarto escuro e depois comê-las, assim como partir uma colmeia totalmente desenvolvida de vespas da floresta, devorando as larvas e suportando as picadas do enxame enfurecido. Muitos morrem durante essas iniciações, mas os sobreviventes saem fortalecidos, e sua saliva se transforma em um veneno esverdeado, com sua mordida passando a induzir grande dor e confusão nos oponentes. Os guerreiros Isirs também passam a ser extremamente resistentes a venenos.



Em batalha, os Isirs são guerreiros temidos, mas pouco confiáveis, que rugem e chiam quando atacam. O som deu origem ao nome do clã. Alguns dos Isirs dividem a língua para ficarem ainda mais parecidos com cobras.

O líder dos Isirs é chamado Eldag o Destruidor. Bandos destruidores de guerreiros Isirs muitas vezes rondam pelas terras para saquear ou matar qualquer indivíduo de outra ascendência que cruzar seu caminho. Eles podem atacar aldeias humanas, queimá-las completamente e matar todos os seus habitantes. O próprio Eldag participa desses ataques. Ele nutre um sonho completamente fantasioso de conquistar o reino anão de Belderande para o clã Isir, e costuma liderar ataques contra as terras ao redor para tentar mapear as defesas do lugar. Se não fossem pelas fortificações impenetráveis erguidas pelos anões, ele elevaria o clã à grandiosidade. O problema é que as fortificações são simplesmente assim: impenetráveis.

#### TÍPICO ISIR

##### **FORÇA 4, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 3, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Potência 2, Luta 3, Pontaria 2, Sobrevivência 2

**TALENTOS:** -

**EQUIPAMENTO:** Montante, armadura de couro batido, elmo fechado

**VENENO:** Os guerreiros Isirs têm uma mordida venenosa (veneno alucinógeno com Potência D3 + 2). A mordida em si é um ataque desarmado com Dano de Arma 1 (ferimento cortante). O guerreiro Isir também recebe um bônus de +3 em rolagens de RESILIÊNCIA para resistir a venenos.

#### VIRAGAS

As Viragas são um grupo de orcs fêmeas, não tão diferente de uma convenção de bruxas. Fêmeas orcs inférteis de todos os clãs normalmente procuram

pelas Viragas para servirem à sua ascendência vivendo entre elas. As Viragas são uma força unificadora entre os clãs, e funcionam como um governo secreto. A esperta raposa é o totem das Viragas, e suas integrantes sempre carregam um pedaço de pele de raposa em meio às roupas (o que é algo comum entre outros orcs também). Elas realizam rituais selvagens no meio da floresta, onde presas vivas, normalmente humanos, anões e elfos, são caçadas, esquartejadas e devoradas depois que as Viragas ingerem vários extratos sagrados de plantas e ficam intoxicadas.

As Viragas acreditam que sua tarefa mais importante é aumentar o conhecimento e o poder dos orcs. Fêmeas especialmente parecidas com humanos são escolhidas para se infiltrarem em assentamentos humanos, de onde elas roubam conhecimentos práticos e teóricos, assim como itens que possam ser úteis para sua ascendência. Algumas vezes, elas atraem artesãos e outros humanos hábeis para a mata, onde são capturados para serem usados como professores, depois escravos e, por fim, como presas.

As Viragas muitas vezes são enviadas em missões secretas especialmente perigosas, às vezes suicidas. Elas têm uma mentalidade de vítima proclamada, e não hesitam em morrer para avançar com os interesses da ascendência. Orcs machos chamam essas mulheres de "iragas" já que não conseguem pronunciar o "V". Fêmeas fazem questão de pronunciar o "V" para enfatizar seu intelecto superior.

#### TÍPICA VIRAGA

##### **FORÇA 3, AGILIDADE 4, ASTÚCIA 4, EMPATIA 3**

**PERÍCIAS:** Luta 2, Furtividade 2, Movimentação 2, Pontaria 2, Tradição 2, Discernimento 3, Manipulação 2

**TALENTOS:** Caminho do Matador 2

**EQUIPAMENTO:** Espada curta, adaga, quatro facas de arremesso, armadura de couro



## ANDARILHOS

Orcs que deixaram os clãs ou que foram banidos são chamados de “andarilhos” entre sua ascendência. Eles podem viver em bandos vagantes de diversos indivíduos, e os clãs os toleram enquanto não causarem problemas — considerando-se a história dos orcs, eles detestam intensamente qualquer forma de opressão, deixando qualquer um que se desvie dos clãs à própria sorte. É comum que membros dos clãs vivam como andarilhos durante parte de suas vidas e que depois retornem para seus clãs. Grupos de andarilhos quase sempre passam o tempo saqueando, mas também podem servir como guardas e soldados em alguns locais.

### TÍPICO ANDARILHO

**FORÇA 4, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 2, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Potência 1, Luta 2, Discernimento 2

**TALENTOS:** -

**EQUIPAMENTO:** Cimitarra, armadura de couro batido, capuz de couro batido



## LUPINOS

Lupinos são um cruzamento entre humanos e lobos. Eles desprezam intensamente a civilização e acreditam ter encontrado uma maneira de voltar para a natureza e para a forma original de seus ancestrais, longe dos costumes enfraquecedores e destrutivos que fizeram com que a ascendência humana perdesse sua pelagem e distorcesse a terra. Algumas pessoas suspeitam que os lupinos sejam experimentos que escaparam dos antigos laboratórios demoníacos de Zygofe e que puderam se tornar uma nova ascendência quando escondidos pela Névoa de Sangue. Tais alegações deixam os lupinos furiosos, e eles dizem que os sem-pelagem podem muito bem ser experimentos também,

dados os seus nojentos corpos pelados.

O que se sabe é que os lupinos eram capazes de viajar sem problemas pela Névoa de Sangue, que eles chamavam de “o sopro da caçadora”, mas apenas por dentro da mata. Se tentassem cruzar uma planície, eles eram atacados como qualquer outra pessoa, o que fez com que os lupinos muitas vezes sofressem de agorafobia — um medo de lugares abertos. Eles são uma ascendência instável em todos os sentidos da palavra, com grandes variações de aparência e uma forte propensão para fúria e insanidade. Lupinos errantes e em fúria são normalmente chamados de lobisomens.

Lupinos desconfiam de outras ascendências, mas, já que tanto eles quanto os Irmãos Enferrujados não eram afetados pela Névoa de Sangue e preferiam que ela retornasse, existe uma conexão entre os dois grupos. Os lupinos idolatram a deusa Heme, a quem chamam de a Caçadora — um símbolo da vida sem adulterações, como deveria ser. Seus rituais de sangue enlouquecidos estão ligados às estações, à reprodução e à caça, onde os lupinos normalmente se drogam com cogumelos narcóticos, uivam, caçam e rasgam suas presas vivas, incluindo humanos. Lupinos têm um gosto inesperado por músicas complexas, e podem uivar em múltiplas harmonias enquanto fazem uma batida de ritmos complicados durante suas reuniões.

Apesar do interesse compartilhado pela natureza, elfos e druidas odeiam os lupinos, acreditando que estes são meio-demônios. O mesmo acontece com os guerreiros de Aslênia, que costumam vestir peles de lobos ao caçar. Alguns lupinos são expulsos de suas tribos ou ficam inquietos com a vida monótona nas florestas. Eles são valorizados como rastreadores e mercenários nas Terras Proibidas. Muitos lupinos foras da lei vivem em aldeias menores. Como eles roubam das aldeias e preferem expulsar forasteiros de suas florestas, em geral eles possuem uma péssima reputação.



### TÍPICO LUPINO

**FORÇA 4, AGILIDADE 4, ASTÚCIA 2, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Potência 1, Resiliência 3, Luta 3, Patrulha 3, Sobrevida 2

**TALENTOS:** Caminho da Floresta 2

**EQUIPAMENTO:** Lança curta, faca, armadura de couro

## SÁURIOS

*"Intrusos são mortos"*

*"Estranhos são carne"*

- Sinais de aviso nos postos de comércio dos Pântanos de Gargan

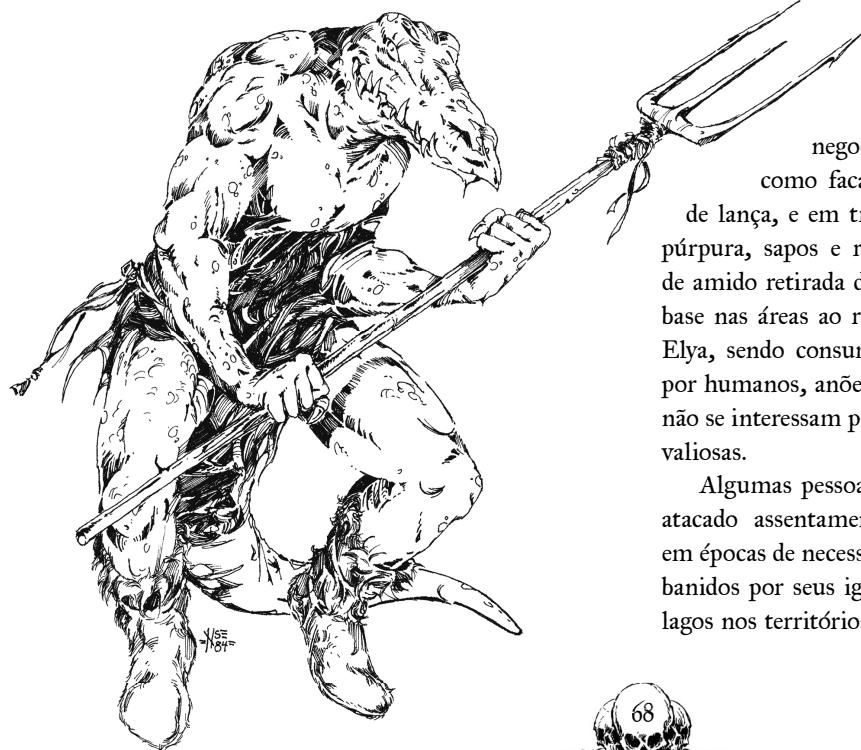
Os Sáurios das Terras Proibidas vivem primariamente nos Pântanos de Gargan, defendendo seu território com ferocidade. Eles também assombram o delta salgado do Rubor no

leste longínquo e ainda o Rio Elya, que se estende entre essas duas terras alagadas, e onde eles são muito menos agressivos. Sáurios podem fazer barreiras em fluxos de água, assim como castores, para aumentar suas terras alagadas. Conseguem ficar até quinze minutos embaixo da água sem precisar sair para respirar. Eles treinam crocodilos até onde é possível, e os utilizam como animais de carga, mas podem devorá-los se a comida estiver escassa.

Sáurios preferem uma vida reservada, mas, desde que perceberam o valor das ferramentas de metal que não conseguem produzir sozinhos, fazem comércio com forasteiros em alguns locais selecionados ao longo da fronteira sul dos Pântanos de Gargan. Esses postos de troca simples consistem em plataformas de madeira que podem ser alcançadas através de passarelas inclinadas na direção da água. Nessas plataformas, existem cabanas simples, barracões e estabulões para os comerciantes, seus cavalos e seus bens de comércio. Os Sáurios mantêm

uma paz estrita nos postos de troca, mas veem qualquer coisa viva nos pântanos como presa. Eles negociam carne e objetos de metal, como facas, lanças de enguia e pontas de lança, e em troca oferecem peixes, conchas púrpura, sapos e raiz de pão, uma raiz repleta de amido retirada da junça. Raiz de pão é a dieta base nas áreas ao redor de Lago Varda e do Rio Elya, sendo consumida em grandes quantidades por humanos, anões, halflings e orcs. Os Sáurios não se interessam por ouro, prata ou outras coisas valiosas.

Algumas pessoas alegam que os Sáurios têm atacado assentamentos próximos aos pântanos em épocas de necessidade, e que grupos de Sáurios banidos por seus iguais se escondem em brejos e lagos nos territórios de outras ascendências, onde





eles pilham e matam, sendo raramente vistos em outras ocasiões. Em algumas situações ímpares, Sáurios foram usados para ataques contra navios e alvos próximos da água.

Sáurios são incapazes de mastigar. Eles podem cortar suas presas em pequenos pedaços e devorá-las sem mastigar, mas preferem deixar as carcaças fermentando até estarem parcialmente decompostas, quando então rasgam os pedaços. Eles preferem fazer isso durante um banquete, algo como uma família unida rasgando pedaços putrefatos em seus brejos de alimentação. Essa dieta faz com que eles cheirem mal, e nem vamos citar seus hábitos. Em uma emergência, Sáurios podem comer raiz de pão amassada.

Não se sabe muito sobre as origens ou os hábitos dos Sáurios. Eles não mantêm registros da própria história, mas aparentemente idolatram algumas criaturas que foram avistadas por barcas nos pântanos. Eles têm sangue quente e aumentam a gordura corporal em preparação para o inverno a fim de se manterem aquecidos. Sáurios possuem uma língua própria, que outras ascendências têm grande dificuldade para pronunciar e compreender. Eles usam apenas as vogais “A”, “E” e “U”, mas com suas próprias consoantes, sendo que oito delas são estalos com a garganta reminiscentes de um “G” e as outras seis são sons palpitantes que se aproxima de um “T”. Suas falas se parecem com longas melodias de sílabas. A língua pode ser aprendida ao ponto de se fazer entender, mas nada mais que isso.

#### TÍPICO SÁURIO

**FORÇA 4, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 2, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Resiliência 1, Luta 2, Patrulha 2, Sobrevivência 3

**TALENTOS:** -

**VALOR DE ARMADURA:** 3 (escamas)

**EQUIPAMENTO:** Tridente

## LAMURIOSOS

Os chamados “lamuriosos” são pequenos e assustadiços humanóides caçados tanto por humanos quanto por orcs por alegadamente terem uma “carne doce”. Dizem que sua carne vívida tem propriedades curativas e de engorda e, por isso, ferimentos infectados ou profundos cobertos por partes de lamuriosos se curam rapidamente. Os orcs apreciam o sabor de sua carne, que é considerada positiva para a saúde e para a virilidade. A carne de um lamurioso também é associada com o crescimento e o aumento de peso. Objetos de ouro e outras coisas valiosas, quando inseridos embaixo da pele de um lamurioso, ficarão ainda mais pesados em um dia. Por todas essas razões, lamuriosos são pegos em armadilhas e mantidos em jaulas apertadas para serem “cultivados”.

O processo é, obviamente, extremamente doloroso e eventualmente letal para os





lamuriosos, e é por isso que eles odeiam todas as outras ascendências, atacando viajantes nas áreas selvagens ou em cavernas com seus grandes números, atormentando-os por vingança ou ainda trocando-os por outros lamuriosos mantidos como prisioneiros.

Os lamuriosos fazem seus covis em “vazios” — uma espécie de formação rochosa cheia de passagens e câmaras ao ponto de parecer uma gigantesca esponja. Outras ascendências têm grande dificuldade para seguir os lamuriosos dentro das passagens apertadas da montanha. Druidas afirmam que os lamuriosos possuem colônias como se fossem formigas, e que esses formigueiros se estendem muito abaixo da montanha, abrigando uma grande rainha que põe seus ovos nas profundezas. Eles também falam que os próprios lamuriosos criam os vazios por conta própria, mastigando a pedra e cuspido uma lama especial, uma mistura de saliva e rocha, que depois endurece, tornando-se algo parecido com pedra porosa.

com elfos, embora sombrios, cresceram, mas eles não podiam aguentar a luz do sol de seu novo mundo, então ocuparam as florestas sombrias e as montanhas ao leste de Corvandor. Quando o Deus Corvo dividiu a terra, eles tentaram enganá-lo. Como punição, eles foram divididos em duas ascendências: halflings e goblins. As pedras-da-lua foram arrancadas de seus peitos e, de acordo com o mito, levadas para Aslênia.

Desde aquele tempo, os halflings se envergonham e tentam desesperadamente parecer boas pessoas, a fim de esconder seu legado de enganação. A deusa da lua Eor tornou-se a deusa das mentiras e dos significados ocultos, escondendo seu rosto em vergonha todos os meses.

Os goblins, por outro lado, ficaram satisfeitos com esse destino. Eles ainda idolatram Eor com seus rituais e sacrifícios noturnos. Assim como os halflings, embora estes o façam secretamente. Entre os sacerdotes da lua dos halflings, alguns pertencem ao Penita — um segmento dedicado ao arrependimento. Seus membros buscam as pedras-da-lua perdidas para restaurar sua ascendência original. Os goblins se opõem ativamente a essa ambição, e estão felizes da maneira com que são agora. No entanto, eles raramente matam halflings, pois acreditam que a vida de cada halfling está conectada à de um goblin.

Goblins e halflings têm metade do tamanho dos humanos, mas são duas vezes maiores do que os lamuriosos. Juntos, eles são uma única ascendência de natureza dupla: metade de sua prole nasce como halfling e a outra metade como goblin. Essas meia-ascendências não são inimigas entre si, mas desgostam uma da outra e prefeririam não ter nenhuma relação com a contraparte, especialmente se for na frente de outras ascendências. Ambos os grupos tentaram refinar suas linhagens sem sucesso, e parece que é completamente aleatório se um recém-nascido será um halfling ou um goblin.

Mães grávidas, independentemente de serem

#### TÍPICO LAMURIOSO

**FORÇA 1, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 2, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Luta 2, Furtividade 3, Movimentação 3

**TALENTOS:** -

**EQUIPAMENTO:** Lança curta



## HALFLINGS E GOBLINS

Quando os elfos caíram na terra vindos da Andarilha Vermelha no céu, a deusa da lua Eor ficou com inveja, e arremessou pedras-da-lua azuis atrás deles. Desses pedras, seres parecidos



halflings ou goblins, vão até um local designado para dar à luz. Esse lugar é chamado de berço, sendo sempre escondido em uma ilha, ruína, bosque secreto nas profundezas da floresta, ou ravina inacessível. Os machos não são permitidos nesses locais, mas é costume que os pais de ambas as meia-ascendências mantenham vigília em um local próximo, esperando por sua mulher. Não há diferença entre as meia-ascendências em um berço. Mães da terra e xamãs de ambas as meia-ascendências trabalham juntas. Mães mantêm as crianças de seu próprio tipo, enquanto outras crianças são dadas às fêmeas daquela meia-ascendência. Em um grande berço, mães raramente retornam para casa sem crianças do próprio tipo, e nunca contam aos homens se um recém-nascido é seu filho ou não. Indivíduos normalmente têm alguns pequenos atributos da outra meia-ascendência.

Ambas as meia-ascendências idolatram a deusa da lua Eor, cujas mudanças cíclicas espelham a luz e a escuridão da ascendência. Nascer sob a lua cheia é considerado um sinal de um grande destino.

## HALFLINGS

Halflings normalmente vivem em pequenas aldeias, onde trabalham como fazendeiros e coletores. Frequentemente, eles têm uma profunda necessidade de varrer quaisquer problemas para debaixo do tapete e apresentar uma imagem de vida utópica, necessidade criada a partir da vergonha com o lado sombrio de sua meia-ascendência. Sob essa fachada, há tocas escondidas onde eles deixam os velhos, os desfigurados e os desajustados. O uso de drogas é desenfreado, mas bem escondido, incluindo tabaco, álcool e plantas narcóticas, o que é considerado uma parte singular e inocente de sua cultura.

Halflings comercializam com humanos, anões, meios-elfos e elfos, mas nunca se abrem

para ninguém e desconham de todas as outras ascendências por baixo de suas faces joviais. Existem diversas tavernas em suas aldeias, já que eles preferem se encontrar em território neutro em vez de nas próprias casas, onde suas falhas poderiam ser reveladas.

Alguns halflings se sentem sufocados pela vida idílica das aldeias, ficando inquietos e indo embora, levando a vida como aventureiros, ladrões e, em alguns casos, até mesmo assassinos. Dizem que esses são os nascidos “sob a lua sombria” ou “enquanto Eor dormia”. Também é sugerido que nasceram de uma mãe goblin, mesmo que suas linhagens sejam um tópico tabu em discussões.

### TÍPICO HALFLING

**FORÇA 2, AGILIDADE 4, ASTÚCIA 3, EMPATIA 4**

**PERÍCIAS:** Luta 1, Artesanato 2, Furtividade 2, Artimanha 1, Discernimento 2, Manipulação 2

**TALENTOS:** -

**EQUIPAMENTO:** Espada curta, funda, armadura de couro

## GOBLINS

Goblins vivem em grupos nômades que caçam e coletam nas florestas. Normalmente, eles criam lobos para montar, o que os torna caçadores extremamente móveis e eficientes. Goblins são conhecidos por sua esperteza e adaptabilidade, e muitas vezes são contratados por orcs ou humanos como rastreadores, mensageiros ou caçadores. Eles têm uma visão muito liberal sobre a propriedade, e tomam qualquer coisa que queiram ou precisem, o que traz a eles uma apropriada reputação como ladrões. Como os goblins agem do jeito que querem nas florestas, sem nenhum respeito pela natureza, eles são detestados por elfos e druidas, e o fato dos goblins verem qualquer criatura inteligente como presa, com exceção dos halflings,



não faz nada para melhorar isso. Já que os goblins não possuem uma fachada social para manter, eles são menos apreensivos que os halflings ao discutir suas relações de sangue, e possuem um senso de responsabilidade, embora relutante, com seus parentes tolos. Não é incomum que goblins vigiem halflings e que venham em seu auxílio caso estejam em perigo, enquanto o oposto é bastante incomum.

Goblins podem enxergar no escuro, mas a luz forte do sol fere seus olhos. Portanto, eles preferem a noite, especialmente quando a lua, sua aliada, está no ápice.

### TÍPICO GOBLIN

**FORÇA 2, AGILIDADE 4, ASTÚCIA 4, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Luta 1, Movimentação 1, Furtividade 2, Pontaria 1, Discernimento 2, Manipulação 2

**TALENTOS:** -

**EQUIPAMENTO:** Espada curta ou lança curta, funda, D6 cobres

**NOTURNO:** Goblins conseguem enxergar no escuro e, portanto, não são afetados pela escuridão. A luz do sol fere seus olhos e, portanto, eles preferem se manter longe dela.





# BESTIÁRIO

*Folhas jaziam distorcidas em agonia por onde a Hidra passara.  
A trilha era visível para todos, mas apenas Rangarin sabia o quanto  
fresca ela era. Um rugido multiplicado por dez se assomou à frente.*

*“Precisamos de seu sangue para o ritual”, o Irmão Frynd lembrou  
com a voz tensa.*

*“Tarde demais, já se dividiu”, o elfo rastreador respondeu.*



**F**eras perigosas rondam as matas e vales das Terras Proibidas. Um monstro é uma criatura que não é do mundo natural, uma monstruosidade aterrorizando as terras e quebrando a ordem natural das coisas. Neste capítulo nós apresentamos uma variedade de monstros que as jogadoras podem encontrar durante as suas aventuras.

Ao fim do capítulo, alguns animais normais são descritos. Eles não são monstros, tecnicamente falando, mas foram incluídos aqui por uma questão de completude.

## MONSTROS EM COMBATE

Monstros são controlados pela Mestra do Jogo e geralmente funcionam como PNJs em combate. Alguns monstros têm Astúcia e Empatia,

enquanto outros não possuem esses atributos e não podem receber dano neles. Esses monstros não podem ser MANIPULADOS, assim como animais também não podem.

**ATAQUES MONSTRUOSOS:** Existe uma diferença importante entre monstros e outras criaturas: monstros podem realizar ataques monstruosos.

Cada monstro tem um conjunto único de ataques monstruosos, resumidos em uma tabela. A MdJ rola o dado ou simplesmente seleciona um ataque da tabela quando o monstro ataca. Um ataque monstruoso é uma ação lenta, e tem um alcance de AO ALCANCE DAS MÃOS, se nada mais for descrito. A cada X rolado além do primeiro, aumente o dano causado em um ponto. Rolagens para ataques monstruosos não podem ser forçadas.

Monstros não ficam mais fracos quando são feridos — um monstro ferido pode ser ainda mais perigoso! A Força do monstro só é usada para determinar quanto dano o monstro pode receber



antes de ficar Acabado. Um monstro Acabado está morto ou morrendo — não role para ferimento grave.

## MONSTROS

### D66 MONSTRO

|       |                      |
|-------|----------------------|
| 11-12 | Vinha Estranguladora |
| 13-15 | Urso Cinzento        |
| 16-22 | Warg da Noite        |
| 23-24 | Fantasma             |
| 25-26 | Carnical             |
| 31-32 | Esqueleto            |
| 33-34 | Morto Inquieto       |
| 35-36 | Wyvern               |
| 41-42 | Harpias              |
| 43    | Minotauro            |
| 44    | Ent                  |
| 45    | Verme do Abismo      |
| 46    | Polvo Gigante        |
| 51    | Serpente Marinha     |
| 52    | Troll                |
| 53    | Cavaleiro da Morte   |
| 54    | Insetoides           |
| 55    | Sangrento            |
| 56    | Mantícora            |
| 61    | Grifo                |
| 62    | Gigante              |
| 63    | Hidra                |
| 64    | Demônio              |
| 65    | Dragonete            |
| 66    | Dragão               |

**MEDO:** Monstros em si são tão assustadores que eles não sofrem efeitos de medo. Portanto, todos os monstros são imunes a ataques de medo (veja a página 112 do *Manual do Jogador*) e magias que infligem dano em Astúcia ou Empatia (veja o Capítulo 6 do *Manual do Jogador*).

**ESQUIVA E BLOQUEIO:** Como uma regra geral, monstros não podem ser BLOQUEADOS, mas seus ataques podem ser ESQUIVADOS. Qualquer divergência nessa regra é indicada na descrição do ataque monstruoso. Monstros podem ESQUIVAR e, se empunharem uma arma ou escudo, podem também BLOQUEAR.

**AGARRAR:** Monstros são grandes e não podem ser AGARRADOS a não ser que seja descrito o contrário.

**DERRUBAR:** Monstros de quatro patas ou mais não podem ser DERRUBADOS no chão. Monstros bípedes podem ser DERRUBADOS, mas se a Força do monstro é maior que o dobro da Força da atacante, serão necessários três X para derrubá-lo. Se a Força do monstro é três vezes maior que a Força da atacante, quatro X serão necessários, e assim por diante.

**DESARMAR:** Monstros que brandem armas podem ser DESARMADOS, mas se a Força do monstro é mais que o dobro da Força da atacante, serão necessários dois X para desarmá-lo. Se a Força do monstro é três vezes maior que a Força do atacante, três X serão necessários, e assim por diante.

**FINTAR:** Monstros não podem ser FINTADOS.

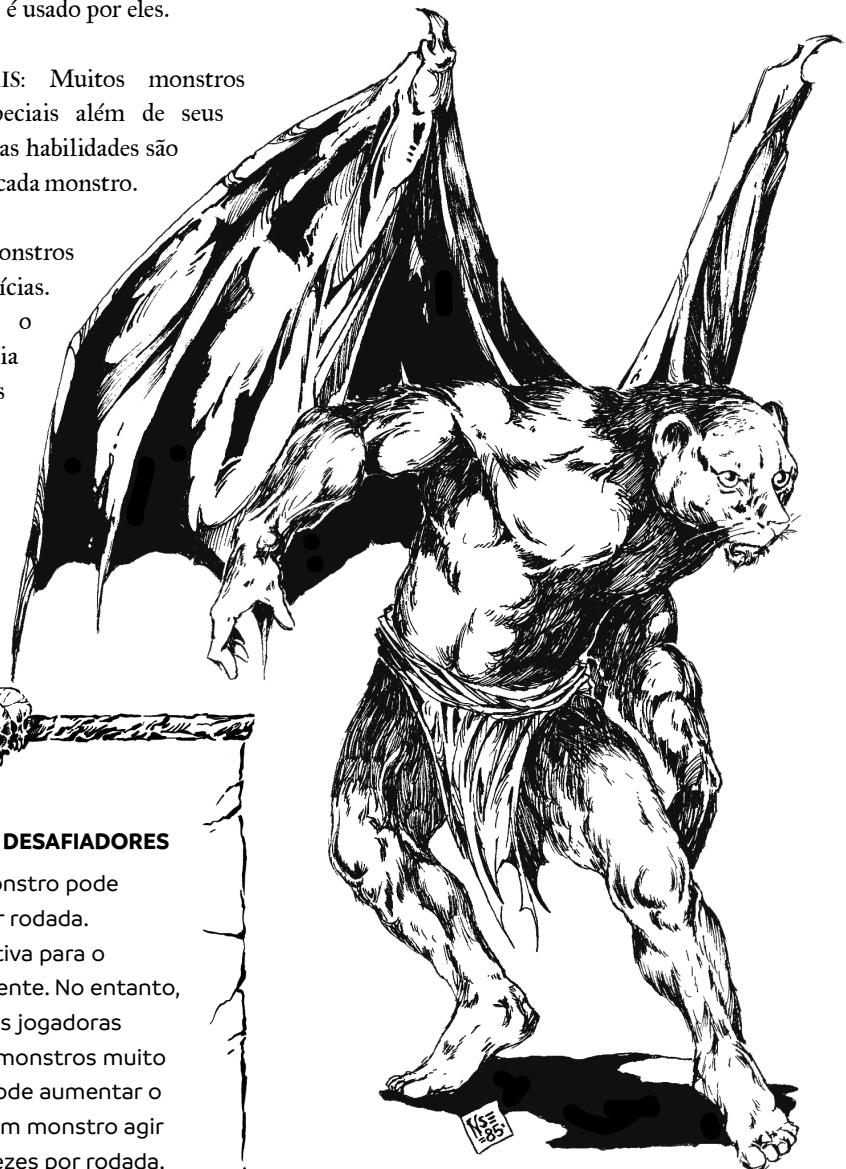
**COMBINAÇÕES OCULTAS:** O sistema avançado de combate com combinações ocultas não é usado



para atacar monstros nem é usado por eles.

**HABILIDADES ESPECIAIS:** Muitos monstros possuem habilidades especiais além de seus ataques monstruosos. Essas habilidades são explicadas na descrição de cada monstro.

**PERÍCIAS:** Alguns monstros também possuem perícias. Se um monstro tem o atributo em que a perícia é baseada, role os Dados de Perícia e os Dados Base normalmente. No entanto, se o monstro não tem o atributo relevante, use apenas os Dados de Perícia.



### MONSTROS MAIS DESAFIADORES

Por padrão, um monstro pode atacar uma vez por rodada. Determine a iniciativa para o monstro normalmente. No entanto, se você acha que as jogadoras estão derrotando monstros muito facilmente, você pode aumentar o desafio deixando um monstro agir duas ou até três vezes por rodada. Neste caso compre duas ou três cartas de iniciativa para o monstro no início do combate.



# CAVALEIRO DA MORTE

Um Cavaleiro da Morte é um morto-vivo extremamente poderoso, com uma vontade e consciência de si intactas. Tanto homens quanto mulheres podem se tornar Cavaleiros da Morte. Se a pessoa conhecia a magia em vida, essas perícias permanecem, mas qualquer magia de cura ou de auxílio à saúde some.





Cavaleiros da Morte que utilizam magia são frequentemente chamados de Liches. Cavaleiros da Morte, via de regra, lideram forças de seguidores mortos-vivos, uma vez que eles conseguem automaticamente comandar mortos-vivos inferiores.

Há rumores de que os Cavaleiros da Morte precisam devorar regularmente certas partes humanas: o coração, o fígado ou outros órgãos para sustentar sua força. Alguns eruditos alegam que os monstros podem ser enfraquecidos ao se preparar

previamente suas vítimas com sais venenosos.

#### ATRIBUTOS:

**FORÇA 12, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 3, EMPATIA 2**

#### PERÍCIAS: Patrulha 2

**VALOR DE ARMADURA:** Nenhuma, exceto armaduras que esteja vestindo. Recebe metade do dano de ataques físicos (arredondados para cima).

**EQUIPAMENTO TÍPICO:** Espada longa, cota de malha.

## ATAQUES MONSTROUSOS

### D6 ATAQUE

- 1 ATAQUE PODEROSO!** Com um silêncio mortal, o Cavaleiro da Morte brande sua arma em um poderoso ataque contra uma aventureira. Role um ataque com doze Dados Base e dano de acordo com a arma. Se o ataque causar dano, a aventureira é arremessada para a distância PERTO e fica caída no chão. O ataque pode ser bloqueado.
- 2 RUGIDO PROFANO!** O crânio decomposto do Cavaleiro da Morte se contorce, e um grito sobrenatural ecoa da garganta morta. Todos em distância PERTO são afetados por um ataque de medo com oito Dados Base.
- 3 A MÃO DO HOMEM MORTO!** O Cavaleiro da Morte ergue sua mão e faz um gesto, após o qual uma aventureira na distância PERTO é erguida do chão e arremessada para a distância CURTA. Faça um ataque com oito Dados Base e Dano de Arma 2 (esmagamento).
- 4 ATAQUE EM ÁREA!** A besta faz um grande arco com sua arma e ataca todas as aventureiras AO ALCANCE DAS MÃOS com oito Dados Base e dano de acordo com a arma. O ataque pode ser bloqueado.
- 5 FRIO INCAPACITANTE!** Uma aventureira azarada olha diretamente nos olhos horrendos do Cavaleiro da Morte enquanto um chiado é ouvido da garganta da criatura. O ataque funciona como um veneno paralisante com Potência 8 (veja na página 113 do *Manual do Jogador*).
- 6 VISÕES LETAIS!** O Cavaleiro da Morte cai de joelhos e faz um gesto em direção ao chão. No momento seguinte, um portão temporário para o reino dos mortos é aberto e uma aventureira escolhida na distância PERTO é atacada por fantasmas uivantes, que rasgam a alma azarada e chamam seu nome em angústia. A vítima é afetada por um ataque de medo com doze Dados Base.



# DEMÔNIO

O medo de demônios é generalizado em todas as Terras Proibidas, desde a Inundação de Demônios três séculos atrás. Como demônios podem tomar basicamente qualquer forma, aldeões os culpam por qualquer tipo de problema. Mas é muito pior enfrentar demônios que assumem a forma

de massas amorfas ou criaturas vagamente humanoides que vieram direto de um sonho febril. Alguns alegam que nem todos os demônios são sedentos de sangue ou malignos, mas poucos ousam ficar ao redor deles e explorar suas virtudes em potencial.





Nas Terras proibidas, a palavra “demônio” remete a qualquer criatura que seja de fora desse mundo, quer seja invocada aqui por uma magia ou tenha chegado pelo chamado “nexo” — um portal entre os mundos. Demônios também originaram as crias demoníacas e foram cruzadas com humanos e animais, criando cópias deformadas de vida. Os membros de tais abominações vis são unidos pelo mog — uma substância viva do mundo demoníaco

de Churmog.

Demônios podem ser completamente imunes a cortes e golpes, fogo e gelo. A maioria do tempo eles têm fraquezas que variam em troca de suas resistências — o problema é descobrir quais são. Cada demônio é único. Use as tabelas a seguir para criar a forma do demônio, suas habilidades, forças e fraquezas.

#### A FORMA DO DEMÔNIO

| D66   | FORMA              | FORÇA | AGILIDADE | ASTÚCIA | EMPAТИA | ARMADURA | EFEITO                                 |
|-------|--------------------|-------|-----------|---------|---------|----------|--|
| 11-24 | Humanoide          | D6+3  | 3         | 3       | 3       | D6       | -                                      |
| 25-26 | Minotauro          | D6+5  | 3         | 3       | 3       | D6       | -                                      |
| 31-32 | Bode               | D6+3  | 4         | 3       | 3       | D6       | -                                      |
| 33-34 | Urso               | D6+6  | 3         | 3       | 3       | D6       | -                                      |
| 35-36 | Cobra              | D6+4  | 4         | 3       | 3       | D6       | -                                      |
| 41-42 | Morto-vivo         | D6+3  | 3         | 3       | 3       | D6       | -                                      |
| 43-44 | Aranha             | D6+5  | 4         | 3       | 3       | D6       | -                                      |
| 45-46 | Serpente           | D6+3  | 4         | 3       | 3       | D6       | -                                      |
| 51-52 | Lobo               | D6+4  | 4         | 3       | 3       | D6       | -                                      |
| 53-54 | Inseto             | D6+2  | 3         | 3       | 3       | D6       | -                                      |
| 55-56 | Lupino             | D6+4  | 4         | 3       | 3       | D6       | -                                      |
| 61-62 | Caranguejo Gigante | D6+5  | 2         | 3       | 3       | D6+3     | -                                      |
| 63    | Sapo Gigante       | D6+5  | 2         | 3       | 3       | D6       | -                                      |
| 64    | Polvo              | D6+4  | 2         | 3       | 3       | D6       | CORRER É UMA AÇÃO LENTA                |
| 65    | Névoa              | D6+3  | 3         | 3       | 3       | -        | Não pode ser ferido por armas físicas. |
| 66    | Sombra             | D6+3  | 3         | 3       | 3       | -        | Não pode ser ferido por armas físicas. |



### A HABILIDADE DO DEMÔNIO

| D66   | HABILIDADE          | EFETO   |
|-------|---------------------|---|
| 11-12 | Pele de Pedra       | Valor de Armadura +6.                                       |
| 13-14 | Gigante             | Força +2D6.   |
| 15-16 | Corpo em Chamas     | Imune a fogo.   |
| 21-22 | Feito de Gelo       | Valor de Armadura +2.                                       |
| 23-24 | Mumificado          | Ataque de medo D6+5.  |
| 25-26 | Gosmento            | Pode se mover por aberturas minúsculas.                     |
| 31-32 | Beleza Sobrenatural | +2 Manipulação.   |
| 33-34 | Coberto de Feridas  | Toque infecioso, Virulência D6+5.                           |
| 35-36 | Penas               | Valor de Armadura +2.                                       |
| 41-43 | Asas                | Pode voar, Valor de Movimento 3.                            |
| 44-45 | Cheio de Luz        | Ataque de medo D6+5.  |
| 46    | Coberto de Vinhas   | Valor de Armadura +3.                                       |
| 51-53 | Transparente        | Todos os ataques contra o demônio recebem -3 de penalidade. |
| 54    | Coberto de Olhos    | Compre uma carta de iniciativa extra, descarte a pior.      |
| 55    | Sem Olhos           | Compre uma carta de iniciativa extra, descarte a melhor.    |
| 56-66 | Role Duas Vezes     | -   |

### OS ATAQUES DO DEMÔNIO

Role duas vezes nessa tabela.

| D66   | ATAQUE     | DADOS BASE | DANO DE ARMA  | ALCANCE             |
|-------|------------|------------|---|---------------------|
| 11-15 | Garras     | D6+4       | Role um D6. 1-2: Dano 1, 3-5: Dano 2, 6: Dano 3.      | Ao Alcance das Mãoz |
| 16-22 | Presas     | D6+5       | Role um D6. 1-2: Dano 1, 3-5: Dano 2, 6: Dano 3.      | Ao Alcance das Mãoz |
| 23-26 | Chifres    | D6+6       | Role um D6. 1-4: Dano 2, 5-6: Dano 3.                 | Ao Alcance das Mãoz |
| 26-32 | Tentáculos | D6+4       | Role um D6. 1-2: Dano 1, 3-6: Dano 2. Então AGARRADO. | Perto               |



| D66   | ATAQUE            | DADOS BASE | DANO DE ARMA  | ALCANCE              |
|-------|-------------------|------------|---|----------------------|
| 33-35 | Fogo              | D6+6       | A vítima continua a receber 1 ponto de dano em toda rodada até que o fogo seja apagado com uma rolagem de MOVIMENTAÇÃO. | Perto                |
| 36-41 | Frio              | D6+5       | A vítima também fica hipotérmica instantaneamente.  | Perto                |
| 42-45 | Rugido            | -          | Ataque de medo: D3+6.   | Perto                |
| 46-51 | Olhar Mortal      | -          | Ataque de medo: D6+5.   | Perto                |
| 52-55 | Arma Pesada       | D6+5       | Role um D6. 1: Espada longa, 2: Montante, 3: Malho, 4: Maça estrela, 5: Machado de duas mãos, 6: Tridente.              | Ao Alcance das Mãoas |
| 61-65 | Role Três Vezes   | -          | -   | -                    |
| 66    | Role Quatro Vezes | -          | -   | -                    |

#### A HABILIDADE ESPECIAL DO DEMÔNIO

| D66   | HABILIDADE              | EFEITO  |
|-------|-------------------------|---|
| 11-14 | Imune a armas           | Apenas ataques desarmados e magia podem ferir o demônio.  |
| 15-22 | Imune a fogo            | Não pode ser ferido por fogo.   |
| 23-25 | Imune a frio            | Frio não tem nenhum efeito.   |
| 26-32 | Rápido como um raio     | Compra duas cartas de iniciativa e pode agir em ambas.  |
| 33-34 | Imune a ataques físicos | Ataques físicos são inúteis.  |
| 35-36 | Parasita                | Ao tocar sua vítima, o demônio pode tomar controle dela. Isso funciona como a magia TITEREIRO com Nível de Poder 3. |
| 41-43 | Regenerativo            | Recupera D3 de Força a cada rodada.   |



| D66   | HABILIDADE                   | EFEITO  |
|-------|------------------------------|---|
| 44-45 | Paralisante                  | Uma vítima tocada pelo demônio é afetada por um veneno paralisante com Potência D6+5.   |
| 46-51 | Venenoso                     | Uma vítima tocada pelo demônio é afetada por um veneno letal com Potência D6+5.   |
| 52-54 | Metamorfo                    | Pode mudar de forma para qualquer criatura. A cópia é perfeita exceto por um pequeno detalhe (como a cor dos olhos, por exemplo). |
| 55-56 | Imaterial                    | Pode se mover através de matéria sólida.  |
| 61-62 | Flutuante                    | Não toca o chão. Pode flutuar até 10 metros do chão.  |
| 63-64 | Teleporte                    | Pode se teleportar instantaneamente dentro da distância LONGE uma vez a cada duas rodadas.  |
| 65-66 | Role duas vezes nessa tabela | -   |

### A FRAQUEZA DO DEMÔNIO

| D66   | FRAQUEZA | EFEITO  |
|-------|----------|---|
| 11-13 | Água     | Sofre D3 de dano quando atingido com água.  |
| 14-15 | Fogo     | Recebe o dobro de dano de fogo.   |
| 16-21 | Frio     | Recebe o dobro de dano de frio.   |
| 22-24 | Luz      | Sensível à luz, precisa se mover para longe de fontes de luz fortes. Se não for possível, recebe D3 de dano de uma fonte de luz menor (como uma tocha) e D6 de dano de uma fonte de luz maior (como o sol) a cada rodada. |
| 25-31 | Prata    | Recebe o dobro de dano de armas feitas de prata.  |
| 32-33 | Ouro     | Recebe o dobro de dano de armas feitas de ouro.   |
| 34-35 | Crianças | Não pode ficar em exposição a crianças e precisa se afastar delas. Se não for capaz, o demônio recebe D3 de dano a cada rodada.   |
| 36-41 | Elfos    | Não pode ficar em exposição a elfos e precisa se afastar deles. Se não for capaz, o demônio recebe D3 de dano a cada rodada.  |



| D66   | FRAQUEZA          | EFEITO   |
|-------|-------------------|--|
| 42-43 | Anões             | Não pode ficar em exposição a anões e precisa se afastar deles. Se não for capaz, o demônio recebe D3 de dano a cada rodada.             |
| 44-52 | Símbolos Sagrados | Não pode ficar em exposição a símbolos sagrados e precisa se afastar deles. Se não for capaz, o demônio recebe D3 de dano a cada rodada. |
| 53-56 | Música            | Não pode ficar em exposição a música e precisa se afastar da fonte do som. Se não for capaz, o demônio recebe D3 de dano a cada rodada.  |
| 61-63 | Terra             | Recebe D3 de dano quando entra em contato com terra.   |
| 64-66 | Madeira           | Recebe o dobro de dano de armas feitas de madeira.   |

### PERÍCIAS

Role D6-1 para cada uma das seguintes perícias:  
Patrulha, Furtividade, Movimentação, Tradição,  
Discernimento e Manipulação.





# DRAGÃO

Os dragões das Terras Proibidas normalmente são pequenos e bestiais, mesmo que as lendas falem de bestas gigantescas e inteligentes que se deitam sobre tesouros em seus covis com fogo jorrando de suas bocas. Supostamente todos eles são descendentes de Scarne, a mãe dos dragões original, que os anões do clã Crombe alegam ter matado muito tempo atrás.

Quando se fala de dragões “pequenos”, é

uma referência àqueles que não pesam mais do que quatro touros. Mesmo esses podem causar problemas para o gado, cavalos e viajantes, atacando do céu. Também existem rumores de bestas maiores que sopram fogo sendo avistadas nas Terras Proibidas ao leste. Todos os dragões são protegidos por escamas, mas como elas são trocadas individualmente, às vezes aparecem aberturas onde flechas podem penetrar.





## DRAGÃO PEQUENO

### ATRIBUTOS:

**FORÇA 32, AGILIDADE 4, ASTÚCIA 4, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Patrulha 3, Tradição 2, Discernimento 2, Manipulação 2

### MOVIMENTO: 3

### VALOR DE ARMADURA: 8

## DRAGÃO GRANDE

### ATRIBUTOS:

**FORÇA 48, AGILIDADE 4, ASTÚCIA 6, EMPATIA 3**

**PERÍCIAS:** Patrulha 3, Tradição 3, Discernimento 4, Manipulação 3

### MOVIMENTO: 3

### VALOR DE ARMADURA: 12

**ESPECIAL:** Uma rolagem bem-sucedida de PATRULHA permite que um aventureiro determine onde encontrar uma abertura nas escamas do dragão. Qualquer ataque contra esse ponto sofre uma penalidade de -3. Se atingir, o Valor de Armadura do dragão é reduzido pela metade para esse ataque.

## ATAQUES MONSTRUOSOS

### D6 ATAQUE

- 1 ATAQUE DE GARRA!** O dragão ataca com sua garra contra duas aventureiras dentro do alcance PERTO. Faça um ataque contra cada uma delas com dez Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante).
- 2 RUGIDO DE DRAGÃO!** O dragão solta um poderoso rugido contra as aventureiras. Todos dentro da distância PERTO são afetados por um ataque de medo com oito dados base.
- 3 VENTO DE DRAGÃO!** O dragão bate suas grandes asas e cria um poderoso vento que atinge todas as aventureiras dentro da distância PERTO. Realize um ataque com seis Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento) contra cada uma das aventureiras. O ataque não pode ser ESQUIVADO e todos os afetados são jogados no chão.
- 4 ATAQUE DE CHAMAS!** A besta cospe um cone de chamas, atingindo a aventureira com a maior FORÇA dentro do alcance CURTO. Faça uma rolagem para o ataque com doze Dados Base e Dano de Arma 1 (dano atípico). Se o ataque for bem sucedido, a vítima sofre a mesma quantidade de dano a cada rodada subsequente até que o fogo seja apagado com uma rolagem de MOVIMENTAÇÃO (ação rápida).
- 5 ATAQUE DE CALDA!** O dragão ataca com sua grande cauda arrastando as aventureiras. Role um ataque com oito Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento) contra todas as aventureiras dentro do alcance PERTO. Se o ataque acertar, a vítima também é derrubada no chão.
- 6 TEMPESTADE DE FOGO!** O dragão se ergue acima das aventureiras em toda a sua glória e solta uma tempestade aniquiladora de fogo. Todas as aventureiras dentro da distância CURTA são alvo do ataque com doze Dados Base e Dano de Arma 1 (dano atípico). Se o ataque acertar, a vítima sofre dano subsequente como o Ataque de Chamas (acima). Este ataque só pode ser usado uma vez por combate.



# DRAGONETE

Existem muitas histórias sobre viajantes solitários que encontraram Dragonetes em áreas rochosas e cheias de cavernas. Dizem que essas criaturas têm escamas brilhantes e são muito vaidosas, mas também inteligentes o bastante para dominar a língua humana. Dizem que os Dragonetes possuem uma religião primitiva em que

eles consideram o arco-íris como seu deus e seu ancestral, Tincturus.

Dragonetes têm apetites vorazes e alegremente engolem tanto humanos como animais, mas quando estão cheios, é possível conversar com eles e até mesmo ganhar a sua amizade e ajuda através da lisonja, deixando cadáveres e objetos brilhantes como presentes.





As histórias dizem que o mago Varleyman de Byard tinha um Dragonete como montaria. Dragonetes enfurecidos arranham, mordem e se enrolam em suas vítimas para esmagá-las. Dizem que alguns tem um sopro corrosivo.

Um Dragonete não suporta competir com ninguém quando se trata de brilho, e atacará furiosamente qualquer coisa com cores brilhantes ou uma superfície refletiva. Quando o arco-íris aparece nos céus, todos os Dragonetes correm até ele, para ser o primeiro a encontrar Tincturus.

#### ATRIBUTOS:

**FORÇA 25, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 5, EMPATIA 2**

#### PERÍCIAS:

Patrulha 3

#### MOVIMENTO: 2

#### VALOR DE ARMADURA: 8

**ATRAÍDO PELO BRILHO:** Se o Dragonete percebe qualquer pessoa vestindo ou segurando qualquer coisa que brilha, ele atacará imediatamente aquela pessoa. Se essa pessoa deixar o combate, o Dragonete a perseguirá.

## ATAQUES MONSTRUOSOS

### D6 ATAQUE

- 1 ATAQUE DE MORDIDA!** A fera escolhe como alvo a aventureira com a maior FORÇA e a rasga com seus dentes afiados. Role um ataque com dez Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante).
- 2 RUGIDO DE GELAR A ESPINHA!** O Dragonete solta um rugido terrível que afeta todas as aventureiras dentro da distância PERTO. Role um ataque de medo com sete Dados Base.
- 3 ATAQUE DE GARRA!** A besta ataca com suas garras duas aventureiras azaradas dentro da distância PERTO. Role para os ataques com oito Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante) para cada um deles.
- 4 ATAQUE DE ÁCIDO!** O Dragonete cospe uma nuvem de ácido corrosivo sobre todas as aventureiras dentro da distância PERTO. Role para o ataque com seis Dados Base e Dano de Arma 1. Todas as vítimas atingidas sofrem um ponto de dano adicional pelas D3 rodadas seguintes.
- 5 ATAQUE DE CAUDA!** A besta usa seu longo corpo para fazer um ataque varrendo todas as aventureiras dentro da distância PERTO. Role para os ataques com oito Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento). Todas as vítimas atingidas pelo ataque também são derrubadas no chão.
- 6 DEVORAR!** O Dragonete escolhe a aventureira com a maior FORÇA e tenta devorá-la. Se a vítima fracassar em uma rolagem de MOVIMENTAÇÃO (não conta como uma ação), ela é atacada com dez Dados Base e Dano de Arma 1 (cortante) e é devorada inteira. Dentro da besta, a aventureira sofre 1 ponto de dano a cada rodada por causa dos sucos gástricos. A aventureira pode atacar o Dragonete por dentro, onde a fera não tem Valor de Armadura. Se a criatura for morta, a aventureira presa consegue escapar.



# ENT

As gigantescas árvores-vivas que andam nas florestas ao norte das Terra Proibidas são chamadas de Ents. Muitos deles não têm nenhum interesse a não ser pelo que cresce da terra, da qual eles cuidam com ternura, enquanto outros são curiosos com

visitantes e gostam de música.

Às vezes, os Ents deixam suas florestas, principalmente para vingar atos perversos contra as árvores, e dizem que aldeias inteiras já foram esmagadas por causa de incêndios florestais





descuidados. As lendas falam que o próprio deus Argila originalmente criou toda a vida assim como os animais e as plantas, com mobilidade e inteligência. Mas quando o deus acordou os Ents — as primeiras árvores-vivas — ele percebeu que estes se tornaram tão poderosos que ameaçavam destruir o resto da criação. Argila então decidiu criar plantas pacíficas e enraizadas. Os Ents, no entanto, foram autorizados a continuar como seus protetores.

Os elfos ainda honram esses antigos pastores de árvores nas profundezas das florestas e, quando

as criaturas falam, elas falam na língua dos elfos. Ents são ridiculamente fortes e não são suscetíveis a danos físicos, mas eles são lentos e às vezes são inflamáveis.

#### ATRIBUTOS:

**FORÇA 16, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 5, EMPATIA 3**

**MOVIMENTO: 1**

**VALOR DE ARMADURA: 6**

**SENSÍVEL AO FOGO:** Ents são sensíveis ao fogo.

Todos os ataques usando fogo causam o dobro de dano.

### ATAQUES MONSTROUSOS

#### D6 ATAQUE

- 1 RUGIDO HORRENDO!** O Ent solta um rugido aterrorizante. Todas as aventureiras dentro da distância PERTO sofrem um ataque de medo com sete Dados Base.
- 2 GOLPE DEVASTADOR!** O Ent arremete seu grande tronco contra duas aventureiras na distância PERTO. Role um ataque com oito Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento). Vítimas que são atingidas também são jogadas no chão.
- 3 RAÍZES NODOSAS!** Uma aventureira dentro da distância PERTO é envolvida por raízes grossas. Role o ataque com nove Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento). Se o ataque tiver efeito, a vítima está AGARRADA. As raízes têm Força 3.
- 4 APERTO ESMAGADOR!** O Ent agarra uma aventureira e tenta rasgá-la ao meio. Role o ataque com dez Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento).
- 5 ABRAÇO DE ENT!** O Ent abraça uma aventureira e tenta devorá-la. Role o ataque com oito Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento). Se o ataque tiver sucesso, a aventureira está presa no corpo do Ent e só poderá escapar ao causar 4 pontos de dano em um único golpe (ou ser salva pelo lado de fora).
- 6 ARREMESSO DE ROCHA!** O Ent joga uma enorme rocha ou outro objeto pesado em um aventureiro dentro da distância CURTA. Role o ataque com doze Dados Base e Dano de Arma 2 (esmagamento). Se o ataque atingir, a vítima também é derrubada no chão.



# FANTASMA

Espectros ou fantasmas são mortos incorpóreos que assombram o lugar em que morreram. Normalmente eles buscam vingança ou mantém algum tipo de forte emoção ou senso de

responsabilidade que o impede de encontrar a paz eterna. Fantasmas podem aparecer como formas vagamente brilhantes, mas também podem ser completamente invisíveis, se mostrando presentes





apenas como uma presença fria ou uma voz sem corpo.

Às vezes, fantasmas possuem estátuas ou outros objetos, trazendo-os para a vida. A melhor — e às vezes a única — maneira de lidar com um fantasma é resolver a situação que o prende ao mundo. Fantasmas são completamente imunes às armas normais e é melhor lutar contra eles com magia druídica.

**ATRIBUTOS:**  
**FORÇA 8, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 3, EMPATIA 2**

**MOVIMENTO: 1**

**VALOR DE ARMADURA:** Fantasmas são imateriais e só podem ser feridos por fogo ou magia. Mesmo que um fantasma seja derrotado, ele só será banido por um Quarto de Dia e então retornará. A única maneira de realmente destruir um fantasma é usar a magia PURGAR MORTO-VIVO nele.

## ATAQUES MONSTRUOSOS

### D6 ATAQUE

- 1 GOLPE FANTASMA!** O fantasma se atira sobre uma aventureira e a atinge com grande força. A vítima sofre um ataque com oito Dados Base e Dano de Arma 2 (esmagamento). Se atingida, a vítima é arremessada para a distância PERTO e acaba derrubada.
- 2 TOQUE DA MORTE!** O fantasma avança com sua mão translúcida para dentro do peito de uma das aventureiras, alcançando e agarrando o seu coração com o toque gélido da morte. A vítima sofre um ataque de medo usando nove Dados Base. Se o ataque for bem-sucedido, a vítima também fica HIPOTÉRMICA.
- 3 GRITO FANTASMA!** O rosto do fantasma se retorce em uma expressão horrenda e emite um grito que congela a alma das aventureiras dentro do alcance PERTO. Role um ataque de medo usando sete Dados Base. Qualquer vítima atingida pelo ataque também fica HIPOTÉRMICA.
- 4 VISÃO DA MORTE!** O fantasma se ergue sobre sua vítima, encarando sua alma com olhos mortos. A aventureira vê sua vida passando diante de seus olhos e é lembrada de todos os amigos e inimigos que morreram em uma única visão grotesca. A vítima sofre um ataque de medo usando dez Dados Base. A aventureira então cai no chão.
- 5 ABRAÇO FANTASMA!** O fantasma emite um assvio sobrenatural e engolfa sua vítima em um terrível abraço da morte, apagando a vida da vítima. A vítima sofre um ataque usando dez Dados Base e Dano de Arma 2 (esmagamento). Se o ataque for bem-sucedido, a vítima também fica HIPOTÉRMICA.
- 6 GOLPE GÉLIDO!** O fantasma agarra uma vítima e deixa que seu toque gélido corra pelo corpo dela. O ataque usa doze Dados Base (Dano de Arma 1). Se a vítima é atingida, ela também fica HIPOTÉRMICA.



# GIGANTE

Dizem que os gigantes já andaram pelas Terras Proibidas em grandes grupos. A pedido do Deus Corvo, o Vagante Noturno matou quase todos eles em seu sono durante a “Noite dos Cadáveres” para ceder espaço para as criaturas menores sobre as terras.

Gigantes têm uma grande variação de aparência. Mesmo o número de olhos e membros e a localização desses atributos podem variar — assim como os seus temperamentos. Dizem que gigantes ainda vivem em vales montanhosos isolados. Existem histórias de um único gigante





enfurecido devastando aldeias inteiras. Alguns deles podem até mesmo, segundo dizem, ser hábeis na feitiçaria.

Dizem que os gigantes são uma das ascendências originais, e que vivem vidas extremamente longas. Eles são adversários extraordinariamente perigosos quando provocados, e dizem que eles têm um único ponto fraco: no topo de suas cabeças.

#### ATRIBUTOS

**FORÇA 24, AGILIDADE 2, ASTÚCIA 2, EMPATIA 2**

**MOVIMENTO: 1**

**VALOR DE ARMADURA:** 2-6 (armadura improvisada)

**ARMA:** Um gigante tipicamente brande um grande tacape ou uma árvore. Se o gigante perde sua arma, o Dano de Arma de seus ataques é reduzido para 1. Gigantes nunca BLOQUEIAM ataques.

**PONTO FRACO:** Ataques contra o ponto fraco no topo da cabeça do gigante causam o dobro de dano. Atingir o topo da cabeça requer ou um ataque à distância difícil (-2) de uma posição elevada, ou que o atacante escale o gigante. No último caso, a movimentação conta como um ataque de AGARRAR. Nenhum outro efeito do AGARRAR se aplica nesse caso.

### ATAQUES MONSTROUSOS

#### D6 ATAQUE

- 1 GOLPE ESMAGADOR!** O gigante arremete sua arma sobre a cabeça e bate com toda a força contra uma aventureira. Role o ataque com doze Dados Base e Dano de Arma 2 (esmagamento). Se o ataque atingir, a vítima também é arremessada no chão.
- 2 RUGIDO!** O gigante solta de sua garganta um som grave e trovejante que aterroriza todas as aventureiras dentro da distância PERTO. Role para um ataque de medo com seis Dados Base.
- 3 PISOTEAR!** O gigante tenta pisotear duas aventureiras dentro da distância PERTO. Role para os ataques com dez Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento). Uma vítima que é atingida também é esmagada contra o chão.
- 4 GOLPE VARREDOR!** O gigante arremete sua arma contra todas as aventureiras dentro da distância PERTO. Role para cada ataque com nove Dados Base e Dano de Arma 2. Todas as vítimas atingidas também são jogadas no chão.
- 5 BOLA DE CANHÃO!** O gigante está de saco cheio de uma das aventureiras dentro da distância PERTO e tenta arremessar ela para longe. Role um ataque com onze Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento). Se o ataque atingir, a vítima é arremessada dentro da distância CURTA e cai prostrada.
- 6 ATAQUE PULVERIZADOR!** Em fúria, o gigante pisoteia e esmaga enlouquecido ao seu redor. Todos dentro da distância PERTO são atacados com dez Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento). Todas as vítimas que são atingidas também são arremessadas no chão.



# GRIFO

Acredita-se que o grifo seja uma montaria experimental, desenvolvida por Zygofe para criar uma cavalaria alada dos Guardas de Ferro. Guardas individuais já foram vistos montando Grifos, mas os animais aparentam ser tão territoriais que só é possível manter três ou quatro da mesma família

juntos, no máximo. Quando reunidos em grupos maiores, eles lutam uns contra os outros até a morte.

Além disso, Grifos são tão rebeldes que muitos deles escaparam, vivendo como predadores livres e procriando de modo selvagem. Eles normalmente





vivem em pares adultos junto com seus jovens adolescentes em um rochedo inacessível que só pode ser alcançado pelo ar.

Grifos caçam qualquer coisa que se mover em seu território, e podem se tornar um grande incômodo para as aldeias dentro do alcance. Eles são especialmente afeiçoados a carne de cavalo. A voracidade dos Grifos é também uma de suas fraquezas, já que eles podem farejar carne de cavalo

à grandes distâncias, perdendo o controle em sua excitação e podendo ser atraídos para armadilhas.

#### ATRIBUTOS:

**FORÇA 12, AGILIDADE 5**

**PERÍCIAS:** Patrulha 5

**MOVIMENTO:** 3

**VALOR DE ARMADURA:** 3 (penas)

### ATAQUES MONSTROUSOS

#### D6 ATAQUE

- 1 GOLPE DE GARRA!** O Grifo usa suas garras afiadas para rasgar uma das aventureiras. Role um ataque usando nove Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante).
- 2 TEMPESTADE DE GARRAS!** O Grifo empina diante de uma aventureira e a rasga com velocidade. Imediatamente, faça três ataques, cada um rolando seis Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante). Os ataques podem ser BLOQUEADOS, mas apenas um de cada vez.
- 3 ATAQUE DEVASTADOR!** O Grifo voa com suas patas estendidas, varrendo tudo em um grande arco. Todas as aventureiras AO ALCANCE DAS MÃOS são atacadas com uma rolagem de seis Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante). Aventureiras atingidas também são jogadas no chão.
- 4 ARREMESSO DO GRIFO!** A fera usa seu bico para segurar firmemente uma das aventureiras e jogá-la no ar com um rápido chacoalhar. Role ataque usando nove Dados Base (Dano de Arma 1). Se acertar, a vítima cai no chão na distância PERTO do Grifo.
- 5 GOLPE REDEMOINHO!** O Grifo usa suas poderosas asas para criar um redemoinho, derrubando todas as aventureiras no chão na distância PERTO. Role o ataque usando seis Dados Base contra todas as vítimas com Dano de Arma 1 (esmagamento). Qualquer um atingido pelo ataque também é derrubado no chão. Não é possível ESQUIVAR desse ataque.
- 6 SOLTAR DE GRANDES ALTURAS!** A criatura prende uma das aventureiras em suas garras e a leva para o céu. Role um ataque usando seis Dados Base. Se o ataque tiver sucesso, o Grifo agarra a vítima e alça voo (para a distância CURTA). No começo da próxima rodada, o Grifo solta sua vítima, que recebe pontos de dano de uma queda de 2D6+10 metros (veja a página 113 do *Manual do Jogador*).



# HARPIAS

Harpas são aves de rapina com cabeça de mulher, notoriamente espertas e maliciosas, que aparecem em revoadas por toda extensão das Terras Proibidas. Já que elas atacam homens solitários e roubam crianças pequenas que são deixadas sozinhas, alguns acreditam que elas podem ser amaldiçoadas, como mães odiosas que assassinaram os próprios filhos.

A opinião mais popular é que Zygofe e a Irmandade Enferrujada criaram as harpias a partir de Irmãs do Corvo que tiveram suas mentes

corrompidas por tortura e magia, já que a morte é considerada pouco para essas hereges. A intenção era fundir a cabeça e o torso ao corpo de corvos, a fim de debochar das crenças das Irmãs do Corvo, mas já que os corvos são fracos demais para aguentar o peso, eles tiveram de usar as carcaças maiores das aves de rapina.





As criaturas foram unidas com a substância demoníaca mog. Harpias não são muito poderosas em combate aberto, mas, por outro lado, elas preferem agir em segredo através da traição.

#### ATRIBUTOS

**FORÇA 8 – 16, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 2, EMPATIA 1**

**PERÍCIAS:** Patrulha 2, Discernimento 4, Manipulação 2

**MOVIMENTO:** 2

**VALOR DE ARMADURA:** -

**BANDO:** Harpias nunca lutam sozinhas, sempre atacando em bandos, e um bando de harpias conta como um único monstro. A Força da revoada varia, dependendo do número de indivíduos. Um único ataque contra um bando de harpias nunca pode infligir mais do que 1 ponto de dano.

**COVARDIA:** Harpias são criaturas covardes e nunca lutam até a morte. Quando a Força do bando é reduzida à metade, as harpias automaticamente FOGEM do combate (veja a página 89 do *Manual do Jogador*). Elas podem retornar mais tarde.

## ATAQUES MONSTROUSOS

### D6 ATAQUE

- 1 TAGARELICE AMEAÇADORA!** As Harpias enchem as aventureiras de descrições terríveis sobre o que elas farão. Elas ameaçam rasgar membros, devorar olhos e arrancar as línguas de suas bocas. Todas as aventureiras dentro da distância PERTO sofrem um ataque de medo usando seis Dados Base.
- 2 A MORTE VEM DE CIMA!** As Harpias se juntam e atacam a aventureira que estiver vestindo ou carregando a maior quantidade de metal. Role um número de Dados Base igual a Força atual do bando. O ataque tem Dano de Arma 1 (cortante). Se ele for bem-sucedido, as Harpias erguem a vítima desafortunada e a soltam de D3+3 metros.
- 3 CHUVA DE PEDRAS!** As Harpias arremessam pedras e outros itens soltos lá de cima. Todas as aventureiras dentro da distância PERTO sofrem um ataque usando seis Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento).
- 4 ARRANCAR O OLHO!** As Harpias focam em uma aventureira azarada e tentam arrancar seus olhos com as garras afiadas. O ataque usa oito Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante). Se a vítima receber o dano, ela imediatamente também sofre o ferimento grave “pálpebra cortada” (resultado 41-42 da tabela de ferimentos graves de laceração).
- 5 ATAQUE EM MASSA!** As Harpias se dividem e atacam um número de aventureiras dentro da distância PERTO que é igual a Força atual do bando dividida por dois (arredondada para cima). Cada ataque usa seis Dados Base e Dano de Arma 1 (cortante).
- 6 ATAQUE DE EXCREMENTOS!** As Harpias abrem suas cloacas e bocas e soltam uma chuva de excrementos e vômito nas aventureiras. Todas as vítimas dentro da distância PERTO sofrem um ataque com seis Dados Base, causando dano em Empatia. O ataque pode ser BLOQUEADO com um escudo.



# HIDRA

Poucos predadores impõem tanto terror como a Hidra, pois esses monstros comem tudo em seu caminho nas vizinhanças com um apetite voraz, e são completamente desprovidos de medo. A Hidra

pode matar um estábulo cheio de cavalos em uma questão de minutos. As muitas cabeças dela nunca dormem ao mesmo tempo e cospem ácido se forem ameaçadas.

No entanto, a pior parte é que duas novas cabeças crescem todas as vezes que uma delas é decepada, a não ser que o ferimento seja imediatamente selado com fogo. Qualquer um





enfrentando uma Hidra seria sábio em fugir logo, mas os rumores dizem que uma aldeia foi capaz de matar um desses monstros ao encharcá-la com uma lixívia preparada das cinzas de uma planta usada para criar sabão a partir do sebo.

A maioria das pessoas concorda que a Hidra é um experimento demonológico que se rebelou e fugiu dos laboratórios de Zygofe. Nunca se observou elas procriarem, mas a crença geral é que essas criaturas se dividem em duas após adquirir seis cabeças ou mais. Um druida aterrorizado jurou ter visto uma Hidra de cinco cabeças arrancar uma de suas próprias cabeças em uma luta violenta, para depois se dividir em duas Hidras com três cabeças cada.

**AS CABEÇAS DA HIDRA:** A Hidra tem D3+3 cabeças, cada uma com seu próprio valor de FORÇA. A Hidra tem tantos ataques quanto tem cabeças, então compre uma carta de iniciativa para cada uma das cabeças da Hidra. Uma cabeça cuja FORÇA chegue a zero é esmagada ou decepada. Duas novas cabeças crescem no lugar na próxima rodada, a não ser que o ferimento da cabeça decepada seja selado com fogo. Isso requer uma tocha ou algo similar e uma rolagem de MOVIMENTAÇÃO (ação lenta).

#### ATRIBUTOS:

**FORÇA 4** (por cabeça), **AGILIDADE 4**

**MOVIMENTO: 2**

**VALOR DE ARMADURA: 5**

### ATAQUES MONSTRUOSOS

#### D6 ATAQUE

- 1 MORDIDA!** A cabeça morde a aventureira mais próxima com seus dentes afiados. Role para o ataque com seis Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante).
- 2 GRITO!** A cabeça solta um grito aterrorizante. Todas as aventureiras dentro da distância PERTO sofrem um ataque de medo com cinco Dados Base.
- 3 ATAQUE DE GARRA!** A Hidra rasga com suas garras uma aventureira dentro da distância AO ALCANCE DAS MÃOS. Role um ataque com sete Dados Base e Dano de Arma 1 (cortante).
- 4 GOLPE DE CAUDA!** A besta chicoteia com sua cauda espinhosa contra uma aventureira dentro da distância PERTO. Role para um ataque com seis Dados Base e Dano de Arma 2 (perfurante).
- 5 MORDIDA IMOBILIZADORA!** A Hidra tenta morder uma aventureira AO ALCANCE DAS MÃOS. Role para o ataque com sete Dados Base e Dano de Arma 1 (cortante). Se o ataque tiver sucesso, a aventureira fica presa nas mandíbulas e será atacada novamente na próxima rodada, dessa vez com um Dado Base extra. Isso é repetido uma vez por rodada até que a aventureira esteja Acabada ou a cabeça seja derrotada.
- 6 SALIVA ÁCIDA!** A cabeça cospe ácido contra uma aventureira dentro do alcance PERTO. Role o ataque com sete Dados Base e Dano de Arma 1 (atípico). Se o ataque atingir, a vítima sofre um ponto de dano a cada rodada por D3 rodadas.



# INSETOIDES

Humanoides com características de insetos gigantes apareceram nas Terras Proibidas nos últimos trezentos anos. Provavelmente eles chegaram de outro mundo com a Inundação de Demônios ou se transformaram a partir de insetos normais possuídos por demônios. Os Insetoides constroem colônias e ameaçam os seus arredores ao caçar por provisões para suas larvas ou defendendo o perímetro ao redor de suas colônias.

As colônias possuem uma inteligência coletiva que cresce com seu tamanho. O elfo e aprovisionador Mazmer até mesmo alega ter tido profundas conversas filosóficas com uma rainha Insetoide cuja confiança ele conseguiu ganhar e adentrou sua câmara subterrânea. Mezmer disse que a forma mais fácil de se aproximar dos Insetoides é matar um trabalhador fora do ninho e esfregar as vísceras dele em si mesmo para adquirir seu odor. O método foi tentado por pelo menos dois aventureiros que nunca mais foram vistos.

A comunidade de Insetoides consiste em trabalhadores, zangões, uma rainha e soldados. Os soldados podem ter asas, um ferrão com veneno paralisante e até mesmo podem brandir armas se a colônia for inteligente o bastante. A única maneira de expulsar uma colônia de Insetoides é matando sua rainha. Se uma rainha adicional nascer, a população da colônia aumenta enormemente, até o ponto em que metade da comunidade vai embora para encontrar um local para um novo ninho.

## TRABALHADORES E ZANGÔES

**ATRIBUTOS:**  
**FORÇA 5 AGILIDADE 3**

**MOVIMENTO:** 1

**ARMOR RATING:** 4

**MORDIDA:** Dano 1 (cortante)

## SOLDADO

**ATRIBUTOS:**  
**FORÇA 7 AGILIDADE 4**

**MOVIMENTO:** 2

**VALOR DE ARMADURA:** 4

**MORDIDA:** Dano 2 (cortante), veneno paralisante com Potência 7

## RAINHA

**ATRIBUTOS:**  
**FORÇA 14 AGILIDADE 3**

**MOVIMENTO:** 1

**VALOR DE ARMADURA:** 6

**MORDIDA:** Dano 2 (cortante), veneno letal com Potência 8

## ATAQUES MONSTROUSOS

As regras para monstros em combate não se aplicam aos Insetoides. Ao contrário, eles agem como combatentes normais. Como eles não possuem Astúcia e Empatia, no entanto, eles são imunes às magias que causam dano a esses atributos, assim como à perícia MANIPULAÇÃO.





# MANTÍCORA

As terríveis Mantícoras surgiram nas Terras Proibidas desde a Inundação de Demônios, como feras de batalha do exércitos da Irmandade Enferrujada. Uma Mantícora tem o corpo de um leão com um rosto humano repleto de dentes de tubarão e uma cauda de ponta bulbosa que

dispara ferrões serrilhados e venenosos. Os ferrões atordoam a vítima, que então é devorada inteira pelas três fileiras de dentes móveis na mandíbula, que por sua vez pode ser aberta ao extremo. Se for sobre carregada por números superiores de oponentes, a Mantícora pode disparar todos os





ferrões da cauda ao mesmo tempo, lançando-os em todas as direções como uma chuva mortal de agulhas afiadas e venenosas.

Os estudiosos das Terras Proibidas acreditam que as primeiras Mantícoras foram demonologicamente fundidas com partes de cobras, leões, humanos, tubarões e porcos-espinhos. Alarmantemente, alguns filhotes foram vistos. Dizem que a melhor maneira de derrotar essas feras é mirando um poderoso golpe esmagador na ponta de sua calda, fazendo com que as glândulas de veneno esmagadas paralisem a fera.

**ATRIBUTOS:**  
**FORÇA 14 AGILIDADE 4**

**PERÍCIA:** Patrulha 4

**MOVIMENTO:** 2

**VALOR DE ARMADURA:** 5

**CAUDA SENSÍVEL:** Uma arma ESMAGADORA que atingir a ponta da cauda da Mantícora (-3 para atingir) e causar três pontos de dano ou mais, esmagará sua glândula de veneno, infligindo um ponto de dano em Agilidade por rodada de combate.

## ATAQUES MONSTROUSOS

### D6 ATAQUE

- 1 FERRÃO DE CAUDA!** A besta dispara um ferrão de sua cauda em direção a uma aventureira dentro da distância CURTA. Role um ataque com nove Dados Base e Dano de Arma 2 (perfurante). Se o ataque for bem-sucedido, a aventureira sofre o efeito de um veneno paralisante com Potência 8.
- 2 MORDIDA AFIADA!** A Mantícora morde uma aventureira AO ALCANCE DAS MÃOS. Role um ataque com nove Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante).
- 3 ATAQUE DE GARRA!** A Mantícora arranha uma aventureira dentro do alcance PERTO. Role um ataque com dez Dados Base e Dano de Arma 1 (cortante). Se o ataque for bem-sucedido, a aventureira é jogada no chão.
- 4 ATAQUE EM ÁREA!** A Mantícora chicoteia sua cauda contra as aventureiras dentro do alcance PERTO. Role um ataque com oito Dados Base e Dano de Arma 2 (esmagador). Qualquer vítima atingida é jogada no chão.
- 5 INVESTIDA ESMAGADORA!** Com toda a força, a fera investe em direção à aventureira com a maior FORÇA dentro do alcance PERTO. Role para um ataque com dez Dados Base e Dano de Arma 2 (esmagador). Se o ataque for bem-sucedido, a vítima é jogada no chão.
- 6 CHUVA DE FERRÕES!** A Mantícora dispara todos os seus ferrões contra todas as aventureiras dentro do alcance CURTO. Role um ataque com sete Dados Base e Dano de Arma 2 (perfurante). Aventureiras que são atingidas também são afetadas pelo veneno paralisante com Potência 8. Esse ataque só pode ser usado uma vez por combate.



# MINOTAURO

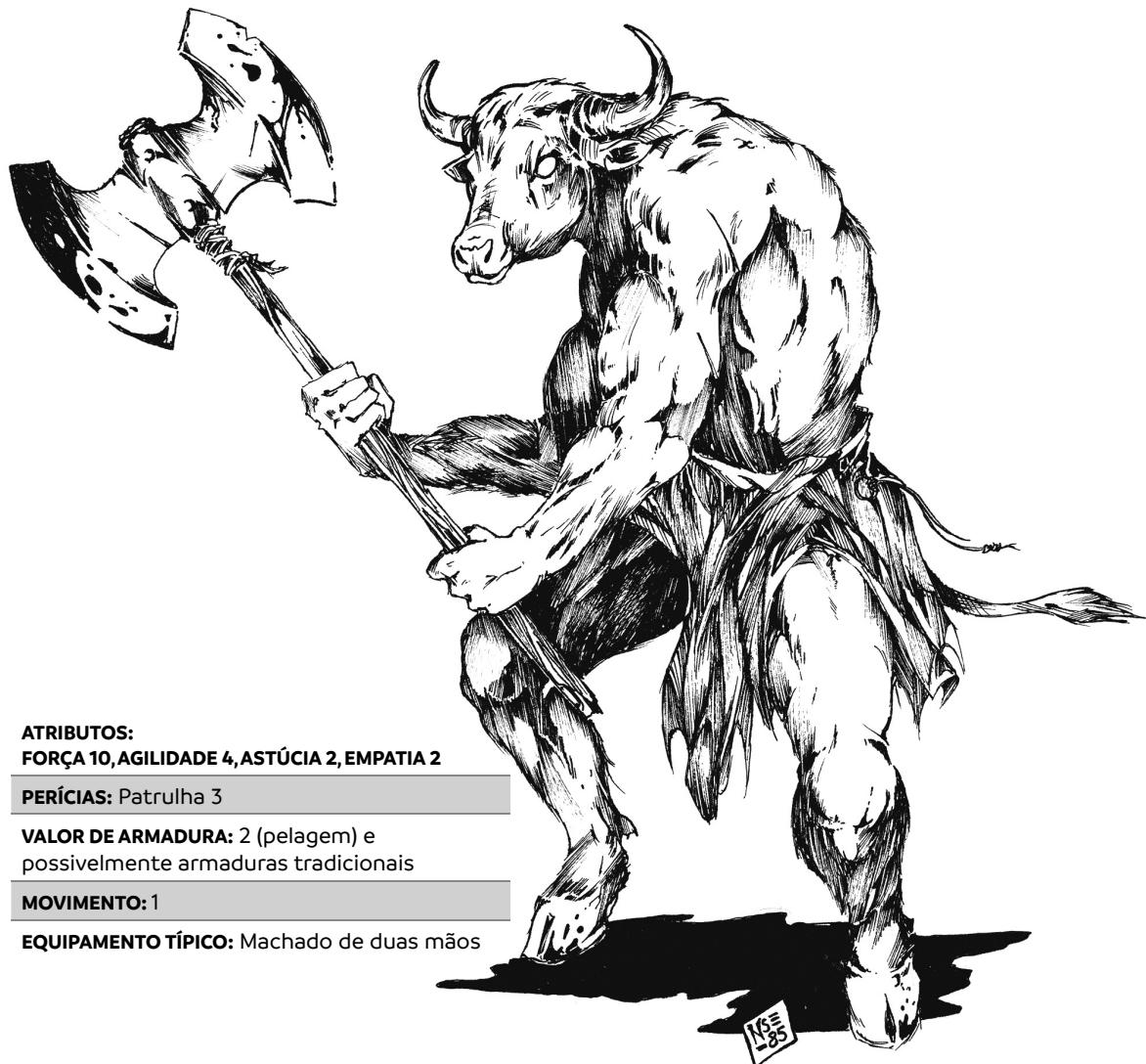
Minotauros são híbridos entre humanos e bovinos, sendo seres semi-inteligentes e brutais devoradores de carne. Eles agem sozinhos ou em grupos pequenos, mas também são contratados como guardiões ou capangas em gangues de assaltantes. Quando não estão atacando humanos, eles podem perseguir cabras, ovelhas ou cavalos, aparentemente tendo prazer em atropelar e espancar até a morte o máximo possível de animais. Minotauros são feras fortes e resistentes, das quais é melhor fugir.

Alguns dizem que o sussurrante Zygofer, quando ainda era um jovem eremita, recebeu seus primeiros ensinamentos indizíveis entre demônios feiticeiros mortos-vivos. Para se sustentar nas terras desérticas em que estava, ele trouxe uma vaca para ordenhar. No entanto, possuía pela luxúria e pela fúria dos demônios dos quais ele abusava, a pobre criatura engravidou e deu à luz aos primeiros Minotauros. As criaturas eram tão impetuosas e rebeldes que, mesmo ainda grudentas com a membrana fetal, correram para a mata para dar início à sua própria ascendência.

## ATAQUES MONSTRUOSOS

### D6 ATAQUE

- 1 PUNHO DE TOURO!** Um punho peludo acerta uma aventureira com força total. Role um ataque com oito Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento).
- 2 COICE!** Usando suas pernas poderosas, o Minotauro chuta a vítima com seu casco. O ataque usa nove Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento). Se o ataque tiver sucesso, a aventureira é jogada para a distância PERTO e fica caída.
- 3 INVESTIDA DE CHIFRES!** O Minotauro baixa sua cabeça e, com uma fungada, investe em direção a uma aventureira, tentando empalá-la em seus chifres afiados. Role o ataque usando dez Dados Base e Dano de Arma 2 (pontiaguda).
- 4 CORTE TRESPASSANTE!** A fera arremete sua arma acima da cabeça a traz para baixo com o máximo de força. A aventureira sofre um ataque com dez Dados Base e Dano de Arma de acordo com a arma, ignorando 3 pontos de armadura. Esse ataque pode ser BLOQUEADO.
- 5 ATAQUE EM ÁREA!** Rugindo, o Minotauro ataca com sua arma em um movimento de um arco largo, acertando todos AO ALCANCE DAS MÃOS. Role um ataque com oito Dados Base para cada vítima e o Dano de Arma de acordo com a arma.
- 6 PISOTEAR!** O Minotauro pula alto e pousa com força em uma das aventureiras. A vítima cai no chão caso seja atingida. Role um ataque com doze Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento).



**ATRIBUTOS:**

**FORÇA 10, AGILIDADE 4, ASTÚCIA 2, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Patrulha 3

**VALOR DE ARMADURA:** 2 (pelagem) e possivelmente armaduras tradicionais

**MOVIMENTO:** 1

**EQUIPAMENTO TÍPICO:** Machado de duas mãos



# MORTO-VIVO

Os mortos-vivos são um fenômeno natural nas aldeias, já que os falecidos tendem a continuar caminhando em um estado de confusão antes de encontrar seu descanso final. Eles são tratados com uma cortesia respeitosa. A Irmandade Enferrujada se aventura na criação mágica de servos e guerreiros a partir desses mortos inquietos, uma prática que é desprezada pela maioria das pessoas.

Em sua maioria, eles vagam e realizam tarefas em suas formas mais ou menos partidas ou decompostas, eventualmente como esqueletos, mas alguns deles se tornam carniçais que tiram seu poder de outros corpos para alimentar sua falsa vida. Mortos especialmente poderosos podem se tornar Cavaleiros da Morte.



## MORTO INQUIETO

### ATRIBUTOS:

**FORÇA 3, AGILIDADE 2**

**PERÍCIA:** Luta 2, Patrulha 2

**MORDIDA:** 2

## ESQUELETO

### ATRIBUTOS:

**FORÇA 3, AGILIDADE 2**

**PERÍCIA:** Luta 3, Patrulha 3

**EQUIPAMENTO TÍPICO:** Espada larga enferrujada, armadura de couro batido ou cota de malha, elmo fechado

**OSSUDO:** Flechas e armas PONTIAGUDAS nunca podem causar mais do que um ponto de dano ao esqueleto. Outras armas causam dano normalmente.

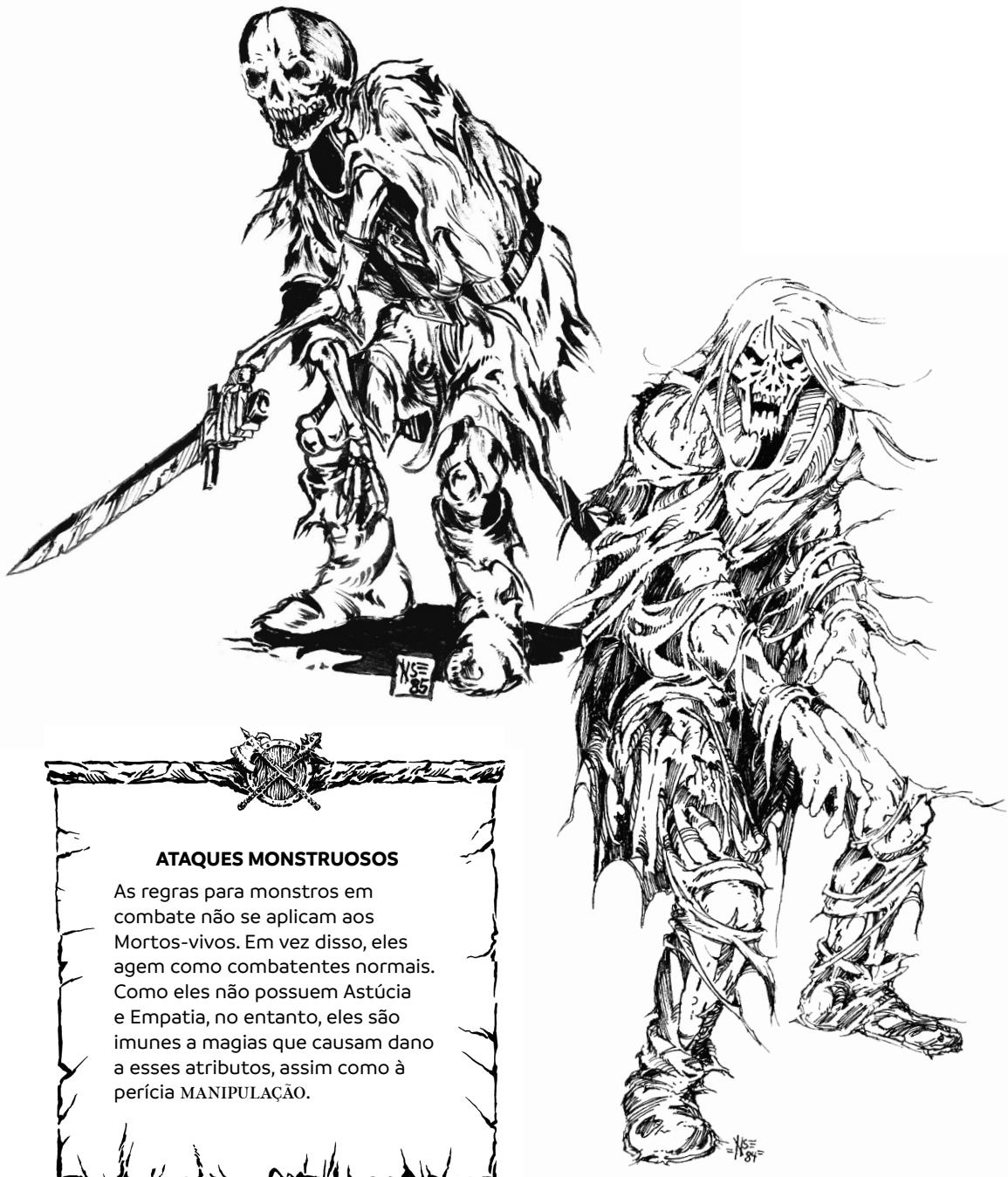
## CARNIÇAL

### ATRIBUTOS:

**FORÇA 4, AGILIDADE 2**

**PERÍCIA:** Luta 3, Patrulha 3

**MORDIDA:** 2 (Virulência 4)



### ATAQUES MONSTRUOSOS

As regras para monstros em combate não se aplicam aos Mortos-vivos. Em vez disso, eles agem como combatentes normais. Como eles não possuem Astúcia e Empatia, no entanto, eles são imunes a magias que causam dano a esses atributos, assim como à perícia MANIPULAÇÃO.



# POLVO GIGANTE

Os polvos gigantes das Terras Proibidas são criaturas majoritariamente cavernosas, que podem ser encontradas em corpos d'água subterrâneos. Seus corpos são bastante maleáveis, especialmente no estado larval, de modo que eles possam se espremer através de pequenas fissuras até encontrarem um lugar adequado para sua forma adulta. Uma vez no lugar, eles se alimentam de qualquer presa que conseguirem, mas gostam de plantas; eles também tiram sustento diretamente do solo e das rochas usando as ventosas dos tentáculos como raízes.

Como adultos, os animais secretam feromônios que atraem outros polvos em sua jornada através das fissuras, o que faz com que as aventureiras encontrem colônias inteiras em sistemas de cavernas inundadas. Às vezes eles saem para caçar, e são muito perigosos para mineradores, já que podem mudar sua cor e assumir a aparência de uma parede de pedra, prendendo-se a ela com grande paciência.

Polvos adultos podem soltar uma névoa preta que escurece completamente os arredores,





fazendo uso de sua visão infravermelha. O couro do animal é duro e difícil de penetrar, e a melhor defesa contra eles, supostamente, é o uso de força concussiva contra sua cabeça.

#### ATRIBUTOS

**FORÇA 14 AGILIDADE 4**

**MOVIMENTO: 1**

**VALOR DE ARMADURA: 4**

**CABEÇA SENSÍVEL:** Armas de ESMAGAMENTO ignoram a armadura caso atinjam a cabeça da criatura. Atacar a cabeça é uma ação difícil (-2).

**TENTÁCULOS:** O polvo gigante tem D6+3 tentáculos. A cada rodada, o polvo ataca usando até D3 tentáculos. Isso conta como uma única ação lenta. Cada tentáculo realiza um ataque da tabela de ataques monstruosos. Para cada 3 pontos de dano sofridos, o polvo perde um tentáculo.

### ATAQUES MONSTRUOSOS

#### D6 ATAQUE

- 1 TENTÁCULO GOSMENTO!** Um tentáculo gosmento se enrola em uma aventureira dentro da distância PERTO. Role um ataque com sete Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento). Se o ataque tiver sucesso, a aventureira está AGARRADA.
- 2 AFLOGAMENTO!** Um tentáculo agarra uma aventureira dentro da distância PERTO e a puxa para debaixo d'água. Role um ataque com seis Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento). Se o ataque tiver sucesso, a aventureira fica AGARRADA e embaixo d'água (veja as regras para afogamento na página 113 do *Manual do Jogador*).
- 3 ABRAÇO TENTACULAR!** A criatura tenta espremer uma aventureira dentro da distância PERTO até a morte. Role um ataque com oito Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento). Se o ataque tiver sucesso a aventureira fica AGARRADA, sendo atingida pelo mesmo ataque em cada rodada subsequente até que se liberta.
- 4 CHICOTE DE TENTÁCULO!** Um poderoso tentáculo chicoteia contra uma aventureira dentro da distância PERTO. Role um ataque com nove Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento). Se o ataque atingir, a aventureira também é jogada no chão.
- 5 ATAQUE DEVORADOR!** O polvo gigante tenta devorar uma aventureira dentro da distância PERTO. A vítima é atacada com oito Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante). Se o ataque atingir, a vítima é devorada por inteiro, e sofre 1 ponto de dano a cada rodada dentro da criatura. A aventureira pode atacar a besta por dentro, onde o polvo não é protegido por nenhuma armadura. A aventureira só pode se libertar quando o polvo gigante estiver morto.
- 6 NUVEM PRETA!** A besta secreta uma tinta de cor preta que escurece a água ao seu redor. Todas as aventureiras dentro da distância PERTO contam como se estivessem em escuridão total (veja a página 112 do *Manual do Jogador*). O efeito dura D6 rodadas.



# SANGRENTO

Sangrentos são demônios gasosos que normalmente aparecem apenas à noite, espalhando-se com a Névoa de Sangue ou condensando-se em formas predatórias. Não é claro ainda se a névoa faz parte dos demônios ou se é um ambiente criado por eles mesmos.

Quando uma vítima entra na névoa, um ou mais demônios se juntarão para atacar com seus membros, afiados o bastante para decapitar um humano ou estripá-lo com um golpe cruel. Presas mortas são picadas em pedaços, e devoradas ou espalhadas.

Sobreviventes ocasionais alegam





ter visto formas humanoides distorcidas se transformarem em bestas, indicando habilidades metamórficas.

Quando a Inundação Demoníaca acabou com as Guerras do Amieiro, a Névoa de Sangue cobriu Corvandor por gerações, e poucos ousaram se aventurar para fora de suas aldeias natais. Alguns alegam que a Névoa de Sangue é o sangue vaporizado de Skuld, a deusa da vingança que foi assassinada, enquanto outros dizem que é o "Sopro de Heme". A névoa como é parece ser imune a ataques, mas demonstrou se dispersar com a luz forte. Demônios manifestos supostamente são vulneráveis às lâminas de cobre.

**ATRIBUTOS:**  
**FORÇA 8, AGILIDADE 4**

**MOVIMENTO: 1**

**VALOR DE ARMADURA: 6**

**FORMA INCORPÓREA:** Na forma de névoa, os Sangrentos são imunes a todas as formas de ataques físicos. Assim que se materializam, eles podem ser feridos normalmente por armas de cobre. Todas as outras armas causam metade do dano (arredondado para cima).

**SENSÍVEL À LUZ:** Sangrentos detestam luzes fortes. Uma tocha ou uma lanterna AO ALCANCE DAS MÃOS vai infligir D3 pontos de dano adicionais de Força em um Sangrento.

**ATAQUES MONSTRUOSOS**

**D6 ATAQUE**

- 1 GOLPE CORTANTE!** O Sangrento usa seu braço para golpear uma aventureira. Role um ataque com doze Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante).
- 2 ATAQUE REDEMOINHO!** O demônio varre a área com os braços e acerta cada aventureira AO ALCANCE DAS MÃOS. Role um ataque com oito Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante) contra cada alvo.
- 3 ESTOCADA DUPLA!** O Sangrento subitamente surge entre duas aventureiras e tenta empalar ambas com seus braços. Role um ataque contra cada aventureira com dez Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante).
- 4 NÉVOA HORRENDA!** Cada aventureira na distância PERTO é engolfada pela Névoa de Sangue, o que enche suas mentes de medo. Role ataques de medo com oito Dados Base contra todas as vítimas.
- 5 ACERTE NA JUGULAR!** O Sangrento se joga contra a aventureira com a menor Força no alcance PERTO e tenta morder sua garganta. Role um ataque com dez Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante). O ataque causa dano em Força e Astúcia. A vítima, caso atingida, também é afetada por uma infecção demoníaca com um valor de Virulência de 9.
- 6 EXTRAÇÃO VITAL!** O demônio abraça uma aventureira na distância PERTO em um aperto mortal, tentando sugar sua vida pela boca e pelos olhos. Role um ataque de medo com doze Dados Base.



# SERPENTE MARINHA

Serpentes Marinhas são predadoras que podem perfurar os cascos de navios com seus chifres e então capturar alguns tripulantes enquanto eles estão ocupados com os reparos. Frequentemente, elas enrolam seus corpos ao redor de navios menores para esmagá-los com seus músculos

poderosos e então devorar em paz e tranquilidade as pessoas que estão tentando escapar nadando.

A melhor maneira de matar uma Serpente Marinha é danificando sua cauda, cujo sangue alimenta um desejo enlouquecedor no animal, já que suas glândulas genitais são localizadas ali. A





serpente então vai atacar sua própria parte traseira, devorando a si mesma até morte.

As lendas falam sobre como a pirata Scarda foi atacada por três Serpentes Marinhas, mas conseguiu cortá-las todas na cauda, para que elas devorassem umas às outras até que só restasse um ouriço do mar de dentes no lugar. Esse incidente supostamente é a fonte dos ouriços do mar gigantes do Mar do Leste.

#### ATRIBUTOS:

**FORÇA 18, AGILIDADE 3**

#### VALOR DE ARMADURA: 5

#### MOVIMENTO: 2 (na água)

**CAUDA:** Se um ataque contra a cauda da Serpente Marinha (-2 de penalidade) tirar sangue (um ponto de dano ou mais de uma arma cortante ou perfurante), role um D6 para cada vez que a Serpente Marinha atacar. Em um 4 – 6, a fera ataca a si mesma em vez de uma aventureira.

### ATAQUES MONSTRUOSOS

#### D6 ATAQUE

- 1 ATAQUE DE CAUDA!** A fera chicoteia com sua cauda contra uma aventureira dentro da distância PERTO. Role um ataque com dez Dados Base e Dano de Arma (esmagamento). Se o ataque atingir, a aventureira é jogada no chão.
- 2 ATAQUE DEVORADOR!** A Serpente Marinha tenta devorar a aventureira com o maior valor de FORÇA. Role um ataque com oito Dados Base e Dano de Arma 1 (cortante). Se atingir, a vítima é devorada inteira e sofre um ponto de dano a cada rodada dentro da barriga da criatura. A aventureira pode atacar a fera por dentro, onde a Serpente Marinha não possui armadura. A vítima pode escapar quando a Serpente Marinha for morta.
- 3 MORDIDA SELVAGEM!** A criatura morde uma aventureira dentro do alcance PERTO. Role um ataque com dez Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante).
- 4 AFOGAMENTO!** A fera ataca uma aventureira dentro do alcance PERTO e a puxa para as profundezas. Role um ataque com oito Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante). Se o ataque for bem-sucedido, a aventureira é AGARRADA e levada para dentro da água. Veja as regras para afogamento na página 113 do *Manual do Jogador*.
- 5 ATAQUE ESMAGADOR!** A fera se ergue acima da superfície da água e deixa que seu enorme corpo caia sobre duas aventureiras que estejam dentro do alcance PERTO. Role para ataques com nove Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento). Qualquer vítima atingida é jogada no convés destroçado ou nas profundezas.
- 6 ABRAÇO MORTAL!** A Serpente Marinha se enrola em uma aventureira dentro do alcance PERTO e tenta esmagá-la. Role um ataque com onze Dados Base e Dano de Arma 2 (esmagamento). Se o ataque atingir, a vítima é AGARRADA e precisa suportar o mesmo ataque a cada rodada subsequente (isso não conta como um ataque para a fera).



# TROLL

Sabe-se que Trolls nascem no subterrâneo, mas que frequentemente eles viajam até a superfície quando se tornam maiores, parcialmente por causa da falta de espaço, mas principalmente porque eles são bastante gulosos.

Trolls comem basicamente qualquer coisa que possam mastigar. Sua comida favorita são miúdos frescos e carne, mas carcaças podres que nem mesmo raposas ousam encostar também descem pelas suas gargantas, assim como a produção e o lixo das fazendas, incluindo o conteúdo das latrinas. Não é estranho, então, que sejam cercados por um fedor que é facilmente carregado pelo vento.

Trolls não são totalmente desprovidos de inteligência. Eles conseguem usar armas simples e ferramentas, e se comunicam por grunhidos, mas parecem não possuir nenhum senso de autopreservação ou medo. As criaturas são muito fortes e robustas, com uma pele grossa e com aparência de couro, e uma regeneração incomparável, que

permite que eles curem até mesmo ferimentos graves em alguns minutos. Eles são, no entanto, sensíveis à luz forte e evitam luz solar direta.

Alguns Trolls se empanturram até ficarem tão grandes e arredondados que frequentemente





parecem com enormes rochas rolantes em vez de criaturas vivas. Dizem que os anões extraem minerais raros das fezes e dos tecidos vivos que os Trolls deixam para trás, e os anões podem até pastoreá-los como gado. Rumores maliciosos dizem que esses anões atraem Trolls rolantes para aldeias humanas usando música, já que certos minerais especialmente raros só se formam quando Trolls comem carne humana.

**ATRIBUTOS:**  
**FORÇA 12-16, AGILIDADE 2**

**PERÍCIAS:** Patrulha 4

**VALOR DE ARMADURA:** 4 (pele)

**MOVIMENTO:** 1

**REGENERAÇÃO:** Um Troll recupera 1 ponto perdido de Força a cada rodada.

**FEDOR:** Todos os inimigos AO ALCANCE DAS MÃOS sofrem 1 ponto de dano em Agilidade a cada rodada de combate devido ao horrível fedor do Troll.

**LUZ DO SOL:** Um Troll em exposição direta à luz solar sofre 1 ponto de dano por rodada.

### ATAQUES MONSTRUOSOS

**D6 ATTAQUE**

- 1 ATAQUE DILACERADOR!** O Troll rasga uma aventureira com suas garras. Role um ataque com nove Dados Base e Dano de Arma 1 (cortante). Se o ataque acertar, a vítima também é afetada por uma doença de Virulência 6.
- 2 MORDIDA TERRÍVEL!** O Troll abre sua boca fedorenta e morde uma aventureira. Role um ataque com oito Dados Base e Dano de Arma 2 (esmagamento). A aventureira está AGARRADA e presa nas mandíbulas do Troll.
- 3 ARREMESSE DE TROLL!** O Troll ergue uma aventureira no ar e a arremessa como se fosse um brinquedo. Role um ataque usando doze Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento). Se atingida, a aventureira fica caída a uma distância CURTA em relação ao Troll.
- 4 ATAQUE EM ÁREA!** Usando seus longos braços nodosos, o Troll faz um ataque em área, atingindo todas as aventureiras AO ALCANCE DAS MÃOS. Role um ataque usando oito Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento) contra as vítimas.
- 5 BOA SURRA!** O Troll agarra a aventureira mais próxima e a arremessa em outra aventureira. A vítima arremessada sofre um ataque com dez Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento). Se esse ataque acertar, uma outra aventureira dentro da distância PERTO é atingida por um ataque de força igual. Todas as vítimas atingidas são derrubadas no chão.
- 6 HÁLITO FEDORENTO!** O Troll limpa a garganta com um som trovejante e vomita uma nuvem de bile e gás malcheiroso do pântano nos rostos das aventureiras. Cada aventureira dentro da distância PERTO sofre um ataque com sete Dados Base que causa dano em Empatia.



# URSO CINZENTO

O Urso Cinzento é um caçador, tão desagradável quanto sedento de sangue, que habita as áreas selvagens das Terras Proibidas. Ele mata para satisfazer seu apetite voraz, mas tem o mau hábito de às vezes escolher e seguir um alvo por um longo tempo, sem pressa. Um carvoeiro assustado já relatou como um grande Urso Cinzento o esperou e vigiou por uma fresta de sua cabana por diversas noites, em uma delas chegando a deixar uma mão

humana na sua porta. Logo depois, o homem desapareceu sem deixar nenhum vestígio.

Os rumores falam sobre como caçadores rastrearam o que parecia ser um ogro ferido pelo inverno de Marco de Feulen, logo depois da Inundação de Demônios. Os rastros de sangue os levaram até o covil de um urso, mas quando eles se aproximaram, um Urso Cinzento furioso saiu repentinamente da caverna, matando todo o grupo





de caça exceto por dois irmãos que viveram para falar sobre a fera. Desde então, avistamentos desses monstros sinistros e inteligentes se tornaram cada vez mais comuns, com rumores de uma criatura esfolada que teria possuído um urso adormecido, indicando uma origem demoníaca.

**ATRIBUTOS:**  
**FORÇA 14, AGILIDADE 2**

**PERÍCIA:** Patrulha 3

**VALOR DE ARMADURA:** 4 (pelagem)

**MOVIMENTO:** 2

**FÚRIA BESTIAL:** Quando a Força de um Urso Cinzento é reduzida pela metade, ele é possuído por uma fúria mortal e atacará qualquer coisa que se aproximar, com um rugido ensurcedor. Todos os alvos AO ALCANCE DAS MÃOS sofrem um ataque cada com sete Dados Base e Dano de Arma 1 (cortante). Esse ataque é ativado imediatamente e não conta para as ações do urso durante a rodada.

## ATAQUES MONSTRUOSOS

### D6 ATAQUE

- 1 ATAQUE DILACERADOR!** O Urso Cinzento salta à frente, rasgando uma aventureira dentro da distância PERTO com suas garras. O ataque usa nove Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante).
- 2 MORDIDA CRUEL!** O urso se joga contra uma aventureira azarada com um rugido ensurcedor. A mordida é forte o bastante para quebrar ossos. O ataque usa dez Dados Base e Dano de Arma 2 (esmagador). O ataque pode ser BLOQUEADO.
- 3 PATADA!** O Urso Cinzento ruge e arrebata sua poderosa pata contra uma aventureira. Role um ataque usando oito Dados Base e Dano de arma 1 (esmagador). Se atingir, a vítima é arremessada para uma distância PERTO e cai prostrada.
- 4 ATAQUE VARREDO!** O Urso Cinzento se ergue subitamente sobre as patas traseiras, se erguendo acima das aventureiras. Sua garra atinge em um arco largo, acertando tudo em seu caminho. Todos os alvos AO ALCANCE DAS MÃOS sofrem um ataque com sete Dados Base e Dano de Arma 1 (cortante).
- 5 RUGIDO PODEROSO!** As gigantescas mandíbulas do urso se abrem e revelam a fileira de presas afiadas. Então o Urso Cinzento solta um poderoso rugido, fazendo as aventureiras tremerem de medo. Todos os alvos dentro do alcance PERTO sofrem um ataque de medo com sete Dados Base.
- 6 ABRAÇO DE URSO!** O gigantesco Urso Cinzento se lança sobre uma aventureira em um abraço esmagador. A azarada aventureira sofre um ataque com nove Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento). Se atingida, a aventureira fica AGARRADA (veja a página 92 do *Manual do Jogador*) e precisa tentar se LIBERTAR.



# VERME DO ABISMO



Logo depois da Inundação de Demônios, as pessoas começaram a desaparecer sem deixar vestígios nos campos e nas aldeias. Ferramentas e peças de roupas podiam ser encontradas deixadas no chão sem sinal de luta e sem rastros ao redor. Logo souberam que era uma fera conhecida como Verme do Abismo, que havia invadido a área.

Esses predadores, que chegam a doze metros de comprimento, se arrastam sem ser percebidos sob a terra, mas quando estão caçando ele podem atravessar a terra macia tão rápido quanto um cavalo pode trotar, e podem ser vistos como uma onda de terra levantando o chão enquanto se movem. Eles também podem ser encontrados em cavernas ou em minas onde eles ameaçam os mineradores. Eles conseguem perfurar pedra

sólida, embora lentamente, roendo e dissolvendo a rocha com sua saliva ácida.

Vermes do Abismo são cegos, mas tem sentidos aguçados que reagem a sons e às vibrações regulares no solo, como passos, por exemplo. A melhor maneira de se proteger se estiver sendo caçado é subir em uma árvore ou procurar por um desfiladeiro. O problema é que o ataque normalmente vem debaixo e totalmente de surpresa.

Em áreas particularmente afetadas, Vermes do Abismo jovens são aprisionados e mortos em grandes números ao atrair as bestas para armadilhas de lanças com batidas rítmicas no chão. Vermes mais velhos são mais difíceis de se enganar, além disso, têm uma pele tão resistente que



apenas a boca quando aberta é suscetível a ataques. Acampamentos podem ser protegidos ao derramar óleo de lâmpada no chão, que os vermes odeiam.

#### VERME JOVEM

**ATRIBUTOS:**  
**FORÇA 14, AGILIDADE 2**

**MOVIMENTO:** 1

**VALOR DE ARMADURA:** 4

#### VERME VELHO

**ATRIBUTOS:**  
**FORÇA 18, AGILIDADE 2**

**MOVIMENTO:** 2

**VALOR DE ARMADURA:** 10

**CAVIDADE DA BOCA ENFRAQUECIDA:** Um ataque direcionado à boca de um Verme do Abismo sofre uma penalidade de -2, mas se atingir o verme, ele não é protegido pela armadura.

### ATAQUES MONSTROUSOS

#### D6 ATAQUE

- 1 MORDIDA HORRENDA!** Com um rugido, o verme se joga contra uma aventureira e fecha sua gigantesca mandíbula. Role um ataque com nove Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante). Se o ataque for bem-sucedido, a aventureira é empurrada para a distância PERTO.
- 2 RUGIDO ABOMINÁVEL!** A besta solta um rugido horrendo que atinge todas as aventureiras dentro do alcance PERTO com um ataque de medo com cinco Dados Base.
- 3 O CÉU ESCURECE!** O gigantesco verme se ergue em direção ao céu e bloqueia o sol com sua massa corporal imensa. Então ele deixa seu corpo cair nas aventureiras para esmagá-las. Faça todas rolarem MOVIMENTAÇÃO para sair do caminho (não conta como uma ação). Todos dentro da distância PERTO são jogados no chão. Qualquer um que fracasse em sua rolagem de MOVIMENTAÇÃO também é atingido por um ataque com doze Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento).
- 4 ATAQUE DEVORADOR!** A besta ataca a aventureira com a maior FORÇA e tenta devorá-la. Se a vítima fracassar em uma rolagem de MOVIMENTAÇÃO (não conta como uma ação), ela é atacada com dez Dados Base (Dano de Arma 1, dano cortante) e é devorada inteira. Dentro do verme, a aventureira sofre um ponto de dano a cada rodada devido ao ácido dos sucos gástricos. A aventureira pode atacar o verme por dentro, onde a fera não possui armadura. Se a aventureira infligir 4 pontos de dano ou mais no verme por dentro, ela abre caminho para fora dele com sucesso.
- 5 ATAQUE EM ÁREA!** O verme usa seu longo corpo para fazer um ataque em área que atinge todas as aventureiras dentro da distância PERTO. Role um ataque com sete Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento). Se um ataque atingir, a vítima é jogada no chão.
- 6 O CHÃO SE PARTE!** O Verme do Abismo mergulha no chão e usa sua massa para destruir o solo ao redor das aventureiras. Todos dentro do alcance PERTO sofrem uma queda de 2D6 metros e aterrissam caídos.



# VINHA ESTRANGULADORA

Como muitas das feras estranhas das Terras Proibidas, as Vinhas Estranguladoras supostamente são experimentos de algum laboratório de demonologia. Essas plantas devoradoras de carne são difíceis de combater, já que normalmente se escondem em meio à vegetação natural e possuem um certo grau de inteligência. A planta muitas vezes aguarda em um bosque ensolarado para que uma vítima desavisada descance no lugar, então ela ataca com um número de vinhas farpadas, tentando prender e estrangular a vítima.

As vinhas, fortes e resistentes o bastante para quebrarem membros, se originam de um caule parecido com uma abóbora que normalmente é encontrado enterrado. Algumas belas flores violetas em constante desabrochar servem como órgãos sensoriais, fazendo com que a planta saiba o que acontece ao seu redor.

As vinhas arrastam sua presa morta até o caule, que estende pseudópodes similares a ventosas que se prendem ao cadáver, dissolvendo-o com seus fluidos e sugando os nutrientes. Acredita-se que a

## ATAQUES MONSTRUOSOS

### D6 ATAQUE

- 1 ATAQUE DE ESPOROS!** A criatura emite uma nuvem de esporos na direção de uma aventureira dentro da distância PERTO. A vítima é atacada por um veneno paralisante com Potência 8.
- 2 ATAQUE ESTRANGULADOR!** Vinhas enrolam todas as aventureiras dentro da distância PERTO. Role os ataques com seis Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento). Todas as vítimas atingidas são jogadas no chão.
- 3 CHICOTE DE VINHAS!** Uma vinha grossa chicoteia uma aventureira dentro da distância PERTO. Role um ataque com oito Dados Base e Dano de Arma 2 (esmagamento). Se o ataque atingir, a aventureira é jogada no chão.
- 4 ABRAÇO MORTAL!** Uma massa de vinhas agarra uma aventureira dentro do alcance PERTO. Role um ataque com oito Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento). Se o ataque atingir, a aventureira é AGARRADA.
- 5 ATAQUE PENETRANTE!** Uma vinha tenta forçar passagem através de uma cavidade corporal (como a boca, os olhos ou ouvidos) de uma aventureira dentro da distância PERTO. Role um ataque com dez Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante). O ataque causa dano em FORÇA e EMPATIA devido à experiência horrível.
- 6 NUVEM VENENOSA!** As flores púrpuras se abrem e emitem uma nuvem de esporos que afetam todas as aventureiras dentro da distância PERTO. Todas elas sofrem os efeitos de um veneno paralisante com Potência 8.



planta pode remover suas raízes do chão e se mover lentamente até um novo local.

**ATRIBUTOS:**  
**FORÇA 8, AGILIDADE 3**





# WARG DA NOITE

Os rumores dizem que o “Sonhador em Falender”, um eremita e cultuador do Vagante Noturno, tentou, com a ajuda do deus, criar bestas para lutar contra as criaturas demoníacas que jorravam do oeste trezentos anos atrás. O resultado foi um desastre, e uma escuridão predatória devorou o Sonhador.

Desde então, Wargs da Noite têm aparecido pelas Terra Proibidas, mesmo em cidades e em

fazendas. Acredita-se que eles sejam escuridão condensada, pois só aparecem à noite quando você pode ver seus olhos brilhando como luas cheias pálidas e sentir sua respiração fria, uma ocorrência que aterroriza até mesmo os mais corajosos. Os





Wargs da Noite não deixam rastros, nem mesmo em neve recém caída. A sua mordida congela a carne, então nem mesmo uma gota de sangue cai da vítima.

**ATRIBUTOS:**  
**FORÇA 8, AGILIDADE 4**

**PERÍCIAS:** Patrulha 5, Furtividade 4

**VALOR DE ARMADURA:** 3 (pelagem)

**MOVIMENTO:** 2

**FORMA ETÉREA:** Vítimas mortas pelos Wargs da Noite se dissolvem em uma névoa negra. Nem mesmo rubis élficos continuam existindo. As feras se dissolvem em escuridão pura da mesma maneira se forem mortas.

## ATAQUES MONSTRUOSOS

### D6 ATAQUE

- 1 ATAQUE RETALHADOR!** O Warg da Noite salta à frente, rasgando uma aventureira usando suas garras afiadas. A vítima é atacada com oito Dados Base e Dano de Arma 1 (cortante).
- 2 MORDIDA VIOLENTA!** Com um rosnado, o Warg da Noite pula na aventureira mais próxima, mordendo-a usando toda a sua força. Faça um ataque usando sete Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante). Se obtiver sucesso, a aventureira fica HIPOTÉRMICA. O ataque pode ser BLOQUEADO.
- 3 CHACOALHADA DA MORTE!** O Warg da Noite pula em uma aventureira, mordendo-a, e então a chacoalha violentamente, jogando-a de lado depois, como se fosse uma boneca estraçalhada. Role um ataque usando sete Dados Base e Dano de Arma 1 (cortante). Se o ataque atingir, a vítima é jogada a uma distância PERTO e cai prostrada.
- 4 ATAQUE DE SALTO!** O Warg da Noite corre para a frente e pula em uma das aventureiras com toda a força. Role um ataque usando oito Dados Base e Dano de Arma 1 (cortante). Se o ataque for bem-sucedido, a vítima é arremessada no chão e o Warg da Noite imediatamente realiza um ataque extra (com seis Dados Base e Dano de Arma 2, cortante), fora da ordem normal da rodada. O ataque extra não pode ser ESQUIVADO.
- 5 MANDÍBULA TRAVADA!** O Warg da Noite morde o braço ou a perna de uma das aventureiras e trava sua mandíbula em um aperto brutal. Role para o ataque usando sete Dados Base e Dano de Arma 2 (esmagador). Se atingida, a aventureira é AGARRADA.
- 6 MORDIDA NA GARGANTA!** O Warg da Noite vê um ponto fraco e ataca uma aventureira mordendo-a na garganta, tentando matá-la. Role para o ataque usando dez Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante). O ataque pode ser BLOQUEADO. A aventureira também sofre metade do dano (arredondado para cima) em EMPATIA, devido ao encontro horrível e fica HIPOTÉRMICA.

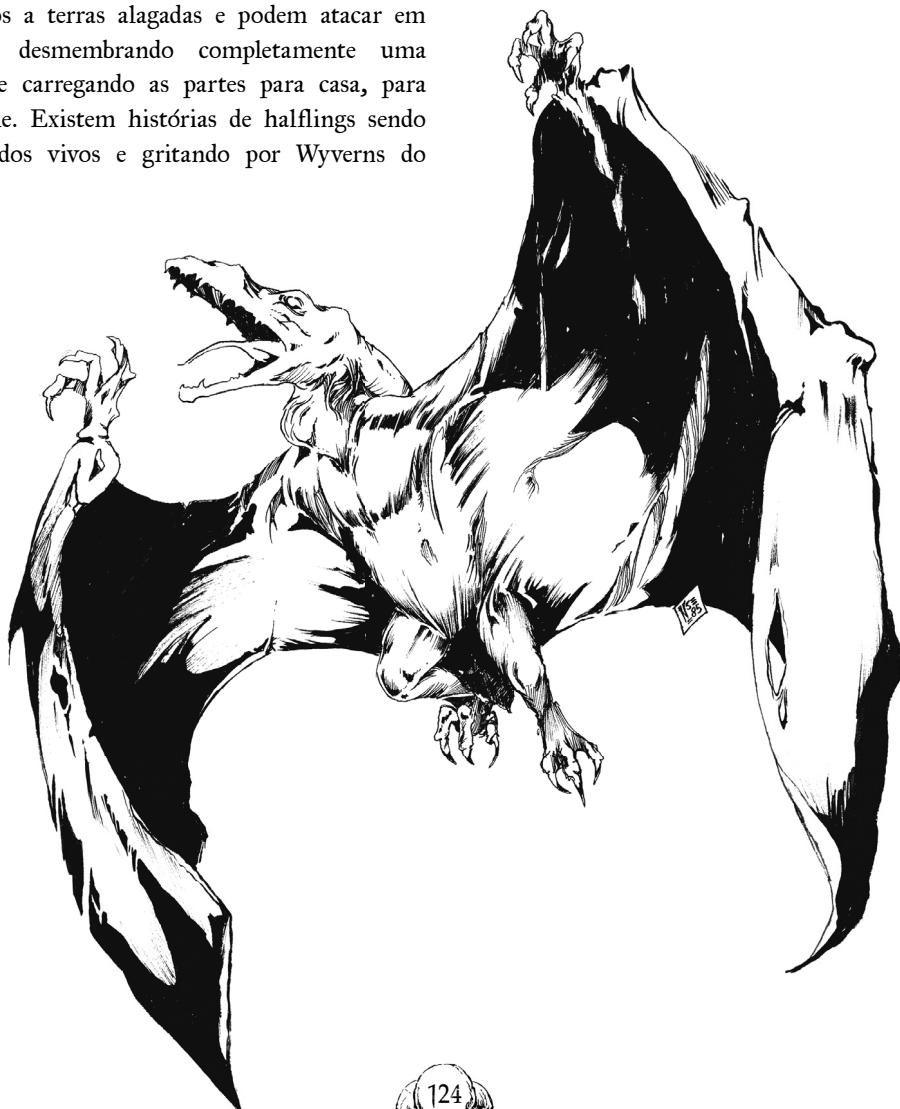


# WYVERN

A Wyvern é provavelmente uma espécie imigrante nas Terra Proibidas, já que lagartos predatórios são incomuns fora dos pântanos. Houve, no entanto, uma certa especulação se as Wyverns são aparentadas do povo lagarto, talvez pela relação antinatural com aves de rapina, já que foi observado que elas possuem um certo nível de intelecto.

As criaturas preferem viver em rochedos próximos a terras alagadas e podem atacar em bandos, desmembrando completamente uma vítima e carregando as partes para casa, para sua prole. Existem histórias de halflings sendo arrebatados vivos e gritando por Wyverns do

tamanho de cavalos. As Wyverns normalmente buscam surpreender sua presa e deixá-la inconsciente de imediato ao derrubá-la com uma cabeçada usando seus crânios endurecidos. A mordida de seus bicos serrilhados muitas vezes fica infectada.





A melhor defesa contra Wyverns é tentar trazê-las para o chão, onde elas são desajeitadas e praticamente indefesas. Aldeias em áreas especialmente afetadas normalmente usam correntes com farpas que podem se prender às asas coriáceas das bestas, rasgando-as em retalhos.

As Wyverns têm uma camada de gordura fina, mas extremamente rica em energia, sob a pele, que as mantém aquecidas mesmo durante o inverno. Alfaiates hábeis podem costurar roupas de inverno com a pele, e a gordura é tanto saborosa como

nutritiva e, portanto, muito popular como uma provisão.

#### ATRIBUTOS:

**FORÇA 14, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 5, EMPATIA 2**

#### MOVIMENTO: 3

**VALOR DE ARMADURA:** 5 (escamas)

**ESPECIAL:** Se uma Wyvern for forçada para o chão de alguma forma, todos os ataques contra ela recebem +2 de bônus.

### ATAQUES MONSTROUSOS

#### D6 ATAQUE

- 1 ATAQUE DE GARRA!** A Wyvern rasga até duas aventureiras dentro da distância PERTO. Role um ataque com sete Dados Base e Dano de Arma 1 (cortante).
- 2 ATAQUE DE MORDIDA!** A besta morde a aventureira mais próxima com seus dentes afiados. Role um ataque com dez Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante).
- 3 ATAQUE DE MERGULHO!** A Wyvern mergulha sobre uma aventureira dentro do alcance PERTO. Role um ataque com nove Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante). Se o ataque atingir, a aventureira é jogada no chão.
- 4 CABEÇADA!** A criatura voa com toda a força direto em uma aventureira com sua cabeça rígida. Role um ataque com dez Dados Base e Dano de Arma 2 (esmagamento). Se o ataque atingir, a vítima é jogada no chão.
- 5 CHACOALHADA!** A Wyvern tenta morder e chacoalhar violentamente uma aventureira. Role um ataque com nove Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante). Se o ataque atingir, a vítima é jogada para uma distância PERTO da Wyvern, e cai prostrada.
- 6 QUEDA DOS CÉUS!** A fera agarra uma aventureira dentro da distância PERTO e a leva para o céu. Role um ataque com oito Dados Base. Se o ataque atingir, a Wyvern e suas vítimas sobem para uma distância CURTA do chão. Na próxima rodada, a vítima é solta e sofre os efeitos de uma queda de 2D6+10 metros (veja a página 113 do *Manual do Jogador*).



## ANIMAIS

| ANIMAL             | FORÇA | AGILIDADE | PERÍCIAS  | MOVIMENTO | ARMA    | DANO | TIPO        |
|--------------------|-------|-----------|---|-----------|---------|------|-------------|
| Urso               | 6     | 2         | Luta 3,<br>Patrulha 3                           | 1         | Garras  | 2    | Cortante    |
| Lobo               | 4     | 4         | Movimentação 3,<br>Luta 3,<br>Patrulha 5        | 2         | Mordida | 1    | Cortante    |
| Raposa             | 2     | 4         | Movimentação 2,<br>Luta 2,<br>Patrulha 4        | 1         | Mordida | 1    | Cortante    |
| Cervo              | 3     | 4         | Movimentação 4,<br>Patrulha 4                   | 2         | Chifres | 1    | Esmagamento |
| Javali             | 4     | 2         | Luta 3,<br>Patrulha 3                           | 1         | Presas  | 1    | Esmagamento |
| Cavalo de Montaria | 5     | 4         | Movimentação 2,<br>Patrulha 3                   | 2         | Casco   | 1    | Esmagamento |
| Cavalo de Guerra   | 6     | 5         | Movimentação 3,<br>Luta 2,<br>Patrulha 3        | 2         | Casco   | 1    | Esmagamento |
| Burro              | 3     | 3         | Movimentação 2,<br>Resiliência 2,<br>Patrulha 3 | 2         | Casco   | 1    | Esmagamento |
| Cão de Guerra      | 5     | 3         | Movimentação 2,<br>Lutar 3,<br>Patrulha 3,      | 2         | Mordida | 1    | Cortante    |
| Crocodilo          | 4     | 2         | Luta 3,<br>Patrulha 3                           | 1         | Mordida | 2    | Cortante    |





## BANDOS

Um bando de animais (veja a tabela) é contabilizado como uma única criatura, com um valor de FORÇA que representa o bando por inteiro. Um único ataque em um bando nunca pode infligir mais do que 1 ponto de dano.

| ANIMAL               | FORÇA | AGILI-DADE | PERÍCIAS                                  | MOVI-MENTO | ARMA                  | DANO                                 | TIPO     |
|----------------------|-------|------------|---|------------|-----------------------|--------------------------------------|----------|
| Cão                  | 3     | 3          | Luta 1,<br>Patrulha 5                     | 2          | Mordida               | 1                                    | Cortante |
| Gato                 | 1     | 5          | Movimentação 4,<br>Patrulha 5             | 1          | Garras                | 1                                    | Cortante |
| Ratos<br>(Bando)     | 4     | 3          | Movimentação 3,<br>Patrulha 4             | 1          | Mordida               | 1                                    | Cortante |
| Morcegos<br>(Bando)  | 5     | 3          | Movimentação 3,<br>Patrulha 5,            | 2          | Mordida               | 1                                    | Cortante |
| Corvo                | 1     | 3          | Movimentação 3,<br>Patrulha 4             | 2          | Bico                  | 1                                    | Cortante |
| Águia                | 3     | 5          | Movimentação 3,<br>Lutar 3,<br>Patrulha 5 | 3          | Garras                | 1                                    | Cortante |
| Cobra                | 1     | 3          | Luta 3,<br>Patrulha 4                     | 1          | Mordida               | Veneno<br>Letal,<br>Potência 4       | -        |
| Escorpião/<br>Aranha | 1     | 3          | Movimentação 3,<br>Lutar 2,<br>Patrulha 3 | 1          | Ferrão/<br>Quelíceras | Veneno<br>Paralisante,<br>Potência 6 | -        |



*“Quem é você?” Onhammel questionou, brandindo sua espada.*

*A aparição de madeira, obscurecida entre os arbustos, não respondeu e não se moveu.*

*Quando Zindia Mak a tocou com seu bastão, a aparição se desmanchou em silêncio em uma pilha de galhos e ossos.*

*Uma máscara de madeira continuou inteira na pilha — o rosto da deusa Heme do templo.*



**R**uínas nas Terras Proibidas escondem muitos tesouros, e os mais preciosos entre eles são os artefatos. Esses itens únicos dão aos seus usuários habilidades poderosas e sobrenaturais. Artefatos são muito raros — aventureiras dão suas vidas em busca deles, e os indivíduos abençoados que põem suas mãos em um deles podem esperar por muitos olhares de inveja.

Nesse capítulo, 18 artefatos únicos são descritos em detalhes, incluindo suas lendas, efeitos e localizações sugeridas nas quais eles poderiam ser encontrados. Os locais são apenas sugestões — você pode fazer com que as aventureiras encontrem esses artefatos em qualquer lugar que desejar nas Terras Proibidas. Mas lembre-se de fazer com que os artefatos sejam raros — encontrar um deles deve ser um evento para ser celebrado!

*assassinar os líderes dos anões e dos elfos. No entanto, os mestres élficos aprisionaram os assassinos com sua mágica, os executaram, e aprisionaram suas almas sombrias em três adagas.*

## APARÊNCIA

Uma adaga fumegante completamente negra com o fio da lâmina ligeiramente translúcido. É como se a sombra de uma adaga tivesse assumido uma forma física.



## ADAGA FANTASMA

*Dizem que quando os Amienses invadiram Corvandor, eles enviaram os três irmãos Vider para*



## ARTEFATOS

### D66 ARTEFATO

- |       |                                 |
|-------|---------------------------------|
| 11-12 | Adaga Fantasma                  |
| 13-14 | Ampulheta do Vagante Noturno    |
| 15-16 | Anéis Gêmeos de Tvedra          |
| 21-22 | Asina                           |
| 23-24 | Botas Pé de Casco               |
| 25-26 | Chave da Serpe                  |
| 31-32 | Courasca                        |
| 33-34 | Elmo de Voller                  |
| 35-36 | Flechas da Serpe de Fogo        |
| 41-42 | Garras de Feroxa                |
| 43-44 | Ivelde                          |
| 45-46 | O Tezauro                       |
| 51-52 | Poço das Lágrimas               |
| 53-54 | Presa de Menkaura               |
| 55-56 | Rosário de Argila               |
| 61-62 | Ruína de Scarne                 |
| 63-64 | Tábulas Gêmeas da Rainha Agatha |
| 65-66 | Trombeta de Lamento             |

## EFEITOS

As Adagas Fantasmas são perigosas armas ocultas, já que podem ser carregadas quase imperceptivelmente. Se uma Adaga Fantasma é colocada contra a palma da mão e pressionada pela ponta com o dedo indicador da mão oposta até que sangue saia do dedo, a adaga inteira irá afundar na palma da mão, onde ficará visível apenas um ponto escuro na pele. Com o movimento adequado do pulso a adaga pode ser sacada na mão novamente quando a vítima menos esperar.

Uma Adaga Fantasma conta como uma adaga com Bônus de Arma +1, Dano de Arma 2, um Dado de Artefato D8, e um modificador de +2 para todos os ataques furtivos. Ela nunca é contabilizada na sobrecarga. A Adaga Fantasma causa erosão na alma do usuário — a cada vez que um ataque com a adaga deixar um oponente Acabado, o usuário sofrerá 1 ponto de dano em Empatia.



## AMPULHETA DO VAGANTE NOTURNO

*Dizem que a aeda da pedra Dordela ficou tão envergonhada com um erro que ela cometeu em uma estátua de aniversário, que ela implorou ao Vagante Noturno para voltar a rocha à sua forma original, como era antes de sua canção esculpi-la. Ao mesmo tempo que ela implorava, houve uma batida*



### EXPURGO DO CORVO

Diversos artefatos desse capítulo estão, de alguma forma, conectados com os eventos e personagens do livro de campanha Expurgo do Corvo. Se você tem a intenção de jogar essa campanha, recomendamos que você a leia antes de introduzir esses artefatos no seu jogo. Apesar disso, não é totalmente obrigatório.



## CARTAS DE JOGO

Todos os artefatos nesse capítulo, assim como os quatro artefatos da campanha *Expurgo do Corvo*, podem ser encontrados em cartas de jogo incluídas no baralho customizado de *Forbidden Lands*, que é vendido separadamente. As cartas ilustradas totalmente coloridas resumem a história e os efeitos desses artefatos.



*na porta de sua oficina, que a assustou. Quando abriu a porta, Dordela se deparou com uma figura misteriosa com características de um morcego. Em seus braços, a figura tinha uma caixa, que ela entregou sem dizer nada antes de se virar para ir embora. A única resposta para as perguntas de Dordela foram respondidas com um chiado:*

*“Frature o tempo, desfaça o erro, quebre o osso” e então o mensageiro misterioso se foi.*

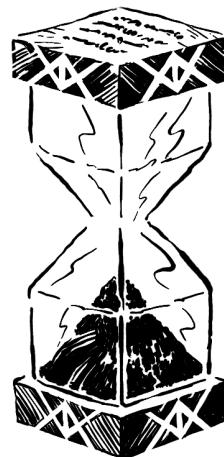
*Na caixa, Dordela encontrou três ampulhetas sobre um veludo púrpura e as mesmas palavras ditas pela figura misteriosa estavam escritas na parte interna da tampa, com tinta preta. Ela pegou uma das ampulhetas, observou a areia correndo de cima para baixo e, em um impulso, quebrou o objeto em dois. Ela desmaiou imediatamente, mas quando acordou a rocha crua estava diante dela, intocada, como ela queria. Em profundo deleite, Dordela tentou pegar sua varinha de pedra, mas não conseguiu: sua mão não estava mais lá.*

*Dizem que a segunda ampulheta foi quebrada quando o Rei Ardeburd perdeu a batalha contra os Canídeos abaixo das Montanhas Presa de Gelo. Dizem que ele deixou toda a areia da ampulheta cair*

*antes de parti-la e nunca mais foi visto novamente. Sem o seu líder, os anões perderam a batalha uma segunda vez.*

## APARÊNCIA

Uma caixa laqueada de cor preta; a parte interna é forrada com veludo púrpura. O veludo tem um formato que acomodaria três ampulhetas, mas resta apenas uma. A ampulheta é decorada com o símbolo do Vagante Noturno e cheia de areia negra. Dentro da tampa da caixa há uma inscrição: “Frature o Tempo, Desfaça o Erro, Quebre o Osso.”



## EFEITOS

Uma pessoa que quebre a ampulheta viajará de volta no tempo: quanto mais areia ela deixar correr, mais ela volta, até um limite de três dias. Todos os seres vivos na distância PERTO são levados na viagem no tempo.

## EFEITOS COLATERAIS

A viagem no tempo vai custar um membro do corpo daquele que quebrou a ampulheta: um dedo por uma hora, um braço por um dia e sua vida



por três dias. Uma pessoa pode se sacrificar dessa forma para desfazer algo.



## ANÉIS GÊMEOS DE TVEDRA

*Dizem que a bruxa Tvedra se apaixonou tão profundamente por Hinrek de Falender que ela lhe presenteou com um anel que o protegeria nas guerras contra os Amienses. Ela usava um anel idêntico, e dizia que o seu amor o protegeria mesmo quando eles não estivessem juntos. O Capitão Hinrek percebeu que se tornou capaz de absorver mais golpes e cortes no campo de batalha, como Tvedra havia dito, mas quando ele finalmente ficou gravemente ferido, apesar do anel, ele viajou até sua casa para descansar e se recuperar. Para seu desespero, Hinrek encontrou Tvedra morta. Dizem que ela havia inexplicavelmente sofrido ferimentos horrendos, e Hinrek compreendeu que os ferimentos que ele havia sofrido no campo de batalha haviam sido transferidos para ela por longas distâncias. No entanto, ela não era tão forte quanto ele, e os ferimentos a mataram. Hinrek jogou os anéis fora e, cheio de remorso, se aposentou como um eremita.*



## EFEITOS

Os anéis funcionam exatamente como a lenda sugere: se duas pessoas usarem os anéis, todo o dano em Força é dividido entre elas. Se uma usuária sofrer um ferimento grave, o mesmo ferimento é causado à outra usuária, mesmo que ela não esteja Acabada. Qualquer cura é realizada separadamente.



## ASINA

*Essa arma é muito antiga, e dizem que a lâmina é um dente de um dos gigantescos vermes da terra que destruíram as terras ancestrais dos humanos, forçando-os a fugir para Corvandor guiados pelo deus Corvo. O deus proibiu estritamente os humanos de trazerem qualquer coisa de sua terra natal na jornada, para não arriscar a contaminação do novo mundo. O contrabandista que trouxe o dente foi jogado no mar durante a viagem, mas os sacerdotes não ousaram fazer o mesmo com a lâmina, com medo de que ela pudesse infectar alguma besta marinha que os seguiria. Em vez disso, foi decidido que eles trariam a presa para a terra nova, e a manteriam trancada lá, dentro de um templo, até que ficasse claro como poderiam destrui-la com segurança. Mas o que aconteceu foi que a sua origem foi esquecida, e então ela foi transformada em uma espada.*





## APARÊNCIA

Uma espada larga muito antiga que parece ter sido esculpida de um único pedaço de osso ou de uma presa enorme, e com um cabo envolto em pele áspera de cobra. A lâmina fumega e queima qualquer material orgânico que entre em contato com ela. Se ela tocar a pele, queimaré qualquer lugar que tocar.

## LOCALIZAÇÃO SUGERIDA

Covil de Merigall no Monte Ora (Veja *Expurgo do Corvo*).

## EFEITOS

Asina é uma espada larga com Bônus de Arma +2, Dano de Arma 3, e um Dado de Artefato D10. Ferimentos provenientes de Asina são infectados com vermes, que conta como uma doença de Virulência 6. Contra demônios a lâmina causa dano adicional, já que ela pode cortar normalmente através da substância demoníaca conhecida como mog. O demônio sofre dano normal de um ataque de Asina, por ela cortar através do mog, e continua a receber a mesma quantidade de dano a cada rodada por D6 rodadas conforme o ferimento corrói o corpo do demônio.

## EFEITOS COLATERAIS

A lâmina Asina causa 1 ponto de dano ao entrar em contato com a pele. O risco de se ferir com a espada é significativo, especialmente porque Asina parece ter vontade própria quando brandida. A cada  $\blacklozenge$  resultante (na primeira rolagem do ataque) 1 de dano de Força (e o risco da doença) é causado ao próprio usuário ou a um aliado AO ALCANCE DAS MÃOS. A arma estraga qualquer líquido em que for mergulhada, deixando-o impossível de beber.

## BOTAS PÉ DE CASCO

Quinhentos anos atrás, o renomado aedo da pedra e minerador Aras Pé de Casco do clã dos Belderranianos forjou um par de botas de escalada para ajudá-lo a cruzar o terreno difícil da montanha. As botas funcionaram perfeitamente, mas já que Pé de Casco sofria de um sério caso de sudorese nos pés, ele escorregou para fora delas quando a correia de amarração da bota se partiu na metade do caminho de um penhasco, e o aedo da pedra sofreu uma queda fatal. A viúva doou as botas para nunca mais precisar vê-las, e nem ela nem ninguém as viram desde então.

## APARÊNCIA

Um par de botas de escalada resistentes, fixadas aos pés e às panturrilhas por meio de correias. As botas foram claramente feitas para anões, e não servem em elfos com pés longos, humanos grandes demais nem meio-sangues. As correias parecem bastante gastas e deveriam ser trocadas para que o usuário não se arrisque a compartilhar o destino de Pé de Casco.





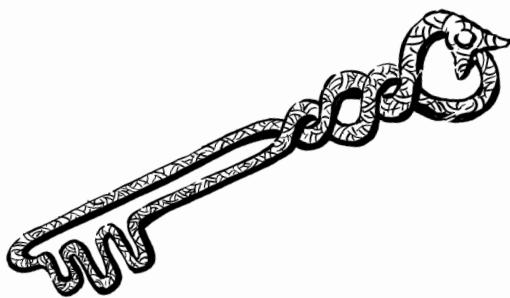
## EFEITOS

As Botas Pé de Casco sempre garantem tração, não importa quão escorregadia ou inclinada a superfície seja, e é possível até mesmo andar de cabeça para baixo no teto. A superfície precisa ser capaz de sustentar o peso do usuário, portanto não é possível subir uma cachoeira, por exemplo. As botas garantem um Dado de Artefato D10 para qualquer rolagem de MOVIMENTAÇÃO que envolver escaladas. As botas contam como roupas e não podem sobrecarregar o usuário.



## CHAVE DA SERPE

*Não há lendas a respeito da chave, que foi feita originalmente para o Psicopompo Natrix. Dizem, no entanto, que nenhum segredo pode ser ocultado da visão do deus Serpe, e nenhuma porta está trancada para sua passagem.*



## APARÊNCIA

A chave tem um formato estranho, mas insignificante. Ela consiste em uma velha chave de ferro no formato de uma serpente sinuosa que devora a si mesma. É possível que o desenho da chave possa ser a origem da crença de que a serpente era feita de ferro, que depois verteu no conceito do deus pai, Ferrugem.

## EFEITOS

A Chave da Serpe dá um D12 de Dado de Artefato para todas as tentativas de abrir fechaduras usando a perícia ARTIMANHA. Ela é um item PEQUENO.



## COURASCA

*Acredita-se que Courasca é uma antiga máscara de sacrifício em honra da deusa Heme, e também é conhecida como a Máscara Voraz de Heme. Se colocada sobre o rosto, raízes resistentes de árvore serpenteiam vindo da máscara, envolvendo a usuária em minutos, enquanto ela é vítima de uma série de agulhadas inofensivas, mas incômodas. O costume nos templos de Heme é remover a máscara e então sacrificar o indivíduo.*

## APARÊNCIA

A máscara lembra o rosto de madeira da deusa Heme, franzido e coberto de nós retorcidos; na verdade é a inspiração original para como a deusa é representada hoje em dia.





## LOCALIZAÇÃO SUGERIDA

Em um dos templos antigos das Irmãs de Heme, onde a máscara é idolatrada e honrada como uma relíquia sagrada. Pode ser levada para a Casa da Pechincha ou Vonde para ocasiões ou celebrações especiais.

## EFEITOS

Na verdade, a máscara não tem nenhuma relação com a deusa Heme, e é muito mais antiga do que a maioria das pessoas acredita ser. É uma antiga armadura élfica que cresce sozinha quando a máscara é colocada sobre o rosto. A armadura é um item LEVE com Valor de Armadura 3 e um D10 de Dado de Artefato (que é rolado junto com a rolagem de armadura). As agulhadas que o usuário sente são pequenas raízes perfurando a pele. Courasca fornece à usuária ÁGUA e COMIDA desde que ela durma em pé à noite, para que a armadura possa se enraizar e tirar sustento do solo. Alguns elfos antigos sabem da confusão sobre a origem da máscara e a consideram imensamente divertida.



## ELMO DE VOLLER

*A Cria Elfica Voller supostamente foi um dos mais antigos professores na ordem druídica do Galho Dourado. Ele possuía uma maestria mental incomparável, e dizem os rumores que alguém que possa canalizar sua concentração da forma correta seria capaz de voar ao usar seu elmo. Outros dizem que a parte crucial é a confiança assim como a concentração, dizendo que o usuário tem de se jogar de uma grande altura usando o elmo, firme em sua convicção na habilidade de voar para que essa habilidade se manifeste.*



## APARÊNCIA

Um elmo ligeiramente pontudo com uma proteção para o nariz, forjado com uma rede de um metal desconhecido sobre couro vermelho, ambos leves e resistentes. As têmporas são adornadas com asas de pássaro feitas do mesmo metal.

## EFEITOS

O elmo não tem nenhuma relação com voo — o simbolismo de Voller tinha a intenção de que as asas representassem o voo da mente. Qualquer um usando o elmo pode ler três pensamentos superficiais, dentro da distância PERTO, uma vez por dia — mas um desses pensamentos será falso. O Elmo de Voller foi feito como uma ferramenta de educação para ensinar os estudantes a distinguirem a verdade da mentira por meio da aplicação da lógica. O elmo é um item LEVE, confere um D8 de Dado de Artefato para testes de DISCERNIMENTO e possui um Valor de Armadura de 2.



## FLECHAS DA SERPE DE FOGO

*Dizem que o deus vulcão Chifre acordou logo depois dos demônios soltos por Zygofer terem destruído*



completamente *Aslênia*. Tão terrível foi sua fúria que o magma e as cinzas se ergueram aos céus. Três cobras foram trazidas diante do deus, que morderam fatalmente três profetas. Esses profetas viram a chegada da inundação de demônios, e quiseram avisar ao povo e acordar o deus Chifre. As cobras se humilharam diante do deus Chifre e disseram que elas não tinham a intenção de que a terra fosse desolada, e que elas apenas seguiram sua natureza, criada pelos deuses. Quando os sacerdotes de Chifre ainda assim quiseram punir as cobras, jogando-as no magma, elas se contorceram, chorando e implorando para que elas pudessem se redimir pelo que fizeram ao trazer a vingança sobre os verdadeiros responsáveis. Chifre ouviu suas súplicas e chamou sua serva das profundezas de magma para se erguer além do vulcão, a poderosa serpe de fogo, Erinya. Ela soprou sobre suas parentes inferiores, fazendo-as se tornarem flechas. Essas flechas, quando disparadas de um arco, marcam os carrascos de *Aslênia* para que Erinya possa encontrá-los e devorá-los.

### APARÊNCIA

Uma Flecha da Serpe de Fogo sempre está quente e cheira a enxofre. A haste é esculpida em madeira escura e enrolada com cobre formando a imagem de uma serpente contorcida. As penas da flecha são pequenas e vermelhas. A flecha parece mais apropriada para uso ceremonial do que para o combate.



### LOCALIZAÇÃO SUGERIDA

O covil de Merigall no Monte Ora (veja *Expurgo do Corvo*). Outra das Flechas da Serpe de Fogo era carregada pelo anão do clã Crombe chamado Peyraman, que agora está aprisionado em Vonde. A terceira flecha foi perdida.

### EFEITOS

Uma Flecha da Serpe de Fogo voa irregularmente e só pode ser disparada a uma distância CURTA, não importa de que arma ela partir. Contra a maioria dos alvos ela funciona como uma flecha normal, mas com um D8 de Dado de Artefato. Se a flecha atingir Krasylla ou Zytera (veja *Expurgo do Corvo*), ela vai se enterrar no corpo da vítima e depois se dissolver, marcando a vítima como alvo para que a Serpe de Fogo Erinya a encontre. Erinya vai saber a localização do alvo, então se moverá até ele e, quando chegar, transformará o chão em lava e devorará o alvo por inteiro.



### GARRAS DE FEROXA

Dentro da igreja de Ferrugem, há uma lenda sobre como os deuses Ferrugem e Heme celebraram seu primeiro casamento diante dos pais exultantes da Irmandade Enferrujada e das mães enaltecedoras das Irmãs de Heme. Do abraço divino eventualmente nasceu a filha, Feroxa, uma bela criança da mais negra hematita e com sardas de ferrugem em sua pele de pedra.

Mas a felicidade deles deixou o deus Corvo com inveja. O pássaro da carniça mergulhou sobre eles e roubou a criança de seu berço, e se acomodou em um alto penhasco para devorá-la. Desesperado e furioso, o deus Ferrugem fez seu braço se esticar e se tornar



*uma flecha de ferro, e a deusa Heme sacrificou um dedo para formar um arco, encordoado com o cordão umbilical de Feroxa. Eles enviaram sua serva blindada, Teramalda, para o penhasco, e ela atirou sua flecha no deus Corvo, que ficou gravemente ferido e extremamente aterrorizado, fugindo para a mata. Corvo alçou voo com tamanha força que Feroxa caiu do penhasco e se chocou contra o chão, se partindo em incontáveis pedaços que se espalharam pelo mundo como peças de hematita. Teramalda tentou amortecer sua queda, mas foi mortalmente ferida pelo peso da criança de pedra. A cabeça decepada de Feroxa caiu ao lado de Teramalda. Ela não tinha mais visão, pois o deus Corvo já havia bicado seus olhos, mas a deusa infante sentiu os lábios de sua serva e soprhou seu espírito para ela. Desde aquele dia, Teramalda anda pelo mundo em busca de vingança contra o deus Corvo e seus seguidores.*

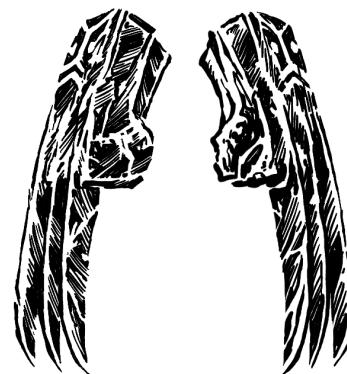
*O deus Ferrugem quis enterrar a cabeça de sua filha morta, mas sua esposa Heme disse que agora era o momento da vingança, não da tristeza. Juntos, eles forjaram um conjunto de garras de hematita dos restos de Feroxa, para serem usadas pelo campeão da Igreja de Ferrugem na caçada pela escória do deus Corvo. No entanto, as garras foram perdidas, e seu usuário — Gardkan Capitão da Guarda de Ferro — caiu em batalha durante as Guerras do Amieiro.*

*As garras foram forjadas durante a invasão de Teramalda à Corvandor, mas a lenda dos deuses e de sua filha é apenas um mito. O conjunto de armadura de Teramalda ganhou vida quando o lorde anão Garmar Quatro-barbas cozinhou a mulher dentro da armadura sobre brasas, e é possível que tenha sido o deus Ferrugem que a despertou. De qualquer maneira, ela prefere caçar anões à seguidores do Corvo.*

## APARÊNCIA

Duas luvas de couro antigas, mas bem conservadas, com grandes garras de metal montadas sobre os punhos. As garras na verdade são feitas de pedra

negra marcada com pontos vermelhos. Na palma de cada luva estão gravados os símbolos do deus Ferrugem e da deusa Heme, respectivamente. Correias prendem as luvas aos pulsos do usuário.



## EFEITOS

As Garras de Feroxa são uma arma corpo a corpo com um Bônus de Arma +1, D8 de Dado de Artefato, Dano de Arma 2, e as características LEVE, CORTANTE e PONTIAGUDA. As garras ignoram qualquer armadura de metal. Cada vez que as garras causam um ou mais pontos de dano em combate, seu Dano de Arma aumenta em um. Esse bônus se dissipar ao fim do combate. Todos esses efeitos supõem que ambas as garras estão sendo utilizadas. Uma única garra conta como uma faca normal.



## IVELDE

*Há um rumor que os humanos que estavam passando o seu primeiro dia em Corvandor discutiram*



exaltadamente se o corvo que os guiou através do oceano era divino ou se a divindade era a serpente carregada nas garras do corvo. Primeiro de tudo, todos os recém-chegados encontraram um eremita anão que também era um ferreiro em um penhasco à beira-mar. Dizem que a primeira Irmã do Corvo, que era chamada de Manta da Noite, se entregou ao anão para que em troca ele forjasse a lança mágica Ivelde para ela, e assim beneficiaria os seguidores do deus corvo. O primeiro seguidor do deus serpe, Modreval, desejava Manta da Noite e foi consumido pelo ciúme. Ele amaldiçoou a arma para que uma forma como uma cobra negra crescesse na ponta da lança, com dentes como espinhos. Furiosa, Manta da Noite disse que os seguidores do deus serpe poderiam ficar com a lança profanada e a jogou em meio a eles. Eles instantaneamente começaram a lutar entre si até que muitos estivessem mortos. Tanto Manta da Noite como Modreval ficaram horrorizados com o que aconteceu e concordaram em fazer as pazes entre as facções. Eles se casaram e ordenaram que a lança fosse trancafiada.



## APARÊNCIA

Um lança negra antiga e desgastada, que parece rachada e que não seria útil em quase nada. Com uma observação mais atenta, percebe-se que ela exala ódio e desconforto. Sua cabeça de cobre tem o formato de uma cobra com três presas.

## LOCALIZAÇÃO SUGERIDA

Covil de Merigal no Monte Ora (veja *Expurgo do Corvo*).

## EFEITOS

Ivelde é uma lança de arremesso com D8 de Dado de Artefato. Em adição a isso, ela semeia discórdia. Se arremessada em direção a um alvo, todos os seres vivos dentro da distância PRÓXIMO do alvo têm que imediatamente atacar uma pessoa aleatória dentro do grupo de indivíduos afetados, e continuar a lutar até que apenas um deles esteja em pé.

## EFEITO COLATERAL

A lança Ivelde tem o formato de uma cobra negra com três presas. Uma das presas na cabeça da lança cai a cada vez que ela é arremessada. Quando as três presas tiverem caído, a lança se parte e nunca mais poderá ser usada.



## O TEZAURO

Dizem que o Duque Fargalon de Aslênia tinha um filho chamado Úngulo, por causa de Chifre, o mestre forjador do vulcão, aquele que forja os cascos dos corcéis sagrados. Depois que ossos foram jogados em

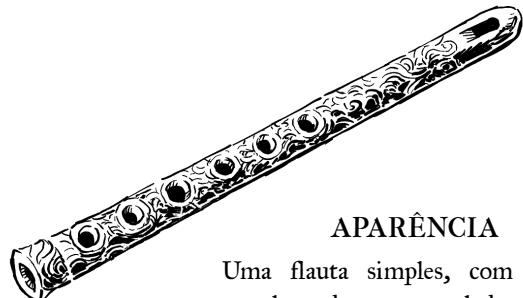


*frente ao recém-nascido, os videntes disseram que o destino do filho do duque era se apaixonar por uma flautista do povo errante e tomá-la como noiva. A previsão enureceu Fargalon, e ele proibiu toda forma de música em seus domínios. Ginetes eram até mesmo enviados para cortar os galhos que batiam alto demais com o vento ao longo das margens dos rios. Úngulo cresceu e se tornou um homem belo, e um dia, quando ele estava caçando na floresta, ele avistou Tezara de Tarn, que se apaixonou perdidamente por ele.*

*Tezara era uma mestra do canto, mas não podia cantar o seu amor para o filho do duque, já que ele vivia em uma fortaleza de pedra e sempre usava um elmo de silêncio quando se aventurava fora dela. Tezara cantou o seu lamento na floresta, onde uma náiade a ouviu. Ela se apiedou de Tezara, e deu à donzela apaixonada uma flauta de prata, forjada das águas de um riacho borbulhante. Qualquer um que toque a flauta pode andar através de pedra, metal e de guardas como se fosse a luz atravessando a água. Com a sua ajuda, Tezara chegou até Úngulo e ganhou o seu coração com sua música.*

*Pela manhã, o Duque Fargalon descobriu os jovens amantes e ficou cego de raiva, ameaçando aprisionar Tezara, mas quando ela lhe mostrou sua flauta, a mente do Duque se encheu com as possibilidades que ela apresentava. O Duque havia penhorado seus bens de herança mais valiosos na capital para financiar suas campanhas militares. Quando a noite caiu, ele foi para a rica casa do penhorista, tocou a flauta até chegar ao tesouro e se afundou em ouro e prata. No entanto, os guardas do penhorista o ouviram e logo abriram as portas do cofre. O duque já havia reunido seus objetos da herança e queria tocar a flauta em sua fuga com eles, mas em seu fervor e ganância, deixou a flauta cair e não conseguiu encontrá-la em meio aos objetos prateados espalhados. Os guardas o tomaram por um simples ladrão e o mataram. Úngulo foi nomeado duque e se casou com Tezara, mas a flauta se perdeu.*

A lenda da flauta provavelmente é verdadeira. A Flauta é de Aslênia.



## APARÊNCIA

Uma flauta simples, com um tom claro de prata azulado.

Com uma observação atenta, é possível ver como os padrões do metal da flauta ondulam como água corrente, na qual a prata brilha como se refletisse o sol.

## EFEITOS

Tocar o Tezauro requer um sucesso em uma rolagem de ATUAÇÃO a cada rodada. A rolagem é uma ação lenta, e a flauta garante um D8 de Dado de Artefato. Se bem-sucedida, a flautista ganha a habilidade de se mover através de matéria sólida — uma esfera a cerca e permite que ela ande horizontalmente em qualquer direção, mesmo através de pedra sólida ou seres vivos. O mundo fora pode ser visto de forma obscurecida de dentro da esfera, mas por fora parece que uma névoa branca está passando através de tudo. Se a música parar, ou se a rolagem de ATUAÇÃO falhar, a esfera se dissipa. Se a flautista estiver dentro de matéria sólida naquele ponto, ela morre imediatamente.

## EFEITOS COLATERAIS

A música do Tezauro é viciante. Se separar da flauta requer que o usuário falhe em uma rolagem de Empatia (role apenas o atributo). Uma tentativa pode ser feita por dia. Mesmo que a rolagem



fracasse, se separar do Tezauro custa um Ponto de Força de Vontade e um ponto de Empatia.

Qualquer outro que ouça o som do Tezauro dentro da distância PERTO sente um forte desejo de tomar o instrumento para si. Cada um deve fazer uma rolagem de Empatia — se for bem-sucedido, eles precisam tentar roubar o Tezauro, à força, se necessário. Uma pessoa que saiba desse efeito pode cobrir os ouvidos para evitá-lo.



## POÇO DAS LÁGRIMAS

*A Irmandade Enferrujada diz que, antes de criar os humanos, o deus Ferrugem quis criar uma raça de guerreiros poderosos para purgar a terra da praga que eram os elfos, orcs e anões, abrindo caminho para seus servos verdadeiros. Para esse propósito, ele esculpiu um homem e uma mulher de diamante puro e então descansou, com intenção de equipá-los para suas tarefas no dia seguinte. Mas os anões de duas caras viram seus planos, e naquela mesma noite eles mataram o homem antes de ele receber um nome e, portanto, foi incapaz de se defender. A mulher, que mais tarde recebeu o nome Hemla, foi consumida pela tristeza e fugiu, para nunca mais ser vista. A raça de cristal nunca nasceria, já que ela era a última de sua ascendência. Quando Ferrugem acordou, ele se encheu de fúria e matou cinqüenta mil anões, mas o resto deles se escondeu covardemente debaixo da terra, onde eles estão até hoje. Em sua tristeza, ferrugem formou o cálice do Poço das Lágrimas do crânio de seu guerreiro morto. Todo dia ele se enche com as lágrimas do deus, manchadas de sangue. Ferrugem não tinha mais diamantes e percebeu que a humanidade tinha que resolver os seus próprios problemas, para serem temperados pelo mundo. Ele criou os humanos e deu a eles o Poço das Lágrimas, do*

*qual foram convidados a beber, para que acordassem para a glória da batalha.*

A lenda inteira é uma invenção. O Poço das Lágrimas são os restos do olho maligno do gigante Scrome (veja a página 242).

### APARÊNCIA

O Poço das Lágrimas é uma esfera oca feita de um material duro parecido com osso, e grande como a cabeça de um homem. Ela tem uma leve coloração escurecida e é atravessada pelo que parecem ser veias vivas. A esfera tem uma abertura redonda que constantemente se enche com uma água salgada misturada com sangue. Normalmente ela é deixada em pé, em cima de um grosso anel de ferro.



### LOCALIZAÇÃO SUGERIDA

Cálice de rituais da Guarda de Ferro na Casa da Pechincha (veja *Expurgo do Corvo*).

### EFEITOS

Qualquer um que beba do cálice imediatamente recupera toda a Força e Agilidade perdidas e ganha 1 Ponto de Força de Vontade. Ao mesmo tempo,



## O OLHO MALIGNO DE SCROME

O olho não existe até que seja criado a partir do Poço das Lágrimas e a esmeralda Olho-Gall. Se o olho for criado, ele tentará escapar e rolar até encontrar o gigante Scrome, para se enfiar de volta na cavidade ocular vazia onde residia originalmente. Se o olho obtiver sucesso, Scrome se tornará um monstro que rasgará seu benevolente olho amarelo, já que ele ajudou os elfos a remover o verde. Scrome então vai se aventurar pelas Terras Proibidas para devastá-las como puder, e será especialmente raivoso diante de elfos. O gigante vai, no entanto, compreender quem quer que tenha devolvido seu olho e será relutantemente agradável com essa pessoa, mas apenas com ela e mais ninguém.

**APARÊNCIA:** Similar ao Poço das Lágrimas, mas agora ele parece um gigantesco olho com uma íris de pedra com raios de cor amarela e verde e com a esmeralda Olho-Gall como pupila.

**EFEITOS:** Qualquer coisa atingida pela visão do olho murchará, envelhecerá ou apodrecerá, dependendo do que for — construções, comida e coisas vivas são todos afetados. A cada rodada sob a visão direta do olho dentro da distância PERTO, o objeto envelhece um ano. O olho maligno só pode olhar para um alvo de cada vez. Se o olho for colado em um saco ou baú, fará o recipiente se desintegrar em questão de minutos, ou, no máximo, horas.

ele perde 1 ponto de Astúcia e de Empatia. Esses podem ser recuperados normalmente. Apenas uma pessoa pode beber do cálice a cada dia. Toda manhã, quando o sol nasce, o cálice se enche magicamente.

## EFEITOS COLATERAIS

Se a esmeralda Olho-Gall for colocada dentro do Poço das Lágrimas, a gema se fundirá dentro do cálice, tornando-se uma esfera sólida: O Olho Maligno de Scrome (veja o texto no quadro).

## PRESA DE MENKAURA

*Dizem que a rainha das aranhas Menkaura, e sua cria aos milhares, reinaram sobre a Mata úmida entre Água Ent e o rio Crombe por cem anos. Os elfos se cansaram disso depois que um grupo de pesquisadores botânicos foi massacrado pelas feras, e enviaram vinte ents de guerra para o reino das aranhas. Os ents eram imunes tanto às presas quanto ao veneno das aranhas, e tinham a força para rasgar suas teias e deixá-las em frangalhos. Eles mataram Menkaura, mas*



permitiram que as demais aranhas vivessem, já que a união dessas criaturas morreu junto com sua rainha. A carapaça brilhante de Menkaura foi levada para a cidade de Passolar, onde foi usada para a criação de joias, armas e outros objetos. Um desses objetos é sua presa.

## APARÊNCIA

A Presa de Menkaura é um recipiente oco e pontudo, fechado com uma aranha esculpida. Por dentro, ele aparenta estar cheio de um fluido oleoso que parece se contorcer — como piche borbulhante. A ponta em si é grudenta, e se alguém tocá-la, um grosso fio de teia sai quando o dedo é puxado. Este é um item PEQUENO.



## FEITOS

A presa tem duas habilidades:

- ❖ Primeiro, o usuário pode tocar a ponta do recipiente e puxar uma corda de até 50 metros, feita de teia de aranha extremamente resistente. A corda dá ao usuário um D8 de Dado de Artefato para rolagens de MOVIMENTAÇÃO em escaladas, mas se desintegra após uma hora.

- ❖ Em segundo, o usuário pode abrir o recipiente e derramar parte do líquido vivo, que então incha e se transforma em uma aranha (veja a página 127) que ataca os inimigos do dono da Presa de Menkaura. Há líquido o bastante para dez usos. Pode ser possível encher novamente, mas quem sabe como? A aranha morre após uma hora.



## ROSÁRIO DE ARGILA

*Dizem que Argila estava muito cansado após domar os ventos de Corvandor nos tempos antigos. Ele precisava descansar, mas não podia deixar os ventos recém domados sozinhos, então ele criou o rosário de sinais Maha, que podia controlar o tempo, e deu ele à dama Mil-Corações para usar enquanto ele dormia. Gargal, beemote dos mares, que estava acostumado a brincar no mar com os vendavais, ficou contrariado por seus companheiros de brincadeiras terem sido tomados dele e quis libertá-los. Enquanto Argila dormia, Gargal se ergueu da espuma do mar em Ilha da Donzela na forma de um belo nobre, Adembre. Mil-Corações ficou tão enamorada que ela esqueceu de suas obrigações e foi divertir-se com seu conviado. Mas Gargal fez com que caranguejos se infiltrassesem na ilha e roubassem o rosário de Argila enquanto ela estava distraída.*

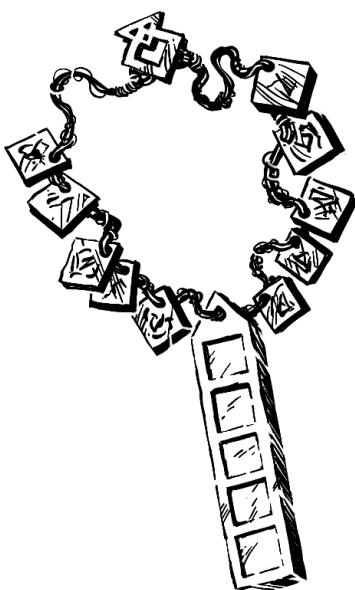
*Quando amanheceu, Adembre retornou à praia, onde os caranguejos esconderam o rosário debaixo de uma rocha. Ele estava prestes a entrar no mar com seu saque quando Argila acordou. O deus descobriu o roubo e transformou a praia em um lamaçal, prendendo o ladrão. Quando Adembre se viu preso, ele jogou o rosário no oceano. Porém, antes da forma colossal de Gargal pegar o rosário, ele foi interceptado*



pelo golfinho travesso Puld, que fugiu com o objeto. Argila rasgou Adembre em pedaços em sua fúria, que ainda pode ser visto na alga vermelha que preenche a costa do oceano. O deus deixou partes da costa do mar, rios e lagos como lamaçais dali em diante, como uma proteção contra ladrões. Dizem que Mil-Corações chorou tão profusamente na praia, por causa de seu amado, que o mar se tornou salgado desde então, mas já que Argila havia despertado, ele não precisava mais do rosário. Depois de domar os ventos, ele os deu à deusa Lamento para que ela os usasse como quisesse.

## APARÊNCIA

O rosário parece com uma vinha na qual dez sinais Maha dourados feitos de olho de tigre estão amarrados, junto com uma pedra maior que exibe o símbolo do deus Argila. Na vinha também há uma tábula maior feita de uma pedra azulada e que possui uma série de soquetes.



## EFEITOS

O Rosário de Argila contém dez sinais Maha gravados em pedaços feitos da pedra olho de tigre, que estão presos a um cordão parecido com uma vinha. Na vinha há também uma tábula grande com cinco depressões, em que os tabletes Maha podem ser colocados de forma a criar uma frase que controla o clima da mesma maneira que a magia MESTRE DO CLIMA (veja a página 124 do *Manual do Jogador*).

O rosário tem um D12 de Dado de Artefato e pode ser usado uma vez por dia. Quando usado, role o Dado de Artefato — o número de X obtidos é o Nível de Poder da magia. Nenhum PFV é necessário, e não é feita rolagem de infortúnio. Os sinais no rosário são: Norte, Leste, Sul, Oeste, Forte, Fraco, Água, Seca, Quente e Frio. A combinação de Frio e Água gera neblina, Frio e Quente cria tempestades, e assim por diante.

O Rosário de Argila é extremamente benéfico para a agricultura em uma fortaleza — o uso contínuo do rosário permite que se colha em JARDINS e CAMPOS durante o ano todo (veja o capítulo da Fortaleza no *Manual do Jogador*).

## EFEITOS COLATERAIS

O Rosário de Argila é uma relíquia procurada pelos druidas do Galho Dourado (veja a página 55). Se eles souberem de sua localização, que pode ser alertada pelos padrões climáticos anormais, exigirão que seja trazido para a Eternévoa, Pelagia ou para algum outro templo. Se não for entregue voluntariamente, os druidas chamarão os Corredores Vermelhos para tomarem o Rosário de Argila à força.



## RUÍNA DE SCARNE

As lendas falam de como Scarne, a antiga mãe dos dragões, reinava sobre Corvandor quando os anões chegaram em uma era há muito esquecida, e que sua armadura era de obsidiana impenetrável, que ela mesma derreteu ao redor de seu corpo. Mas Oramund, o comandante dos anões, rezou ao deus Vasto, que lhe enviou um martelo cujos golpes poderiam esmagar qualquer coisa. Com ele, Oramund matou a dragonesa. Os anões então expulsaram suas crias para as montanhas, de onde elas ainda empesteiam as terras. Oramund batizou o martelo de Ruína de Scarne.

Na verdade, o martelo nunca foi usado contra Scarne. Nem o dragão está morto, mas apenas aprisionado muito abaixo da fortaleza anã de Jardim de Pedra. Você pode ler mais sobre isso no livro de campanha *Expurgo do Corvo*.

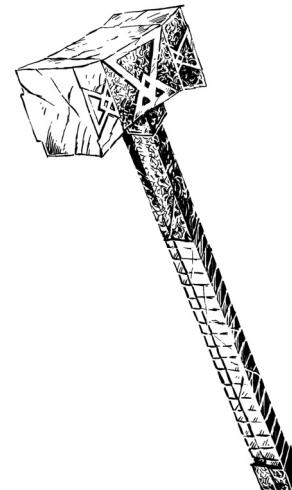
### APARÊNCIA

Ruína de Scarne é um malho com o símbolo do deus Vasto gravado seis vezes em sua cabeça de ferro. O cabo é da cor de osso e dizem que ele foi entalhado da presa da antiga mãe dos dragões, Scarne. Ele é gravado com os mesmos veios achados em Urtima — a primeira pedra que os anões deram forma em sua criação do mundo - e o cabo supostamente foi enrolado em tiras feitas do couro de Scarne.

**LOCALIZAÇÃO SUGERIDA**  
Pelagia (veja *Expurgo do Corvo*).

### EFEITOS

Ruína de Scarne é um malho com Bônus de Arma +2, Dano de Arma 3 e um Dado de Artefato D10 (D12 contra dragões). A arma ignora armadura,



incluindo armadura natural. Armadura que esteja sendo vestida é destruída se um ataque de Ruína de Scarne causar 3 pontos de dano ou mais. Ruína de Scarne pode esmigalhar até mesmo pedra sólida.

### EFEITOS COLATERAIS

O malho é desajeitado e requer Força 6 para ser utilizado sem penalidades. Um lutador com Força 5 pode utilizar Ruína de Scarne, mas sofre -2 de penalidade em todos os ataques. Fracotes com Força 4 ou menos não conseguem usar a arma.



## TÁBULAS GÊMEAS DA RAINHA AGATHA

A rainha Agatha de Presa de Dragão já foi no passado uma amada rainha dos anões do clã Crombe. Ela quis ajudar os aedos da pedra do clã para que suas



*habilidades rivalizassem com a dos Belderandes. Quando um aprendiz talentoso, Torwyld Cascalho, por acaso conseguiu fazer uma pedra de ágata retornar a sua forma primal, como uma criatura viva — um feito nunca mais reproduzido — e os mestres viram como os veios de ágata se evidenciavam vividamente como as luzes do norte na montanha, eles decidiram transformar a rocha viva em uma tábula para a rainha, agradecendo-a por sua fé neles. O trabalho foi realizado com certa angústia, pois a pedra viva gritava e chorava quando cortada, mas depois de certo tempo, a bela tábula pode ser apresentada à rainha. Para o embaraço dos aedos da pedra, os veios de ágata não mais se evidenciavam, mas foi descoberto que quando alguém movia um veio na tábula a mesma mudança aparecia na rocha da qual a tábula foi feita. Mestre Homb percebeu que a tábula de pedra estava sentindo falta de sua outra parte e começou a formar uma segunda tábula do restante da pedra. Quando completa, e as tábulas foram reunidas, elas pareceram ficar mais confortáveis e os veios de ágata ficaram mais fluídos. Eles assumiam o mesmo padrão, e logo ficou claro que se um padrão fosse mudado à mão em uma tábula, a mesma mudança imediatamente aparecia na outra. Mestre Homb notou que isso ocorria mesmo quando as tábulas estavam separadas, e percebeu que poderiam ser usadas para enviar mensagens através de longas distâncias. Depois de alguns anos, uma das tábulas foi perdida, e ao mesmo tempo a outra foi esquecida, já que não serviria a nenhum propósito. A segunda tábula eventualmente também foi perdida para o desconhecido.*

A lenda é verdadeira.

símbolo de um clã dos anões (do clã Crombe). Um observador pode notar que os padrões das linhas na pedra não são sólidos, mas mutáveis como a superfície de um mar que se move lentamente. Se um dedo é traçado ao longo da superfície, as linhas irão se mover com ele simultaneamente em ambas as tábulas.

## EFEITOS

As Tábulas Gêmeas da Rainha Agatha são idênticas e feitas de ágata, com padrões ondulantes do mineral claramente visíveis na superfície de ambas as tábulas. O padrão das linhas pode ser alterado ao arrastar um dedo ao longo da tábula, e a segunda tábula vai mostrar a mesma alteração no padrão da superfície de ágata. Esse efeito ocorre não importando a distância que as tábulas estejam uma da outra. Não é possível escrever na tábula, apenas alterar os padrões. As tábulas podem ser usadas para comunicação se os usuários concordarem previamente o que diferentes mudanças nos padrões significam.



## APARÊNCIA

Duas tábulas de pedra idênticas feitas de ágata com linhas onduladas amarelas, marrons, brancas e cinza. No topo de cada tábula está gravado o



## TROMBETA DE LAMENTO

*Dizem que a deusa Lamento visitava os oceanos em sua juventude, mas que as grandes águas, cheias de amor e ganância, se recusavam a deixar sua visitante ir embora quando ela tentava. Lamento lutou nas profundezas, dando início aos redemoinhos e sorvedouros do mundo, mas um tubarão se apiedou dela, erguendo-a em suas presas e jogando-a no ar para que ela pudesse ser levada pelo vento. Quando livre, Lamento abençoou o animal, e quando ela compreendeu que o oceano tentaria punir seu salvador, fez a criatura ficar maior e mais volumosa, para que nunca mais ficasse assustada ou com frio no oceano. Ela também deu à criatura a habilidade de respirar no ar para que ela pudesse soprar vida e coragem para dentro dela a partir dali. Assim, a morsa foi criada.*

### APARÊNCIA

Um chifre natural, provavelmente de alguma fera marinha, com filigranas de cobre, redemoinhos e nuvens gravados no material.

### EFEITOS

Quando soprada, a Trombeta de Lamento cria uma poderosa rajada de vento. O vendaval cresce em força ao longo da duração do som, então um usuário experiente pode soprar portas até abrirem, impulsionar navios, derrubar inimigos e até mesmo derrubar muralhas. Dizem que o bardo anão Grito-de-fole soprou um exército inteiro de Amiendar para um abismo durante a segunda Guerra do Amieiro, mas o esforço fez sua garganta se fechar, levando-o a ser dominado e morto, e o chifre a desaparecer no caos.

Usar a trombeta conta como um ataque à distância com alcance PRÓXIMO, onde o atacante rola ATUAÇÃO. Um acerto não causa dano, mas faz um oponente humanoide ficar caído. A trombeta tem um Díro de Dado de Artefato e Bônus de Arma +1 na primeira rodada. Se o usuário continuar a soprar a trombeta, o Bônus de Arma é aumentado em +1 e o alcance aumenta em uma categoria a cada rodada, até o alcance máximo LONGO. Assim que o usuário fracassar na rolagem, ou parar de soprar a trombeta, o efeito bônus é reiniciado. A Trombeta de Lamento é um item LEVE.





# ENCONTROS

*Himeon curvou-se para cutucar a fogueira, casualmente pegando seu arco no processo. “Algo nos vigia e está com fome”, ele disse.*

*Sanarda olhou ao redor enquanto bebia de seu cantil. Pernas aracnídeas peludas escalavam no meio da folhagem escurecida acima.*

*“Eu não estava cansada mesmo.”*



**E**ste capítulo detalha alguns encontros aleatórios que você pode usar durante a jornada das aventureiras nas Terras Proibidas.

Use a tabela na página seguinte rolando D66 e considere o resultado na coluna que determina o tipo de terreno do hexágono que as aventureiras se encontram atualmente. Cada encontro tem um número referente. Encontre a nota correspondente ao número e resolva o encontro.

Normalmente, não role quando as aventureiras entrarem em um hexágono com uma área de aventura, porque elas já terão o bastante para fazer lá de qualquer maneira!

inimigo esteja sobre elas. Durante as jornadas, a aventureira que MANTIVER VIGÍLIA pode fazer um teste de PATRULHA. Faça uma rolagem normal, não uma rolagem disputada, a não ser que uma ameaça esteja ativamente tentando emboscar as aventureiras. Sucesso geralmente significa que a vigia percebe a ameaça enquanto está a uma distância segura. As aventureiras podem então decidir se vão se revelar, fazer uma emboscada ou sair FURTIVAMENTE sem serem detectadas.

Falhar na rolagem de PATRULHA significa que a ameaça está perigosamente próxima antes das aventureiras a notarem.

## PATRULHANDO

As aventureiras em geral têm uma chance de identificar a ameaça de um encontro antes que o

## O NENHUM ENCONTRO

O tempo passa sem nenhum encontro significativo.



### ENCONTROS ALEATÓRIOS

| D66   | PLANÍCIE | FLORESTA | FLORESTA<br>SOMBRIA | COLINA | MONTANHA | LAGO | PÂNTANO | CHARCO | RUÍNAS |
|-------|----------|----------|---------------------|--------|----------|------|---------|--------|--------|
| 11-36 | 0        | 0        | 0                   | 0      | 0        | 0    | 0       | 0      | 0      |
| 41    | 1        | 1        | 1                   | 1      | 1        | 0    | 1       | 1      | 1      |
| 42    | 16       | 16       | 1                   | 2      | 35       | 0    | 5       | 4      | 4      |
| 43    | 2        | 17       | 18                  | 31     | 31       | 1    | 9       | 5      | 5      |
| 44    | 3        | 18       | 19                  | 21     | 21       | 1    | 9       | 7      | 6      |
| 45    | 4        | 2        | 20                  | 22     | 22       | 38   | 11      | 8      | 8      |
| 46    | 5        | 28       | 21                  | 3      | 4        | 38   | 12      | 9      | 9      |
| 51    | 6        | 3        | 3                   | 4      | 5        | 4    | 12      | 10     | 9      |
| 52    | 7        | 6        | 25                  | 5      | 23       | 4    | 13      | 11     | 9      |
| 53    | 34       | 7        | 24                  | 7      | 7        | 39   | 16      | 12     | 11     |
| 54    | 8        | 34       | 9                   | 33     | 33       | 39   | 18      | 13     | 12     |
| 55    | 9        | 8        | 9                   | 34     | 36       | 39   | 21      | 14     | 13     |
| 56    | 10       | 24       | 10                  | 24     | 24       | 39   | 29      | 16     | 21     |
| 61    | 11       | 9        | 11                  | 9      | 9        | 5    | 30      | 21     | 21     |
| 62    | 12       | 10       | 12                  | 32     | 32       | 5    | 38      | 23     | 24     |
| 63    | 13       | 11       | 13                  | 11     | 11       | 40   | 40      | 29     | 29     |
| 64    | 14       | 12       | 29                  | 12     | 12       | 40   | 41      | 30     | 30     |
| 65    | 15       | 13       | 27                  | 13     | 13       | 41   | 42      | 34     | 34     |
| 66    | 30       | 26       | 30                  | 14     | 37       | 41   | 42      | 42     | 43     |

Descreva a natureza dos arredores — o farfalhar das folhas na floresta, o uivo do vento nas planícies, a neblina dos vales das montanhas ou a chuva suave no rosto das aventureiras. Por enquanto, elas estão sozinhas em sua jornada através das Terras Proibidas.

TIPOS DE TERRENO: Todos

1

## A NÉVOA DE SANGUE

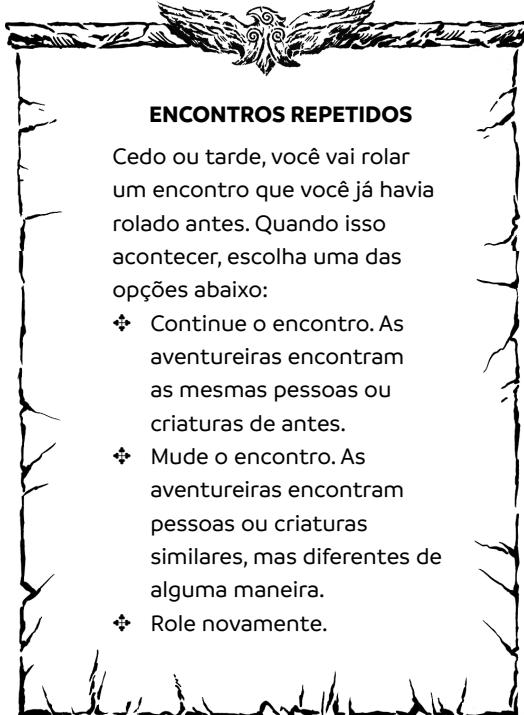
*Tudo acontece quase imperceptivelmente. Primeiro, todo o som desaparece, e a única coisa que se pode ouvir é o som das suas palavras. Então vocês têm a sensação de que os pelos de suas nucas arrepiam, como se o ar*



### ENCONTROS REPETIDOS

Cedo ou tarde, você vai rolar um encontro que você já havia rolado antes. Quando isso acontecer, escolha uma das opções abaixo:

- ❖ Continue o encontro. As aventureiras encontram as mesmas pessoas ou criaturas de antes.
- ❖ Mude o encontro. As aventureiras encontram pessoas ou criaturas similares, mas diferentes de alguma maneira.
- ❖ Role novamente.



estivesse cheio de uma energia estranha. Finalmente, você vê a neblina vermelha, fluindo lentamente sobre o chão na direção de vocês. A Névoa de Sangue.

As aventureiras entraram em um bolsão de Névoa de Sangue viva. Ela vem de todos os lugares e forma um círculo ao redor do grupo. Se a vigia perceber a tempo, cada aventureira pode fazer uma rolagem de MOVIMENTAÇÃO para fugir, subindo em uma árvore ou algo similar. Se a vigia falhar na rolagem, as aventureiras são pegadas pela Névoa de Sangue. Se as aventureiras puderem fazer a rolagem de MOVIMENTAÇÃO, mas falharem, elas também estarão presas na Névoa de Sangue. De qualquer maneira, cada aventureira pode fazer uma rolagem de MOVIMENTAÇÃO a cada rodada para escapar.

Uma aventureira engolfada pela Névoa de Sangue deve fazer uma rolagem de DISCERNIMENTO a cada rodada. Falhar significa que a aventureira sofre 1 ponto de dano em Empatia e sofre uma intensa saudade de casa. Se a vítima estiver Acabada, ela perde a vontade de viver e simplesmente se senta para esperar a morte. As outras aventureiras devem arrastá-la para a segurança.

Após um tempo na Névoa de Sangue, as aventureiras são atacadas por um Sangrento (veja a página 110).

TIPOS DE TERRENO: Todos

## 2 DUELO NA MATA

*Vocês ouvem o som de uma batalha e um berro violento misturado com canções e gritos de batalha. Adiante no caminho, um orc está duelando com uma elfa tatuada. Eles avançam um sobre o outro e aporam os golpes sem se atingirem. Ocionalmente eles param para trocarem insultos.*

A elfa Heldemin, uma entalhadora de seiva viajante, por muito tempo tentou se aproximar do clã Roka, dos orcs, para estudar seus costumes e tentar entendê-los. Ela se tornou amiga de um orc ferreiro chamado Alachran. Quando ela descobriu a maravilhosa voz dele, teve a ideia de fazer um espetáculo teatral dramático com ele, para apresentar tanto entre os orcs como entre os elfos. Como sua amizade é bastante controversa, eles praticam o espetáculo afastados no meio da floresta.

TIPOS DE TERRENO: Planície, Floresta, Colina



## 3 O FUGITIVO ORC

Primeiro vocês escutam uma canção gutural, “Msshamassb, gukkull, gukkull” e o som de um tambor marcando o ritmo. Então vocês veem um grupo de orcs andando em uma procissão caótica, cantando um hino. Em meio ao grupo, dois orcs carregam uma enorme vara de madeira, onde um orc amarrado está pendurado e indefeso.

Um grupo de orcs, duas vezes maior que o grupo das aventureiras, está a caminho de voltar para o seu clã com o fugitivo Sargah, que escapou para buscar o seu próprio destino nas Terras Proibidas. Os orcs tem as estatísticas típicas de jogo encontradas na página 64.

TIPOS DE TERRENO: Planície, Floresta, Floresta Sombria, Colina, Charco, Ruínas

## 4 A MORTE VEM DE CIMA

Vocês ouvem um grito arrepiante no ar e, no momento seguinte, o som de grandes asas batendo. Então vocês o enxergam. Um enorme pássaro demoníaco desce das nuvens. Ele gira no ar e mergulha, vindo em direção ao grupo.

As aventureiras subitamente entraram no território de um grifo. Inicialmente, ele vai tentar assustar as aventureiras e testar sua força. Se as aventureiras fugirem por onde vieram, o grifo vai sobrevoá-las, mas as deixará escapar. Se elas atacarem o grifo ou continuarem o caminho através de seu território, ele lutará até morte.

Leia mais sobre grifos na página 94.

TIPOS DE TERRENO: Planície, Colina, Montanha, Lago, Ruína

## 5 O BANQUETE DAS HARPIAS

Primeiro vocês ouvem os gritos: “Meeeeee dêêêê!”, “Näääo, dê para miiiiuum!”, “Näääo, eu quero devoraaaaar as pequeninaaaas!” Então vocês veem essas criaturas horrendas com asas de águias e corpos retorcidos, e elas descem sobre vocês. Harpias!

As três harpias famintas, Krag, Mag e Serag, atacam as aventureiras para se banquetejar com seus corpos. Durante o ataque, uma delas vê um objeto brilhante carregado por uma das aventureiras e começa a gritar empolgada sobre “o tesouro”. Essa é uma oportunidade para as aventureiras usarem a cobiça das harpias contra elas mesmas.

Essa revoada de harpias possui uma força combinada de 9. Leia mais sobre harpias na página 96.

TIPOS DE TERRENO: Planície, Colina, Montanha, Lago, Pântano, Charco, Ruína

## 6 O CAVALO

Vocês ouvem o relinchar de um cavalo, e subitamente ele está diante de vocês. Um orgulhoso garanhão, com sela, bolsas e uma manta de sela. Seu dono não está à vista. O cavalo solitário chacoalha a cabeça, claramente frustrado.



O cavalo pertence ao nobre Lavide, morto em uma emboscada dois dias atrás. Nas bolsas da sela, há um item VALIOSO assim como o símbolo em forma de rosa da casa nobre de seu dono. O cavalo tem treinamento de combate, mas não gosta de estranhos. No entanto, uma rolagem bem-sucedida de ADESTRAMENTO pode acalmar o animal. Se fracassar, as aventureiras terão que pegá-lo à força. Se elas devolverem o cavalo e o símbolo da casa para a família de Lavide em um castelo próximo, elas serão recompensadas com o próprio cavalo, assim como um item PRECioso.

**TIPOS DE TERRENO:** Planície, Floresta, Ruína

bronze e quando ele a tocar, todo o grupo deve imediatamente atacar as suas “salvadoras”. O objetivo deles não é matar, mas sim dominar as aventureiras com seus porretes, e então vendê-las como escravas, possivelmente na aldeia de Moeosso (veja o livro de campanha *Expurgo do Corvo*). Se qualquer uma conseguir fugir, os escravagistas não a perseguirão, em vez disso eles vão apenas garantir as que eles conseguiram.

## ESCRAVAGISTAS

**FORÇA 3, AGILIDADE 2, ASTÚCIA 2, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Luta 2

**EQUIPAMENTO:** Porrete de madeira ou maçã, armadura de couro, D6 cobres

**TIPOS DE TERRENO:** Planície, Floresta, Colina, Montanha, Charco

7

## ISCA DO MASSACRE

*Uma cena terrível se desenrola na frente de vocês. Uma dúzia de humanos se arrastam de um lugar para o outro com suas entradas para fora, alguns ainda vivos, cobertos de sangue. Uma carroça está virada com sua carga. Algumas pessoas estão gemendo, outras estão gritando. Uma mulher vestida com uma cota de malha tenta erguer uma espada. Quando um jovem saudável vê vocês, ele grita histericamente.*

*“Assaltantes! Eles levaram nossos cavalos. Você tem água? Algum de vocês é um curandeiro? Não, irmão, não durma!”*

A cena, na verdade, é completamente encenada e ninguém está realmente ferido. Um grupo de escravagistas derramou sangue e intestinos de animais neles mesmos e ao redor, com a esperança de que as aventureiras se aproximem deles sem sacar suas armas. O líder, Harwa, tem uma trombeta de

8

## O GRANDE INSULTADOR

*Uma voz alta e agitada se espalha pela região. Alguém está gritando insultos e zombarias. Quando vocês se aproximam, veem uma estrutura instável de madeira que se ergue alguns metros do chão. No topo dela há um orc com uma expressão presunçosa. Quando ele vê vocês, ele desabotoa suas calças e urina em sua direção, gritando insultos ao mesmo tempo.*

O orc Khardnal se intitula o “Grande Provocador” e quer acordar as pessoas de sua apatia. Khardnal vê como uma missão pessoal espalhar a sua palavra e provocar transeuntes para que soltem sua fúria interna, e ele acredita que foi ele quem fez a Névoa de Sangue se dissipar de medo. Se as aventureiras



atacarem Khardnal, ele usará um arco ou um machado e um escudo. Ele ama entrar em sua fúria berserker. Ele lutará até a morte enquanto provoca seus oponentes, ao mesmo tempo que ele os elogia por estarem em sintonia com sua fúria interna.

Khardnal é do clã Urhur e tem as estatísticas de um membro típico (veja a página 64) com a adição do talento BERSERKER.

**TIPOS DE TERRENO:** Planície, Floresta, Charco, Ruína

9

## RUÍNAS ANTIGAS

*Diante de vocês estão os restos degradados do que já foi uma construção no passado, um posto civilizado nas terras selvagens. Agora a natureza reivindicou o local, e tudo que sobrou são os restos ruídos e as memórias perdidas nas névoas da história.*

As aventureiras encontram uma ruína que é um local seguro para montar acampamento. Para decidir o tipo de ruína e quem vivia nela, você deve rolar um D66 na tabela abaixo.

**TIPOS DE TERRENO:** Planície, Floresta, Floresta Sombria, Colina, Montanha, Pântano, Charco, Ruína

| D66   | RUÍNA  | QUEM VIVIA AQUI                  |
|-------|--------|----------------------------------|
| 11-16 | Cabana | Um casal de idosos               |
| 21-24 | Moinho | Um moleiro, enterrado no quintal |

| D66   | RUÍNA           | QUEM VIVIA AQUI                        |
|-------|-----------------|--|
| 25-32 | Posto de Guarda | Vigia, morto em serviço                |
| 33-35 | Templo          | Irmãs do Corvo assassinadas            |
| 36-46 | Fazenda         | Um rico mercador, morto há muito tempo |
| 51-54 | Torre           | Um feiticeiro perdido                  |
| 55-62 | Posto de Vigia  | Já foi habitado por soldados Amienses  |
| 64-66 | Estalagem       | Viajantes de antes da Névoa de Sangue  |

10

## A RAPOSA

*Uma estranha música ecoa pela região. Uma voz masculina e grave canta sobre flores púrpuras e tumbas profundas onde a terra e o céu se encontram. Você nunca ouviram uma música como essa. Quando vocês passam por uma curva da estrada, subitamente se encontram face a face com uma pequena raposa. Ela as encara com grandes olhos. A música terminou.*

A raposa na verdade é um demônio chamado Grelf, e é a criatura que estava cantando a música. No entanto, Grelf se orgulha em assumir a identidade de uma raposa, e prefere não cantar nem falar quando estiver perto das aventureiras. Se ele decidir falar, ele tem a voz de um guerreiro grisalho e experiente. Sendo um demônio curioso,



Grefl se manterá perto das aventureiras e dormirá por perto quando elas acamparem (às vezes ele fala sobre outros mundos enquanto dorme, às vezes ele apenas ronca alto). Grefl pode se transformar em um demônio a qualquer momento — use as tabelas para criar um demônio na página 79.

**TIPOS DE TERRENO:** Planície, Floresta, Floresta Sombria, Colina, Montanha, Pântano, Charco, Ruína

## 11 O PRÍNCIPE ESQUECIDO

*Uma grande pilha de rochas pesadas, empilhadas uma sobre a outra em um monumento que vocês reconhecem. Alguém obviamente passou um longo tempo construindo a lápide, e alguém ou algo está enterrado abaixo dela.*

Um príncipe Amiense caiu em batalha aqui há centenas de anos. O príncipe, cujo nome foi esquecido há muito tempo, foi enterrado ao lado de seu cavalo e de dois cavaleiros leais, todos os quais pereceram na mesma batalha. O túmulo contém um colar de prata (que vale 2D6 moedas de prata), uma velha espada larga e uma cota de malha enferrujada. Se as aventureiras decidirem procurar por tesouros, o príncipe vai acordar de seu sono e atacá-las como um Cavaleiro da Morte!

Você pode ler mais sobre Cavaleiros da Morte na página 76.

**TIPOS DE TERRENO:** Planície, Floresta, Floresta Sombria, Colina, Montanha, Pântano, Charco, Ruína

## 12 OS ASSALTANTES FAMINTOS

*Um grupo de humanos maltrapilhos, vestindo roupas desgastadas e todo tipo de armas simples, aparece na estrada. Eles estão sujos, e parece que não comem nada há alguns dias. Um homem grande com uma barba negra se adianta, cospe no chão e coloca as mãos no cabo da espada. “Que raios de porqueira céis são? Que céis tão fazendo aqui? Céis não sabem quem sou eu?”*

Um grupo de assaltantes famintos, em número igual ao das aventureiras e liderados por Argam Duasbarbas, está com dificuldades e procurando por um saque que os deixe feliz de novo. Os assaltantes estão cansados, e podem ser convencidos a dividir o acampamento se as aventureiras oferecerem comida e histórias.

### BANDIDOS

**FORÇA 3, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 3, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Luta 3, Furtividade 2, Patrulha 1, Sobrevivência 2

**EQUIPAMENTO:** Espada larga, machadinha ou porrete de madeira, D6 cobres

**TIPOS DE TERRENO:** Planície, Floresta, Floresta Sombria, Colina, Montanha, Pântano, Charco, Ruína

**13**

## O IRMÃO DA PRAGA

*Você encontra os restos apodrecidos de um viajante desafortunado na sua frente. Os corvos e os animais selvagens já fizeram sua parte, e o corpo está despedaçado.*

O homem morto é um Irmão Enferrujado que caiu em desgraça entre os seus e foi objeto de um experimento cruel de seu mestre. Seu nome era Largas e ele foi intencionalmente infectado com uma praga demoníaca. Largas conseguiu escapar de seus perseguidores, mas a infecção se espalhou por seu corpo. A doença evoluiu e ele morreu nesse local, sofrendo de dores intensas.

Qualquer aventureira que toque o corpo será infectada, mas a doença agora está muito mais fraca, com um nível de Virulência 3. Com o decorrer da infecção, a vítima experienciará fortes alucinações, vendo demônios distorcidos no lugar das pessoas. O corpo também tem um medalhão de bronze simples com o símbolo da Irmandade Enferrujada.

**TIPOS DE TERRENO:** Planície, Floresta, Floresta Sombria, Colina, Montanha, Pântano, Charco, Ruína

*eles se chicoteiam e flagelam. Muitos deles cortaram suas línguas ou orelhas, alguns arrancaram seus olhos. Na linha de frente vem um grupo de mulheres vestidas de vermelho, elas carregam uma grande bandeja com incenso aceso. Uma delas segura uma vara com um estranho símbolo de ferro. No meio da multidão, há uma construção de madeira sobre rodas. Pessoas pendem de cordas, presas por ganchos em sua pele. Escravos acorrentados empurram a estrutura sobre a lama.*

A líder dos cultistas é a Mãe Catyala, líder de uma facção independente da Igreja Enferrujada. Ela prega que a Névoa de Sangue se espalha pelas Terras Proibidas para marcar sua queda. Quando a névoa se dissipou, foi o sinal de que o fim estava próximo. Portais para os reinos demoníacos estão abertos. Bandidos e foras da lei matam e pilham. A terra está se despedaçando. A única maneira das Terras Proibidas poderem ser salvas é se seu povo se punir o bastante para fazer os deuses os perdoarem. Mãe Catyala tentará persuadir as aventureiras a deixar suas roupas e equipamentos e se juntar à multidão. Para ajudá-la, ela possui o símbolo de ferro, que contém a magia ILUSÃO. Uma aventureira que olhar para o símbolo tem que fazer uma rolagem de DISCERNIMENTO. Falhar significa que a aventureira verá o mundo pelos olhos da Mãe Catyala. O efeito irá durar até que o símbolo seja destruído ou fique fora de vista.

**TIPOS DE TERRENO:** Planície, Colina, Charco

**14**

## PENITENTES

*É difícil dizer se é o som dos chicotes e gritos ou a batida dos tambores e os cânticos sagrados que vocês ouvem primeiro. Uma grande procissão se aproxima. Vestidos de preto e envoltos em espinhos de amoreira,*

**15**

## PEDINTES

*Vocês os veem de longe, uma multidão de viajantes famintos e esfarrapados. Os pedintes as cercam com mãos estendidas, sem dizer nada.*



Esses vinte pedintes são o que restou da aldeia de Bosque Frey, que foi queimada por aventureiros gananciosos.

TIPOS DE TERRENO: Planície

## ANDRED

**FORÇA 2, AGILIDADE 2, ASTÚCIA 4, EMPATIA 4**

**PERÍCIAS:** Luta 2, Manipulação 3, Movimentação 2, Pontaria 4, Discernimento 4, Furtividade 4, Artimanha 5

TIPOS DE TERRENO: Planície, Floresta, Pântano, Charco

16

## O ANÃO PILOTO DE BALÃO

*À distância, vocês veem um casulo verde em uma árvore. Quando vocês se aproximam, vocês percebem que se trata de um balão de ar quente preso no alto da árvore.*

O anão Andred rejeitou o deus Vasto depois que um desabamento de túnel matou sua família. Andred estava do outro lado do desabamento. Ele ouviu seus gritos enquanto eles sufocavam um após o outro. Desde então, ele se recusa a pisar no chão, e viaja pelas Terras Proibidas em seu balão de ar quente. Para sobreviver, ele lança âncora à noite nos telhados de casas e rouba coisas que podem ser usadas para trocar por comida e outras necessidades mais tarde. O balão agora caiu em uma árvore. Andred quebrou sua perna. Ele precisa de ajuda para reparar o balão, mas tem medo de que as aventureiras o roubem. Andred tem três bestas carregadas e um machado de batalha. No balão há objetos roubados: um item simples e um valioso (role na tabela “em um covil” da página 188).

17

## CASAMENTO

*À distância vocês escutam música e pessoas dançando; vozes humanas e as vozes graves de orcs. Eles cantam canções alegres. Conforme se aproximam vocês veem um palco de madeira decorado com flores no centro de uma clareira. Mesas com comida e bebida. Músicos com violinos e acordeões. E na borda da clareira está um casal, um homem humano e uma mulher orc vestidos de branco.*

A orc Tregga e seu futuro marido Robert decidiram deixar suas vidas de guerreiros para trás e se unir em matrimônio. Eles reuniram seus amigos próximos e seus familiares. Se as aventureiras se aproximarem do casamento e conversarem com alguém, eles serão apresentados ao noivo e a noiva, que as convidarão a ficar.

Alguns dos convidados do casamento, tanto humanos como orcs, decidiram sabotar a cerimônia: eles acham a ideia da mistura entre as ascendências nojenta. Eles concordaram em começar uma briga entre eles durante a cerimônia com a esperança de que outros convidados se juntarão a eles. As aventureiras podem se juntar à briga ou detê-la.

TIPOS DE TERRENO: Floresta



18

## O PADEIRO DEMONÍACO

*Quando os ventos sopram nas suas direções, vocês sentem o cheiro de pão recém-saído do forno. Conforme vocês se aproximam veem uma pequena casa de pedra aninhada em meio à vegetação. Não há trilhas, pastos ou campos ao redor. Uma grande nuvem de fumaça se ergue continuamente da chaminé e a luz brilha através das pequenas janelas quadradas.*

A casa é o lar de Melkar, um robusto Halfling com uma barba avermelhada. Depois que ele foi expulso de sua aldeia de Pertny, ele encontrou pedras demoníacas que usou para construir um forno. Melkar está vestido com roupas brancas e um chapéu de padeiro. Ao seu redor estão pratos e tigelas cheias de massa. Dois dos pratos tem massas com o formato de criaturas com braços, pernas e uvas-passas no lugar dos olhos. Aqueles que observarem de perto perceberão que os pedaços de massa estão vivos.

Melkar usa seu forno para assar criaturas de massa. Seus planos são usá-las como servas guerreiras. Uma fornada já está pronta. Baús, potes e armários escondem vinte criaturas de massa armadas com pequenas lanças e facas.

Melkar convidará as aventureiras para tomar chá com bolinhos, que não estão vivos. Se as aventureiras descobrirem uma criatura de massa, Melkar diz a elas que ele tem a habilidade de criar vida, e que ele quer viver em paz com suas criações. Se as aventureiras os atacarem, ele chamará todas as criaturas de massa. Em um baú de madeira há uma joia de diamante (valendo 1 ouro) que Melkar roubou do chefe da aldeia de Pertny. Se as aventureiras tentarem assar massa por conta própria, o demônio vivendo nas pedras tentará corrompê-las.

◆ MASSAS DEMONÍACAS: As massas demoníacas de Melkar são tratadas como uma única criatura. Ela tem apenas o atributo Força, que é igual ao número de massas divididas por 5 (arredondadas para cima). As massas não possuem perícias. Seus ataques têm Dano de Arma 1 (perfurante).

◆ SEGUNDO ENCONTRO: A próxima vez que as aventureiras visitarem Melkar, ele estará cercado por 70 massas demoníacas que estarão ocupadas em produzir armas e assar mais criaturas de massa. Elas servem Melkar, que se senta confortavelmente em sua poltrona, petiscando com pães e bolos mal comportados, que gritam em agonia enquanto o padeiro demoníaco os devora. O Halfling mostra agora sua verdadeira personalidade, agindo de forma arrogante e ameaçadora.

◆ TERCEIRO ENCONTRO: Na terceira vez que as aventureiras visitarem o local, a casa estará vazia. Melkar levou duzentas massas demoníacas para a aldeia de Pertny. Os aldeões de Pertny expulsaram Melkar por ter roubado uma joia. Melkar terá sua vingança ao deixar suas tropas queimarem a aldeia e tomarem os habitantes como escravos. Se as aventureiras continuarem na casa, ele retornará depois de algumas horas com muitos halflings acorrentados.

TIPOS DE TERRENO: Floresta, Floresta Sombria, Pântano, Charco

19

## O SANTUÁRIO ANIMAL

*Quando a escuridão se espalha e a chama de vocês*



queima, vocês veem os primeiros pares de olhos nas árvores. No início há apenas alguns, porém mais e mais olhos aparecem, mais do que vocês podem contar. Você們 estão cercadas. Corujas e outros seres da floresta se movem em meio às árvores, e ratos correm em meio aos seus pertences. Vermes se arrastam aos seus pés e pássaros pousam sobre suas armas. Um cervo está a poucos metros de vocês, perto de uma raposa. Os animais se aproximam lentamente.

As aventureiras accidentalmente fizeram seu acampamento em um santuário sagrado de animais. Os animais estão lá para expulsá-las pacificamente. Mais animais chegarão ao santuário, grandes javalis selvagens, lobos e alces. Eles usarão seus focinho e chifres para empurrar gentilmente as aventureiras e seus equipamentos para fora do local. Se as aventureiras atacarem, os animais se afastarão, mas não irão embora. Eventualmente a Alce Negra chegará, a líder sagrada dos animais da floresta. Ela espalhará a fogueira com seus chifres e dará um bufado sonoro. Se ela for atacada, todos os animais da floresta a ajudarão e não cessarão seu ataque até que as aventureiras tenham deixado a floresta.

Para as estatísticas dos animais, veja a página 126.

TIPOS DE TERRENO: Floresta Sombria

sexta árvore entre elas. Elas dão um passo, soltam seus sons, dão mais alguns passos, param novamente e soltam seus lamentos mais uma vez em uma lenta procissão.

Os Ents estão carregando um parente morto em direção à Névoa Plácida em uma procissão fúnebre. O coração éllico de rubi do Ent morto ainda está em seu lugar, mas a criatura pediu para se livrarem de seu corpo de árvore e que a montassem como um rubi na muralha da memória de Rosenstaad. Se os Ents estiverem em um lugar ou região estranha, talvez eles estejam carregando o Ent morto para um local que ele sempre quis conhecer. Alguns elfos estão escoltando a procissão, mas não se revelarão a não ser que as aventureiras perturbem os Ents. Se elas o fizerm, os elfos vão gritar: “Vão embora, sacos de carne maldita!” Os elfos não são muitos, mas se houver uma luta, os Ents abaixarão sua carga e entrará no combate. Eles não querem matar ninguém se isso puder ser evitado, mas destruirão equipamentos e quebrarão alguns membros para deixar uma mensagem. Se as aventureiras não atrapalharem a procissão, elas serão deixadas em paz. Um Ent pode até deixar o cortejo, curvar-se perante as aventureiras e dar a elas um presente: uma fruta ou noz do Ent morto, ou algo mais útil.

TIPOS DE TERRENO: Floresta Sombria

## 20 A PROCISSÃO FÚNEBRE

*Algo muito grande se aproxima, fazendo um barulho que vocês nunca ouviram antes. Toques longos e pesados de trombetas sacodem o ar. O ranger e o estalar criam um ritmo ao redor dos uivos que cortam o ar e as lamúrias cascateantes. Depois de um tempo, cinco árvores aparecem andando carregando uma*

## 21 O ESPÍRITO VINGATIVO

*Silêncio! Você们 conseguem ouvir? Um grito? Uma voz? Você们 olham umas para as outras, mas o terreno está deserto. Então subitamente, vocês sentem um vento gelido soprar por suas almas. Uma forma cinza e*



cintilante surge em meio ao seu grupo, com um rosto outrora humano distorcido em um grito abominável. Vocês já ouviram histórias antes ao redor de fogueiras. Uma alma perdida, um espírito incapaz de descansar.

As aventureiras encontram o fantasma do comandante Amiense chamado Garmagol, morto há muito tempo. Durante uma campanha, quatrocentos anos atrás, ele foi levado até uma armadilha por seus homens cansados da guerra e foi assassinado por suas próprias tropas. Desde então, Garmagol vaga pela terra em busca de vingança. Como todos os soldados Amienses já se foram há muito tempo, qualquer um com uma arma é um alvo em potencial. Se as aventureiras forem observadoras, elas poderão notar uma adaga cintilante enfiada entre as omoplatas do fantasma. As aventureiras podem conseguir conversar com o fantasma se elas falarem sobre a adaga e sobre a morte de Garmagol.

O fantasma não pode ser evitado por MANTER VIGÍLIA. Leia mais sobre fantasmas na página 90.

TIPOS DE TERRENO: Planície, Floresta, Floresta Sombria, Colina, Montanha, Pântano, Charco, Ruína

## 22 A VIDRACEIRA

À distância, vocês ouvem um som límpido toda vez que o vento passa pelas árvores. Parece uma flauta enorme. Uma estrutura de vidro se ergue sobre o terreno; corredores, aberturas, espirais e túneis, todos feitos de vidro. Em meio à construção está uma anã, iluminada pelas chamas de uma lareira. A anã levanta a ponta de uma longa vara de metal do fogo, e que está coberta por uma polpa de vidro brilhante. Ela coloca a outra ponta nos lábios e, com um sopro forte, a

polpa se transforma em um longo tubo de vidro.

A anã Varamak teve a visão da estrutura de vidro em seus sonhos. Ela acha que é possível entender, refrear e controlar a Névoa de Sangue. Por diversas semanas ela tem trabalhado no projeto de sua vida. A única coisa que falta é reunir a Névoa de Sangue em um tubo de vidro e colocar na estrutura. Ela pede ajuda para as aventureiras. O que Varamak não sabe é que sua visão foi criada por um demônio. Se ela conseguir coletar a Névoa de Sangue, ela se espalhará pela estrutura com uma velocidade progressiva, soando como um grito crescente. Depois de D6 horas, o vidro irá quebrar. A névoa irá cobrir os arredores de todo o hexágono do mapa (veja o encontro aleatório da Névoa de Sangue). Ela irá dispersar depois de D6 semanas.

TIPOS DE TERRENO: Colina, Montanhas

## 23 O FILHOTE

Vocês ouvem um ganido baixo, e então algo que parece um latido. Por baixo de uma moita, dá para ver uma cauda saindo. É um filhote de cachorro observando vocês com olhos grandes.

O filhote está com uma pata machucada. Sua mãe e cinco outros filhotes foram mortos pela troll Ghormald, que os queria como almoço. O filhote conseguiu escapar, mas Ghormald seguiu sua trilha, chegando na cena com um filhote morto em cada mão e seu rosto coberto de sangue. Ela pede às aventureiras que deixem sua presa onde está. Ela está pronta para lutar pela presa usando uma clava que está pendurada em seu cinto.

Ghormald é uma troll típica (veja a página 114).

TIPOS DE TERRENO: Montanha, Charco



24

## O OGRO AMALDIÇOADO

*"Trampo e encrena, encrena e trampo". Uma voz grave e gutural ecoa pela região. No momento seguinte, vocês veem um ogro grande e musculoso arrastando um saco. Algo está chutando e se agitando lá dentro, fazendo com que o ogro bata no saco repetidamente. O movimento para de imediato. "Eu mandei você calar a boca!"*

Kurge, o ogro, está a caminho de seu covil com seu último prisioneiro. Dentro do saco pode ser encontrado o azarado Irmão Enferrujado Oker, que invocou a maldição do deus Ferrugem sobre Kurge. O ogro ainda não decidiu o que fazer com Oker, mas está considerando algo divertido, como praticar tiro ao alvo com pedras, ou arrancar seus membros do corpo. Depende do humor de Kurge. Kurge tem as estatísticas de jogo de um ogro típico, como encontradas na página 61.

TIPOS DE TERRENO: Planície, Floresta, Floresta Sombria, Colina, Montanha, Ruína

25

## FABRICANTES DE VELAS

*Do lado de fora de uma cabana, duas mulheres, uma mais velha e uma jovem, estão ao lado de um caldeirão com uma fogueira acessa debaixo dele. Ao lado, velas azuis pendem de uma prateleira. As mulheres parecem preocupadas, olhando para a floresta.*

As aventureiras encontraram a mulher Engsle e

sua filha. Elas fazem um tipo particular de vela usada em cerimônias religiosas. O filho da família desapareceu uma hora atrás na floresta, indo pegar Brilhazul, um tipo de flor usada para fazer velas. A mãe oferece às aventureiras dez velas se elas puderem encontrar seu filho e trazê-lo de volta. As velas que elas estão fazendo não funcionarão até que tenham sido mergulhadas em um tonel de Brilhazul pulverizada. Quando estiverem prontas, elas podem ser acesas e criar o mesmo efeito da magia PURIFICAR ESPÍRITO com Nível de Poder 1 (veja a página 123 do *Manual do Jogador*). O filho de Engsle foi capturado pelo ogro Gonlab, que o tomou como escravo. Gonlab é um ogro típico (veja a página 61).

TIPOS DE TERRENO: Floresta Sombria

26

## FOGO FLORESTAL

*O cheiro de fumaça as atinge ao mesmo tempo que um cervo passa correndo ao seu lado. Sobre as árvores vocês veem a fumaça negra. O vento muda, e o fogo está vindo na direção de vocês.*

Há um incêndio na floresta. Animais estão em fuga, o topo das árvores está em chamas e uma fumaça sufocante se espalha pela floresta. O fogo se move rapidamente. As aventureiras precisam ter sucesso em uma rolagem de SOBREVIVÊNCIA para escapar. Se elas fracassarem, serão atacadas pelas chamas, role um ataque contra cada uma das aventureiras usando seis Dados Base (Dano de Arma 1). As aventureiras podem então rolar SOBREVIVÊNCIA novamente para escapar. Se elas fracassarem novamente, o ataque de fogo é feito



com sete Dados Base. Esse ciclo continua, com outro Dado Base acrescentado ao ataque de fogo a cada vez, até as aventureiras escaparem ou ficarem Acabadas.

Não se esqueça de pedir que as jogadoras descrevam suas ações, e digam como as chamas as cercam, como seus pulmões se enchem de fumaça e as árvores flamejantes caem no chão em frente a elas.

TIPOS DE TERRENO: Floresta

27

## AREIA NEGRA

*A floresta se abre e vocês veem uma enorme clareira cercada pelas árvores. O chão está coberto de areia negra. Você não veem uma única planta. É possível ver algumas rochas que poderiam ser restos de casas. Alguém está sentado no meio da clareira, uma jovem garota com seus olhos fixos no chão. O local cheira a enxofre. A areia se agita com o vento que sopra pela clareira.*

Duas feiticeiras rivais se encontraram na aldeia de Mataselvagem e uma delas fracassou ao lançar uma magia, o infortúnio destruiu tanto as feiticeiras quanto a aldeia. A única sobrevivente é a garota Linn. Ela não está com um humor receptivo e não responderá se for indagada, nem se moverá voluntariamente e nem lutará se for levada a força pelas aventureiras. Depois de D6 dias, se alimentada, ela contará às aventureiras o que aconteceu. Se ela continuar com elas, Linn revelará que o acidente lhe concedeu poderes mágicos que ela não consegue controlar. Linn quer aprender como lançar magias. Ela quer matar todos os feiticeiros das Terras Proibidas.

TIPOS DE TERRENO: Floresta Sombria

28

## A CASA VAZIA

*À distância, vocês conseguem ver fumaça se erguendo de uma chaminé. Um pequeno chalé aninhado entre árvores altas. Em um suporte de varas, roupas estão penduradas para secar. Próximo à construção há um pequeno cercado, mas nenhum animal pode ser visto. Uma pequena horta é cercada de pedras tiradas da região. Caules verdes se alinham de forma contínua. Você ouvem o barulho de um riacho por perto.*

As aventureiras chegaram em um chalé cuja família que vivia ali foi recentemente atacada e levada como escravos. O chalé está vazio. Um fogo ainda queima e sobre a mesa de jantar há cardadores para lá. Uma boneca está em um berço. Uma cadeira está derrubada e um jato de sangue coagulado mancha a parede. Nem os residentes nem os captores podem ser encontrados em nenhum lugar por perto, mas pegadas podem ser vistas na lama do lado de fora do chalé. Se as aventureiras rastrearem os captores (estatísticas típicas de bandidos, veja a página 183), descobrirão que o lorde local precisa de novos escravos para a sua mina de prata.

TIPOS DE TERRENO: Floresta

29

## O CHACOALHAR DOS OSSOS

*Eles surgem sem aviso. Um grupo que já foi composto de orgulhosos guerreiros humanos. Agora eles não passam de esqueletos arruinados, que por alguma razão receberam uma nova vida profana. Eles são totalmente silenciosos, mas quando começam a se mover vocês ouvem o som seco de ossos de centenas*



*de anos, raspando uns contra os outros. Os crâneos sorridentes dos esqueletos abrem suas mandíbulas quando atacam, emitindo um grito silencioso.*

D6+3 esqueletos atacam as aventureiras sem aviso. Eles lutam até o último homem, mas não são particularmente rápidos e é razoavelmente simples fugir deles. No entanto, os esqueletos perseguirão as aventureiras enquanto elas estiverem em sua linha de visão.

Os atacantes têm estatísticas de jogo de esqueletos típicos, veja a página 106.

**TIPOS DE TERRENO:** Floresta Sombria, Pântano, Charco, Ruínas

## 30 TERAMALDA

*O cheiro de carne carbonizada chega aos seus narizes, e ao mesmo tempo vocês ouvem os passos pesados. Algo está abrindo caminho pela vegetação. A criatura faz um barulho terrível, com guinchos e o som de metal batendo contra metal. O próprio chão treme. Quando emerge da vegetação diante de vocês, um gigantesco cavaleiro, completamente coberto por uma armadura antiga, escurecida e enferrujada. O peitoral da armadura tem um símbolo gravado nele. A criatura carrega uma espada, marrom de tanto sangue seco acumulado nela.*

A armadura ambulante é a estranha criatura morta-viva Teramalda, que vaga nas Terras Proibidas procurando por vingança desde que os anões a queimaram viva em sua armadura 350 anos atrás. A Irmandade Enferrujada a considera uma campeã do deus Ferrugem, e o peitoral da armadura carrega o símbolo do deus. Ela mata primariamente anões. Teramalda é mantida viva

por um espião de ferro mágico que foi enfiado no peito da Ferrale por dentro da armadura. Ela é praticamente invulnerável e não responderá se alguém falar com ela. Encontrar com Teramalda será diferente a cada vez:

- ◆ **PRIMEIRO ENCONTRO:** Teramalda vai apenas ficar parada e olhar para as aventureiras por um tempo antes de decidir que elas não são interessantes o bastante. Se as aventureiras a atacarem, vá direto para o terceiro encontro.
- ◆ **SEGUNDO ENCONTRO:** Teramalda atacará qualquer anão(o) do grupo.
- ◆ **TERCEIRO ENCONTRO:** Teramalda classifica as aventureiras como inimigas e as ataca. Ela não as perseguirá se fugirem.
- ◆ **QUARTO ENCONTRO:** Teramalda vê as aventureiras como inimigas juradas e as persegue. Ela anda lentamente e pode ser ouvida há uma boa distância, mas não desistirá nunca da perseguição. Ela encontrará seus inimigos enquanto eles carregarem qualquer coisa que seja feita de ferro.

### TERAMALDA

**FORÇA 12, AGILIDADE 4, ASTÚCIA 3, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Patrulha 2

**EQUIPAMENTO:** Montante

**LENTA:** CORRER é uma ação LENTA para Teramalda.

**INVULNERÁVEL:** Teramalda é imune a toda forma de dano. A única maneira de matá-la é remover o espião de ferro mágico que foi enfiado em seu peito. Isso requer AGARRAR ou outra forma de imobilizá-la, e então fazer uma rolagem Formidável (-3) de POTÊNCIA (ação lenta).

**TIPOS DE TERRENO:** Planície, Floresta Sombria, Pântano, Charco, Ruína

**31**

## OS AEDOS DA PEDRA

*Uma estranha, gigantesca e desgastada estrutura se ergue na paisagem diante de vocês. Ela brilha de forma vaga, como se tivesse sido feita de metal misturado com pedra. A construção não é um prédio e não serve a nenhum propósito que vocês possam imaginar. Próximo a ela está um grupo de anões, ocupados com ferramentas de medição e mapas. Você们 são avistadas por um guarda armado com um machado, que aponta em sua direção.*

Anões do clã Belderande (veja a página 58) assumiram a responsabilidade de estender o globo mundial, um trabalho que esteve parado por causa das guerras e da Névoa de Sangue. No momento, eles estão checando a condição da antiga construção. O grupo é liderado pela aeda da pedra Porisia Garganta-de-prata e é acompanhado por alguns soldados agindo como guardas. Porisia é entusiasmada e vai falar alegremente sobre o trabalho para honrar o deus Vasto.

TIPOS DE TERRENO: Colina, Montanha

**32**

## RATOS

*Um som estridente faz vocês olharem montanha abaixo e verem trinta ratos se movendo sobre algo enrolado em tecido branco. Só quando o volume começa a gritar vocês percebem que os ratos encontraram um bebê vivo.*

O pequeno bebê halfling foi abandonado por sua mãe, que o jogou de um penhasco, em parte porque o pai do bebê é o homem que a escravizou, mas

também porque ela sabe que não haverá comida o bastante para a criança sobreviver. Uma morte rápida seria melhor. Miraculosamente a criança sobreviveu à queda sem nenhum ferimento. Os ratos acabaram de descobrir o bebê, cujos gritos se tornarão cada vez mais altos. Se as aventureiras não salvarem o bebê, ele se silenciará em alguns minutos. A mãe, Belinda, vive em uma cabana decadente muito próxima. Uma vez por dia ela é visitada pelo pai da criança, um tirano que tem diversas famílias na região, que ele controla com a ajuda de dez bandidos armados. Belinda fingirá que ela não reconhece o bebê, mas se as aventureiras a pressionarem, ela vai ceder e contar tudo a elas.

TIPOS DE TERRENO: Colina, Montanha

**33**

## O LAMENTO DO MINOTAURO

*Um rugido assustador ecoa pela região. É um uivo cheio de grandefúria—etristeza. Depois da próxima curva na estrada, vocês se deparam com uma cena terrível: quatro soldados foram destroçados em uma violenta batalha, e sobre os corpos, está um imponente Minotauro ensanguentado e soluçando. A fera está se curvando sobre o corpo de outro Minotauro, alvejado por uma dúzia de flechas. O Minotauro ruge sua angústia para o céu. E então se volta para vocês.*

Kaun, o parceiro de vida da Minotauro Markut, morreu em uma luta contra um grupo de soldados de um castelo próximo, liderados por um soldado experiente chamado Arren. Quatro sobreviventes da patrulha estão atualmente escondidos entre as árvores próximas. Markut não descansará até que todos os soldados estejam mortos. Os soldados de



Arren estão com muito medo dela, mas também querem vingança pelos companheiros caídos e querem retomar o estandarte caído no chão em meio aos cadáveres. As aventureiras acabam no meio dessa situação. Que lado elas irão escolher?

## OS SOLDADOS

**FORÇA 4, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 2, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Luta 2

**EQUIPAMENTO:** Espada larga, escudo pequeno, armadura de couro batido

## MARKUT

Markut possui as estatísticas de jogo de um Minotauro típico (veja a página 104). Ela está armada com um machado de duas mãos.

**TIPOS DE TERRENO:** Colina, Montanha

## 34 OS MORTOS INQUIETOS

*Uma companhia de bufões viaja ao longo da estrada, alguns a pé, outros em cima de carroças. Muitos deles estão pintados de forma berrante e vestidos com roupas cômicas, embora esse lugar em plena área selvagem não seja o mais indicado para uma apresentação. Os homens e mulheres escoltando a trupe a cavalo lhes cumprimentam de maneira tensa. Nenhum deles usa maquiagem ou pintura corporal.*

Uma observação mais próxima mostra que os bufões são estranhamente apáticos, assim como parecem ser velhos e malcheirosos. Se solicitados a se apresentarem, eles não conseguirão responder, não conseguem fazer malabarismo nem mesmo

com uma única bola, e os membros de seu corpo podem cair mesmo com a acrobacia mais simples. Os bufões são na realidade mortos inquietos (veja a página 106) pintados, que os aldeões agruparam e estão levando secretamente para um lugar seguro, onde a Irmandade Enferrujada não conseguirá encontrá-los.

Uma unidade de Guardas de Ferro (veja a página 40) está rastreando o grupo, e os alcançará momentos depois do encontro com as aventureiras. O Capitão Holmar está de bom humor, fingindo ignorância, exigindo uma apresentação para si e para os seus soldados. Depois de um tempo, Holmar irá parar com o fingimento. Os mortos serão levados até o templo mais próximo da Irmandade Enferrujada para serem reeducados como servos e soldados, enquanto a escolta deve ser aprisionada por desobediência blasfema. As aventureiras podem ajudar os aldeões, ou continuar em seu caminho. Se as aventureiras encontrarem a trupe novamente, os bufões mortos-vivos estão sendo arrebanhados com varas.

**TIPOS DE TERRENO:** Planície, Floresta, Colina, Charco, Ruína

## 35 O TROLL SONOLENTO

*Um rugido terrível quebra o silêncio da região. Então vocês percebem o fedor. Em frente a vocês, as rochas da montanha parecem ter ganhado vida. Uma enorme figura cinza e manchada emerge da lateral da montanha, olhando para vocês com olhos frios e amarelados. Pesados braços de pedra são erguidos para o ar e vocês ouvem outro rugido. “Quem sãão vocês, pequenos veeermes que atrapalham Karrgg?”*



As aventureiras entraram, sem perceber, no covil do troll da montanha Karg e o acordaram de seu sono profundo. Karg fica com um tremendo mau humor de manhã, e não deixará que as aventureiras passem a não ser que elas tenham um presente para ele (ele gosta muito de coisas brilhantes), ou se elas lhe fornecerem um jantar consistindo em um dos suculentos goblins que podem ser encontrados nos arredores. Karg também aceita devorar uma das aventureiras ou seu cavalo em troca de passagem segura.

Leia mais sobre trolls na página 114.

TIPOS DE TERRENO: Montanha

## 36 OS SEM PELOS

*Um grupo de criaturas espreita por entre as rochas. Quatro figuras se aproximam, completamente enroladas em tecidos e armadas. O líder rosna como um lúpino, mas seu rosto não possui nenhum pelo.*

O homem lobo Abaken e seus três amigos lupinos foram expulsos da alcateia quando perderam completamente seus pelos. Agora eles se escondem nas montanhas, esperando por alguém que possa curá-los da doença que os tornou “humanos”.

Abaken pode contar para as aventureiras que ele e seus amigos seguiram uma cabra da montanha para dentro de cavernas subterrâneas. Lá dentro eles encontraram enormes cristais púrpuras e verdes. Dentro de um deles, parecia que um filhote de dragão negro dormia. Os quatro decidiram voltar até sua alcateia para serem aconselhados, mas em seu caminho eles ficaram fracos e doentes, perdendo todos os seus pelos. Talvez alguém aceite descer até o subterrâneo e fazer com que suas pelagens cresçam novamente.

Os lupinos encontraram a arma secreta da Feiticeira Jagsatin: um filhote de dragão que ela pretendia treinar e usar em sua batalha contra Zygofer. No entanto, Jagsatin morreu séculos atrás. Os cristais nas cavernas estão contaminados, colocados ali para afastar intrusos. Se as aventureiras se aproximarem dos cristais, elas sofrerão uma doença com Virulência 9. Para levar o filhote de dragão, é necessário quebrar o cristal onde ele está adormecido, o que requer um ataque que cause pelo menos 4 pontos de dano. A cada rodada que elas estão próximas do cristal, é necessário fazer outra rolagem contra a infecção.

O filhote de dragão é receptivo nos primeiros dias, e pode criar um vínculo com uma aventureira que fizer uma rolagem bem-sucedida de Adestramento. O dragão cresce rápido, e quanto mais velho ele ficar, mais inteligente e independente ficará.

**FILHOTE DE DRAGÃO:** O filhote de dragão é um dragão (veja a página 84), mas quando for chocado ele tem apenas Força 4 e Valor de Armadura 3. Ambos os valores aumentam em um ponto por semana até que o dragão atinja seu tamanho máximo. No início o filhote de dragão é afetuoso, mas ele ficará cada vez mais indomável e finalmente deixará a aventureira a qual se vinculou.

TIPOS DE TERRENO: Montanha

## 37 BLOQUEIO NA ESTRADA

*O caminho estreito segue à frente, ao redor da montanha. Quando vocês passam pela curva, enxergam uma passagem com penhascos íngremes,*



bem acima, dos dois lados do caminho. Alguém virou um vagão de carroça de lado, bloqueando a passagem adiante. O vagão está cheio de barris e sacos de areia. Não há nenhum movimento ou som. Não há nenhum caminho ao redor do bloqueio.

O anão Guntermann decidiu compensar a sua mina que secou com uma taxação de viajantes e caravanas. Ele ergueu diversos bloqueios nas montanhas. O bloqueio é guardado por três anões. Quando atacados, eles soam uma trombeta e em D6 rodadas mais três anões aparecem. Se as aventureiras quiserem passar sem lutar, elas devem pagar 3 moedas de prata cada.

### GUERREIROS ANÕES

**FORÇA 4, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 2, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Luta 3, Movimentação 2, Pontaria 3, Discernimento 4

**EQUIPAMENTO:** Machado de batalha, armadura de couro batido, besta leve.

TIPOS DE TERRENO: Montanha

### 38 A INFECTADA

Vocês veem um pequeno barco flutuando sem remos. Dentro dele há uma pilha de cobertores. Os cobertores se movem; há algo debaixo deles.

A mulher no barco é uma humana chamada Linnaya, ela foi colocada no barco por ter a Praga Azul. O corpo dela está coberto de pústulas que vazam uma secreção azul. Ela está muito fraca, e a infecção fez com que ela não conseguisse mais falar. Se as aventureiras fizerem contato, elas

correm o risco de serem infectadas. A Praga Azul é uma doença com Virulência 5.

TIPOS DE TERRENO: Lago, Pântano

### 39 O CLANDESTINO

Uma vela branca e brillante pode ser vista, e então outra. Em frente a vocês, um grande navio de madeira aparece no lago. Você percebe meia dúzia de pessoas trabalhando no convés. Um deles acena para vocês com seu chapéu.

A nau mercante Maçã Lunar está velejando com uma carga de especiarias, carne e diversas outras mercadorias para uma aldeia do outro lado do lago. Os marinheiros estão entediados e trocarão alegremente histórias e itens com as aventureiras. Capitão Sertold até considera servir um jantar a elas em seus aposentos caso elas queiram passar a noite.

O que Sertold não sabe é que o Maçã Lunar tem um clandestino na forma do goblin Meroggha. Ele está fugindo de seu irmão brutal, que é um líder de clã regional. Quando as aventureiras continuarem em sua jornada, o goblin terá se escondido no barco delas.

TIPOS DE TERRENO: Lago

### 40 A MORTE VEM DE BAIXO

Subitamente, parece que a água ao redor da embarcação de vocês começa a ferver. Algo está se



*movendo abaixo, algo grande. Em seguida, o barco inclina por causa de uma batida no casco, e vocês quase caem na água. Depois disso, tudo ocorre muito rápido. Primeiro um, depois dois, e então três tentáculos gigantes se erguem dos dois lados do barco. Eles agarram a embarcação, preparando-se para puxá-la para dentro d'água. O monstro das profundezas obviamente não quer que vocês viajem em paz.*

Um polvo gigante está atacando a embarcação. Quando as aventureiras tiverem cortado metade de seus tentáculos, o monstro voltará para as profundezas. Leia mais sobre polvos gigantes na página 108 no capítulo Bestiário.

TIPOS DE TERRENO: Lago, Pântano

## 41 O MERCADOR DE ALMAS

*Um pequeno barco à vela cruza lentamente a água. Dez lâmpadas à óleo iluminam o barco, uma lira está tocando, e no topo do mastro uma flâmula colorida está hasteada. Há três pessoas no barco.*

O mercador Vergevil quer discutir uma troca com as aventureiras. Os bens são protegidos por suas irmãs Ginda e Aneta (estatísticas como as de soldados típicos na página 183). A carga do barco inclui um número de coisas peculiares. Vergevil recentemente colocou suas mãos em uma coleção de almas que ele mantém em garrafas de vinho com a magia VINCULAR A ALMA (veja a página 139 do *Manual do Jogador*). Se as aventureiras observarem uma das garrafas, elas verão uma forma gasosa se movendo dentro dela e um som fraco de uma voz ou de um suspiro pode ser ouvido. Vergevil não faz ideia do que realmente está dentro das garrafas,

mas ele sabe que é algo mágico e ele quer vendê-las como poderosos artefatos. Ele quer 10 pratas por cada garrafa, mas ele também pode concordar em trocá-las por outros itens valiosos. Se a garrafa for aberta, a alma escapa. Um Druida com a magia RESSURREIÇÃO (veja a página 124 do *Manual do Jogador*) pode fazer com que a alma entre em um animal ou até mesmo dar a uma criatura senciente uma segunda personalidade. Role D6. De 1-3, a alma mantém sua personalidade original e pode agir racionalmente. De 4-6, a alma enlouqueceu e vai agir irracionalmente.

TIPOS DE TERRENO: Lago, Pântano

42

## OS CAÇADORES REPTILIANOS

*Um estranho cacarejo pode ser ouvido. Ele é ecoado por mais cacarejos vindos de outra direção. Depois, de uma terceira direção. Na neblina, vocês veem um número de estranhas criaturas movendo-se em sua direção. A pele delas é escamosa e cinza, elas têm dentes afiados e olhos amarelados. “Poooorcos?”, alguém sibila. “Pooorcos graaaandes,” de outra voz sibilada. “Poooorcos, graaaandes e feeeeios, vocês conseguem falaaaar?”*

Um grupo de Sáurios, igual ao número de aventureiras mais D6 chega até elas. Eles estão caçando, e estão armados com lanças e porretes. Sheerz, o líder, perdeu seus pais para caçadores humanos e, portanto, odeia todos os humanos (que os Sáurios veem como porcos grandes, embora não saibam com clareza se humanos são comida ou algo útil de outra maneira), mas eles não são particularmente hostis com outras raças.



## SÁURIOS

**FORÇA 4, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 2, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Furtividade 2, Luta 2, Sobrevivência 2, Patrulha 2

**ARMADURA:** 4 (escamas)

**EQUIPAMENTO:** Tridentes ou lanças longas e porretes.

## CAÇADORES DE RECOMPENSAS

**FORÇA 2, AGILIDADE 4, ASTÚCIA 3, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Luta 3, Movimentação 3, Pontaria 3, Patrulha 4, Sobrevivência 3, Discernimento 3

**EQUIPAMENTO:** Armadura de couro batido, arco, espada larga

**TIPOS DE TERRENO:** Ruína

**TIPOS DE TERRENO:** Pântano, Charco

## 43 ENTERRADOS VIVOS

Vocês ouvem gritos distantes, choros atormentados de agonia. Quando vocês se aproximam, veem uma área aberta entre algumas casas de pedra abandonadas. Sete elfos armados com espadas e arcos estão diante de um fosso profundo. Todos usam penas azuis em seus cabelos. No fosso está uma família élfica: uma mulher, um homem e duas crianças. Eles pedem por ajuda, mas não tentam subir pelas beiradas do fosso. Dois dos elfos na beirada do fosso estão usando pás para enterrar a família viva.

A elfa Penazul e os caçadores de recompensa encontraram a família Ylendidra, que fugiu depois de ter sido revelado que eles estavam abrigando orcs sentenciados à morte. Penazul deveria levar a família de volta para um julgamento, mas depois que a mãe a atacou com uma faca, ela decidiu executá-los por conta própria.





*Apenas os pináculos do templo submerso eram visíveis. Um sino rachado do templo se evidenciava no abandono.*

*— Onde fica a entrada?*

*— Quem sabe? — disse o pescador. — Nós raramente temos motivos para vir aqui. Nem os caranguejos gostam desse lugar.*



**U**sando o mapa grande de *Forbidden Lands*, as aventureiras são livres para explorar as Terras Proibidas e descobrir os seus segredos. No mapa, três categorias de área de aventura encontram-se marcadas: ALDEIAS, CASTELOS e MASMORRAS.

Cabe a você como MdJ decidir qual área de aventura específica um símbolo do mapa representa. Você pode escolher uma área de aventura pré-escrita — há três dessas neste livro, e muitas mais no *Expurgo do Corvo* e em outros suplementos de *Forbidden Lands* — ou criar sua própria área de aventura para as aventureiras explorarem.

Este capítulo fornece as ferramentas para criar suas próprias áreas de aventura únicas, usando tabelas e rolagens aleatórias de dados. Junto com o livro do jogo, você receberá os adesivos para as áreas de aventura pré-escritas e adesivos genéricos para suas próprias criações. Coloque o adesivo no mapa uma vez que tenha estabelecido onde fica localizada determinada área de aventura.

## JOGANDO EM ÁREAS DE AVENTURA

Uma área de aventura não é um cenário no sentido tradicional. Ela tem locais, PNJs e eventos — mas

**LENDAS**

Cada uma das áreas de aventura pré-escritas possui uma *lenda* — um rumor ou história sobre o local. Você pode deixar que as aventureiras ouçam a lenda durante suas jornadas ou fazer jogadas de TRADIÇÃO para lembrá-las. Essas lendas encontram-se disponíveis como material do livro. Quando você cria novas áreas de aventura, você precisa criar as suas próprias lendas para elas.



não fornece uma narrativa predeterminada para que as aventureiras sigam. Em vez disso, elas podem interagir com a área de aventura de diferentes maneiras — até mesmo tornando-a sua fortaleza, caso consigam tomar o local para si.

## TURNOS

Ao explorar uma área de aventura, o *turno* — aproximadamente 15 minutos — é uma medida de tempo útil. Leva cerca de um turno para que as aventureiras examinem uma sala pequena. Grandes cômodos podem levar diversos turnos para serem examinados.

# CRIANDO UMA ÁREA DE AVENTURA

O restante deste capítulo contém tabelas aleatórias para a criação de áreas de aventura baseadas em três categorias. Ao final, há tabelas para gerar PNJs e tesouros.

Você pode criar uma ou mais áreas de aventura antes da sessão; por exemplo, uma em cada categoria para que você esteja preparada quando as aventureiras viajarem pelo mapa. Também é possível criar uma área de aventura na hora, durante o jogo. Isso pode ser um pouco complexo de se fazer sem desacelerar o ritmo do jogo, mas, com um pouco de prática, essa pode ser uma excelente maneira para vocês explorarem juntas as Terras Proibidas. Como uma regra, você deve escolher qual tipo de área de aventura deseja criar. Você também pode deixar isso para as mãos do destino e rolar na tabela abaixo.



### TIPO DE ÁREA DE AVENTURA

#### D6 ÁREA DE AVENTURA

|     |          |
|-----|----------|
| 1-2 | Aldeia   |
| 3-4 | Masmorra |
| 5-6 | Castelo  |

## ALDEIA

Embora grandes áreas das Terras Proibidas sejam esparsamente populadas, muitas aldeias marcam a paisagem. Use as tabelas abaixo para criar uma aldeia ou um assentamento.

### TAMANHO DA ALDEIA

| D6  | TAMANHO        | HABITANTES |
|-----|----------------|------------|
| 1-2 | Posto avançado | 5-20       |
| 3-5 | Vila           | 20-100     |
| 6   | Aldeia         | 100-400    |



### IDADE DA ALDEIA

| D66   | QUANDO FOI CONSTRUÍDA         | IDADE EM ANOS |
|-------|-------------------------------|---------------|
| 11–16 | Antes da Névoa de Sangue      | 300–1,100     |
| 21–25 | Durante as Guerras do Amieiro | 305–360       |
| 26–56 | Durante a Névoa de Sangue     | 5–280         |
| 61–66 | Depois da Névoa de Sangue     | D6            |

### O LÍDER DA ALDEIA

Role uma vez e use a rolagem completa ou role duas vezes e combine os resultados.

| D66   | TIPO              | PECULIARIDADE |
|-------|-------------------|---------------|
| 11–13 | Conselheiro       | Briguento     |
| 14–16 | Désputa           | Cruel         |
| 21–23 | Ancião            | Fraco         |
| 24–26 | Prefeito          | Ganancioso    |
| 31–33 | Druida            | Sábio         |
| 34–36 | Feiticeiro        | Excêntrico    |
| 41–43 | Ninguém           | Confuso       |
| 44–46 | Comandante        | Brutal        |
| 51–53 | Comerciante       | Esperto       |
| 54–56 | Irmão Enferrujado | Severo        |
| 61–63 | Artesão           | Secreto       |
| 64–66 | Bandido Chefe     | Bêbado        |

### O PROBLEMA DA ALDEIA

| D66   | PROBLEMA                   | D66   | PROBLEMA                              |
|-------|----------------------------|-------|---------------------------------------|
| 11–13 | Wargs da Noite             | 41–43 | Doença                                |
| 14–16 | Alcoolismo em larga escala | 44–46 | Erosão                                |
| 21–23 | Disputa de poder           | 51–53 | Bandidos                              |
| 24–26 | Culto secreto              | 54–56 | Monstros aterrorizantes               |
| 31–33 | Dissidência                | 61–63 | Comércio de escravos                  |
| 34–36 | Mortos-vivos               | 64–66 | Assombrada por Fantasmas ou Carniçais |



#### FAMA

**D66 A ALDEIA É FAMOSA POR**

- |       |                      |
|-------|----------------------|
| 11–13 | Vinho excelente      |
| 14–16 | Pão delicioso        |
| 21–23 | Artesanato           |
| 24–26 | Localização bela     |
| 31–33 | Um horrível massacre |
| 34–36 | Decadência           |

**D66 A ALDEIA É FAMOSA POR**

- |       |                            |
|-------|----------------------------|
| 41–43 | Cerveja bem feita          |
| 44–46 | Riquezas ocultas           |
| 51–53 | Desaparecimentos estranhos |
| 54–56 | Adoração aos demônios      |
| 61–63 | Suspeita contra estranhos  |
| 64–66 | Hospitalidade              |

#### PECULIARIDADE DA ALDEIA

**D66 PECULIARIDADE**

- |       |                                  |
|-------|----------------------------------|
| 11–13 | Roupas excêntricas               |
| 14–15 | Sotaque incompreensível          |
| 16–21 | Mau cheiro                       |
| 22–23 | Repleta de flores                |
| 24–25 | Lamacenta                        |
| 26–31 | Materiais de construção bizarros |
| 32    | Aldeia de tendas                 |
| 33–34 | Construída em uma colina íngreme |
| 35    | Antiga torre no centro           |
| 36    | Prédio grandioso                 |

**D66 PECULIARIDADE**

- |       |  |
|-------|--|
| 41–42 | Venda muito                                    |
| 43    | Incesto  |
| 44–45 | Estranhos hábitos alimentares                  |
| 46–51 | Construída em um charco                        |
| 52    | Construída à beira de um abismo                |
| 53–54 | Construída sobre um cemitério antigo           |
| 55–56 | Gado solto                                     |
| 61–62 | Habitada quase que exclusivamente por mulheres |
| 63–64 | Aliada a um monstro                            |
| 65–66 | Preparando um casamento                        |

#### INSTITUIÇÕES DA ALDEIA

**POSTO AVANÇADO:** Uma rolagem

**VILA:** Três rolagens

**ALDEIA:** D6+5 rolagens

**D66 INSTITUIÇÃO**

- |       |           |
|-------|-----------|
| 11–16 | Nada      |
| 21–26 | Estalagem |
| 31–35 | Moinho    |
| 36–43 | Ferreiro  |

**D66 INSTITUIÇÃO**

- |       |                  |
|-------|------------------|
| 44–46 | Guarda Florestal |
| 51–53 | Posto de Troca   |
| 54–55 | Templo           |
| 56–62 | Milícia          |
| 63–64 | Taverna          |
| 65–66 | Estábulo         |



### A ESTALAGEM DA ALDEIA

| D66   | PECULIARIDADE  | ESPECIALIDADE          | CONVIDADO ESPECIAL           |
|-------|--|------------------------|------------------------------|
| 11-13 | Violência no ar                                      | Cerveja barata diluída | Criminoso procurado          |
| 14-15 | Barris no lugar de cadeiras, tábua no lugar de mesas | Guisado de Carne       | Fazendeiro infeliz           |
| 16-22 | Grande lareira                                       | Roedores grelhados     | Caçador de tesouros calejado |
| 23-25 | Peles nas paredes                                    | Sopa de nabo           | Caçador sujo e taciturno     |
| 26-32 | Grande mesa comunal                                  | Pássaro salgado        | Irmã do Corvo silenciosa     |
| 33-35 | Antro de jogatina                                    | Sopa de sangue         | Bandido barulhento           |
| 36-42 | Bardo medíocre                                       | Vinho apimentado       | Veterano de guerra           |
| 43-45 | Cachorro bonzinho                                    | Leitão assado          | Nobre disfarçado             |
| 46-52 | Dono mal-humorado                                    | Cozido do pântano      | Feiticeiro discreto          |
| 53-54 | Cabeça de monstro na parede                          | Purê de vegetais       | Bufão irritante              |
| 55-56 | Garçom cantor  | Peixe salgado          | Viajante empoeirado          |
| 61-62 | Chão de terra batida                                 | Corvo cozido           | Anão faminto                 |
| 63-64 | Festa de aniversário                                 | Ensopado de urso       | Elfo gélido                  |
| 65-66 | Aventureiros bêbados                                 | Cerveja anã            | Ladrão batedor               |

### O NOME DA ESTALAGEM

Role uma vez em cada coluna para criar um nome ou role duas vezes na segunda coluna para um nome do tipo "O Porco e o Cavaleiro".

| D66 | COLUNA I         | COLUNA II |
|-----|------------------|-----------|
| 11  | O(A) Terceiro(a) | Lanterna  |
| 12  | O(A) Pequeno(a)  | Suíno     |
| 13  | O(A) Vermelho(a) | Roda      |
| 14  | O(A) Enevoado(a) | Pilar     |

| D66 | COLUNA I              | COLUNA II |
|-----|-----------------------|-----------|
| 15  | O(A) Ensanguentado(a) | Pardal    |
| 16  | O(A) Velho(a)         | Bode      |
| 21  | O(A) Dourado(a)       | Flecha    |
| 22  | O(A) Gélido(a)        | Panela    |
| 23  | O(A) Refrescante      | Cordeiro  |
| 24  | O(A) Bom/Boa          | Dama      |
| 25  | O(A) Segundo(a)       | Homem     |
| 26  | O(A) Último(a)        | Dragão    |



| D66 | COLUNA I                | COLUNA II | D66 | COLUNA I                  | COLUNA II |
|-----|-------------------------|-----------|-----|---------------------------|-----------|
| 31  | O(A) ____ Dançarino(a)  | Grifo     | 51  | O(A) ____ Morto(a)        | Caneca    |
| 32  | O(A) ____ Feliz         | Porco     | 52  | O(A) Grande               | Cálice    |
| 33  | O(A) ____ Cantor(a)     | Barril    | 53  | O(A) ____ Ribombante      | Águia     |
| 34  | O(A) ____ Bamboleante   | Bardo     | 54  | O(A) ____ Animado(a)      | Corvo     |
| 35  | O(A) ____ Atropelado(a) | Cão       | 55  | O(A) ____ Sussurrante     | Martelo   |
| 36  | O(A) ____ Lamentoso(a)  | Cavalo    | 56  | O(A) ____ Escasso(a)      | Prego     |
| 41  | O(A) ____ Ganancioso(a) | Garota    | 61  | O(A) ____ Gordo(a)        | Gralha    |
| 42  | O(A) ____ Rolicó(a)     | Lobo      | 62  | O(A) ____ Grosso(a)       | Druida    |
| 43  | O(A) ____ Flamejante    | Urso      | 63  | O(A) ____ Redondo(a)      | Cavaleiro |
| 44  | O(A) ____ Final         | Fantasma  | 64  | O(A) Doce                 | Bandido   |
| 45  | O(A) ____ Prateado(a)   | Rato      | 65  | O(A) ____ Barulhento(a)   | Javali    |
| 46  | O(A) ____ Preto(a)      | Jarro     | 66  | O(A) ____ Mal-humorado(a) | Caçador   |

## MASMORRA

As Terras Proibidas estão repletas de covis, cavernas, labirintos subterrâneos e passagens sombrias. Áreas de aventura localizadas embaixo da terra são chamadas de MASMORRAS. Usando as tabelas

abaixo, você pode criar uma área de aventura do tipo masmorra de modo rápido e fácil, preenchendo-a com histórias, habitantes, salas e tesouros. Use as tabelas como um ponto de partida para a sua imaginação e mude os resultados à vontade para que a área seja condizente com a sua visão.

### IDADE DA MASMORRA

| D66   | QUANDO FOI CONSTRUÍDA         | IDADE REAL EM ANOS |
|-------|-------------------------------|--------------------|
| 11–12 | Antes da Mudança              | 1.100+             |
| 13–26 | Antes da Névoa de Sangue      | 300–1.100          |
| 31–36 | Durante as Guerras do Amieiro | 305–360            |
| 41–64 | Durante a Névoa de Sangue     | 5–280              |
| 65–66 | Depois da Névoa de Sangue     | D6                 |



### TAMANHO DA MASMORRA

| D6  | TAMANHO | SALAS  |
|-----|---------|--------|
| 1-2 | Pequena | D6     |
| 3-4 | Média   | 3D6    |
| 5   | Grande  | 4D6+10 |
| 6   | Imensa  | 6D6+50 |

### PROpósito ORIGINAL

| D66   | PROpósito ORIGINAL  |
|-------|---------------------|
| 11-14 | Templo              |
| 15-24 | Fortaleza           |
| 25-36 | Área de Convivência |
| 41-44 | Esconderijo         |
| 45-52 | Mina                |
| 53-55 | Prisão              |
| 56-66 | Tumba               |

### criador DA MASMORRA

Role uma vez e use a rolagem para as duas colunas ou role uma vez para cada coluna e combine os resultados.

| D66   | QUEM CONSTRUIU                         | RAZÃO         |
|-------|--|---------------|
| 11-13 | Ninguém,<br>foi criada<br>naturalmente | -             |
| 14-15 | Elfos                                  | Vingança      |
| 16-24 | Anões                                  | Ganância      |
| 25-26 | Orcs                                   | Medo          |
| 31-32 | Sacerdote                              | Fé            |
| 33-35 | Culto                                  | Presente      |
| 36-42 | Feiticeiro                             | Solidão       |
| 43-45 | Guerreiro                              | Monumento     |
| 46-56 | Nobre                                  | Poder         |
| 61-64 | Chefe bandido                          | Sobrevivência |
| 65-66 | Demônio                                | Paixão        |

### HISTÓRIA DA MASMORRA

| D66   | EVENTO   |
|-------|--|
| 11-13 | Devastada por uma doença                                   |
| 14-16 | Sofreu uma inundação                                       |
| 21-22 | Construtores morreram de fome                              |
| 23-24 | Construtores exterminados por experimentos mágicos         |
| 25-31 | Recursos acabaram e os construtores abandonaram a masmorra |
| 32-33 | Construtores destruídos por um artefato estranho           |
| 34-42 | Assombrada pelos cadáveres inquietos dos construtores      |
| 43-45 | Perdida após disputas internas                             |
| 46-53 | Invadida por inimigos                                      |
| 54-56 | Invadida por demônios                                      |
| 61-66 | Os construtores ainda vivem aqui                           |





### HABITANTES DA MASMORRA

| D66   | PESSOA OU CRIATURA | ESTATÍSTICAS DE JOGO | D66   | PESSOA OU CRIATURA   | ESTATÍSTICAS DE JOGO |
|-------|--------------------|----------------------|-------|----------------------|----------------------|
| 11    | Feiticeiros        | Página 184.          | 44    | Minotauros           | Página 104.          |
| 12–13 | Bandidos           | Página 183.          | 45    | Vinha Estranguladora | Página 120.          |
| 14–15 | Escravagistas      | Página 184.          | 46    | Wargs da Noite       | Página 122.          |
| 16–21 | Orcs               | Página 64.           | 51    | Verme do Abismo      | Página 118.          |
| 22–23 | Goblins            | Página 72.           | 52    | Polvo Gigante        | Página 108.          |
| 24–25 | Lamuriosos         | Página 70.           | 53    | Serpente Marinha     | Página 112.          |
| 26–31 | Morcegos           | Página 127.          | 54    | Sangrento            | Página 110.          |
| 32    | Aranhas Gigantes   | Página 127.          | 55    | Hidra                | Página 98.           |
| 33    | Anões              | Página 58.           | 56    | Mantícora            | Página 102.          |
| 34    | Sáurios            | Página 69.           | 61    | Dragonete            | Página 86.           |
| 35    | Ogros              | Página 61.           | 62    | Demônio              | Página 79.           |
| 36–41 | Mortos-vivos       | Página 106.          | 63    | Dragão               | Página 84.           |
| 42    | Fantasmas          | Página 90.           | 64–65 | Role duas vezes      | –                    |
| 43    | Insetoides         | Página 100.          | 66    | Role três vezes      | –                    |

### ENTRADA DA MASMORRA

| D66   | ENTRADA                                   | D66   | ENTRADA  |
|-------|---|-------|--|
| 11–12 | Abaixo de uma construção                  | 46    | No fundo de uma ravina profunda  |
| 13–14 | Na forma de uma mandíbula aberta          | 51    | Em uma torre   |
| 15    | Dentro ou abaixo de uma árvore nodosa     | 52–53 | Em uma colina  |
| 16–24 | Uma pesada porta de pedra                 | 54–56 | Abaixo de um mausoléu  |
| 25    | Na beirada de um abismo                   | 61–62 | Atrás de uma porta de ossos  |
| 26    | Descendo por um buraco                    | 63–65 | Uma escadaria para as profundezas  |
| 31–32 | Junto a uma estátua decadente do fundador | 66    | Atrás de pesadas barras de ferro que se fecham e prendem as aventureiras |
| 33–34 | Debaixo d'água                            |       |  |
| 35–43 | Uma caverna                               |       |  |
| 44–45 | Coberta de musgo                          |       |  |



## SALAS DA MASMORRA

Use as tabelas abaixo para improvisar rapidamente uma masmorra que as aventureiras possam explorar, ou então use-as como inspiração para criar um mapa prévio. Use a tabela de Peculiaridade para criar uma atmosfera em uma área ou sala com a frequência que você desejar. Uma sugestão é rolar uma vez para uma peculiaridade que afete a masmorra inteira e depois usá-la para salas específicas.

| D6  | TIPO DE SALA | COMENTÁRIO                                    |
|-----|--------------|---|
| 1-2 | Corredor     | -   |
| 3-4 | Sala         | Role uma vez na tabela de Conteúdo da Sala    |
| 5   | Salão        | Role duas vezes na tabela de Conteúdo da Sala |
| 6   | Escadaria    | -   |

### PORTAS PARA A SALA

| D6  | SAÍDA OU PORTA |
|-----|----------------|
| 1-2 | Uma            |
| 3   | Duas           |
| 4   | Três           |
| 5   | Quatro         |
| 6   | Não há saída   |

### A PORTA

| D6  | A PORTA ESTÁ TRANCADA?                           |
|-----|--|
| 1   | A porta está aberta                              |
| 2   | A porta está destrancada                         |
| 3   | A porta está destrancada, mas bloqueada por algo |
| 4-5 | A porta está trancada                            |
| 6   | A porta está trancada e possui uma armadilha     |

### CONTEÚDO DA SALA

| D6  | CONTEÚDO  | COMENTÁRIOS                              |
|-----|-----------|--|
| 1-3 | Nenhum    | -  |
| 4-5 | Criatura  | Veja a tabela de Habitantes da Masmorra  |
| 6   | Armadilha | Role na tabela de Armadilhas da Masmorra |

### ITENS NA SALA

Role um D6 para cada sala que as aventureiras examinam. Um resultado de 5-6 significa que há um item na sala. Role na tabela abaixo para determinar o que é.





#### D6 COISAS

- 1 **SARCÓFAGO:** Role um D6. 1: Role para uma armadilha (abaixo). 2: Carnaval (veja a página 106). 3-6: Nenhuma ameaça. Depois role uma vez na tabela de itens VALIOSOS (página 189) e uma vez na tabela de itens PRECIOSOS (página 191).
- 2 **BAÚ:** Role um D6. 1-2: Role para uma armadilha (abaixo). Depois role uma vez na tabela de itens SIMPLES e uma vez na tabela de itens VALIOSOS.
- 3-4 **ITEM SIMPLES:** Role na tabela de itens SIMPLES.
- 5-6 **ITEM VALIOSO:** Role na tabela de itens VALIOSOS.

#### ARMADILHAS DA MASMORRA

Deixe que as aventureiras façam uma rolagem de PATRULHA para encontrar uma armadilha em uma sala onde entraram. Elas só podem rolar se estiverem procurando ativamente por armadilhas.

| D66   | ARMADILHA         | EFEITO  | QUEM É AFETADO                            |
|-------|-------------------|---|---|
| 11-15 | Piso falso        | Uma queda de D6+3 metros  | Quem pisar primeiro                       |
| 16-23 | Lanças            | Ataque com sete Dados Base, Dano de Arma 2, perfurante  | Quem pisar primeiro                       |
| 24-31 | Flechas           | Ataque com cinco Dados Base, Dano de Arma 1, perfurante   | As duas aventureiras que pisarem primeiro |
| 32-34 | Veneno            | Veneno letal com Potência D6+3  | Quem pisar primeiro                       |
| 35-42 | Gás               | Veneno alucinógeno com Potência D6+4  | Todas as aventureiras                     |
| 43-46 | Rocha             | Ataque com sete Dados Base, Dano de Arma 1, esmagador   | Aventureira aleatória                     |
| 51-54 | Espigões          | Ataque com seis Dados Base, Dano de Arma 2, perfurante  | Aventureira aleatória                     |
| 55-56 | Armadilha de Água | Faça uma rolagem de MOVIMENTAÇÃO (-1) para escapar. Se fracassar, role RESILIÊNCIA a cada rodada (não conta como ação). Fracassar significa afogamento — um ponto de dano por rodada. Uma nova rolagem de MOVIMENTAÇÃO pode ser feita a cada rodada para escapar. | Todas as aventureiras                     |



| D66   | ARMADILHA                    | EFEITO   | QUEM É AFETADO        |
|-------|------------------------------|--|-----------------------|
| 61-62 | Paredes em queda             | Faça uma rolagem de MOVIMENTAÇÃO (-1) para escapar. Fracassar significa receber um ataque com dez Dados Base e Dano de Arma 1, esmagador. O ataque continua a cada rodada até que uma rolagem de MOVIMENTAÇÃO seja bem-sucedida. | Todas as aventureiras |
| 63-65 | Fogo                         | Ataque com sete Dados Base, Dano de Arma 1. Roupas pegam fogo, infligindo o mesmo ataque a cada rodada até que seja feita uma rolagem bem-sucedida de MOVIMENTAÇÃO para extinguí-lo.   | Aventureira aleatória |
| 66    | Role duas vezes nessa tabela | -  | -                     |

#### PECULIARIDADE DA MASMORRA

| D66 | PECULIARIDADE        | D66 | PECULIARIDADE                |
|-----|----------------------|-----|------------------------------|
| 11  | Anormalmente quente  | 41  | Corpo mumificado             |
| 12  | Úmida                | 42  | Lareira                      |
| 13  | Poças de água        | 43  | Abismo                       |
| 14  | Cheiro de morte      | 44  | Poço                         |
| 15  | Cogumelos            | 45  | Crânio de formato estranho   |
| 16  | Flores estranhas     | 46  | Mosaico                      |
| 21  | Paredes gosmentas    | 51  | Criatura petrificada         |
| 22  | Sangue seco          | 52  | Sarcófago vazio              |
| 23  | Pinturas nas paredes | 53  | Cinzas na forma de um humano |
| 24  | Ecos estranhos       | 54  | Cobras                       |
| 25  | Grandes rachaduras   | 55  | Insetos                      |
| 26  | Estátua              | 56  | Ratos                        |
| 31  | Alcovas              | 61  | Morcegos                     |
| 32  | Altar                | 62  | Teias de aranha              |
| 33  | Musgo                | 63  | Partes de esqueletos no chão |
| 34  | Sons gotejantes      | 64  | Aviso escrito em sangue      |
| 35  | Uma árvore nodosa    | 65  | Aventureira perdida          |
| 36  | Sons pulsantes       | 66  | Role duas vezes nessa tabela |



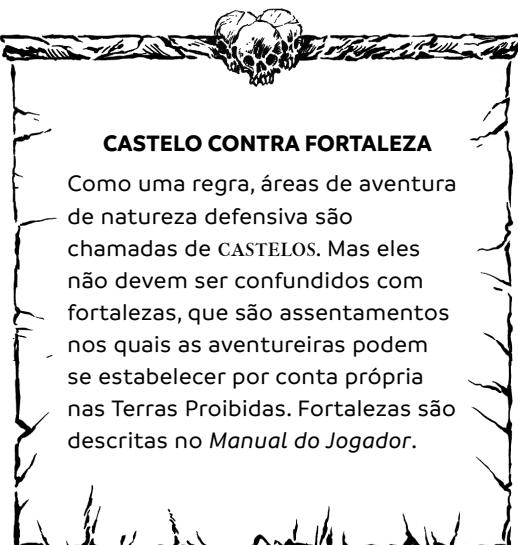
# CASTELO

As Terras Proibidas sofreram com invasões, guerras e pragas de demônios. Como resultado, existem muitas fortalezas na forma de torres, fortés e castelos ao longo do território. Muitas foram desgastadas pelo tempo, pela natureza e por cercos sangrentos, e seus construtores foram esquecidos há muito tempo. No entanto, muralhas de pedra tendem a durar, e novas criaturas buscam por abrigo contra as dificuldades das terras ao redor. Role nas tabelas abaixo uma por uma ou use-as como inspiração para criar seu próprio castelo.

| TIPO DE CASTELO |                  |         |
|-----------------|------------------|---------|
| D66             | TIPO DE CASTELO  | TAMANHO |
| 11–14           | Posto Avançado   | Pequeno |
| 15–23           | Fortim           | Pequeno |
| 24–31           | Torre            | Pequeno |
| 32–41           | Forte            | Médio   |
| 42–52           | Torre de Menagem | Médio   |
| 53–62           | Fortaleza        | Grande  |
| 63–66           | Palácio          | Grande  |

- ❖ **POSTO AVANÇADO:** Um posto de guarda simples, consistindo em um pequeno prédio principal defendido por uma paliçada, normalmente feita de madeira. Equipe original de habitantes: 5–10.
- ❖ **FORTIM:** Uma casa sólida construída com toras ou pedras e com pelo menos dois andares. Suas paredes grossas fazem com que o prédio seja facilmente defendido, mas a falta de muralhas deixa a terra ao redor desprotegida. Equipe original de habitantes: 10–20.

- ❖ **TORRE:** Uma torre feita de pedra (em alguns casos, de madeira) com três ou mais andares. De seu topo, é possível vigiar pontos longínquos da região. Equipe original de habitantes: 5–20.
- ❖ **FORTE:** Um grupo pequeno de construções, normalmente duas ou três, protegidas por uma paliçada ou por um muro de pedra. Equipe original de habitantes: 15–40.
- ❖ **TORRE DE MENAGEM:** Um certo número de prédios e torres defendidos por uma grossa muralha. Equipe original de habitantes: 25–100.
- ❖ **FORTALEZA:** Múltiplas construções reforçadas, protegidas por uma sólida muralha e um fosso com uma ponte levadiça. Mais ou menos inexpugnável quando em sua força total. Equipe original de habitantes: 50–200.
- ❖ **PALÁCIO:** Um prédio grandioso, muitas vezes construído por um nobre para exibir poder e riqueza. Às vezes são pesadamente fortificados, mas alguns palácios funcionam mais como moradias de luxo. Equipe original de habitantes: 50–300.





### IDADE DO CASTELO

| D66   | QUANDO FOI CONSTRUÍDO          | IDADE REAL EM ANOS |
|-------|--------------------------------|--------------------|
| 11-12 | Antes da Mudança               | 1.100+             |
| 13-26 | Antes da Névoa de Sangue       | 300-1.100          |
| 31-43 | Durantes as Guerras do Amieiro | 305-360            |
| 44-61 | Durante a Névoa de Sangue      | 5-280              |
| 62-66 | Depois da Névoa de Sangue      | D6                 |

### PROpósito ORIGINAL

| D66   | PROpósito         |
|-------|-------------------|
| 11-15 | Residência        |
| 16-23 | Comércio          |
| 24-31 | Proteger Recurso  |
| 32-34 | Prisão            |
| 35-43 | Exibição de Poder |
| 44-66 | Guerra            |

❖ RESIDÊNCIA: O castelo foi construído para servir como residência para alguém.

- ❖ COMÉRCIO: O castelo foi construído como um local seguro para o comércio ou para proteger uma rota de comércio importante.
- ❖ PROTEGER RECURSO: O castelo foi construído para resguardar um importante recurso (pode ser uma mina, um rio ou outra coisa, por exemplo).
- ❖ PRISÃO: O castelo foi construído para servir como prisão para alguém — ou algo. Seu tamanho e poder mostram quem era mantido no local.
- ❖ EXIBIÇÃO DE PODER: Um castelo construído para demonstrar o grande poder e força de seu proprietário.
- ❖ GUERRA: O castelo foi construído como parte de uma guerra ou conflito.

### FUNDADOR DO CASTELO

Role uma vez e leia a linha inteira ou role uma vez em cada coluna e combine os resultados.

| D66   | QUEM CONSTRUIU O CASTELO | CONHECIDO POR  |
|-------|--------------------------|----------------|
| 11-12 | Elfo                     | Sede de sangue |
| 13-16 | Anão                     | Vingança       |
| 21-22 | Comerciante              | Ganância       |





#### D66 QUEM CONSTRUIU O CASTELO

|       |                     |            |
|-------|---------------------|------------|
| 23–24 | Caçador de tesouros | Mesquinhez |
| 25–26 | Sacerdote           | Vaidade    |
| 31–32 | Feiticeiro          | Sabedoria  |
| 33–36 | Chefe bandido       | Beleza     |
| 41–45 | Guerreiro           | Glória     |
| 46–66 | Nobre               | Crueldade  |

#### CONDIÇÃO DO CASTELO

**IDADE:** Antes da Mudança: Modifique a rolagem em -3; Antes da Névoa de Sangue: Modifique a rolagem em -2

#### D6 CONDIÇÃO

|     |           |     |             |
|-----|-----------|-----|-------------|
| 1–2 | Arruinado | 4–5 | Desgastado  |
| 3   | Decadente | 6   | Bem cuidado |

#### HISTÓRIA DO CASTELO

##### D66 EVENTO

|       |  |
|-------|--|
| 11–14 | Devastado pelo fogo                      |
| 15–23 | Obstruído por um longo e sangrento cerco |
| 24–32 | Afetado por uma praga                    |
| 33–36 | Habitantes morreram de fome              |
| 41–44 | Abandonado por seus construtores         |

##### D66 EVENTO

|       |                                      |
|-------|--------------------------------------|
| 45–52 | Caiu diante de uma revolta sangrenta |
| 53–56 | Conquistado por um inimigo           |
| 61–62 | O local de um trágico acidente       |
| 63–65 | Destruído por anos de guerra         |
| 66    | Possuído por demônios                |

#### HABITANTES

**SE ARRUINADO:** Modifique a rolagem em -2; **SE DECADENTE:** Modifique a rolagem em -1;

**SE BEM CUIDADO:** Modifique a rolagem em +2

#### D6 CASTELO CONTINUA HABITADO?

|     |   |   |
|-----|---|---|
| 1   | Não.  | Role na tabela “Está Realmente Vazio?”  |
| 2–4 | Não, mas alguém se mudou depois.                      | Role na tabela “Quem se Mudou para Lá?” |
| 5   | Sim, por um punhado de descendentes dos construtores. | -                                       |
| 6   | Sim, pelos descendentes dos Construtores.             | -                                       |



### ESTÁ REALMENTE VAZIO?

| D66   | ESTÁ MESMO?  | VÁ PARA  |
|-------|--|--|
| 11–16 | Não, uma colônia de Morcegos habita o lugar.   | Página 127.  |
| 21–26 | Não, um carniçal reside aqui.  | Página 106.  |
| 31–36 | Não, 4D6 esqueletos aguardam na escuridão.   | Página 106.  |
| 41–51 | Não, um monstro gigante tomou o castelo como seu covil. Ele logo retornará para casa.                                    | Role D6. 1: Dragonete. 2: Troll. 3: Gigante. 4: Mantícora. 5: Demônio. 6: Dragão. Veja o Bestiário para as estatísticas. |
| 52–65 | Sim, mas o lugar é amaldiçoado. A cada turno (15 minutos), cada aventureira sofre um ataque de medo com seis Dados Base. | –  |
| 66    | Sim, está realmente vazio. Por enquanto.   | –  |

### QUEM SE MUDOU PARA LÁ?

| D66   | QUEM OU O QUÊ       | QUANTOS (PEQUENO/ MÉDIO/GRANDE) | IR PARA                            |
|-------|---------------------|---------------------------------|------------------------------------|
| 11–14 | Bandidos            | D6/2D6/4D6                      | Página 183.                        |
| 15–16 | Comerciantes        | D6/2D6/4D6                      | Página 184.                        |
| 21–23 | Irmãos Enferrujados | D6/2D6/3D6                      | Página 40.                         |
| 24–25 | Soldados            | D6/2D6/4D6                      | Página 183.                        |
| 26–32 | Ginetes             | D6/2D6/4D6                      | Página 49.                         |
| 33–36 | Orcs                | D6/2D6/4D6                      | Página 64.                         |
| 41–43 | Goblins             | D6/3D6/5D6                      | Página 72.                         |
| 44–45 | Lamuriosos          | 4D6/6D6/8D6                     | Página 70.                         |
| 46–51 | Ogros               | D6/2D6/2D6                      | Página 61.                         |
| 52    | Anões               | D6/2D6/4D6                      | Página 58.                         |
| 53    | Halflings           | D6/2D6/4D6                      | Página 71.                         |
| 54    | Lupinos             | D6/2D6/4D6                      | Página 68.                         |
| 55    | Elfos               | D6/2D6/2D6                      | Página 54.                         |
| 56    | Feiticeiros         | 1/D6/2D6                        | Página 184.                        |
| 61    | Ladrões             | D6                              | Página 183.                        |
| 62–66 | Monstro             | 1                               | Um monstro aleatório do Bestiário. |



### PECULIARIDADES DO CASTELO

#### D66 PECULIARIDADE

|       |                                      |
|-------|--------------------------------------|
| 11–12 | Arquitetura peculiar                 |
| 13–14 | Cor de sangue                        |
| 15–16 | Cercado de corvos                    |
| 21–22 | Construído sobre uma imensa rocha    |
| 23–24 | Inscrições estranhas                 |
| 25–26 | Cercado de túmulos                   |
| 31–32 | Construído sobre um campo de batalha |
| 33–34 | Assombrado                           |
| 35–36 | Cheira mal                           |

#### D66 PECULIARIDADE

|       |   |
|-------|---|
| 41–42 | Sons estranhos                            |
| 43–44 | Coberto de flores púrpura                 |
| 45–46 | Sempre chove                              |
| 51–52 | Construído ao redor de uma estátua antiga |
| 53–54 | Venta muito                               |
| 55–56 | Campos de cogumelos                       |
| 61–62 | Enegrecido por fuligem                    |
| 63–64 | Decorado com crânios                      |
| 65–66 | Coberto de vegetação                      |

### NOME DO CASTELO

#### D66 PRIMEIRA PARTE SEGUNDA PARTE

|    |           |                |
|----|-----------|----------------|
| 11 | Gancho    | de Pedra       |
| 12 | Dente     | Vermelho(a)    |
| 13 | Pináculo  | Púrpura        |
| 14 | Casa      | Sanguinário(a) |
| 15 | Garra     | Morta(o)       |
| 16 | Mandíbula | Invernal       |
| 21 | Água      | do Carvalho    |
| 22 | Reduto    | Azul           |
| 23 | Monte     | da Neve        |
| 24 | Colina    | do Vento       |
| 25 | Montanha  | da Tempestade  |
| 26 | Torre     | do Fogo        |
| 31 | Aposento  | Enferrujado(a) |
| 32 | Gume      | do Grifo       |
| 33 | Lar       | Sombrio(a)     |
| 34 | Penhasco  | Turvo(a)       |
| 35 | Pico      | da Mata        |
| 36 | Olho      | Árido(a)       |

#### D66 PRIMEIRA PARTE SEGUNDA PARTE

|    |           |                 |
|----|-----------|-----------------|
| 41 | Buraco    | das Profundezas |
| 42 | Fenda     | do Amieiro      |
| 43 | Escudo    | da Chuva        |
| 44 | Ninho     | da Águia        |
| 45 | Marco     | do Lobo         |
| 46 | Bosque    | do Urso         |
| 51 | Clareira  | do Dragão       |
| 52 | Fortim    | Congelado(a)    |
| 53 | Fortaleza | Noturno(a)      |
| 54 | Castelo   | da Rosa         |
| 55 | Baluarte  | da Presa        |
| 56 | Covil     | do Rio          |
| 61 | Pedra     | Marítimo(a)     |
| 62 | Retiro    | do Gelo         |
| 63 | Muralha   | Solar           |
| 64 | Túmulo    | Lunar           |
| 65 | Símbolo   | Lupino(a)       |
| 66 | Forte     | do Crepúsculo   |



## CRIATURAS E PNJS

Uma parte importante na maioria das áreas de aventura são as criaturas e as pessoas que vivem ali. Abaixo, você encontrará uma tabela de PNJs típicos para usar quando necessário. Use também a tabela de Características Pessoais para dar mais personalidade aos PNJs.

### CRIE SEUS PRÓPRIOS PNJS

Você pode criar seus PNJs do zero com facilidade. Um humano comum possui 3 em todos os atributos, então use isso como uma base e aumente ou diminua os atributos como desejar.

### QUEM PODE SER ENCONTRADO AQUI?

Estatísticas para diferentes tipos de criatura podem ser encontradas em diversos locais desse livro.

- ❖ Monstros podem ser encontrados no Capítulo 5.
- ❖ Indivíduos típicos de diferentes ascendências são descritos no Capítulo 4.
- ❖ Seguidores de ordens religiosas estão localizados no Capítulo 3.
- ❖ Outros PNJs típicos podem ser encontrados na tabela abaixo.

### PNJS TÍPICOS

| PNJ     | ATRIBUTOS  | PERÍCIAS  | EQUIPAMENTO   |
|---------|--|---|---|
| Bandido | Força 3<br>Agilidade 3<br>Astúcia 2<br>Empatia 2 | Luta 2, Pontaria 1,<br>Sobrevivência 2                                  | Espada larga ou machado,<br>funda ou arco curto,<br>armadura de couro, D6<br>cobres, item SIMPLES   |
| Soldado | Força 4<br>Agilidade 3<br>Astúcia 3<br>Empatia 2 | Resiliência 1,<br>Luta 2, Pontaria 2,<br>Sobrevivência 1                | Espada larga ou machado de<br>batalha, lança ou arco longo<br>ou besta pesada, escudo<br>grande, armadura de couro<br>ou cota de malha, elmo<br>aberto, 2D6 cobres, item<br>SIMPLES |
| Ginete  | Força 3<br>Agilidade 4<br>Astúcia 3<br>Empatia 3 | Luta 2, Sobrevivência 1,<br>Adestramento 3                              | Espada larga ou espada curta,<br>adaga, armadura de couro,<br>elmo aberto, item SIMPLES   |
| Ladrão  | Força 2<br>Agilidade 4<br>Astúcia 3<br>Empatia 3 | Furtividade 2,<br>Artimanha 3,<br>Movimentação 2,<br>Luta 1, Pontaria 1 | Adaga, funda, armadura<br>de couro, D6 pratas, item<br>VALIOSO  |



| PNJ         | ATRIBUTOS  | PERÍCIAS  | EQUIPAMENTO  |
|-------------|--|---|--|
| Caçador     | Força 3<br>Agilidade 3<br>Astúcia 3<br>Empatia 3 | Luta 1, Pontaria 3,<br>Patrulha 2, Sobrevivência 2,<br>Adestramento 2       | Adaga, arco longo,<br>armadura de couro, 2D6<br>cobres, item SIMPLES |
| Sacerdote   | Força 3<br>Agilidade 3<br>Astúcia 4<br>Empatia 3 | Tradição 2, Manipulação 2,<br>Atuação 1, Cura 1                             | Bastão, D6 pratas, item<br>VALIOSO                                   |
| Comerciante | Força 2<br>Agilidade 3<br>Astúcia 3<br>Empatia 4 | Tradição 1, Discernimento 2,<br>Manipulação 2                               | Adaga ou espada<br>curta, 2D6 pratas, item<br>VALIOSO                |
| Menestrel   | Força 2<br>Agilidade 3<br>Astúcia 3<br>Empatia 4 | Tradição 1, Discernimento 1,<br>Manipulação 2, Atuação 3                    | Instrumento, adaga, D6<br>pratas, item VALIOSO                       |
| Feiticeiro  | Força 2<br>Agilidade 2<br>Astúcia 4<br>Empatia 3 | Tradição 1, Caminho dos<br>Símbolos, Rochas,<br>Sangue ou Morte 2 (talento) | Bastão, grimório, D6<br>pratas, item VALIOSO                         |
| Aldeão      | Força 3<br>Agilidade 3<br>Astúcia 3<br>Empatia 3 | Resiliência 1, Artesanato 2   | Ferramentas, D6 cobres   |

### CARACTERÍSTICAS PESSOAIS

| D66 | OCUPAÇÃO            | CARACTERÍSTICA            | PECULIARIDADE  |
|-----|---------------------|---------------------------|--|
| 11  | Soldado             | Olhos azuis               | Sonha em ter uma casa e família.<br>Faria qualquer coisa para conseguir.                         |
| 12  | Caçador de Fortunas | Cabelo armado             | Habilidoso em jogos de azar.<br>Expulso de três aldeias.   |
| 13  | Bandido             | Rosto cheio de cicatrizes | Assombrado por sonhos sobre uma<br>família morrendo em um incêndio.<br>Às vezes tem alucinações. |
| 14  | Escravagista        | Orelha decepada           | Mastiga folhas narcóticas, os olhos<br>sempre fixos e arregalados, mal-humorado                  |



| D66 | OCUPAÇÃO            | CARACTERÍSTICA                 | PECULIARIDADE   |
|-----|---------------------|--------------------------------|---|
| 15  | Caçador de Tesouros | Tapa-olho                      | Muito entusiasmado. Tem um mapa do tesouro, mas todos os seus amigos morreram.                          |
| 16  | Pedinte             | Banguela                       | Espião Amiense disfarçado. Não hesita em matar.   |
| 21  | Ator                | Gracioso                       | Sensível demais para esse mundo cruel.  |
| 22  | Lenhador            | Alto                           | Medroso e chorão.   |
| 23  | Caçador             | Barba ou cabelo impressionante | Obcecado por encontrar um monstro específico. Não irá descansar até matar o monstro ou morrer tentando. |
| 24  | Fazendeiro          | Bochechas redondas             | Cultista, procurando por novas vítimas.   |
| 25  | Trabalhador         | Marca de nascença distinta     | Dorme mal, tem visões santificadas à noite.   |
| 26  | Bufão               | Pintura facial estranha        | Batedor de carteiras lendário, muda de identidade constantemente.                                       |
| 31  | Viajante            | Olhos tristes                  | Único sobrevivente de uma aldeia incendiada. Piromaníaco.   |
| 32  | Pescador            | Mau cheiro                     | Idolatra os deuses das profundezas.   |
| 33  | Nobre               | Perfumado                      | Possuído por um demônio excêntrico.   |
| 34  | Criança             | Convencida                     | Planeja vingar os pais que foram assassinados.  |
| 35  | Comerciante         | Sorri constantemente           | Falido, mas tem um grande plano para salvar os negócios. Só precisa de ajuda.                           |
| 36  | Cervejeiro          | Taciturno                      | Odeia competidores e fará de tudo para se livrar deles.   |
| 41  | Carpinteiro         | Piadista                       | Esconde um segredo sombrio.   |
| 42  | Aprendiz            | Apaixonado                     | Fará qualquer coisa para alcançar seu sonho. Qualquer coisa mesmo.                                      |
| 43  | Ladrão              | Elegante                       | Estilo de vida caro. Deixa a conta para os outros pagarem.  |
| 44  | Druida              | Tatuado                        | Gosta de assustar as pessoas.   |
| 45  | Padeiro             | Comilão                        | Acredita ser de uma linhagem real.  |
| 46  | Refugiado           | Desesperado                    | Quer vingança mais do que qualquer outra coisa.   |



| D66 | OCUPAÇÃO          | CARACTERÍSTICA      | PECULIARIDADE  |
|-----|-------------------|---------------------|--|
| 51  | Assassino         | Odioso              | Interessado em poesia.   |
| 52  | Ferreiro          | Suado               | Trapaceiro notório.  |
| 53  | Coveiro           | Bêbado              | Sabe muito sobre as pessoas. Fofoqueiro.                                 |
| 54  | Irmão Enferrujado | Desconfiado         | Tem dúvidas.   |
| 55  | Pastor            | Belo                | Sonha em matar alguém.   |
| 56  | Fanfarrão         | Pretensioso         | Gosta de tocar nas pessoas como se já fossem velhos amigos.              |
| 61  | Cozinheiro        | Obeso               | Um brilhante contador de histórias.                                      |
| 62  | Cultista          | Sedutor             | Tomará o poder, um dia.  |
| 63  | Guarda            | Preguiçoso          | Desesperado por uma caneca de cerveja.                                   |
| 64  | Mensageiro        | Cansado             | Acredita que está sendo seguido.   |
| 65  | Minerador         | Rijo                | Boca suja.   |
| 66  | Acadêmico         | Sobrancelhas longas | Tem uma teoria sobre o mundo. Quer contar a teoria para qualquer pessoa. |

## TESOUROS E ACHADOS

A maioria das aventureiras caçará em busca de tesouros e ouro, para conseguir riquezas o suficiente para construir a própria fortaleza e deixar sua marca nas Terras Proibidas. Existem duas categorias de tesouros no jogo: itens e artefatos. Essa seção lida com itens, que podem ser qualquer coisa desde objetos valiosos a armas, armaduras, moedas ou tesouros. Artefatos são itens únicos e poderosos e têm seu próprio capítulo na página 128.

Itens são divididos em três categorias: SIMPLES, VALIOSOS e PRECIOSOS. A categoria na qual se encaixa um item específico normalmente é descrita no texto de uma área de aventura, ou decidida por você enquanto MdJ. Tenha em mente

### CARREGANDO TESOUROS

Itens obedecem às regras de carga encontradas na página 37 do *Manual do Jogador*. Alguns itens são bastante pesados, precisando ser carregados por várias aventureiras. Esses itens possuem uma quantidade listada na coluna de Peso, indicando a equivalência de carga em número de itens normais.



que itens SIMPLES são muito mais comuns que VALIOSOS, que por sua vez são mais frequentes do que itens PRECIOSOS.

As tabelas são divididas em duas categorias: “itens carregados” e “itens encontrados em um

covil”. A primeira dessas categorias é usada para todos os tipos de item que uma aventureira pode carregar com ela. Já “encontrados em um covil” significa que os itens podem estar armazenados em outro lugar.

#### ITENS SIMPLES CARREGADOS

| D66   | ITEM                      | VALOR            | PESO    |
|-------|---------------------------|------------------|---------|
| 11–31 | 2D6 moedas de cobre       | Valor das moedas | –       |
| 32    | Estatueta de Osso         | 2D6 cobres       | Leve    |
| 33    | Peça de Âmbar             | 2D6 cobres       | Pequeno |
| 34    | Fivela de Bronze          | 2D6 cobres       | Leve    |
| 35    | Dados de Osso             | 2D6 cobres       | Pequeno |
| 36    | Apito de Osso             | 2D6 cobres       | Leve    |
| 41    | Bracelete de Bronze       | 3D6 cobres       | Leve    |
| 42    | Anel de Cobre             | 3D6 cobres       | Pequeno |
| 43    | Colar de Bronze           | 3D6 cobres       | Pequeno |
| 44    | Medalhão de Bronze        | 3D6 cobres       | Pequeno |
| 45    | Botas Boas                | 3D6 cobres       | Normal  |
| 46    | Luvas Boas                | 3D6 cobres       | Leve    |
| 51    | Chifre de Beber de Bronze | 4D6 cobres       | Normal  |
| 52    | Lanterna                  | 4D6 cobres       | Leve    |
| 53    | Adaga de Bronze           | 4D6 cobres       | Leve    |
| 54    | Escudo de Bronze          | 4D6 cobres       | Normal  |
| 55    | Brinco de Bronze          | 4D6 cobres       | Pequeno |
| 56    | Arma de uma Mão de Bronze | D6 pratas        | Normal  |
| 61    | Livro                     | 6D6 cobres       | Normal  |
| 62    | Pedra Preciosa Simples    | 6D6 cobres       | Pequeno |
| 63    | Estatueta de Bronze       | 6D6 cobres       | Leve    |
| 64    | Elmo de Bronze            | D6 pratas        | Normal  |
| 65    | Diadema de Cobre          | D6 pratas        | Normal  |
| 66    | Coroa de Cobre            | 2D6 pratas       | Normal  |



### ITENS SIMPLES EM UM COVIL

| D66   | ITEM                          | VALOR            | PESO   |
|-------|-------------------------------|------------------|--------|
| 11–31 | 4D6 moedas de cobre           | Valor das moedas | –      |
| 32    | Bacia de Cobre                | 3D6 cobres       | Leve   |
| 33    | Prato de Cobre                | 3D6 cobres       | Normal |
| 34    | Caneca de Cobre               | 3D6 cobres       | Leve   |
| 35    | Mochila                       | 3D6 cobres       | Leve   |
| 36    | Cantil                        | 3D6 cobres       | Leve   |
| 41    | Fivela de cinto               | 4D6 cobres       | Leve   |
| 42    | Martelo                       | 4D6 cobres       | Normal |
| 43    | Serra                         | 4D6 cobres       | Normal |
| 44    | Espada Curta                  | 1D6 pratas       | Normal |
| 45    | Escudo Pequeno                | 4D6 cobres       | Leve   |
| 46    | Machado                       | 4D6 cobres       | Normal |
| 51    | Lança Curta                   | 5D6 cobres       | Normal |
| 52    | Panela de Bronze              | 5D6 cobres       | Pesado |
| 53    | Lanterna de Bronze            | 5D6 cobres       | Leve   |
| 54    | Tabuleiro de Jogo             | 5D6 cobres       | Normal |
| 55    | Baú                           | 5D6 cobres       | Pesado |
| 56    | Alaúde                        | 5D6 cobres       | Normal |
| 61    | Armadura de Bronze            | 1D6 ouros        | Pesado |
| 62    | Espelho de Bronze             | 2D6 pratas       | 3      |
| 63    | Liteira com detalhes em Cobre | 3D6 pratas       | 4      |
| 64    | Sarcófago de Bronze           | 4D6 pratas       | 4      |
| 65    | Altar de Bronze               | 5D6 pratas       | 5      |
| 66    | Estátua de Bronze             | 6D6 pratas       | 6      |

### ITENS VALIOSOS CARREGADOS

| D66   | ITEM                | VALOR            | PESO |
|-------|---------------------|------------------|------|
| 11–31 | 3D6 moedas de prata | Valor das moedas | –    |
| 32    | Caixa de Prata      | 2D6 pratas       | Leve |



| D66 | ITEM                                   | VALOR      | PESO    |
|-----|--|------------|---------|
| 33  | Pérola                                 | 2D6 pratas | Pequeno |
| 34  | Bacia de Prata                         | 2D6 pratas | Leve    |
| 35  | Pintura                                | 2D6 pratas | Leve    |
| 36  | Caneca de Prata                        | 2D6 pratas | Leve    |
| 41  | Bracelete de Prata                     | 3D6 pratas | Leve    |
| 42  | Anel de Prata                          | 3D6 pratas | Pequeno |
| 43  | Colar de Prata                         | 3D6 pratas | Pequeno |
| 44  | Capa Bem Costurada com Fivela de Prata | 3D6 pratas | Normal  |
| 45  | Botas Elegantes                        | 3D6 pratas | Normal  |
| 46  | Luvas de Pelica                        | 3D6 pratas | Leve    |
| 51  | Chifre de Beber com Detalhes em Prata  | 4D6 pratas | Normal  |
| 52  | Bordado                                | 4D6 pratas | Normal  |
| 53  | Elmo Elegante                          | 4D6 pratas | Leve    |
| 54  | Escudo Grande Elegante                 | 4D6 pratas | Normal  |
| 55  | Brinco de Prata                        | 4D6 pratas | Pequeno |
| 56  | Arma de Uma Mão Elegante               | 4D6 pratas | Normal  |
| 61  | Livro Raro                             | 5D6 pratas | Normal  |
| 62  | Pedra Preciosa                         | 6D6 pratas | Pequeno |
| 63  | Estatueta de Prata                     | 7D6 pratas | Normal  |
| 64  | Elmo de Prata                          | 8D6 pratas | Normal  |
| 65  | Diadema de Prata                       | 9D6 pratas | Leve    |
| 66  | Coroa de Prata                         | D6 ouros   | Normal  |

#### ITENS VALIOSOS EM UM COVIL

| D66   | ITEM                 | VALOR            | PESO   |
|-------|----------------------|------------------|--------|
| 11-31 | 4D6 moedas de prata  | Valor das moedas | -      |
| 32    | Medalhão de Prata    | 3D6 pratas       | Leve   |
| 33    | Pequeno Baú de Prata | 3D6 pratas       | Leve   |
| 34    | Pintura              | 3D6 pratas       | Pesado |



| D66 | ITEM                          | VALOR      | PESO    |
|-----|-------------------------------|------------|---------|
| 35  | Bacia de Vidro                | 3D6 pratas | Leve    |
| 36  | Vaso Belo                     | 3D6 pratas | Leve    |
| 41  | Broche de Prata               | 4D6 pratas | Pequeno |
| 42  | Pente de Prata                | 4D6 pratas | Leve    |
| 43  | Caixa de Prata                | 4D6 pratas | Leve    |
| 44  | Amuleto de Prata              | 4D6 pratas | Leve    |
| 45  | Cálice de Prata               | 4D6 pratas | Leve    |
| 46  | Máscara                       | 4D6 pratas | Leve    |
| 51  | Garrafa de Vinho Caro         | 5D6 pratas | Normal  |
| 52  | Chapéu Elegante               | 5D6 pratas | Leve    |
| 53  | Tapeçaria                     | 5D6 pratas | Pesado  |
| 54  | Armário                       | 5D6 pratas | 4       |
| 55  | Tapete                        | 5D6 pratas | Pesado  |
| 56  | Poltrona                      | 5D6 pratas | 3       |
| 61  | Candelabro                    | 6D6 pratas | Pesado  |
| 62  | Espelho de Prata              | 6D6 pratas | 4       |
| 63  | Liteira com Detalhes em Prata | 7D6 pratas | 5       |
| 64  | Sarcófago de Prata            | 8D6 pratas | 6       |
| 65  | Altar de Prata                | 9D6 pratas | 6       |
| 66  | Estátua de Prata              | D6 ouros   | 6       |

**ITENS PRECIOSOS CARREGADOS**

| D66   | ITEM              | VALOR            | PESO    |
|-------|-------------------|------------------|---------|
| 11–31 | D6 moedas de ouro | Valor das moedas | –       |
| 32    | Estatueta de Ouro | 5D6 pratas       | Leve    |
| 33    | Pérolas           | 5D6 pratas       | Pequeno |
| 34    | Bacia de Ouro     | 5D6 pratas       | Leve    |
| 35    | Amuleto de Ouro   | 5D6 pratas       | Pequeno |
| 36    | Caneca de Ouro    | 5D6 pratas       | Leve    |



| D66 | ITEM  | VALOR      | PESO    |
|-----|---|------------|---------|
| 41  | Bracelete de Ouro                                 | 5D6 pratas | Pequeno |
| 42  | Anel de Ouro                                      | 6D6 pratas | Pequeno |
| 43  | Colar de Ouro                                     | 6D6 pratas | Pequeno |
| 44  | Capa de Peles com Bordados Caros e Fivela de Ouro | 6D6 pratas | Normal  |
| 45  | Botas de Escamas de Dragão                        | 6D6 pratas | Leve    |
| 46  | Luvas de Veludo                                   | 6D6 pratas | Leve    |
| 51  | Chifre de Beber com Detalhes em Ouro              | D6 ouros   | Leve    |
| 52  | Bordado de Ouro                                   | D6 ouros   | Normal  |
| 53  | Elmo de Ouro                                      | 2D6 ouros  | Leve    |
| 54  | Escudo Grande de Ouro                             | 2D6 ouros  | Normal  |
| 55  | Armadura de Ouro                                  | 4D6 ouros  | Pesado  |
| 56  | Arma de Ouro                                      | 2D6 ouros  | Normal  |
| 61  | Livro Único                                       | 2D6 ouros  | Normal  |
| 62  | Pedra Preciosa Rara                               | 2D6 ouros  | Pequeno |
| 63  | Anel com Pedra Preciosa                           | 2D6 ouros  | Pequeno |
| 64  | Cetro   | 3D6 ouros  | Leve    |
| 65  | Coroa de Ouro                                     | 4D6 ouros  | Leve    |
| 66  | Artefato (veja a página 128)                      | -          | -       |

#### ITENS PRECIOSOS EM UM COVIL

| D66   | ITEM                               | VALOR            | PESO   |
|-------|------------------------------------|------------------|--------|
| 11-31 | D6 Ouros + 2D6 Pratas + 4D6 Cobres | Valor das moedas | -      |
| 32    | Colar de Ouro                      | 2D6 ouros        | Leve   |
| 33    | Bela Tapeçaria                     | 2D6 ouros        | 3      |
| 34    | Tapete Bordado                     | 2D6 ouros        | 4      |
| 35    | Cálice de Ouro                     | 2D6 ouros        | Leve   |
| 36    | Pintura com Moldura de Ouro        | 2D6 ouros        | 3      |
| 41    | Travessa de Ouro                   | 3D6 ouros        | Pesado |
| 42    | Estatueta de uma Criança de Ouro   | 3D6 ouros        | 4      |



| D66 | ITEM                         | VALOR     | PESO |
|-----|------------------------------|-----------|------|
| 43  | Diadema de Ouro              | 3D6 ouros | Leve |
| 44  | Candelabro de Teto           | 3D6 ouros | 3    |
| 45  | Poltrona de Ouro             | 3D6 ouros | 3    |
| 46  | Berço de Ouro                | 3D6 ouros | 3    |
| 51  | Colar com Pedras Preciosas   | 4D6 ouros | Leve |
| 52  | Cetro com Pedras Preciosas   | 4D6 ouros | Leve |
| 53  | Coroa com Pedras Preciosas   | 4D6 ouros | Leve |
| 54  | Mesa Elegante                | 4D6 ouros | 4    |
| 55  | Púlpito                      | 4D6 ouros | 4    |
| 56  | Mesa de Ouro                 | 4D6 ouros | 5    |
| 61  | Pedra Preciosa Rara e Grande | 2D6 ouros | Leve |
| 62  | Espelho de Ouro              | 5D6 ouros | 5    |
| 63  | Liteira de Ouro              | 5D6 ouros | 6    |
| 64  | Sarcófago de Ouro            | 6D6 ouros | 7    |
| 65  | Estátua de Ouro              | 7D6 ouros | 8    |
| 66  | Artefato (página 128)        | -         | -    |

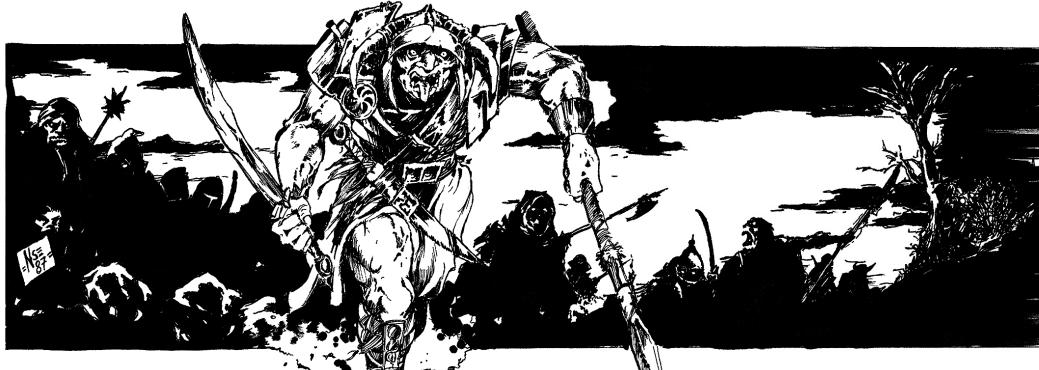
#### PECULIARIDADE DE ITENS

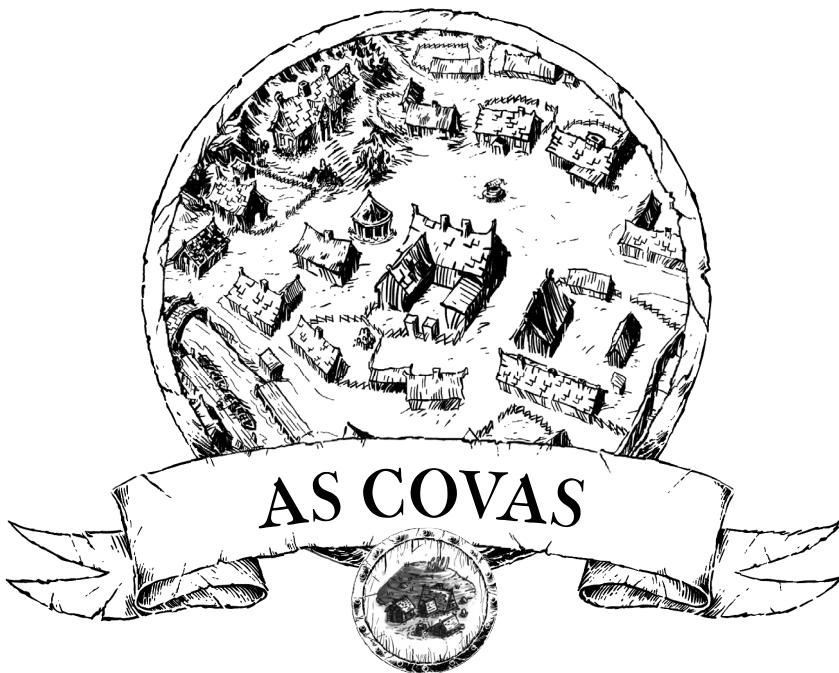
Alguns itens são mais estranhos que outros. Você pode escolher usar a tabela abaixo quando ela se encaixa na história ou rolar um dado para cada item encontrado. Uma rolagem de 5+ significa que o item possui uma peculiaridade.

| D66   | PECULIARIDADE                         | EFEITO          |
|-------|---------------------------------------|-----------------|
| 11–12 | Mau cheiro                            | -1 MANIPULAÇÃO  |
| 13–14 | Alguém pintou um homem de palito nele | -               |
| 15–16 | Sujo                                  | -               |
| 21–22 | Manchado de sangue                    | -               |
| 23    | Queimado                              | Metade do valor |
| 24–25 | Marcado de mordidas                   | Metade do valor |
| 26–31 | Torto                                 | Metade do valor |
| 32–33 | Arranhado                             | Metade do valor |



| D66   | PECULIARIDADE   | EFEITO   |
|-------|---|--|
| 34-35 | Na verdade, é um brinquedo  | Metade do valor  |
| 36-41 | Inscrições estranhas  | -  |
| 42    | Contém a alma do antigo detentor. Fala com a aventureira em seu sono. | A portadora fica com a condição INSONE   |
| 43-44 | Formato excêntrico  | -  |
| 45-46 | Muito perfumado   | -  |
| 51-52 | Anormalmente grande   | Dobro do peso  |
| 53-54 | Versão em miniatura   | Metade do peso   |
| 55-56 | Falsificação  | Depois que o item for vendido, role um dado: 5+ significa que a falsificação é descoberta e que a aventureira é caçada.  |
| 61-62 | Marcado com o símbolo da Irmandade Enferrujada                        | Depois que o item for vendido, role um dado: 5+ significa que um Irmão Enferrujado ou um Guarda de Ferro descobre o item e começa a procurar a aventureira.  |
| 63    | Herança élfica  | Dobro do valor se vendido aos elfos.   |
| 64    | Herança dos anões   | Dobro do valor se vendido aos anões.   |
| 65    | Assombrado por um fantasma infeliz                                    | Role um dado toda vez que a aventureira descansar no acampamento. Uma rolagem de 6 significa que o fantasma se manifesta.  |
| 66    | Parte do tesouro de um dragão   | O item costumava fazer parte do tesouro pessoal de um dragão. Role D66 toda vez que a aventureira descansar em um acampamento. Uma rolagem de 66 significa que o dragão localizou o item e está furioso. |





TIPO DE ÁREA DE AVENTURA: Aldeia

*A aldeia é uma visão muito bem-vinda. Uma porção de casas bem construídas estão perto umas das outras, ligeiramente obscurecidas pela fumaça de chaminés. Vocês escutam o som de crianças brincando e sentem o cheiro de pão fresco. Quando vocês se aproximam, veem uma muralha baixa feita de pedra circulando o pequeno assentamento que é guardado por um punhado de torres simples, também de pedra. Vocês veem uma placa de madeira, colocada perto da estrada, na qual se lê: "Bem-vindo Às Covas — beba de nossas canecas, coma de nossas tigelas, mas honre os mortos que andam entre nós."*

## CENÁRIO

O lugar onde estão situadas As Covas já foi, muito tempo atrás, um cemitério. A maioria

das pessoas enterradas no local foi vítima de batalhas terríveis que devastaram Corvandor, batalhas que ocorreram entre as forças de Zygofor e do Rei Algarod (veja a página 30). Muitos do que morreram aqui eram grandes guerreiros e líderes, que foram enterrados em túmulos caros. Para tomar conta das almas perdidas dos guerreiros, um templo circular foi construído sobre uma colina próxima, dedicado ao deus Serpe.

Muitos anos depois, quando a Névoa de Sangue caiu sobre as Terras Proibidas, um número de Ailônios independentes chegaram no local. Eles buscaram se proteger da névoa atrás dos muros do cemitério. Os zeladores do local já haviam ido embora há muito tempo, e o cemitério estava abandonado. Os recém chegados esperaram nas criptas e sepulturas até que a névoa fosse embora. Quando eles perceberam que a névoa não



dispersaria de uma vez por todas, eles começaram a construir cabanas e abrigos de pedra e madeira nas ruínas.

Hoje em dia, muitos séculos depois, essas cabanas evoluíram em um grande assentamento. Aproximadamente trinta casas e fazendas foram construídas no antigo cemitério, até chegar ao rio, que passa pela aldeia. Cerca de cem pessoas tentam viver em harmonia nesse assentamento. Atrás da antiga muralha do cemitério, eles estão protegidos contra a Névoa de Sangue e os outros horrores das Terras Proibidas. As pessoas da aldeia entenderam que os espíritos dos mortos são inofensivos enquanto você evitar sair depois do cair da noite, e eles também seguem regras proclamadas pelos anciões da aldeia. Fora das muralhas, eles têm campos para semear, e os caçadores agora ousam adentrar mais fundo na floresta para encontrar caça. Os habitantes estão indo tão bem quanto se poderia esperar nas Terras Proibidas.

Desde que a Névoa de Sangue se dispersou, os habitantes começaram a viajar cada vez mais longe da aldeia. Agora eles encontram outras pessoas e comercializam com outros assentamentos. Isso também significa que estranhos começaram a surgir na pequena comunidade. A maioria deles é de viajantes, parando em busca de acomodações temporárias e provisões, mas alguns querem começar uma vida nova atrás dos muros da aldeia. Isso resultou em uma explosão de negócios para muitos dos aldeões, enquanto outros, menos favorecidos, são céticos e alegam que a vida costumava ser melhor antes. A falta da Névoa de Sangue criou problemas. Goblins e outras pestes rondam a aldeia e conflitos internos começaram a se desenvolver, já que não há ameaças vindas de fora. A aldeia se dividiu em duas facções, uma seguindo a anciã da aldeia, Sra. Pollmor, e uma que ouve Yawim, o cervejeiro.



### LEITURA RECOMENDADA

Antes de jogar As Covas, nós recomendamos que você leia sobre a Quarta Guerra do Amieiro e o Rei Algarod na página 30, no capítulo de História, e sobre a Irmandade Enferrujada e as Irmãs do Corvo no capítulo sobre os Deuses, e a passagem sobre carniçais na página 106 do Bestiário.

## CHEGANDO AQUI

As Covas é um local que foi desenvolvido para as aventureiras poderem visitar para se recuperar entre suas jornadas nas Terras Proibidas. Antes de ter sua fortaleza acessível, ter uma base segura para retornar pode ser útil. Elas podem até mesmo querer estabelecer sua fortaleza nos arredores do assentamento. Você pode escolher entre deixar as aventureiras começarem o jogo na aldeia ou deixar que elas a encontrem em suas viagens.

Note que As Covas precisam ser localizadas em um hexágono no mapa que seja adjacente a um rio.



## LENDA

*As Covas... Você já esteve nessa pocilga? É uma aldeia*



*no fim do mundo. Covardes e frouxos se esconderam da Névoa de Sangue naquela porcaria de aldeia, aguardando tempos melhores. Eles só não sabiam de uma coisa... que sua pacífica aldeia havia sido construída em um lugar de sangue e morte.*

## LOCAIS

As Covas foram construídas sobre as ruínas de um antigo cemitério, ao sudeste de uma colina coberta de pedras afiadas. A aldeia se espalhou até o rio, e é cercada por uma muralha baixa de

### EVENTOS ESTRANHOS NAS COVAS

| D6 | EVENTO         | DETALHES   |
|----|----------------|--|
| 1  | A Brincadeira  | Uma pequena garota fantasma se materializa subitamente, pulando e cantando na frente das aventureiras. A garotinha, Ona, pede que as aventureiras brinquem com ela urgentemente e não aceitará um não como resposta. A brincadeira consiste em uma recriação extremamente cruel da última batalha que ocorreu nas Covas, onde o Rei Algarod executou o então líder de Corvandor. Bem no meio da recriação da história, a garota fantasma subitamente se transformará na forma do Rei Algarod, e todas as aventureiras sofrerão um ATAQUE DE MEDO (veja a página 112 do <i>Manual do Jogador</i> ) usando quatro Dados Base. A brincadeira termina imediatamente, e ela pede às aventureiras que penteiem o seu cabelo. |
| 2  | O Coveiro      | A aparição fantasmagórica está assobiando uma canção enquanto “cava” a terra com uma pá que parece dançar no ar. Este é o fantasma de Ulm, o coveiro, morto há trezentos anos, continuando a tarefa de enterrar seus amigos mortos. Quando as aventureiras se aproximarem, ele para de assobiar, paralisa no meio do movimento e olha direto para elas com seus olhos negros. “Vocês foram enviadas pelo Rei?”, ele pergunta com uma voz perturbada. Se as aventureiras disserem que sim, Ulm irá atacá-las na forma de um carniçal. Se não, ele continuará cavando.   |
| 3  | A Mão do Morto | Uma das pessoas do grupo tropeça e cai no chão, então todas as outras sentem que alguma coisa está puxando suas botas e calças. Aterrorizadas, elas perceberão que a terra ao seu redor foi perfurada por mãos cinzentas, tentando arrastá-las para o mundo inferior. Deixe-as todas fazerem rolagens de POTÊNCIA para se libertarem. Qualquer uma que fracasse é temporariamente arrastada para dentro da terra, e sofrerá um ATAQUE DE MEDO usando seis Dados Base.  |



pedras. Existem dois portões sólidos de madeira, um a leste e outro ao sul. Campos de centeio, grãos, nabos e vegetais variados cercam a aldeia. Um caminho batido leva de cada portão até a área selvagem. Depois de algumas centenas de metros, os caminhos se tornam trilhas e então desaparecem completamente. Os caminhos e as estradas na aldeia normalmente são demarcados por pedras pintadas de vermelho.

## I. A MURALHA

*Uma muralha de pedra baixa e desgastada, com a metade da altura de uma pessoa, serpenteia ao redor das partes da aldeia que não são protegidas pela colina. Toda a muralha é coberta por rosas sinuosas e arbustos de roseira, dando a ela um cheiro forte, mas agradável.*

Subir na muralha é uma experiência espinhosa que

| D6 | EVENTO               | DETALHES  |
|----|----------------------|---|
| 4  | O Menestrel Fantasma | Uma música triste pode ser ouvida na neblina, e logo uma aparição fantasmagórica pode ser vista. Ela tem um capuz escuro e um laço de forca ao redor do pescoço, e está tocando um alaúde. Essa é a menestrel executada há muito tempo, chamada Alma, tocando sua música de luto pelos mortos das Covas. Qualquer aventureira que demonstrar apreciação ao dar uma moeda ou algo similar receberá a gratidão de Alma, e a fantasma pode vir a socorrer essa pessoa no futuro.   |
| 5  | O Duelo              | Um grito duro e desarticulado quebra o silêncio da noite. Um cavaleiro de armadura completa sai da escuridão, brandindo uma espada larga e um escudo. Um par de flechas desponta do seu corpo, e um rosto distorcido de esqueleto pode ser visto nebulosamente sob o elmo. O guerreiro morto-vivo aponta com sua espada para a aventureira com a maior FORÇA, e então bate a sua espada e seu escudo juntos em um gesto que não pode ser interpretado como nada mais que um desafio. O carníçal lutará se a aventureira aceitar o desafio ou não, mas em vez de ser atingido pela arma, o alvo será jogado no chão ou lançado em uma parede. Se a aventureira tirar uma das flechas, o cavaleiro cairá de joelhos e lentamente se dissolverá. |
| 6  | O Banquete Funeral   | Elrand o moleiro morreu em um acidente vinte anos atrás, mas seu fantasma não aceitou seu destino e ainda visita A Mão do Morto uma vez por semana para beber uma caneca de cerveja que passa direto por seu corpo etéreo, formando uma poça no chão. Os frequentadores se divertem pedindo que forasteiros perguntam algo ao homem solitário, e então esperam pela reação quando as vítimas veem o rosto horrendo do fantasma. A vítima sofre um ATAQUE DE MEDO usando quatro Dados Base.  |



# AS COVAS





requer uma rolagem de MOVIMENTAÇÃO para evitar um ponto de dano.

## 2. AS TORRES DE VIGIA

*Torres de pedra antigas e desgastadas, quase tão altas como dois homens. As torres não parecem ter nenhum espaço interior, consistindo apenas de blocos de pedra empilhados uns sobre os outros. Nas partes não cobertas pelos arbustos de rosa e pelo musgo, vocês podem observar os restos de belos relevos esculpidos nas pedras.*

As torres de vigia na verdade são apenas pilhas altas de pedras que foram retiradas das ruínas, colocadas em locais estratégicos para vigiar a área ao redor. Vocês podem alcançar o topo através de uma escada na parte de dentro da muralha. A Sra. Pollmor decidiu que as três torres devem ser utilizadas para vigiar 24 horas por dia, mas na prática isso raramente acontece. Os guardas da milícia preferem matar a sede em uma das duas estalagens da aldeia, ou descem da torre para conversar com um aldeão que estiver passando. A torre norte, entre o antigo e o novo cemitério é naturalmente um local muito impopular entre a milícia. Normalmente os guardas sorteiam que ficará lá, e mesmo assim a torre fica vazia a maior parte do tempo.

❖ CRIATURAS: Um guarda da milícia.

## 3. OS PORTÕES

*A estrada entra na aldeia por meio de um enorme portão de carvalho reforçado com ferro. O portão tem uma janela. Ao lado do portão há um sino de cobre desgastado preso ao muro.*

Os portões ficam abertos durante o dia e são

fechados ao cair da noite. Há um portão ao sul e outro ao leste. Visitantes chegando à noite usam o sino para alertar os aldeões. A tarefa de abrir o portão segue uma rotação pré-determinada. Visitantes geralmente precisam esperar um bom tempo antes de um aldeão sonolento aparecer para abrir o portão. A janela no portão permite que o aldeão examine o visitante para determinar se ele é um inimigo ou não.

## 4. O POÇO

*Um poço de pedra fica no centro da praça. A corda e a polia do poço ficam presas a uma trave belamente esculpida. O poço é cercado por um banco de pedra baixo, desgastado pelos muitos aldeões cansados que o usam constantemente. Um balde grande fica sobre o banco.*

Os aldeões cavaram esse poço muitos anos atrás, já que a água do rio frequentemente está comprometida. Durante a Viraprimavera (veja a página 35) os aldeões deixam que o poço transborde em uma cerimônia conhecida como “Deleite da Torrente”. Acredita-se que a água traga a bênção de Torrente para o solo (veja a página 42).

## 5. A PONTE

*Uma ponte de pedra sólida cruza o riacho que serpenteia pela vila. A ponte parece ter centenas de anos, e está coberta de musgo e algas. Afundaço ruiu, e em alguns lugares ela foi reparada usando pedras e argamassa.*

A ponte se tornou o símbolo da divisão que há nas Covas. O anão Yawim tem suas operações ao sul da ponte. A área ao norte da ponte é o domínio da Sra. Pollmor. Nenhum deles cruza a ponte a não ser que realmente precise.



## 6. O PORTO

A leste da ponte há um píer de madeira resistente, recém construído. Dois grandes barcos estão atracados a ele. Cada um dos barcos tem seis remos e um mastro, que está removido atualmente. Ao norte do riacho, um cais baixo de madeira pode ser visto. O porto tem cheiro de alcatrão.

O píer foi construído para transportes subindo e descendo o riacho. Quando a Névoa de Sangue era espessa na região, o riacho era usado apenas para pesca. O cervejeiro Yawim é o dono dos dois barcos, usados para transportar seus barris de cerveja para os diferentes assentamentos ao longo do rio. O anão está disposto a alugar um dos barcos por duas moedas de prata por dia. Alguns barracões usados para estocar equipamentos podem ser encontrados próximos ao píer. Os aldeões lavam suas roupas no cais de madeira do lado norte.

## 7. O ANTIGO TEMPLO

Um caminho estreito se contorce subindo a colina entre as rochas afiadas até uma área plana. No meio desse pequeno planalto, os restos tomados de vegetação de uma fundação circular de pedra podem ser encontrados. Doze pilares colocados ao longo da borda da fundação se erguem como dentes horribéis apontando para o céu. Um obelisco em ruínas com um buraco perto do topo está localizado no meio do círculo. Uma sensação sinistra preenche o lugar.

O antigo templo circular é dedicado ao deus Serpe. O lugar exala antiguidade, e a maioria dos aldeões evita a colina. Se o obelisco for cuidadosamente estudado, é possível ver o seguinte texto gravado na pedra: "O caminho para o local do descanso final de Nepola aparece à meia-noite durante a lua cheia". À meia-noite, quando for lua cheia, a luz brilha pelo buraco do obelisco e aponta em direção



a uma rocha coberta de vegetação na lateral da colina. A rocha cobre a entrada da tumba do Conde Nepola.

## 8. A ESTALAGEM MÃO DO MORTO

Uma grande construção com molduras de madeira de dois andares, pode ser vista no lado sul da praça. Fumaça sai das três chaminés do telhado íngreme. Onde as persianas das janelas estão abertas, uma luz quente pode ser vista. Acima das portas duplas há uma placa e um par de lanternas pintadas de vermelho. A placa revela que você chegou à Estalagem Mão do Morto. O cheiro de javali assado pode ser sentido desde o poço.

A estalagem é comandada por Olm e sua família. Antes, o prédio só era usado por aldeões que iam se encontrar e beber algumas canecas de cerveja, mas desde que a Névoa de Sangue desapareceu, viajantes se tornaram uma coisa comum, e o lugar se tornou uma estalagem. O andar de cima contém três salas duplas e na ala oeste fica um dormitório e uma sala para seis. Uma cama em um dormitório custa duas moedas de cobre, e as salas custam cinco moedas de cobre por pessoa.

Depois que escurece, os aldeões leais à Sra. Pollmor se reúnem ao redor da grande fogueira no



meio do salão de bebidas. Os aldeões falam sobre o dia de trabalho, trocam fofocas e olham qual é a agenda de guarda do dia seguinte. Uma cadeira de balanço próxima ao fogo é reservada para a parteira idosa, que normalmente visita a estalagem de duas a três vezes por semana. O Irmão Enferrujado Sturkas bebe compulsivamente em sua caneca, sozinho em uma mesa de canto.

A bebida na Mão do Morto é aguada e sem gosto, mas se você pedir por outra, Olm pode oferecer um bom vinho de um barril que ele comprou de um comerciante que passou pela aldeia. Quando a Sra. Pollmor não está por perto, Olm traz um barril da deliciosa cerveja de Yawim. Javali, carneiro e aves de caça estão sendo grelhados na fogueira. A carne é servida com nabos e cenouras. Visitantes sem muitas moedas podem conseguir um guisado de nabos e bacon.

❖ CRIATURAS: Olm, diversos clientes.

## 9. A TAVERNA, CERVEJARIA E MOINHO TRÊS CRÂNIOS

*Na margem sul do rio há um moinho, onde a roda gira lentamente com a corrente. Conectado ao moinho há um grande prédio sem janelas. Fumaça sai de uma grande chaminé, se espalhando pela colina como se fosse a Névoa de Sangue. Do outro lado da rua há um prédio de dois andares, com o andar de cima feito de madeira escura de alcatrão. Deste prédio vocês conseguem ouvir música e gargalhadas. Três pequenos barris estão pendurados por correntes em uma varanda. Uma placa à direita da porta anuncia: "Bem-vindos aos Três Crânios. Anões e outras criaturas barbadadas, nem tentem".*

O moinho (9a) pertence ao cervejeiro anão Yawim que, devido a uma história amarga (veja abaixo), odeia anões e não se considera mais um anão.

Sementes são moídas no moinho e então transportadas para a cervejaria próxima (9b). Lá, a amplamente conhecida cerveja anã é feita. Viajantes fazem um desvio alegremente para beber uma caneca na Taverna Três Crânicos de Yawim (9c), onde o humor é sempre alegre. Yawim recebe bem a maioria das pessoas, mas jogará facas em pessoas com barbas grandes e lupinos. Pessoas de descendência anã são invariavelmente expulsas. Se alguém apontar para Yawim e disser que ele mesmo é um anão, o local cai em um silêncio mortal e o que acontece a seguir é uma surpresa para qualquer um.

❖ CRIATURAS: Cervejeiro Yawim, D6 clientes durante o dia, 2D6 clientes à noite. Há D6 trabalhadores na cervejaria e no moinho.

## 10. A CASA DA ANCIÃ DA ALDEIA

*Na base da colina, no fim da praça, fica uma casa grande impressionante com belas gravuras penduradas no forro do telhado. No alto, janelas abobadadas possuem mosaicos de vidro multicolorido. Uma grande escadaria leva para o portão duplo com grades de ferro em forma de plantas enroladas.*

A bisavó da Sra. Pollmor possuía uma casa grande impressionante construída na lateral da colina, de frente para o rio. Quando o marido da anciã estava vivo, eles realizavam grandes banquetes aqui uma vez a cada trimestre, mas agora uma grossa camada de poeira cobre as mesas e bancos dos grandes salões. A Sra. Pollmor só cuida de seu quarto, do



estúdio e da cozinha. A filha do ferreiro, Delia, a ajuda com suas tarefas domésticas, chegando na casa ao amanhecer e saindo muito depois de escurecer.

❖ CRIATURAS: Sra. Pollmor e Delia.

### II. O ANTIGO CEMITÉRIO

*A parte norte da aldeia muda completamente para ruínas tomadas pela vegetação. Lápides e criptas belas no passado, mas agora em ruínas, revelam que essa área já foi um cemitério. A área é pontuada por árvores nodosas e arbustos atrofiados, deixando a movimentação no local bastante comprometida. A entrada para as covas dos mortos desemboca na encosta da colina. Muitos dos portões que seguravam os mortos no passado tombaram há muito tempo. Um silêncio incômodo domina o local.*

O cemitério antigo é um tabu para os aldeões, e eles não se aventuram por aqui a não ser para assumir a vigia na torre norte. Na encosta da colina há criptas escavadas para os mortos. A maioria delas se tornaram cavernas vazias hoje em dia, mas por trás de um portal de pedra cheio de vinhas vocês podem encontrar o túmulo intacto do Conde Nepula (veja A Cripta).

### III. O NOVO CEMITÉRIO

*Ao norte da aldeia, fora das muralhas, há algumas colinas cobertas de grama, lilases e de flores em formato de coração. Uma pequena construção de pedra com um portão pequeno de carvalho com decorações de ferro foi construída debaixo de um grande carvalho. Acima do portão, gravada na pedra, está a runa do Vagante Noturno.*

Este é o cemitério dos aldeões. A pequena construção é dedicada ao Vagante Noturno, e sob nenhuma circunstância fontes de luz são permitidas dentro do prédio. Oferendas são dadas ao deus a cada lua nova e apenas nas noites mais nubladas, quando a escuridão é absoluta.

### 13. CAPELA

*Em uma das pontas da praça fica uma capela. Um telhado pontudo de telhas pintadas foi construído*



#### QUEM FAZ O QUÊ?

A maioria dos habitantes das Covas plantam suas próprias beterrabas, assam o próprio pão e reparam suas próprias coisas, mas eles frequentemente procuram pelo ferreiro, pela matrona, pelo guarda-caça, ou pelo cervejeiro para repararem itens complexos ou para aumentarem seus estoques de comida e bebida.

As aventureiras podem comprar quase qualquer coisa na aldeia. Para provisões, elas podem procurar a matrona. Para ferramentas, elas podem ir até o guarda-caça ou ao pescador. Quando se trata de armas e armaduras, o ferreiro Ness pode precisar de um tempo para produzir, já que ele só estoca flechas e lanças. Os preços seguem a lista da página 182 do Manual do Jogador.



sobre um círculo de colunas de madeira. Nas colunas foram gravados belos relevos de pássaros. O chão de pedra do templo é coberto de flores secas, moedas de cobre, colheitas e ossos de animais.

Uma vez por mês e em dias santos, Olm conduz uma cerimônia na capela. Durante a cerimônia, os deuses Lamento, Torrente e Vagante Noturno são idolatrados. Os aldeões oram por colheitas fartas e nascimentos sem complicações, e honram seus mortos. Pequenas oferendas de animais e da colheita são deixadas para os deuses na capela.

#### 14. A FERRARIA

O barulho de aço contra aço reverberava incessantemente vindo da construção na extremidade norte da praça durante o dia. Seções largas da fachada do edifício estão abertas em direção à praça. Através da fumaça, vocês conseguem ver uma forja e uma imensa bigorna. Ferramentas recém-feitas estão penduradas no teto.

O ferreiro Ness faz e repara ferramentas para a aldeia. Se necessário, ele pode reparar e fazer armas e armaduras. O ferreiro vive com sua esposa Vira e três filhos em uma ala na parte de trás da ferraria.

❖ CRIATURAS: O ferreiro Ness, Vira.

#### 15. CABANA DO GUARDA-CAÇA

Defrente para uma pequena cabana que fica no limite do antigo cemitério estão cavaletes com peles e couros esticados. Perto dos cavaletes, há uma imensa mesa de madeira coberta de manchas de sangue e pedaços de carne. Na mesa há facas e outras ferramentas de abate, e uma nuvem de moscas voa ao redor de um balde de vísceras. Perto da cabana há um cavalete suspenso coberto, onde animais recém abatidos estão pendurados para amaciarem.

O Guarda-Caça Vike fornece aos aldeões carne de caça de mamíferos e aves selvagens. Ele abate os animais e seca suas pelagens se houver necessidade. Dentro da cabana, além da cama de Vike, há um grande forno de tijolos para curar e salgar carnes.

❖ CRIATURAS: Guarda-Caça Vike.



#### 16. CASA DO PESCADOR

Descendo o rio, perto do portão na margem sudeste, há um barco pequeno, de madeira escura e preso a um pequeno cais. No cais há cavaletes onde estão penduradas redes de pesca, balançando ao vento. Conectado a uma pequena casa de madeira há um grande defumador feito de tijolos. Toda a área está preenchida pelo cheiro de peixe defumado.

O velho pescador Tolme e sua esposa Lita têm providenciado peixe para a aldeia por mais de



cinquenta anos. Eles sentem falta de seu filho, Brenn, que deixou a aldeia quando a Névoa de Sangue se dissipou, em busca de aventura nas Terras Proibidas, e adorariam ter notícias dele.

- ❖ CRIATURAS: O pescador Tolme e sua esposa Lita.

### 17. A QUINTA

*Algumas construções cercam uma área aberta onde crianças sujas, galinhas e porcos circulam. Logo além do portão da cerca, um cão grande e desgrenhado late. O cheiro de pão saído do forno se mistura com o cheiro de esterco.*

A matrona, Gremla, mantém vacas, galinhas e porcos nessas construções. Seu marido, Beidor, realiza milagres na pequena padaria da quinta. Eles vivem juntos com seis crianças, o cavalo de tração Ferga e o cachorro Ruts.

- ❖ CRIATURAS: Gremla e Beidor com suas crianças.

### 18. A CASA DO IRMÃO ENFERRUJADO

*Ao lado do rio, perto da muralha oeste, há uma pequena casa de pedra totalmente desinteressante. As janelas estão fechadas, mas a linha fina de fumaça que sai da chaminé revela que alguém vive ali. Conectado à construção principal há um pequeno estábulo. Em frente da porta da cabana há uma estátua esculpida representando uma mulher, cuja base é uma grande bacia de madeira.*

O Irmão Enferrujado Sturkas passa a maior parte do tempo na cabana. Toda tarde ele faz sua ronda na aldeia, garantindo que todo mundo está se

### OS MORTOS-VIVOS

À noite, as ruas d'As Covas se enchem com fantasmas e aparições. Os aldeões aprenderam a viver com isso. À direita de toda porta de toda construção da aldeia há um pequeno sino de bronze. Qualquer um saindo à noite faria bem em tocar o sino e falar as palavras: "Eu venho em paz e amizade na hora dos mortos". Isso serve para avisar os mortos inquietos de sua chegada. Além disso, é preferível andar apenas pelos caminhos demarcados com as pedras pintadas de vermelho. Qualquer um que ignore esses rituais corre o risco de despertar a curiosidade dos mortos. Os aldeões têm o hábito de intencionalmente "esquecer" de explicar isso para recém-chegados, vendo isso como uma brincadeira divertida.

comportando. Normalmente ele conclui sua ronda com uma caneca de cerveja na Mão do Morto. A estátua do lado de fora de sua casa representa a deusa Heme, e os aldeões deixam presentes de comida e prata para o Irmão Enferrujado na bacia que forma a base da estátua.

- ❖ CRIATURAS: O Irmão Enferrujado Sturkas.



## 19. A CABANA DA PARTEIRA

*Na encosta da colina, entre as lápides e mausoléus, fica uma cabana construída de juncos e lama. Vocês chegam à cabana por um desvio do caminho que leva para o antigo templo. Uma pele de animal suja cobre a entrada, e do teto saliente pendem penas de pássaros, além de esqueletos de animais e maços de ervas. Uma luz quente e fumaça saem pela única janela da cabana.*

Na cabana vive a parteira e herbalista Nirvea. Ela ajuda os aldeões ao fazer partos e ministra tratamento médico para os doentes. Tudo em troca de esmolas e ajuda com trabalho braçal.

- ❖ CRIATURAS: A parteira Nirvea.

## 20. CERCADO

*Pastando dentro de um cercado perto da muralha leste há um grupo de vacas e cavalos.*

A matrona Gremla mantém seus animais nesse cercado.

## 21. A CRIPTA

*Há um nicho em uma grande pedra no matagal da colina. Examinando de perto, vocês percebem que a rocha foi esculpida como se fosse um portão. Não há nenhuma maçaneta.*

O portão de pedra precisa ser parcialmente desenterrado e aberto com um pé de cabra ou algo similar. Para abrir é necessário fazer uma rolagem bem-sucedida de POTÊNCIA. Há espaço o bastante para três pessoas ajudarem umas às outras. Se a rolagem fracassar, o disco de pedra cai no pé de alguém (ataque com quatro Dados Base, Dano de

Arma 1) ou vai rolar colina abaixo, se chocando contra um prédio.

**A – CORREDOR:** Um corredor escuro foi escavado na lateral da colina. O teto do corredor é sustentado por colunas de pedra com relevos mostrando crâneos e rostos demoníacos. Uma luz verde brilha de uma câmara alguns metros à frente dentro da colina. Da câmara vocês conseguem ouvir uma mulher soluçando.

**B – CÂMARA MORTUÁRIA:** O corredor termina em uma câmara circular, com seis metros de largura. Sarcófagos em pé, escavados na pedra, estão localizados em três alcovas. O sarcófago oposto à entrada é adornado com relevos, os da direita e da esquerda são lisos. O da esquerda é consideravelmente menor que os outros e provavelmente pertencia a uma criança morta ou um halfling. No meio da câmara está um braseiro, onde queima uma chama verde. Na base do sarcófago menor, no chão empoeirado de pedra, está sentada uma mulher usando um vestido preto e azul. Sua imagem é semitransparente e treme ligeiramente na luz verde do braseiro. Ela chora e soluça, murmurando baixo em uma língua incompreensível.

A mulher no chão é a condessa morta-viva, Úrsula. Ela lamenta pela perda do filho, que foi morto por Zygofe, e ela continuou lamentando pelos últimos 300 anos. Ela foi colocada aqui por Zygofe para garantir que o espírito do Conde Nepola continue no sarcófago. Se as aventureiras se comunicarem com a mulher, ela lamentará a morte da criança nas mãos do feiticeiro maligno, e as tentará convencer a vingarem a ela e ao seu filho. Para mais informações, veja a seção de Eventos abaixo.

- ❖ CRIATURAS: A condessa morta-viva Úrsula e o conde Nepola.



- ❖ **TESOUROS:** A condessa tem um pente de prata encrustado com safiras (vale 2D6 moedas de ouro). Ela, no entanto, detesta a ideia de se separar dele. O conde tem um antigo diadema de ouro com inscrições descrevendo os feitos heroicos de sua família (vale D6 moedas de ouro). No sarcófago do garoto há um chocalho de brinquedo dourado (vale D6 moedas de prata).



## MONSTROS E PNJS

Os indivíduos mais proeminentes na aldeia, assim como o casal nobre Úrsula e Nepola, são descritos abaixo. Os outros habitantes são apresentados na tabela.

### SRA. POLLGOR

A anciã da aldeia, Sra. Pollmor, é uma mulher idosa cuja família tem comandado a aldeia há gerações. Ela garante que a muralha esteja razoavelmente funcional, lidera a milícia, cuida do poço, mantém o rio limpo, é responsável pela proteção contra incêndios, cuida do templo e garante que as latrinas sejam esvaziadas, assim como coleta tributos daqueles que não contribuem para as atividades citadas. A Sra. Pollmor é chamada de “O Xerife” entre os que não gostam dela. Desde que seu marido morreu, ela se tornou cada vez mais introvertida e, tirando a visita ocasional à Mão do Morto, se mantém em sua cadeira de balanço na frente da sua lareira em casa. A Sra. Pollmor vive na sombra de sua bisavó, que é considerada a fundadora da aldeia. Com a idade, ela também se tornou gananciosa e cruel. Ela abusa de seu

poder e ignora seu senso de justiça cada vez mais para se apropriar de benefícios para si mesma. O estalajadeiro Olm, e Ness, o ferreiro, esperam que o conflito entre a anciã e Yawim, o cervejeiro, vá acender uma chama no coração gelado da Sra. Pollmor.

**FORÇA 2, AGILIDADE 2, ASTÚCIA 4, EMPATIA 3**

**PERÍCIAS:** Tradição 2, Discernimento 3, Manipulação 4

**EQUIPAMENTOS:** Um grande amuleto de bronze com um pedaço de âmbar no centro — um sinal de sua posição (vale D6 moedas de prata)

### CERVEJEIRO YAWIM

O cervejeiro Yawim é um anão furioso que foi expulso do clã Meromanniano muitos anos atrás, quando foi revelado que ele estava usando



uma receita humana para fazer cerveja. Yawim perambulou por um tempo e acabou nas Covas, onde ele se estabeleceu. Ao longo dos anos, ele desenvolveu um ódio intenso por todos os anões, reprimindo o fato de ele mesmo pertencer à ascendência. Ele raspa a barba toda manhã, fervendo de ódio.

Yawim tem habilidades cervejeiras excepcionais e comanda a Taverna Três Crânios, que se tornou muito popular em pouquíssimo tempo. A rica cerveja de Yawim é conhecida em muitos lugares, mas em seu grande plano de comércio, o anão acabou em curso de colisão direta com a anciã da aldeia. Ele não gosta da liderança da Sra. Pollmor e acha a tributação cada vez maior de seu negócio de cerveja extremamente provocativa. Yawim está constantemente à procura de novos aliados, esperando que um dia ele possa desafiar a posição da anciã da aldeia.

Yawim é um anão sem barba com uma cabeça raspada e uma barriga que cresce cada vez mais junto com seu amor pela cerveja. Ele é tempestuoso e está sempre perto de gargalhar ou de entrar em fúria.

#### **FORÇA 4, AGILIDADE 2, ASTÚCIA 3, EMPATIA 3**

**PERÍCIAS:** Luta 3, Artesanato 2, Discernimento 1, Manipulação 2

**EQUIPAMENTOS:** Machado, cálice ornamentado feito do chifre de um Minotauro pendurado em uma corrente do seu cinto (vale D6 moedas de ouro)



de cabelos negros, sempre vestido com um manto amarelo e vermelho e adornado com detalhes de ferro enferrujado. Seu rosto foi desfigurado pelas cicatrizes de inúmeras batalhas. Para o mundo externo, ele adere estritamente à lei da Irmandade Enferrujada, mas na verdade ele sente remorso de seus atos cruéis em sua juventude. Sturkas faz vista grossa para a parteira e sua bruxaria, e cuida secretamente do “idiota da aldeia”, Perko. No entanto, se ele descobrir que a parteira é uma Irmã do Corvo ele irá agir resolutamente, de acordo com o regulamento da Irmandade Enferrujada — ou seja, irá matá-la. O Irmão Enferrujado está do lado da Sra. Pollmor no conflito que está escalando na aldeia, mas pode escolher trocar de lado se achar que seria melhor para ele.

#### **IRMÃO ENFERRUJADO STURKAS**

Poucos sabem o nome de Sturkas e a maioria dos aldeões falam dele apenas como “o Irmão Enferrujado” — normalmente com um toque de medo em suas vozes. Sturkas é um homem grande,

#### **FORÇA 4, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 3, EMPATIA 2**

**TALENTOS:** Caminho do Sangue 2

**PERÍCIAS:** Luta 3, Artesanato 2, Discernimento 1, Manipulação 2

**EQUIPAMENTOS:** Espada longa, cota de malha



## NIRVEA A PARTEIRA

A parteira Nirvea é secretamente uma Irmã do Corvo e a única pessoa, exceto por Vike, que esteve em contato com o mundo exterior mesmo antes da Névoa de Sangue se dissipar. Os aldeões a veem apenas como uma mulher sábia que faz o parto das crianças, dá medicamentos e conselhos. Nirvea está em fuga desde que o seu templo foi queimado pela Irmandade Enferrujada, e espera um dia poder encontrar a força para sair das Covas e buscar suas irmãs. Ela pode considerar se juntar às aventureiras como uma curandeira. Ela despreza o Irmão Enferrujado Sturkas e tudo que ele representa, e tentará matá-lo se a oportunidade aparecer.

Nirvea parece mais velha do que os seus 40 anos e se veste com roupas e capuz sujos. Ela fala com consideração, suave e lentamente.

### FORÇA 2, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 3, EMPATIA 3

**TALENTOS:** Caminho da Cura 2, Caminho da Visão 1

**PERÍCIAS:** Tradição 2, Discernimento 2, Cura 4

**EQUIPAMENTOS:** Algibeira com ervas (Bônus de Equipamento +2 para CURA), bolsa de couro com ossos de corvo usados para adivinhações.

## PERKO, O “IDIOTA DA ALDEIA”

Uma manhã, quase dez anos atrás, os pais de Perko haviam ido embora quando ele acordou. Dizem que eles foram levados para o “outro lado” por fantasmas e que Perko se tornou um espectral (meio morto-vivo) ao mesmo tempo. Desde aquele dia, Perko vive de esmolas dos aldeões por causa disso, e eles consideram seu direito humilhar e zombar do garoto.

Perko perambula sem destino certo dentro da aldeia e é ignorado pela maioria dos aldeões. Por causa disso, ele sabe muitos segredos deles, e certamente seria uma grande fonte de informações se não tivesse ficado mudo após o desaparecimento de seus pais.

Perko é um garoto adolescente com calças sujas e curtas e uma túnica enlameada. Seu cabelo se espeta em todas as direções e seu olhar é maníaco. Ele enche seus bolsos com pássaros mortos, punhados de lama, insetos e outros itens de seu interesse que ele alegremente dá como presente para aqueles que ele conhecer.

### FORÇA 2, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 3, EMPATIA 1

**PERÍCIAS:** Movimentação 2, Artimanha 3

**EQUIPAMENTOS:** Nada de valor.

## CONDE NEPOLA

Nepola recebeu de Zygofor a ordem de reunir seus soldados para a batalha contra o Rei Algarod, que ocorreu há mais de trezentos anos. O conde se recusou, tendo ouvido sobre os experimentos abomináveis do feiticeiro, e se manteve neutro durante a batalha.

A vingança de Zygofor foi do tipo mais cruel. Nepola foi enterrado vivo e condenado a permanecer no mundo como morto-vivo eternamente. Ao apagar a chama verde no braseiro da sepultura, as aventureiras podem enviar Nepola para os domínios da morte.

O conde é um homem alto e orgulhoso com uma coroa de bronze e um manto velho. Sua face etérea revela tristeza e arrependimento.



### FORÇA 5, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 3, EMPATIA 2

**ARMADURA:** Nenhuma. Fantasmas são criaturas mortas-vivas imateriais que podem ser feridas apenas por fogo ou magia. Mesmo que o fantasma seja derrotado, ele apenas será banido por um quarto de dia antes de retornar. A única maneira de bani-lo permanentemente é com a magia PURGAR MORTO-VIVO (veja a página 124 do *Manual do Jogador*).

**PARA ATAQUES MONSTRUOSOS**, veja a página 91.

### CONDESSA ÚRSULA

Úrsula foi persuadida por Zygofer a trair seu marido Nepola em troca da vida de seu filho. O feiticeiro traiçoeiro quebrou sua promessa e enterrou vivo tanto o filho, como a própria condessa junto com o conde. Como um fantasma, ela é forçada a guardar o sarcófago de seu marido e garantir que ele nunca consiga fugir de sua prisão. Ela conta a sua história alegremente, mas deixa de fora a parte de sua traição contra o conde. Ela pede a qualquer ladrão de túmulos que vingue os crimes que Zygofer cometeu contra a sua família.



Ela é forçada pela magia de Zygofer a evitar que qualquer um liberte seu marido de sua prisão. Se as aventureiras tentarem abrir o sarcófago do conde, ela tentará convencê-las a não fazer isso. Veja mais em Eventos, abaixo.

### FORÇA 6, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 3, EMPATIA 3

**ARMADURA:** Veja acima

**PARA ATAQUES MONSTRUOSOS**, veja a página 91 no capítulo do Bestiário

### OS MORTOS-VIVOS

Os mortos-vivos que assombram As Covas tem muitas formas. Alguns são apenas fantasmas etéreos, outros são corpos decompostos dos mortos que se ergueram de suas tumbas. Os mortos-vivos se mantém dentro das muralhas da aldeia e só são ativos a noite. Eles se tornam especialmente mais ativos perto do antigo templo. Para ter uma ideia do tipo de coisa que os mortos-vivos podem fazer, veja a tabela Eventos Estranhos nas Covas na página 196.

Para as estatísticas dos mortos-vivos, veja o Bestiário no Capítulo 5.



## EVENTOS

Quando as aventureiras chegarem à aldeia pela primeira vez, os aldeões as estranharão. As pessoas aqui ainda não se acostumaram com estranhos e as tratarão com suspeitas. As pessoas fecharão suas janelas, manterão as crianças por perto e farão sinais sagrados quando passando por elas nas ruas,



mas as aventureiras sempre serão bem-vindas na taverna Mão do Morto ou na Taverna dos Três Crânios. Deixe que elas sintam a dificuldade de conseguir comida, equipamento e informação.

Se as aventureiras agirem de forma agradável, no entanto, elas logo serão aceitas e cedo ou tarde serão envolvidas nos conflitos da aldeia. Abaixo estão descritos alguns dos possíveis eventos.

### OUTROS PNJS

| NOME   | PROFISSÃO                       | ATRIBUTOS  | PERÍCIAS   | EQUIPAMENTO  |
|--------|---------------------------------|--|--|--|
| Olm    | Estalajadeiro e líder religioso | Força 3<br>Agilidade 3<br>Astúcia 3<br>Empatia 3 | Luta 1, Tradição 1,<br>Artesanato 2  | Adaga  |
| Vike   | Guarda-Caça                     | Força 3<br>Agilidade 4<br>Astúcia 3<br>Empatia 2 | Luta 1, Pontaria 3,<br>Artesanato 3,<br>Cura 1, Sobrevivência 2,<br>Adestramento 2 | Arco longo, faca   |
| Gremla | Matrona                         | Força 3<br>Agilidade 2<br>Astúcia 4<br>Empatia 3 | Artesanato 2, Tradição 1,<br>Adestramento 3  |  |
| Beidor | Padeiro                         | Força 2<br>Agilidade 3<br>Astúcia 2<br>Empatia 4 | Artesanato 3   |  |
| Ness   | Ferreiro                        | Força 4<br>Agilidade 2<br>Astúcia 3<br>Empatia 3 | Potência 2, Luta 2,<br>Artesanato 3  | Martelo de guerra  |
| Tolme  | Pescador                        | Força 1<br>Agilidade 2<br>Astúcia 3<br>Empatia 3 | Artesanato 2,<br>Tradição 2  | Faca   |
| -      | Guarda da milícia               | Força 3<br>Agilidade 3<br>Astúcia 2<br>Empatia 2 | Luta 1, Pontaria 1   | Lança ou machado,<br>armadura de couro,<br>alguns tem arcos curtos |



## A GUERRA DA CERVEJA

Um dos aldeões conta sobre o conflito entre a Sra. Pollmor e o cervejeiro Yawim. Yawim se recusa a pagar os tributos, e não se conforma com a ordem geral da aldeia. A Sra. Pollmor está tentando impedir os negócios do cervejeiro por meio de tributação e regulamentos cada vez mais estritos. Distorça a conversa em favor de cada parte, dependendo com quem as aventureiras estejam conversando. Os visitantes da Mão do Morto em geral são positivos em relação a Sra. Pollmor e negativos em relação a Yawim. Na Três Crânios é o oposto. Sinta-se livre para deixar as aventureiras conversarem com diversos aldeões diferentes que contam diferentes versões do conflito.

**O DISCURSO DE YAWIM:** Em uma visita a Três Crânios, Yawim sobe em uma das mesas e faz um discurso apaixonado diante dos visitantes. Ele diz que agora que a Névoa de Sangue se dissipou, o mundo inteiro está diante deles todos. Há oportunidades de comércio, troca de informações e cooperação entre assentamentos, mas a “Xerife gananciosa” quer impedir isso! Se as aventureiras perguntarem mais ele vai lhes dizer, com ácido pingando de cada palavra, sobre como a “Xerife” taxou suas jornadas rio abaixo e como ela faz seus trabalhadores realizarem tarefas inúteis como esvaziar latrinas e guardar a muralha. Ele conclui com uma declaração silenciosa de que “o tempo da bruxa acabou”.

**A MISSÃO DA SRA. POLLGOR:** Em uma visita à Mão do Morto, as aventureiras são discretamente abordadas pela Sra. Pollmor. Ela diz ter uma missão para elas, mas não lhes dirá qual é até que tenham aceitado realizar. Como pagamento, ela

oferece armas, comida, equipamentos, e talvez um cavalo. Se elas aceitarem, ela diz que o anão Yawim foi longe demais. Seus negócios atraem forasteiros de outros assentamentos, e é apenas uma questão de tempo antes que assaltantes, orcs e outras pestes ataquem a aldeia.

A Sra. Pollmor quer que as aventureiras sabotem os barcos fluviais do cervejeiro. Ela pede que elas sejam discretas, e não quer que nenhum aldeão se machuque. Se as aventureiras realizarem a missão, elas serão observadas por Perko, o idiota da aldeia. Com uma rolagem bem-sucedida de PATRULHA, elas descobrem o garoto. Se as aventureiras recusarem a missão, ela convencerá Vike a tomar conta da missão. Vike colocará fogo nos barcos à noite.

**A VINGANÇA:** O cervejeiro Yawim está furioso e acusa a Sra. Pollmor pela sabotagem. Ele oferece às aventureiras 15 pratas se elas derem um jeito definitivo na “bruxa velha”. Ele oferecerá a recompensa mesmo que tenham sido as aventureiras a sabotarem os barcos. Ele tem certeza absoluta de que foi a Sra. Pollmor e seus lacaios que sabotaram o seu negócio. Se as aventureiras recusarem, Yawim vai organizar um grupo de aldeões leais a ele para realizar o feito. Ele lhes dará uma grande quantidade de cerveja e depois os incitará contra a Sra. Pollmor. Eles se armam e cruzam a ponte, andando em direção da casa da anciã. O guarda-caça Vike, Ness o ferreiro e Olm o estalajadeiro vão correr para socorrer a anciã.

**O MUDO:** O “idiota da aldeia” Perko tem muitos esconderijos e ouve quase tudo e todos. A MdJ pode usar o garoto para dar informações às aventureiras ou para avisá-las de algo. Talvez ele tenha visto



Vike colocar fogo nos barcos do cervejeiro ou ele as avise a tempo sobre Yawim reunir apoiadores na Três Crânios antes de invadir a residência da Sra. Pollmor. Lembre-se que Perko é mudo e pode se comunicar apenas por linguagem de sinais e gestos.

**O IRMÃO ENFERRUJADO:** O Irmão Enferrujado Sturkas irá intervir se a situação escalar. Assim que a sabotagem contra Yawim vier à tona, ele começará a interrogar os aldeões e as aventureiras para tentar descobrir o responsável pelo ato. Se for revelado que a Sra. Pollmor é a responsável, é muito provável que Sturkas tome o lado de Yawim no conflito. O velho guerreiro age decisivamente e não evitará atos de crueldade para conseguir o que quer. Use o Irmão Enferrujado para equilibrar o conflito se estiver pendendo para um dos lados.

**UMA NOVA ERA:** Se Yawim ganhar o conflito, ele se autonomeará ancião da aldeia. Ele irá incentivar mais contato e mais comércio com outros assentamentos. Logo, tudo volta ao normal, com a diferença de que a aldeia agora se dedica principalmente ao comércio em vez da subsistência.

### A IRMÃ DO CORVO

O Irmão Enferrujado expõe Nirvea como uma Irmã do Corvo. Talvez as aventureiras ou alguma outra pessoa descubra uma pista durante uma visita à parteira. O Irmão Enferrujado acusa a mulher de bruxaria, e anuncia que ela será queimada na fogueira.

### O ATAQUE

Um bando de assaltantes, goblins, ou alguma outra peste soube das “riquezas” da aldeia e ataca à noite. As aventureiras são forçadas a ajudar no conflito. Os mortos-vivos das Covas possivelmente podem vir a ajudar.

### OS ANÕES

Uma delegação de anões chega na aldeia. Eles estão caçando pelo traidor Yawim e exigem que ele se renda. Yawim tenta convencer os aldeões e as aventureiras de sua inocência. Se ele fala ou não a verdade, cabe as aventureiras decidirem.

### O SEGREDO DA CRIPTA

As aventureiras cedo ou tarde descobrirão a cripta na lateral da colina a noroeste da aldeia. Este é um cenário possível se elas tentarem saquear a cripta:

- ❖ Os aldeões podem contar que o local do templo é amaldiçoado e alertar as aventureiras sobre se aventurar lá. Eles podem contar que um poderoso conde foi enterrado em algum lugar da colina.
- ❖ Aquelas que examinarem o local serão atacadas ou perseguidas por mortos-vivos. Nenhum dos rituais que os aldeões usam contra os mortos-vivos funciona aqui.
- ❖ Se elas encontrarem a entrada para a tumba do conde, elas terão que escavar para entrar.
- ❖ Uma vez dentro da cripta do conde elas podem conversar com a condessa. Ela tenta persuadir as aventureiras a vingá-la por seu marido e seu filho. Ela fala como o maligno feiticeiro Zygofe os enterrou vivos na cripta. A MdJ pode escolher revelar qualquer informação



que achar necessária sobre Zygofer para sua campanha. Úrsula não revelará sua traição ao marido para as aventureiras. O tempo que ela passou trancada na cripta como uma morta-viva a deixou bastante insana. Ela tenta convencer as aventureiras a não abrir o sarcófago de seu marido, ameaçando-as com a fúria dele.

❖ Se as aventureiras ainda assim optarem por abrir o sarcófago de Nepola, o conde se manifestará como um fantasma espectral. O conde acusará sua esposa de traição, ao mesmo tempo em que ela o acusa de seu comportamento orgulhoso ter sido a causa

da morte de seu filho. As aventureiras podem escolher um dos lados do conflito ou lutar contra ambos os mortos-vivos.

- ❖ Ao extinguir as chamas verdes, elas libertam o conde e mandam seu espírito para o descanso eterno.
- ❖ Se as aventureiras derrotarem a condessa, ela ressurgirá no mesmo lugar depois de um quarto de dia, agora com um motivo para odiar as aventureiras, e as assombrará até que elas devolvam os tesouros para a cripta. A única maneira de bani-la permanentemente é com a magia PURGAR MORTO-VIVO.





TIPO DE ÁREA DE AVENTURA: Castelo

*A névoa adeja ao ar como almas retalhadas através da passagem da montanha açoitada pelo vento que vocês atravessam. Quando a neblina começa a se dispersar por um momento, vocês veem a fortaleza desmoronando que é o Penhasco da Tempestade, se erguendo contra o lado norte da passagem montanhosa, cercada por um fosso lamacento. A paisagem é estéril, apenas muitas espinhentas, grama seca e afiada crescem nessas terras. Está silencioso, com exceção de uma canção e estranhos barulhos de animais que vocês nunca ouviram antes. Ossos descarnados de cavalos e humanos estão espalhados ao longo da estrada mais próxima à fortaleza. Uma fogueira queima dentro da torre de guarda em frente ao castelo e o cheiro de comida chega com o vento.*

## CENÁRIO

Desde que o exército de Algarod foi derrotado no ano 874, a filha de Zygofe, Therania, trouxe o

rei e sua tropa de homens de volta como mortos-vivos. Depois de um tempo, ela se cansou do abraço gelado do regente e designou Algarod como guardião da fortaleza abandonada Penhasco da Tempestade, onde Zygofe havia estabelecido um laboratório de campo para seus experimentos. O tesouro de guerra remanescente de Algarod foi escondido nas masmorras da fortaleza, próximo ao laboratório, como uma reserva.

Hoje o lugar não é mais usado pelo poderoso feiticeiro, e seus experimentos jazem abandonados nas câmaras subterrâneas do castelo. O rei morto-vivo e seus soldados finalmente estão livres de sua guarda eterna e puderam descansar nos braços da morte. Mas a maldição não foi totalmente removida — se a espada do rei, Mordeferrugem, for tirada dele, os mortos se erguerão novamente para retomá-la.

As criaturas demoníacas no laboratório se soltaram há muito tempo. Zygofe, em sua nova



#### LEITURA RECOMENDADA

Você pode ler mais sobre Algarod e Therania nas páginas 27–30.

forma bestial chamada Zytera (mais sobre isso no livro de campanha *Expurgo do Corvo*), as utiliza como guardiãs do tesouro de guerra de Algarod, já que não há utilidade para ele agora. O laboratório era primitivo desde o início, e suas criaturas eram descartáveis do ponto de vista científico.

As aventureiras encontram o local abandonado, exceto pelo homem muito cansado, e muito bêbado, conhecido como Rolk. Foi aqui que os caçadores de tesouro, sob a liderança de Esgar Longínquo (veja abaixo), montaram acampamento antes de seguir para o Penhasco da Tempestade. O grupo bebeu bastante vinho, e ninguém bebeu mais que Rolk, e seus companheiros o esqueceram quando eles levantaram acampamento ao amanhecer. Rolk não está muito preocupado, continuou a esvaziar sua moringa de vinho alegremente, e vai dizer a qualquer transeunte que seus companheiros foram para o antigo castelo próximo dali para encontrar “um tesouro vêio”.

## CHEGANDO AQUI

Há muitas maneiras diferentes que as aventureiras podem encontrar O Penhasco da Tempestade: elas podem ter encontrado um mapa que leva até aqui, ouvir histórias do lugar ou encontrar algum dos eventos abaixo.

### O CERVO DE OLHOS AMARELOS

As aventureiras têm um rápido vislumbre de uma criatura magnífica, um cervo com chifres enormes. Ele corre com uma velocidade impressionante, e então para e olha para trás em direção às aventureiras, como se esperasse que elas o alcançassem. O cervo, na verdade, é o demônio trapaceiro Merigall, tentando atrair as aventureiras até o Penhasco da Tempestade. As aventureiras vão perder a criatura de vista pouco antes de avistarem o castelo de Penhasco da Tempestade. O demônio se transformou então na forma do velho bardo Dalb (veja o Local #1).

### O CAÇADOR DE TESOUROS EXAUSTO

Um gemido é ouvido de um acampamento próximo.

## LENDA

*Dez gerações atrás, o cruel rei Algarod declarou que Amiendar havia se tornado superlotada. Ele buscou expandir seu reinado liderando um exército através das montanhas para Corvandor, onde o rei caiu em batalha contra as bordas demoníacas do feiticeiro Zygofer. Quando ele perdeu, perdido também foi o cetro Nekbaka, que os rumores diziam ser a fonte de seu poder. No entanto, a determinação do rei queimava tão ferozmente que ele se recusou a morrer, e por eras ele manteve sua vigília na fortaleza de Penhasco da Tempestade. As lendas dizem que Algarod voltará a marchar um dia, a fim de recuperar o cetro de Nekbaka e completar sua conquista de Corvandor. Mas a maldição foi subitamente quebrada, e o rei morto-vivo e seus homens finalmente deitaram para seu descanso final. Sussurros dizem que o tesouro de guerra de Algarod continua no Penhasco da Tempestade, para sempre guardado por espíritos malignos e pelas bestas do feiticeiro.*



## LOCAIS

Os principais locais do castelo são descritos abaixo. Cada local é considerado uma zona para propósitos de combate, a não ser que seja especificado o contrário.

### I. A TORRE DE GUARDA

*A torre de guarda irregular ainda parece recém construída em comparação com as ruínas da fortaleza no penhasco atrás dela. Vinhas se prendem às suas paredes secas. Espiraís de fumaça sobem pelo teto desabado. Alguém está com uma fogueira acesa.*

As pedras secas e rachadas da torre de guarda estão tomadas por vinhas demoníacas com cor de ferrugem, escapadas do laboratório de Zytera. A planta parece muito desagradável com seus pequenos apêndices crescendo em forma de dedos, mas elas são completamente inofensivas. No entanto, elas emitem um grito horrível de seus poros quando galhos e vinhas são partidos ou cortados. Esse barulho é audível no vale inteiro, e deixa todo mundo inquieto. Qualquer parte removida da planta apodrece e se torna uma poupa em cerca de um minuto.

O velho bardo, Dalb, montou acampamento na torre e está no meio do processo de assar um coelho sobre o fogo. Ele convida as aventureiras para comerem com ele ao redor do fogo. Depois da refeição, ele acende o cachimbo e conta a elas a lenda de Penhasco da Tempestade (veja acima). Depois disso ele continua:

*"Vocês não são as primeiras a perguntarem sobre o Penhasco da Tempestade esta noite. O caçador de tesouros Esgar Longínquo e seus homens dividiram essa mesma acomodação comigo recentemente. Eles procuraram a arma do rei Algarod, a poderosa espada Mordeferrugem. Esgar é um homem impaciente, e*

### QUEM É DALB?

O Bardo que se intitula Dalb é, na verdade, o demônio Merigall. Ele é aliado do feiticeiro Zytera e vê as Terras Proibidas como o seu parque de diversões, onde ele realiza travessuras mais ou menos cruéis em seus habitantes simplórios. O conto que Dalb/Merigall conta para as aventureiras é parcialmente verdadeiro.

Esgar Longínquo e seus homens estão de fato entrando na fortaleza. Há uma besta demoníaca no laboratório. A espada do rei Algarod, Mordeferrugem, é realmente mágica. Mas a espada também é o próprio item que é a chave da maldição dormente sobre Algarod e seus homens mortos-vivos. Quem quer que toque na espada ativará a maldição novamente e acordará o rei e seus soldados de seu descanso.

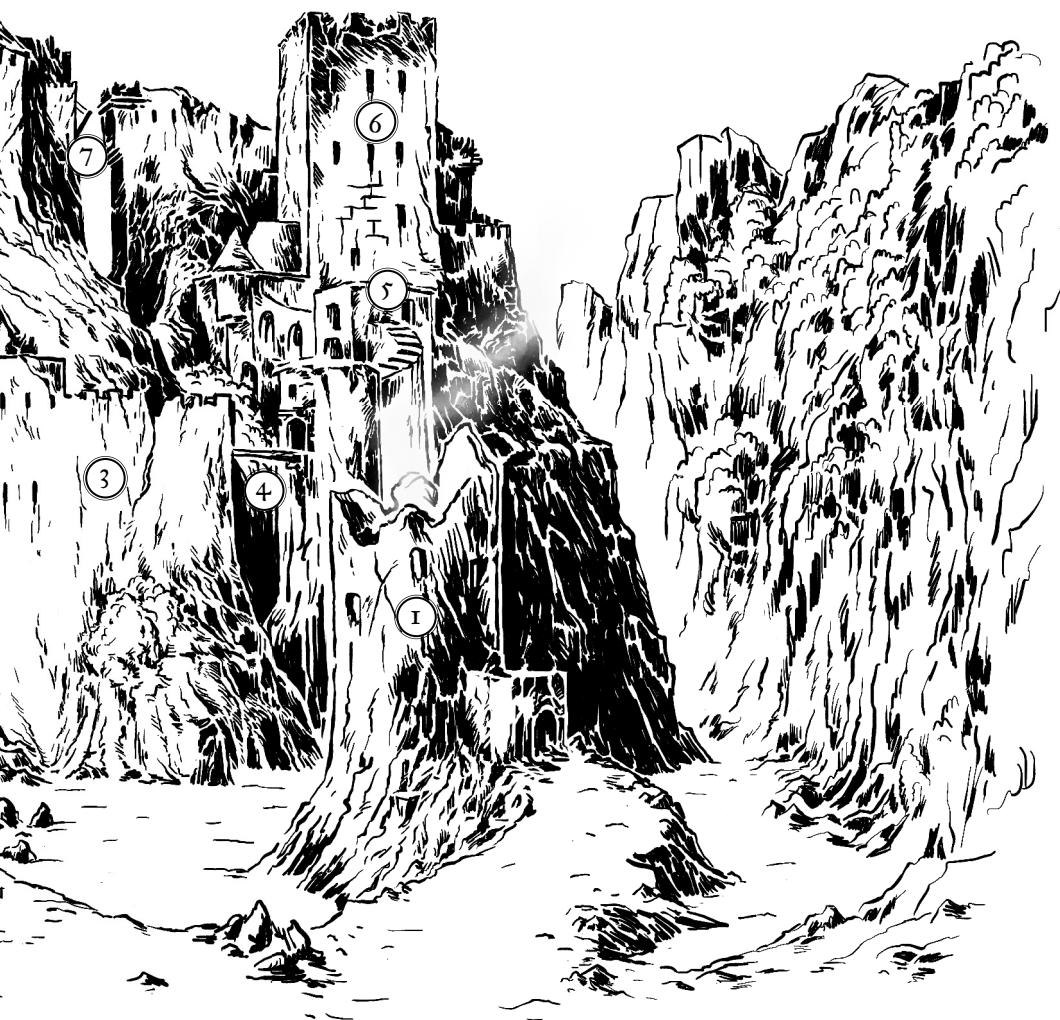
Dalb/Merigall não tem nenhum papel além desse nessa aventura. Ele deixará a torre antes das aventureiras saírem do Penhasco da Tempestade. Mas essa não será a última vez que ele cruzará o caminho das aventureiras. Mais sobre isso é apresentado no livro de campanha *Expurgo do Corvo*.







## O PENHASCO DA TEMPESTADE





*“eles foram para o castelo imediatamente. Mas há uma coisa que eu nunca disse a eles, algo que vocês podem achar interessante...”*

Dalb traga uma baforada de seu cachimbo e olha para as aventureiras sobre o estalar da fogueira.

*“Os mortos vivos estão em descanso eterno, mas o Penhasco da Tempestade ainda é um lugar de perigos. Os rumores dizem que uma besta profana ronda por lá, uma criatura tão vil que pode rasgar os membros de um homem adulto. Mas há um jeito de matá-la: com a espada do rei Algarod. Encontre a espada e você pode matar a besta. Mate a besta e o tesouro te espera. Simples, não?”*

## 2. O PORTÃO PRINCIPAL

*A ponte levadiça para o portão principal apodreceu e caiu dentro do fosso. A água é nebulosa e malcheirosa. De tempos em tempos, vocês veem ondulações nas algas da superfície. Há uma parte coberta por uma substância escura na margem.*

Um fosso lamaçento se estende ao redor do Penhasco da Tempestade, para onde escapou uma criatura cruel vinda do laboratório. A ponte levadiça caiu, então o acesso para o castelo deve ser feito de outra maneira. Próximo dali há uma provisão de troncos meio apodrecidos que pode ser usada para criar uma ponte improvisada ou mesmo uma balsa para cruzar o fosso (para fazer isso, a perícia ARTESANATO pode ser útil). Outra opção é simplesmente vadear ou nadar pelo fosso. Em todo caso, as aventureiras podem encontrar problemas na forma da criatura faminta (veja O Fosso em Eventos abaixo). A parte escura na margem é sangue da criatura — um dos companheiros de Esgar foi atacado pelo monstro, que foi ferido pela tentativa dos outros caçadores de tesouros de soltar seu companheiro. Quem foi agarrado, e se ele sobreviveu ou não, cabe à MdJ escolher.

## 3. O SALÃO DOS CAVALEIROS

*Vocês chegam em um salão sombrio, um lugar que já sediou banquetes suntuosos. Agora ele só abriga morte e decadência. Os restos de carne apodrecendo e tapeçarias mofadas espalham um odor forte e bastante para fazer qualquer visitante vivo engasgar-se. Em velhas cadeiras de madeira e no chão frio de pedra estão os restos do que já devem ter sido os soldados do rei de Amiendar. É como se tivessem morrido durante uma última ceia.*

Uma grande construção razoavelmente intacta próxima ao portão aloja o salão de festins, um salão de audiências, alojamentos de hóspedes, cozinha e alojamento dos servos. Cada sala é uma zona para propósitos de combate. Os corpos dos soldados ainda possuem carne mumificada neles.

## QUANDO OS MORTOS-VIVOS DESPERTAM

Onde antes reinava o silêncio, agora um festim macabro está em curso. Duas dúzias de soldados mortos-vivos estão às mesas e mais uma dúzia vague pelo salão. A comida na mesa são pedras e o líquido que está nas jarras foi pego diretamente do fosso. Os convidados se movem lentamente, emitindo um farfalhar como o de milhares de ratos correndo sobre folhas secas. Então eles veem vocês. Suas gargantas apodrecidas emitem um som seco e gorgolejante, eles sacam suas lâminas enferrujadas e atacam.

❖ **CREATURAS:** Nenhuma, a não ser que os mortos-vivos tenham despertado (veja #9). Se sim, duas dúzias de esqueletos.



- ❖ TESOURO: Na mesa posta, há D6 jarras de prata que valem D6 moedas de prata cada. Se os mortos-vivos despertarem, as jarras possuem donos que não estão dispostos a se separarem delas.

#### 4. A RAVINA

*É como se o machado de um gigante tivesse partido tanto a fortaleza como a rocha em duas, deixando um profundo ferimento infecionado de onde os sons e os fedores dos estertores de morte da montanha se erguem. Uma única corrente atravessa a escuridão da ravina, e é óbvio que costumava existir uma ponte lá. A parede oposta com o portal bocejante na metade leste da fortaleza está a cinco metros de distância.*

Uma ravina profunda divide o Penhasco da Tempestade em partes leste e oeste. Duas pontes levadiças podem ser encontradas aqui (nos locais #4 e #7 do mapa). No entanto, a ponte de baixo apodreceu, caiu e deixou um vão de cerca de cinco metros. Uma única corrente enferrujada continua lá (atravessar por ela requer uma rolagem de MOVIMENTAÇÃO). Já que a ravina era usada como um local para despejar os rejeitos do laboratório, ele contém entulho orgânico semivivo, que pode muito bem ser agressivo.

No fundo da ravina as carcaças vazias de dois antigos vagões de carroça podem ser vistas. Há arcas com antigos símbolos gravados — uma rolagem de TRADIÇÃO revelará que é heráldica de Amiendar. Essas arcas são os restos do tesouro de guerra do rei Algarod. Elas estão vazias, exceto por um punhado de moedas e o excremento das harpias. As harpias na Torre do Teatro (#6) roubaram a maioria do tesouro e o esconderam em uma fenda próxima ao ninho há muito tempo.

- ❖ TESOURO: D6 moedas de cobre, D6 moedas de prata, e um item VALIOSO encontrado nas arcas no fundo da ravina.

#### 5. O LABORATÓRIO

*Um fedor de podridão e de elixires fortes vem dessa área. Essas câmaras já foram grandiosas — os restos de seda e velhos retratos que não foram rasgados ainda seguem pendurados nas paredes. Agora o salão está repleto de caldeirões, tanques de líquidos, objetos de cerâmica quebrados, mesas de vivissecção e outros itens e coisas. Tudo está coberto com poeira, mas, para seu horror, vocês percebem que as partes de animais e humanos que foram pregados às paredes estiveram vivas até pouco tempo atrás. Algo se move em meio ao entulho.*

O senhor da fortaleza vivia neste prédio além da ravina, junto com sua família e seus cavaleiros mais próximos. Zygofor usou os prédios como um laboratório até a fortaleza ser abandonada.

- ❖ CRIATURAS: Um híbrido incompleto de humano e escorpião está se arrastando nos arredores, procurando por suas partes faltantes. Ele é muito agressivo e quer arrancar os membros de qualquer invasor. Veja a página 227.
- ❖ Se você quiser, um dos companheiros de Esgar estará deitado em um canto, ferido gravemente pela besta-escorpião e deixado para morrer por Esgar. Se as aventureiras ajudarem o caçador de tesouros moribundo, elas podem ter ganho um aliado.
- ❖ TESOURO: D6 urnas contendo experimentos estranhos (partes de corpos, olhos, um cérebro, um inseto estranho). Valem D6 moedas de prata por peça para o feiticeiro certo.

#### 6. A TORRE DO TEATRO E O NINHO DAS HARPIAS

*O teto desabou nesse teatro cujas galerias subiam pelas paredes internas da torre. Um punhado de grandes*



*criaturas aladas guincham próximas ao teto assim que vocês entram. As silhuetas de seus corpos alados podem ser vistas contra o céu aberto. O palco principal da torre está coberto de excrementos e de restos rançosos das refeições das criaturas.*

A Torre do Teatro, onde peças e exibições de esgrima eram apresentadas para a diversão de convidados, foi tomada por seis harpias criadas no laboratório. As criaturas são irritadiças e vão atacar, ou fazer brincadeiras horrendas com os convidados se eles parecerem fortes demais para combater. Um terraço do lado de fora da torre, com uma balaustrada e uma bela vista, pode ser alcançado do nível mais alto da galeria.

As harpias esconderam a maior parte do que restou do tesouro de guerra de Algarod em uma fenda no lado leste da montanha, abaixo do terraço. As moedas estão soltas ou mantidas em sacos de linho esfiapados que estavam nas arcas. O tesouro pode ser alcançado descendo por uma corda a partir do terraço (rolagem de MOVIMENTAÇÃO).

Um pequeno número de moedas está carregado na catapulta ainda funcional que está no terraço, armada e apontada para cima da beirada do penhasco ao leste. A catapulta parece estar carregada de moedas, mas debaixo da camada superior há pirita esmagada — uma substância que parece metálica à distância. Se algum caçador de tesouros destemido se aproximar, as harpias vão disparar a catapulta, espalhando as moedas pela paisagem, a não ser que elas consigam o que querem (veja Eventos). Há três esqueletos no ninho das harpias, todos de crianças que foram roubadas de alguma aldeia, junto com alguns brinquedos improvisados e restos de ratos que foram usados em uma tentativa de alimentar os infantes.

❖ **TESOURO:** Na catapulta há 2D6 moedas de cobre e D6 moedas de prata. No fundo da fenda

está o que resta do baú de guerra Amiense: 5D6 moedas de cobre, 4D6 moedas de prata e 2D6 moedas de ouro.

## 7. PONTE LEVADIÇA

*Uma ponte levadiça está erguida do outro lado da ravina, e está em condições melhores do que o resto da fortaleza.*

A ponte levadiça de cima, que leva à torre do rei, ainda está inteira, mas está erguida do lado oposto. Existe uma série de possibilidades para as aventureiras atravessarem:

- ❖ Elas podem prender uma corda em uma flecha e atirar na ponte levadiça, e depois puxá-la para baixo. Atirar uma flecha com força o bastante para enterrar fundo na madeira precisa de um sucesso em uma rolagem de PONTARIA.
- ❖ Elas podem pular. É necessário um teste de MOVIMENTAÇÃO com um modificador de -2. Se falhar, permita que a aventureira que fracassou faça outro teste de MOVIMENTAÇÃO para se segurar em algo e não cair, evitando assim a queda de 25 metros até o fundo da ravina. A queda tem 25 metros. Veja a página 113 do *Manual do Jogador* para as regras de dano por queda.
- ❖ Elas podem usar magia.
- ❖ Se você decidiu que Esgar Longínquo (com ou sem seus companheiros nesse ponto) já cruzou a ponte, ele pode ter deixado ela abaixada.

## 8. POSTO DA GUARDA E ALOJAMENTO DE SERVOS

*Uma sala curvada flanqueada por fileiras de lanças e espadas enferrujadas ao longo de uma parede e algumas seteiras do outro. Os corpos mofados de aproximadamente trinta soldados estão espalhados no chão.*



O posto da guarda consiste em um quartel e um arsenal. O resto do local é composto por alojamento de servos e uma cozinha. Cada sala é uma zona de combate.

- ❖ **TESOURO:** Nenhum, mas há diversas armas enferrujadas.
- ❖ **CRITATURAS:** Nenhuma, a não ser que os mortos-vivos despertem (veja #9). Se ocorrer, uma dúzia de esqueletos.

#### 9. A TORRE DE ALGAROD

*A câmara no topo da torre é quieta e cheira a mofo e perfume. Uma grande cama com dossel está contra a parede mais distante, flanqueada por armaduras. Na cama descansam os restos de um homem de armadura completa, com um elmo e, sobre ele, uma coroa. Rei Algarod de Amiendar em seu descanso eterno. Em seu peito, a mão blindada do rei segura uma grande e magnífica espada. Uma enorme pintura de uma mulher com um rosto severo e vestida em trajes reais está pendurada em uma parede próxima à cama. Vocês têm a estranha sensação de que a mulher está vigiando vocês.*

A torre está mobiliada para o antigo lorde da fortaleza e tem a combinação de um grande quarto e um observatório no topo da torre. Aqui descansa o rei Algarod. Seus três guarda-costas podem ser encontrados na câmara adjacente.

O retrato da mulher tem as palavras “Rainha Therania” inscritas na moldura. Se uma das jogadoras tiver sucesso em uma rolagem de TRADIÇÃO, a MdJ pode revelar a história de Therania, filha do vil rei demônio Zygofer, e como é dito que ela matou o rei Algarod e o tomou como um amante morto-vivo. Se você estiver jogando *Expurgo do Corvo*, você pode até mesmo deixar que a jogadora que fizer a rolagem de TRADIÇÃO se lembre da lenda de Zytera nesse momento.

#### QUANDO OS MORTOS-VIVOS DESPERTAM

A cacofonia de uma tropa de mortos-vivos marchando de um lado para o outro na sala curva e vazia ressoa contra as paredes. Eles se viram depois de se chocar violentamente contra a parede mais distante. O sol brilha através das seteiras, perfurando as nuvens de poeira levantadas pelos soldados. Arqueiros vigiam as partes baixas da fortaleza através das seteiras. Quando os mortos-vivos as percebem, eles voltam suas visões esqueléticas contra vocês, ansiosos para matar.

A pintura foi encantada por Therania e contém um fragmento de sua alma, ainda controlando o rei morto-vivo. Se as aventureiras se aproximarem, o retrato subitamente ganha vida e grita com toda





a força (um ataque de medo com oito Dados Base contra todos no quarto).

Se as aventureiras tocarem na espada do Rei Algarod, o rei, seus guardas e todos os soldados e servos mortos-vivos do castelo vão despertar de seu sono (veja Eventos). A aventureira tem a possibilidade de pegar a espada rapidamente, mas não escapará da fúria do rei morto-vivo e de seus soldados. Destruir a pintura de Therania vai quebrar o domínio dela sobre Algarod (abaixo), mas não vai deter os demais mortos-vivos.

### QUANDO OS MORTOS-VIVOS DESPERTAM

No momento em que o aço gelado da antiga espada é tocado, ouve-se um barulho farfalhante. Primeiro, um dedo enluvado se move, depois outro. Aterrorizadas, vocês veem o corpo do rei Algarod ser preenchido por vida profana. Ao mesmo tempo, escutam um som de arranhar na porta.

- ❖ CRIATURAS: Rei Algarod e três guarda-costas mortos-vivos.
- ❖ TESOURO: A espada de Algarod, Mordeferrugem. Uma espada longa magistralmente fabricada e encantada por um feiticeiro da corte em Amiendar há quatrocentos anos.

### MORDEFERRUGEM, ESPADA LONGA MÁGICA

Pesada, Bônus de Arma +2, Dano de Arma 2, Dado de Artefato D8 (D10 contra demônios e criaturas com corrupção demoníaca), ignora três pontos de armadura metálica. Cada vez que a usuária fizer um inimigo ficar Acabado, ela sofre 1 ponto de dano em EMPATIA.



Controlado por Therania, o Rei Algarod vai atacar imediatamente qualquer uma que encostar em sua espada (trate como um ataque monstruoso, veja a página 73). Na rodada seguinte, três guarda-costas mortos-vivos se juntarão a ele e também atacarão. Mesmo que as aventureiras sobrevivam a isto, elas estão cercadas por dúzias de mortos-vivos no castelo e vão ter de encontrar uma maneira desesperada de escapar, se quiserem viver.

A coroa é simples e feita de prata, valendo 3D6 moedas de prata. Se você quiser introduzir Stanegist aqui (veja *Expurgo do Corvo*), ela pode substituir a coroa do rei. Você também pode permitir que Algarod tenha o cetro Nekhaka aqui.

### 10. GRUA

*A queda da rocha até o fosso é vertiginosamente alta. Uma grossa corrente de cobre, verde de zinabre, balança de um lado a outro, tilintando com o vento e pendendo do molinete desgastado pelo tempo.*



Já que a torre é tão alta, há uma grua que permite içar coisas diretamente de fora. A grua pode ser uma última rota de fuga (requer rolagens de MOVIMENTAÇÃO) se o alarme soar e o lugar se encher de mortos-vivos hostis. A corrente e o molinete estão velhos e desgastados, e podem precisar de uma camada de óleo de lâmpada (rolagem de ARTESANATO) antes de sequer se moverem.



## MONSTROS E PNJS

Os monstros e os PNJs que as aventureiras podem encontrar em Penhasco da Tempestade são descritos abaixo.

### DALB, O BARDO

Um homem com aproximadamente cinquenta anos, cabelo mal cortado, vestindo uma túnica verde, calças cinzas e luvas tricotadas para proteção contra o frio. Constantemente com seu cachimbo no canto da boca, Dalb é uma pessoa que encanta qualquer audiência com seus olhos verdes e voz rouca. O bardo (que não é o que parece ser, veja a caixa de texto “Quem é Dalb?” na seção onde as aventureiras o encontram) montou acampamento fora do Penhasco da Tempestade para atrair aventureiras para sua perdição. Essa noite ele teve muita sorte, pois não menos que dois grupos chegaram um após o outro.

**FORÇA 3, AGILIDADE 4, ASTÚCIA 6, EMPATIA 6**

**PERÍCIAS:** Atuação 5

**EQUIPAMENTO:** Cachimbo, alaúde

### OS CAÇADORES DE TESOURO

Um grupo heterogêneo de caçadores de tesouro, liderados por Esgar Longínquo, chegam logo antes das aventureiras. Eles estão procurando pelo tesouro de guerra e pela espada do Rei Algarod. Logo será evidente que os caçadores de tesouro têm objetivos diferentes entre si. Esse grupo, ou apenas alguns dos membros, podem ser usados como antagonistas ou aliados em potencial em Penhasco da Tempestade.

#### ESGAR LONGÍNQUO

Um homem musculoso e barulhento que se apresenta como um mercador viajante especializado em “bens raros”. Esgar é, na verdade, um simples mercenário que ouviu falar sobre o tesouro de Penhasco da Tempestade e pretende encontrá-lo, a qualquer preço. Ele não tem nenhuma empatia e pretende trair seus companheiros na primeira e melhor oportunidade que tiver.



**FORÇA 5, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 2, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Luta 3, Potência 3, Manipulação 2, Movimentação 1

**TALENTOS:** Caminho da Lâmina 1, Ameaçador 1

**EQUIPAMENTO:** Espada longa, escudo grande, cota de malha, D6 moedas de prata



### KORDOMAR SULAM

Kordomar é um caçador originário de Harga, que quando criança ouviu histórias demais sobre Amiendar, as terras ao sul da Tranca de Ferro. Apesar de seu cabelo cinzento e rosto barbado, ele ainda é hábil com o arco e flecha.



Kordomar veio com Esgar para recuperar a espada do Rei Algarod, que ele considera um herói.

Kordomar pretende oferecer a espada em troca de acesso a Amiendar, onde ele sempre sonhou em ir. Ele não confia em Esgar.

#### FORÇA 3, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 3, EMPATIA 2

**PERÍCIAS:** Pontaria 4, Patrulha 2, Sobrevivência 2

**TALENTOS:** Caminho da Flecha 1, Atirador Preciso 1

**EQUIPAMENTOS:** Arco longo, adaga, armadura de couro, D6 moedas de cobre

### IRMÃO FEREBALD

Um Irmão Enferrujado nodoso e cismado, e também um historiador que pode contar muitos contos de Amiendar e a história da Irmandade Enferrujada. Ferebald conhece o passado amaldiçoado de Algarod, e acredita que a existência do rei como morto-vivo é uma desgraça. Ferebald se juntou secretamente a Esgar e seus compatriotas para matar Algarod como um ato de misericórdia.

#### FORÇA 2, AGILIDADE 2, ASTÚCIA 4, EMPATIA 2

**PERÍCIAS:** Tradição 3, Discernimento 2, Luta 1

**TALENTOS:** Caminho do Sangue 1, Herbalista 1

**EQUIPAMENTO:** Faca, papel e pena, D8 moedas de cobre.

### DYNDRIA A BARDA

Dyndria toca a rabeca e parece ser uma mulher jovial com um gosto por comer e beber. Ela alega estar aqui porque foi paga para tocar.



Na verdade, Dyndria é uma ladra e assassina contratada pelos regentes de Amiendar, ao sul da Tranca de Ferro. A nova família real quer remover qualquer traço da linhagem de Algarod desde que rebeldes políticos revelaram que o velho rei ainda habitava Corvandor.

Se Dyndria conseguir levar a cabeça de Algarod até a Tranca de Ferro, será ricamente recompensada e receberá a cidadania de Amiendar, ou pelo menos é o que ela acredita. Dyndria sonha com a Amiendar do presente, mas não sabe nada sobre ela. Ela insinuou sutilmente a Esgar que é uma ladra e que gostaria de participar de qualquer ataque secreto contra a fortaleza, mas ela não revelou suas intenções verdadeiras.

#### FORÇA 3, AGILIDADE 4, ASTÚCIA 2, EMPATIA 3

**PERÍCIAS:** Furividade 3, Pontaria 2, Movimentação 2, Luta 1, Manipulação 2, Atuação 2

**TALENTOS:** Caminho do Veneno 1, Rápido como um Raio 1

**EQUIPAMENTOS:** Funda, adaga, armadura de couro, rabeca, D6 moedas de cobre

### REI ALGAROD

O outrora poderoso Rei Algarod veste uma cota de malha e carrega a espada Mordeferrugem (pelo menos até que uma das aventureiras a roube). Ele é alto e régio, com cicatrizes de ferimentos cruelmente costurados por todo o rosto.



Ele tem uma existência melancólica, comandada por Therania. Se o retrato dela acima da cama no quarto do topo da torre for destruído, Therania perde seu poder sobre ele. Ele entrará em uma fúria enorme e pode tentar tomar de volta seu poder real, negociar com os seus libertadores ou até destruir-se para sempre — por exemplo, saltando do parapeito da torre ou pedindo para as aventureiras acharem uma urna com o seu coração embalsamado que está escondida no laboratório. No último caso, ele prometerá como recompensa seu tesouro de guerra, que ele ainda acredita estar escondido nos vagões que estão na ravina.

#### **FORÇA 8, AGILIDADE 3, ASTÚCIA 3, EMPATIA 2**

O Rei Algarod é um Cavaleiro da Morte, um poderoso morto vivo que é descrito em detalhes na página 76.

**EQUIPAMENTO:** Cota de malha, grande elmo, a espada Mordeferrugem. Se você quiser introduzir o cetro Nekhaka ou até mesmo a própria coroa Stanengist (veja *Expurgo do Corvo*), você pode permitir que Algarod as tenha em sua câmara.

**DOIS ATAQUES:** O Rei Algarod é um Cavaleiro da Morte especialmente poderoso e, portanto, pode agir duas vezes a cada rodada. Compre duas cartas de iniciativa para ele no início do combate.

### SOLDADOS MORTOS-VIVOS

Ao longo do castelo existem dúzias de soldados Amienses mortos-vivos., mortos há séculos. Quando um ser vivo toca em Mordeferrugem, eles se erguem de seu sono.

#### ESQUELETOS SOLDADOS

##### **FORÇA 3, AGILIDADE 2**

**PERÍCIA:** Luta 3

**EQUIPAMENTO:** Espada Larga, armadura de couro batido.

**OSSUDOS:** Esqueletos nunca levam mais que 1 ponto de dano de ESTOCADAS e flechas.

### GUARDA-COSTAS ESQUELETO

#### **FORÇA 6, AGILIDADE 2**

**PERÍCIA:** Luta 3, Potência 2

**EQUIPAMENTO:** Cota de malha, escudo grande, espada longa.

**OSSUDOS:** Esqueletos nunca levam mais que 1 ponto de dano de ESTOCADAS e flechas.

### A BESTA ESCORPIÃO

Uma criatura corrompida gerada no laboratório de Penhasco da Tempestade. Meio escorpião, meio humano, é uma criatura que nunca deveria ter vivido. A besta é totalmente regida por instinto e vê todas as criaturas vivas como comida em potencial. A Besta Escorpião é um monstro (veja a página 73).

#### **FORÇA 14, AGILIDADE 8**

**ARMADURA:** 5 (carapaça)

**DOIS ATAQUES:** A besta escorpião pode agir duas vezes por rodada. Compre duas cartas de iniciativa no início do combate.

#### D6 ATAQUES MONSTRUOSOS

1. **CALDA CHICOTEANTE!** Um ataque relampejante com a cauda da besta acerta uma aventureira. Role um ataque com dez Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante). Se atingir, a vítima é derrubada no chão.

2. **GARRA ARREMESSADORA!** Com um rugido, a besta prende uma aventureira com sua garra gigante. Role um ataque com oito Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante). Se atingir, a besta trava sua garra ao redor da vítima e a chacoalha violentamente. A aventureira deve fazer uma rolagem disputada de Força contra a besta (não conta como uma ação). Se falhar na rolagem, a aventureira é jogada PERTO e fica caída.





- 3 RUGIDO ARREPIANTE!** A Besta Escorpião dá um grito sobrenatural que faz o sangue das aventureiras congelar. Todos dentro da distância PERTO são expostos a um ataque de medo com seis Dados Base.
- 4 ABRAÇO MORTAL!** Com um salto poderoso, a besta pula sobre uma aventureira e a envolve com suas garras demoníacas. Role um ataque com oito Dados Base e Dano de Arma 1 (esmagamento). Se o ataque atingir, a vítima está AGARRADA.
- 5 FERRÃO VENENOSO!** A cauda da Besta Escorpião se agita como uma cobra antes de avançar contra uma aventureira, ferroando-a com seu veneno. Role um ataque com sete Dados Base e Dano de Arma 1 (perfurante). Este ataque é rápido demais para ESQUIVAR. Se a vítima for atingida e sofrer 1 ponto de dano ou mais, ela será injetada com um veneno paralisante com Potência 9.
- 6 ATAQUE REDEMOINHO!** A besta bate com sua cauda em todas as aventureiras que estiverem AO ALCANCE DAS MÃOS. Role um ataque para cada uma com oito Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante). Todas as aventureiras atingidas também são derrubadas no chão.

## HARPIAS

Um bando de harpias lideradas pela mais velha das criaturas, Mæzinha, tomaram a Torre do Teatro e esconderam os conteúdos das arcas Amienses. As harpias atacam como um bando (veja a página 96) e fogem quando a Força do bando é reduzida para metade de seu valor inicial (nesse caso, 6).

**FORÇA 12, ASTÚCIA 4, EMPATIA 3**

## EVENTOS

Muitos eventos perigosos e emocionantes podem ocorrer no Penhasco da Tempestade. Aqui estão algumas de nossas sugestões:

### O CONTO DE DALB

Quando as aventureiras encontram o bardo Dalb na torre arruinada, ele as convida para jantar ao redor do fogo e conta a elas a lenda do rei amaldiçoado Algarod e do Penhasco da Tempestade. Para facilitar o uso, o texto está colocado sob o local da ruína da torre acima.

### O FOSSO

O fosso lamacento e sujo ao redor do castelo é abrigo para uma criatura nascida dos horrendos experimentos de Zytera. O polvo demoníaco se alimenta de ratos e animais selvagens. Se as aventureiras tentarem atravessar o fosso, a criatura tenta realizar um ataque furtivo contra uma delas com um tentáculo. O tentáculo tem FORÇA 4, AGILIDADE 4, FURTIVIDADE 3 e LUTA 3. Uma aventureira que seja atingida é automaticamente AGARRADA e levada para dentro d'água. Para os efeitos de afogamento, veja a página 113 do *Manual do Jogador*. Se ficar Acabada, a vítima morre em D6 minutos a não ser que seja salva. As demais aventureiras podem atacar o tentáculo de fora d'água.

### OS CAÇADORES DE TESOURO

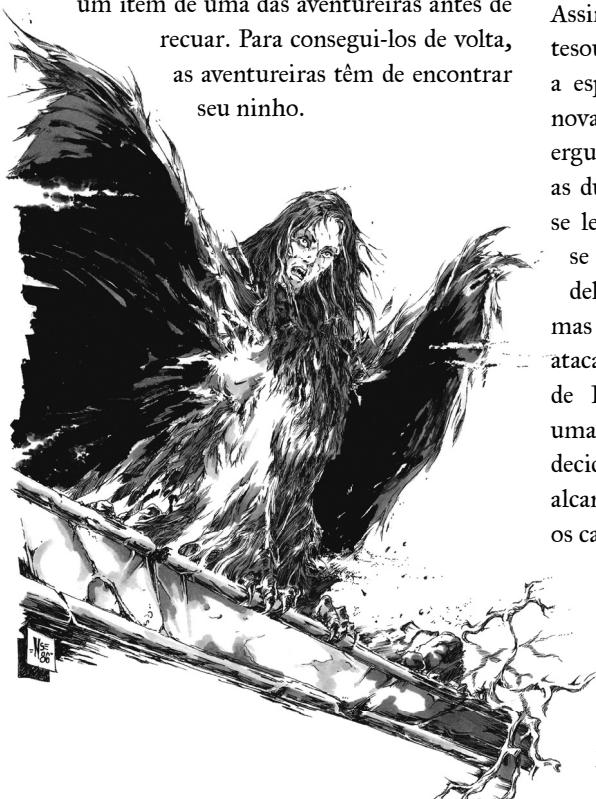
Os caçadores de tesouro liderados por Esgar Longínquo adentraram o Penhasco da Tempestade logo antes, ou ao mesmo tempo, das aventureiras. Os quatro companheiros vão de sala em sala com tochas acesas e armas em punho, procurando pelo local onde jaz o Rei Algarod e sua espada. Como



você utiliza os caçadores de tesouro cabe a você. Eles podem surpreender as aventureiras como um grupo ou aparecerem um de cada vez. Se as aventureiras não encontrarem a torre de Algarod, os caçadores de tesouro vão rapidamente roubar a espada (assim despertando os mortos-vivos). Os caçadores de tesouros não são leais entre si e podem facilmente se voltar uns contra os outros.

### ATAQUE DAS HARPIAS

As harpias fizeram seu ninho na Torre do Teatro (veja nos Locais), mas elas podem atacar em qualquer lugar e a qualquer hora — especialmente se as aventureiras usam objetos que brilham. Considere usar as harpias para um rápido ataque desmoralizante, onde elas conseguem roubar um item de uma das aventureiras antes de recuar. Para consegui-los de volta, as aventureiras têm de encontrar seu ninho.



### AS HARPIAS NEGOCIAM

As harpias na Torre do Teatro tentam barganhar com as aventureiras depois que elas descobrirem que o tesouro de guerra não está guardado na ravina. As harpias podem dar dinheiro, mas em troca elas querem a espada de Algarod ou uma criança viva para ser criada por elas. Afinal, elas já foram mães e só querem amar. Elas também podem aceitar um pedaço particularmente delicioso de uma das aventureiras. Caso ameaçadas, as harpias vão começar a ameaçar disparar a catapulta na Torre do Teatro e espalhar todo o tesouro entre os detritos abaixo da torre, para que ninguém jamais o encontre.

### OS MORTOS SE ERGUuem!

Assim que as aventureiras (ou um dos caçadores de tesouro que são PNJs) tocarem Mordeferrugem, a espada do rei, a antiga maldição será ativada novamente, e o rei morto-vivo e seus soldados se erguerão em um instante. Como se fossem um, as dúzias de corpos em Penhasco da Tempestade se levantam e continuam suas obrigações como se nada jamais houvesse acontecido. A maioria deles é pacífica se não forem atrapalhados, mas eles considerarão todos os intrusos hostis e atacarão eles na hora se os encontrarem. O castelo de Penhasco da Tempestade agora se tornou uma armadilha mortal! Cabe a você como MdJ decidir se você quer aguardar até as aventureiras alcançarem a torre do Rei primeiro ou deixar que os caçadores de tesouro cheguem primeiro.

### A CANÇÃO DO BARDO

Este evento é melhor usado mais ao fim da aventura, para aumentar bastante a pressão sobre as aventureiras. Tenham os



mortos-vivos despertado ou não, as aventureiras irão ouvir um estranho som de fora do castelo. Se elas encontrarem uma janela e olharem através dela, verão o bardo Dalb parado do outro lado do fosso, cantando uma música em uma língua arcaica enquanto ergue os braços para o céu. Quando ele para de cantar tudo fica silencioso por um momento. Então um grito assustador é ouvido em todo lugar dentro do Penhasco da Tempestade. Se os mortos-vivos não haviam despertado, agora eles o fazem. Se eles já tinham despertado, agora eles andam pelo castelo em bandos, procurando por intrusos para matar.

O que realmente aconteceu é que Dalb/Merigall decidiu deixar as coisas um pouco mais interessantes com um feitiço. Ele vê isso, mais do que tudo, como um experimento divertido.

## FOGO!

Um dos soldados mortos-vivos de alguma forma toca a tocha de uma das aventureiras (ou de um dos caçadores de tesouro), o que o faz entrar em combustão. Logo o fogo se espalha para as tapeçarias antigas e daí espalha rapidamente pelo castelo. Muitos dos mortos-vivos serão destruídos pelo fogo, mas não se importarão até se desfazerem em cinzas e vão continuar caçando os intrusos enquanto puderem. O fogo pode ser usado como uma ameaça às aventureiras, ou uma oportunidade para escapar.

## A MARCHA DO REI ALGAROD

Se Algarod não for destruído de uma vez por todas, cedo ou tarde ele deixará o Penhasco da Tempestade para uma cruzada final. Se as aventureiras roubaram sua espada, o rei virá procurar por ela com sua tropa de soldados mortos-vivos. O Rei Algarod pode ser um antagonista interessante, ou talvez até um aliado inesperado em um ponto avançado do jogo.





TIPO DE ÁREA DE AVENTURA: Masmorra

*As lendas falavam sobre antigas ruínas de um templo e imponentes tumbas de reis, mas em vez disso vocês alcançaram um buraco fedorento e profundo nas entradas da própria área selvagem. Não há nada majestoso aqui, nenhum monumento, apenas rochas partidas, tocos de árvores irregulares e cadáveres de animais meio devorados que vieram parar aqui por acidente. Onde está a história? Onde está o gigante que supostamente guarda o Templo do Silêncio? Será que ele sequer caberia nesses desfiladeiros estreitos? Então vocês têm um vislumbre de mármore antigo coberto de vegetação. Você encontraram o local!*

## CENÁRIO

O fundo da garganta montanhosa já foi o local onde se encontrava o Templo do Silêncio, dedicado aos mortos no vale funerário em que está localizado. O templo está abandonado há muitas eras, mas se tornou o assentamento de uma tribo de Lamuriosos. As tímidas criaturas pagam pela ajuda de alguns “andarilhos” — orcs exilados (veja a página 67) — para manter outras pessoas longe. Em troca, os guardas recebem comida e bebida. O Vale dos Mortos além das cavernas foi, em eras passadas, um lugar muito belo onde muitos foram enterrados, e outros mortos vagavam em busca de uma paz que eles não conseguiam encontrar. Os sacerdotes do templo cultivavam bagas e outras



frutas no vale, e os mortos os ajudavam em concordância com seus interesses e habilidades. Os pomares já caíram em ruína e se espalharam selvagemente, mas uma abundância de plantas comestíveis ainda cresce no vale, colhida pelos lamuriosos durante a noite. As frutas e bagas são completamente inofensivas ao se ingerir.

O gigante de um olho, Scrome, é o guardião do vale. Ele costumava manter os mortos inquietos harmoniosos em espírito ao tocar uma antiga crombeta, mas ela foi roubada pelos lamuriosos porque eles não suportam o som, e a melodia fez sua rocha oca ruir. Os orcs agora a usam como um cano de resfriamento para sua destilaria improvisada de aguardente. Os lamuriosos cobriram a entrada da caverna para o vale com rochas ocas, para impedir que qualquer pessoa saia do vale em busca do instrumento.

Zygofer visitava o vale frequentemente com sua esposa Martea trezentos anos atrás para aprender mais sobre necromancia, mas ele se tornou alvo da ira de Scrome e não é bem-vindo no vale desde então. As ruínas da casa de Zygofer e restos de seus experimentos continuam no vale.



## CHEGANDO AQUI

Muitas estradas levam até o Vale dos Mortos. As aventureiras podem escutar histórias e procurar pelo vale. Elas podem o encontrar por acidente em suas jornadas pelas Terras Proibidas, ou acabar encontrando um dos grupos a seguir, que tem suas próprias razões para estar viajando ao vale.

### OS CAÇADORES DE RECOMPENSAS

Um grupo de oito caçadores de recompensa que deseja capturar alguns lamuriosos em nome de um nobre (seu filho adoeceu, e ele acredita que a carne doce dos lamuriosos pode ser a cura). Os caçadores podem encontrar as aventureiras cedo, sendo amigáveis e querendo juntar forças com elas, mas eles são completamente indignos de confiança e sem escrúpulos por estarem preocupados apenas com o pagamento.

### A AEDA DA PEDRA E OS ANÕES

A aeda da pedra Oralda e seus seis anões de escolta querem encontrar os lamuriosos para descobrir como os pequeninos produzem pedra oca, mas não ousam se aproximar do templo por causa dos orcs. Tanto os lamuriosos como os anões se beneficiariam de trabalhar em conjunto, mas os pequeninos suspeitam demais de tudo. Não é inimaginável que os caçadores de recompensa se aliaram aos anões para ocultar sua verdadeira motivação.

### KALMAX E OS GINETES

Um grupo de Galdanes de Falender, sob a liderança do ginete-lança Kalmax, ficaram sem dinheiro e com dívidas de jogo acumuladas, e colocaram na cabeça que provavelmente existe um tesouro a ser encontrado e saqueado no Vale dos Mortos. No entanto, eles brigam entre si. Honra é importante para um Galdane — pagar seu débito de jogo é algo honrável, roubar túmulos não. Além disso, muitos cavaleiros se frustram com a possibilidade de ter que se aventurar no subterrâneo, já que eles têm uma propensão à claustrofobia. Se uma oportunidade de conseguir um pagamento honesto surgir, eles se apegarão fortemente a ela, deixando de lado os detalhes.



## LENDA

*As histórias falam sobre como Zygofer, o profanador, visitou o Vale dos Mortos além do Templo do Silêncio durante as Guerras do Amieiro. A esposa do feiticeiro, Martea, o ensinou a conversar com os mortos, mas quando ela soube de como Zygofer abusou da arte — em vez de procurar por sabedoria, ele queria erguer os ossos que descansavam para que o servissem —, ela fugiu dele com dois de seus filhos. Zygofer continuou com seu trabalho no vale até que o guardião dos mortos o expulsou. Furioso, o feiticeiro expulsou os sacerdotes do Templo do Silêncio, mas antes de deixar o lugar, dizem que os clérigos inundaram os salões do templo para mantê-lo seguro.*



## LOCAIS

As áreas mais importantes do Vale dos Mortos são descritas abaixo.

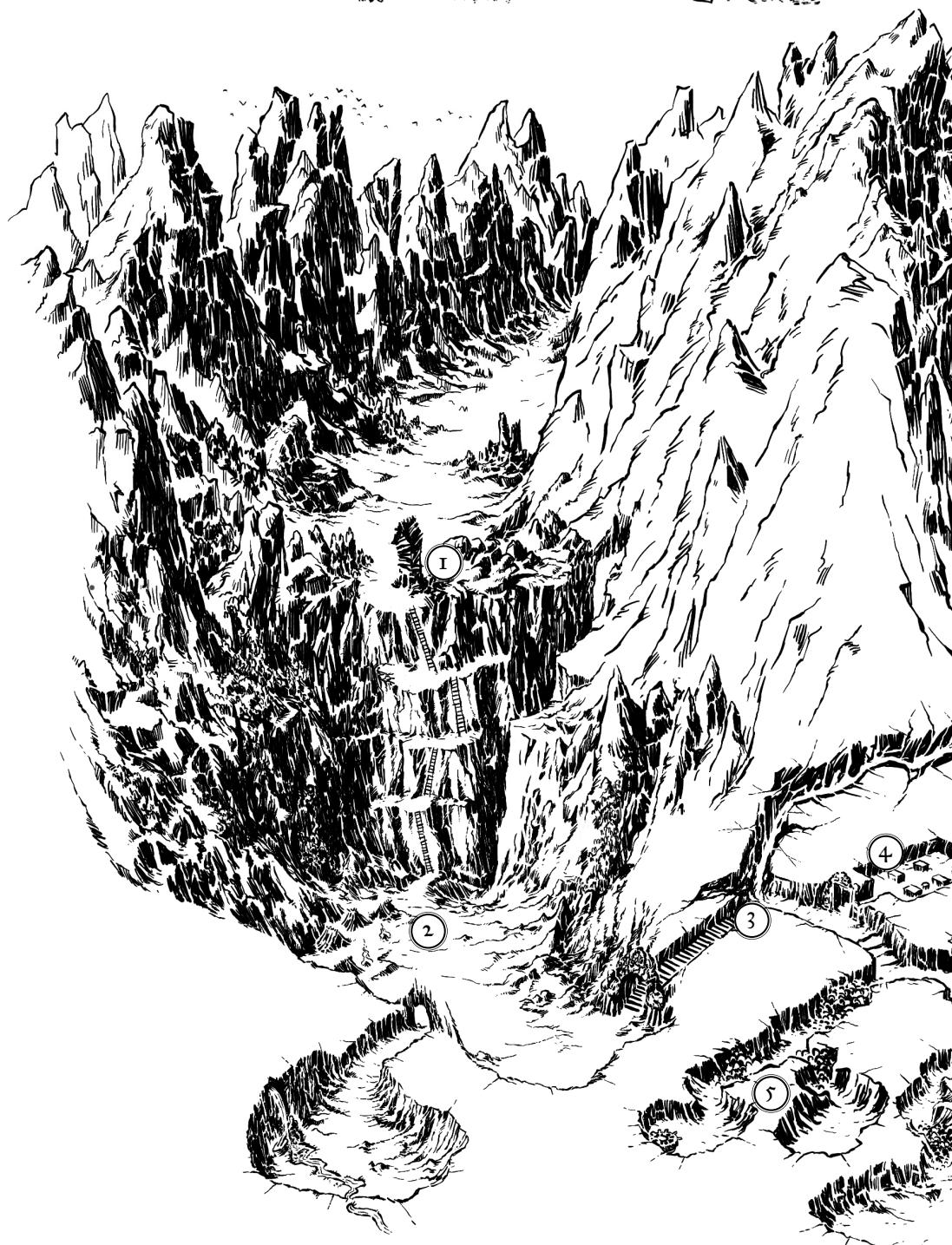
### 1. VALE ALTO

*Um fedor fresco estraga a impressão pastoral do desfiladeiro. Além da torre de guarda caída há outra, primitivamente erguida de toras frescas e descascadas, com sujeira acumulada ao seu redor: restos de animais mortos, cascas de frutas e outros resíduos. Escadas grosseiras descem até a ravina. Vozes em clamor podem ser ouvidas abaixo, no que parece ser um tipo de música. A luz das fogueiras tremula nas profundezas.*

O vale é difícil de alcançar, situado no alto das montanhas e além das trilhas tomadas pela vegetação. Nesse local, é possível encontrar uma torre de um templo em ruínas, tão depredada que

sequer há algo para vasculhar. Sons de roncos podem ser ouvidos, no entanto, vindos de uma torre de guarda recém-erguida. Ao redor da torre há restos, resíduos e cascas de frutas. No topo da torre está um orc dormindo, completamente bêbado. Há uma chance de que ele acorde se alguém tentar escalar (faça uma rolagem disputada usando a FURTIVIDADE da aventureira contra a PATRULHA do orc), e nesse caso ele soará o alarme em um sino de metal que na verdade é o pé de metal de uma armadura de placas.

- ♦ CRIATURAS: O orc Xugg.
- ♦ TESOUROS: O sino/sapato vale não mais do que D6 moedas de cobre.





# O VALE DOS MORTOS





## 2. PÁTIO E DESTILARIA

*Fumaça, vapores de destilaria e cheiro de latrina se erguem ao seu redor ao som de gargalhadas, música e ruídos, enquanto vocês descem pelas escadas grosseiras. Elas levam para dentro da passagem da montanha, onde um punhado de fogueiras minguantes projetam uma luz fraca. Um grupo de orcs dormem deitados no chão, enquanto outros andam cambaleantes ao redor.*

No fundo da ravina e na destilaria localizada aqui, residem dez orcs exilados de diversas profissões, competências e clãs. Eles vivem em choupanas rústicas e mantêm algumas fogueiras acesas. Alguns estão muito bêbados, enquanto outros estão em estágios variados da embriaguez. Eles não possuem nada de valor e carregam armas desgastadas.

Na caverna que leva até o pátio, os orcs destilam aguardente de um suco fermentado que os lamuriosos fornecem a eles. O suco é colocado para ferver em um conjunto de armadura de placas selado acima de uma lareira. Um estranho cano de resfriamento foi preso a um dos braços da armadura com piche, e ele passa por baixo de uma cachoeira fria que cai das rochas acima e volta para a montanha. Dos canos, a aguardente pinga em uma bacia de madeira.

O cano de resfriamento é uma velha crombeta, um instrumento de sopro que os lamuriosos roubaram do Vale dos Mortos, e cujo som grave causa rachaduras às rochas ocas dos pequeninos, expondo suas moradas. Os mortos e o gigante Scrome querem recuperar a crombeta, mas não conseguem acessar a área em que ela é mantida.

- ❖ CRIATURAS: Dez orcs andarilhos.
- ❖ TESOUROS: A crombeta. Objeto inestimável para o gigante Scrome, ou pode valer 2D6 pratas.

## 3. O TEMPLO DO SILENCIO

*Em forte contraste com a miséria fora dele, um belo portal do templo se abre na lateral da montanha. Degraus de mármore se erguem em uma escadaria artisticamente adornada em direção a um salão que surge ao fim das escadas. Próximo da entrada há duas estátuas, uma delas perdeu a cabeça e a outra mantém a mão sobre a boca.*

Está já foi a bela entrada do Templo do Silêncio que era dedicado aos mortos no vale abaixo. A escadaria se ergue aproximadamente oito metros do fundo da ravina até o salão de mármore. Passagens escavadas levam para diversas direções. A única coisa que resta é a abertura à esquerda, a câmara de embalsamamento e a área dos lamuriosos no lado oposto do salão. O salão de mármore está mergulhado na escuridão e uma fonte de luz é necessária para ver qualquer coisa.

Os sacerdotes e a equipe do templo embalsamavam corpos para seu descanso eterno no vale abaixo. O trabalho com os mortos era realizado em completo silêncio. As paredes do salão do templo e a câmara de embalsamamento são construídas de maneira que qualquer fala humana seja amplificada dez vezes, fazendo com que até mesmo conversas discretas ecoem e alertem a todos nos arredores. Além disso, a superfície das muralhas ainda está coberta com um musgo amarelo especialmente cultivado, cujos esporos se soltam e procuram a fonte de fala humana. Inalar os esporos faz com que o sistema respiratório inflame, sufocando e silenciando o orador. O efeito normalmente não é letal, mas é doloroso (realize um ataque com seis Dados Base que causa dano em Agilidade). As vozes estridentes dos lamuriosos não ativam os esporos, e é possível se proteger contra o musgo ao respirar através de um tecido de malha fina, como seda.

O efeito de amplificação sonora significa que



um grito forte pode atordoar seres vivos. Role POTÊNCIA — se bem-sucedida, todas as vítimas na sala precisam fazer uma rolagem de RESILIÊNCIA para poder agir naquela rodada.

#### 4. CÂMARA DE EMBALSAMAMENTO

*O cheiro de mofo e de fluídos alquímicos pungentes deixaram sua marca permanente no salão de mármore que deve ter sido maravilhoso em sua simplicidade. Diversas mesas de pedra com tubos de pedra preenchem a sala e, acima delas, correntes esverdeadas e mofadas estão penduradas no teto. Grandes sessões ornamentadas das paredes parecem estar revestidas em uma pelagem amarela. Na entrada jaz um esqueleto de um orc.*

Os sacerdotes do templo preparavam e embalsamavam os corpos dos mortos deixados aos seus cuidados vindos de locais próximos e distantes daqui. Debaixo do fungo amarelo que cobre as paredes ornamentadas, pode-se retirar cuidadosamente um punhado de pedras semipreciosas. O esqueleto do orc foi deixado pelos lamuriosos como um aviso. Em uma das mesas, debaixo de uma camada de poeira, é possível encontrar uma página de um diário manchado com a seguinte passagem ainda legível:

*“Além do Templo do Silêncio entrou... cavernas para o subterrâneo. Os sacerdotes ficaram indignados... asfixiados. Nós chegamos em um jardim maravilhoso, guardado pelos mortos... cuidadosamente... prove das frutas, pois quem o fizer perderá... tocou uma melodia... tímulos cercavam a clareira... Hargard trabalhou no sarcófago com... o guard... do subterrâneo... queria voar. Um fardo dourado... deixado...”*

- ❖ TESOUROS: D6 gemas (valendo 2D6 moedas de prata cada).

#### 5. ÁREA DOS LAMURIOSOS

*Apassagem está bloqueada por rochas ocaas, um estreito complexo de pedras que parece ter sido construído e não formado naturalmente. Vozes estridentes e furiosas podem ser ouvidas de dentro dos túneis estreitos “Vão embora! Sumam! Desapareçam!”*

*Pequenas criaturas humanoides olham rapidamente em meio as pedras de vez em quando. Um cheiro que parece ser de um galinheiro misturado com frutas fermentadas emana dos túneis.*

As pequenas cavernas tortuosas dos lamuriosos são tão estreitas que humanos passando por elas são forçados a engatinhar. Algumas das passagens são preenchidas com rochas ocaas, um complexo tridimensional de rochas que apenas lamuriosos conseguem atravessar se arrastando, mas que pode ser destruído com uma marreta e um esforço considerável (40 pontos de dano). As cavernas acabam nas áreas de habitação dos lamuriosos, onde eles criam enormes larvas de inseto para comer e mantêm o que colhem do Vale dos Mortos. Há aproximadamente duzentos lamuriosos na colônia, metade deles são crianças ou idosos.

Na câmara central reside a rainha dos lamuriosos, uma grande criatura que nasceu nessa câmara e nunca saiu. Ovos de lamuriosos em incubação são guardados aqui. A câmara é defendida como último recurso por lamuriosos brandindo lanças.

De uma das câmaras internas, os lamuriosos podem girar uma roda que corta o fluxo de água da cachoeira na destilaria. Se isso acontecer, a água vai submergir a ravina dos orcs em vinte minutos, alcançando o nível da superfície, dois metros acima do portão do Templo do Silêncio. O mecanismo era uma das defesas do templo e a água não alcançará as cavernas do templo em si. O acampamento dos orcs será inundado, causando descontentamento, mas eles serão capazes de



alcançar a segurança com facilidade subindo pelas escadas. Os lamuriosos podem girar a roda em desespero para deter as aventureiras, se elas forem consideradas uma ameaça séria. É possível nadar a partir do templo com relativa facilidade, mesmo depois que a entrada estiver submersa.

- ❖ CRIATURAS: Algumas centenas de lamuriosos.

## 6. FENDA DA MONTANHA

*Tremores na montanha fizeram com que grandes fendas surgissem no muro esquerdo do salão do templo. A passagem leva para cima e vocês podem ver luz do sol no ponto mais distante.*

A fenda leva até o Vale dos Mortos, onde ela termina no platô quatro metros acima do chão do vale. É possível descer, mas não subir novamente sem a ajuda de uma corda ou de outra pessoa.

## 7. A SAÍDA

*Uma grande passagem bloqueada com rocha oca. O vento as alcança pela passagem, carregando o cheiro de flores.*

Os lamuriosos bloquearam a entrada original do vale com rocha oca, já que os mortos-vivos tentaram invadir o lugar desde que os pequeninos roubaram a crombeta de Scrome. O gigante em si não consegue chegar na entrada, uma vez que ela está situada em uma fenda.

## 8. O VALE DOS MORTOS

*Protegido pelas altas muralhas montanhosas, um belo vale verdejante se abre diante de vocês. Uma sensação de espera contida e fúnebre descansa na exuberância do lugar, onde os altos ciprestes parecem tentar alcançar o céu, em um desejo de ir embora. Lápidas envelhecidas se erguem do solo onde a névoa se acumula, enquanto grandes lajes selam criptas na montanha. Vocês veem os restos de construções e pomares tomados pela vegetação se libertando de suas áreas delimitadas. Aqui e ali, formas humanoides*





| D6 | FANTASMA   | AÇÃO   |
|----|--|--|
| 1  | Morme, filho triste do moleiro, morto pela praga.                | Procura por sua mãe (ela morreu duzentos anos atrás). Gostaria de companheiros de brincadeiras.  |
| 2  | Harb, aventureiro ganancioso, morto com uma flechada nas costas. | Não entende que está morto. Acha que está no vale para caçar um tesouro e quer entrar no grupo das aventureiras.   |
| 3  | Garkhal, guerreiro anão, morreu em batalha com um demônio.       | O anão Garkhal morreu há mais de duas eras, mas infelizmente, longe das terras dos anões. Seu maior desejo é retornar a Tempesmunsel para que possa encontrar a paz.                       |
| 4  | Lanja, Irmã do Corvo, queimada em uma fogueira.                  | Assassinada pela Irmandade Enferrujada, agora ela busca vingança contra os discípulos do deus Ferrugem. No pior dos casos, ela pode confundir as aventureiras com a Irmandade Enferrujada. |
| 5  | Lommo, halfling, afogado.  | Discreto, mas seria capaz de matar por uma baforada de um bom cachimbo. Tem uma mente maligna e não hesita em enganar as aventureiras.   |
| 6  | Visaja, feiticeira, morta por um rival.                          | Perdeu suas habilidades mágicas. Quer ser trazida de volta à vida e promete mostrar o caminho para a torre de seu rival, que ela deixará para as aventureiras saquearem.                   |

*semitransparentes se movem em silêncio, enquanto outras ficam paradas com olhares vazios e distantes.*

Durante o auge do templo, esse local era um cemitério onde parentes viajavam para honrar seus mortos. Aqui existia o prédio do templo, além de ciprestes, pomares e caracóis comedíveis dos quais viviam os sacerdotes. Tudo caiu em ruínas há muito tempo, mas ainda há uma abundância de comida. Um número de fantasmas perambula, alguns agitados, outros desinteressados ou cheios de tristeza. O gigante Scrome é o guardião do vale. Às vezes ele dorme em uma grande caverna nos limites do vale. As montanhas ao redor não podem

ser atravessadas, mas é possível voar para dentro do vale.

♦ CRIATURAS: Fantasmas. Role ou escolha da tabela acima. Scrome, o Gigante.

## 9. A COZINHA DE HARAMA

*Uma construção de madeira robusta, mas simples, foi erguida na fundação de pedra de uma construção mais antiga. Parece mais recente que o templo e é de um estilo diferente, mas é antiga, descuidada e degradada. Gemidos, lamentos e sons de mastigação podem ser ouvidos de dentro.*



Zygofer viveu nessa casa com Martea quando ele estudou necromancia no vale 350 anos atrás. Também vivia na casa um servo, Harama, um habilidoso cozinheiro Amiense que também cuidava da casa. A casa está parcialmente desabada, já que Scrome pisou nela em um ataque de fúria. Harama ainda mora aqui, mas como uma massa amorfada e semi-humana de pele. Dentro da casa há os restos de equipamentos de cozinha, fornos, grelhas e coisas parecidas, assim como desenhos em pergaminhos feitos por Martea. Nas imagens, pode-se ver um casal apaixonado, o casal respeitosamente comunga com os mortos, Zygofer contente em pé na mão de um gigante e um garoto dançando com um esqueleto.

- ❖ CRIATURAS: Harama, o Glutão.
- ❖ TESOUROS: Pedra de sopa de Harama.

## 10. AS SEPULTURAS

*Observando cuidadosamente, percebe-se que a superfície das lápides já ruiu ao ponto de ficarem completamente ilegíveis. As portas de pedra para as criptas da montanha parecem ainda maiores quando vocês se aproximam delas, impossíveis de se mover sem um grupo de animais de tração.*

As sepulturas do vale podem ser vistas aqui e ali. Há um pouco do ouro dos mortos para ser encontrado por trás das portas de pedra que apenas Scrome consegue abrir, a não ser que as aventureiras usem magia. Se alguém conseguir roubar o ouro, Scrome pode mandar alguns fantasmas em busca dos ladrões, arruinando seu dia a dia causando confusões, envenenando sua comida e destruindo seus pertences. Em outras palavras, o tesouro funerário se torna amaldiçoado. Se alguém ajudar Scrome a recuperar sua crombeta, ele vai recompensar seus convidados com uma parte do

tesouro (por exemplo, um dos quatro artefatos chaves da campanha *Expurgo do Corvo*).

É possível também falar com os mortos e conseguir informações sobre a história das Terras Proibidas e de outros locais que a MdJ achar adequado revelar. As informações terão vários séculos de idade, é claro.

- ❖ CRIATURAS: Fantasmas.
- ❖ TESOUROS: Role nas tabelas de tesouros da página 186.



## MONSTROS E PNJS

Os monstros e PNJs que as aventureiras podem encontrar no Vale dos Mortos são descritos abaixo. Monstros e criaturas não detalhados aqui têm as mesmas estatísticas encontradas nos capítulos Ascendências e Bestiário.

## KALMAX

Kalmax de Falender já foi um orgulhoso e renomado ginete de seu clã. No entanto, sua natureza imprudente lhe causou problemas em muitas ocasiões. Depois de perder todo o dinheiro de sua família com jogos para um clã rival, ele foi exilado pelos seus iguais e foi embora com alguns companheiros de confiança. Para restaurar sua honra, ele precisa encontrar prata —





muita prata. Ele ouviu sobre o tesouro escondido no Vale dos Mortos, e fará qualquer coisa para colocar suas mãos nele, não importa a que custo.

#### **FORÇA 3, AGILIDADE 4, ASTÚCIA 3, EMPATIA 3**

**PERÍCIAS:** Resiliência 3, Luta 4, Movimentação 2, Patrulha 3, Sobrevivência 3, Adestramento 3

**EQUIPAMENTO:** Lança curta, espada larga, armadura de couro, cavalo de montaria

### **HORLO**

Os orcs sem clã foram contratados pelos lamuriosos para manter seus inimigos longe. Em troca, eles recebem comida e suco fermentado. O líder dos orcs, Horlo, é um orc veterano de batalhas do clã Isir. Ele foi expulso por Eldag o Destruidor, depois que uma orc escolheu Horlo no lugar do chefe. Horlo considera, adequadamente, que foi expulso injustamente e não deseja nada mais que retornar aos Isir e matar Eldag. Ele pode começar negociações com estranhos se ele achar que eles podem o ajudar com isso. Horlo e seus dois companheiros Isir, Chren e Argana, são os guerreiros mais capazes entre os orcs, e eles nunca ficam bêbados demais. Se Horlo ficar furioso, ele começará a exalar uma espuma verde pela boca, deixando sua mordida venenosa.

#### **FORÇA 5, AGILIDADE 4, ASTÚCIA 3, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Potência 3, Luta 4, Manipulação 2

**EQUIPAMENTO:** Cimitarra, escudo, cota de malha, D6 cobres, colar com dentes

### **XUGG E OS OUTROS ORCS**

Os orcs do Vale dos Mortos são orcs sem clã que foram contratados para proteger os lamuriosos.

#### **FORÇA 4, AGILIDADE 2, ASTÚCIA 2, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Luta 2, Potência 1

**EQUIPAMENTO:** Cimitarra, armadura de couro batido

### **NASURA KAK**

A chefe dos lamuriosos é chamada Nasura Kak. Ela e o seu povo não querem nada mais do que viver em paz e sossego dentro da montanha. Como todos os lamuriosos, ela e sua ascendência morrem de medo dos povos-altos que querem a sua carne doce. Nasura quer manter a crombeta longe de Scrome a qualquer custo, já que sua música faz com que a sua proteção de rocha oca se rache assim como causa incômodo aos ouvidos sensíveis dos lamuriosos.

#### **FORÇA 2, AGILIDADE 4, ASTÚCIA 3, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Luta 2, Furtividade 2, Manipulação 3

**EQUIPAMENTO:** Espada curta, faca, armadura de couro batido

### **LAMURIOSOS**

Os lamuriosos vivendo nas cavernas perto do Vale dos Mortos são típicos de sua ascendência. Têm estatura baixa, pés velozes e são céticos quando lidam com estranhos.

#### **FORÇA 1, AGILIDADE 4, ASTÚCIA 2, EMPATIA 2**

**PERÍCIAS:** Furtividade 2, Luta 1, Sobrevivência 1

**EQUIPAMENTO:** Porrete de madeira



## FANTASMAS

Há algumas centenas de fantasmas no vale que normalmente convivem em harmonia com a natureza e a morte. Desde que a crombeta de Scrome foi roubada, a atmosfera do vale mudou. Os fantasmas ficaram cada vez mais inquietos e perigosos. O que já foi um lugar de paz se tornou uma armadilha mortal desde o roubo cometido pelos lamuriosos.

As estatísticas para fantasmas podem ser encontradas na página 90 do Bestiário.

## SCROME

O gigante de um olho Scrome normalmente tem uma natureza pacífica e carinhosa, mas agora está furioso e suspeita de todos os intrusos desde que foi roubado. Ele também mantém um medo indistinto de seu outro “eu” e pergunta aos forasteiros se eles “trazem o olho”. Scrome é muito antigo; não é muito esperto, mas é basicamente imortal. Nem mesmo seu olho é vulnerável, já que está coberto por um vidro grosso. A única vulnerabilidade do gigante é uma tatuagem no topo de sua cabeça, colocada ali por alguém que no passado transformou ele em um guardião. Ela mantém Scrome vivo, e se for destruída o envelhecerá rapidamente, transformando-o em pó em questão de minutos.

Scrome cuida dos mortos-vivos e tenta deixá-los confortáveis, entre outros meios ele gosta de tocar para eles sua velha crombeta. Ele também brinca com eles, como se brincasse com uma casa de bonecas, e faz cercados com pedras no chão. Se enfurecido, ele pode perder a calma e se tornar incrivelmente perigoso. Ele tem uma memória perfeita, não tem conceito de passagem do tempo e se lembra muito bem de Zygofer, apesar de pensar que ele foi embora há apenas alguns dias. Para

falar com Scrome, é preciso derrotá-lo ou devolver sua crombeta. No segundo caso, ele ficará muito grato e dará um presente para as aventureiras, possivelmente um artefato, talvez até mesmo a coroa Stanengist (veja o livro de campanha *Expurgo do Corvo*).

Se o segundo olho de Scrome for reinserido (veja a página 140), ele se torna um gigante completamente diferente e consideravelmente mais perigoso.

### FORÇA 24, AGILIDADE 2, ASTÚCIA 3, EMPATIA 2

**PERÍCIAS:** Potência 4, Luta 3, Atuação 3

**ARMADURA:** 3 (pele)

**EQUIPAMENTO:** Porrete de madeira

## HARAMA, O GLUTÃO

Harama é uma massa de pele amorfa e voraz, que lembra um humano grotescamente gordo cujos membros e rosto se multiplicaram e se misturaram. A criatura pode lutar no local em que se encontra com um cutelo colossal, mas não consegue se mover. Ele sente dor constantemente e odeia todas as coisas vivas. Amenizar sua dor com magias de cura ou música o acalmam, e podem até mesmo o incentivar a falar sobre Zygofer. Pode ser que ele então se lembre de quem era.

Harama já foi um servo humano e o cozinheiro de Zygofer durante os seus estudos no vale. O feiticeiro não conseguiu resistir em fazer experimentos nele depois de adquirir os primeiros fragmentos de conhecimento necromântico. Scrome se irritou e expulsou Zygofer e Martea do vale. O gigante tem pena de Harama, e o deixa ficar e permite que os mortos-vivos o alimentem, frequentemente usando receitas balbuciadas pelo próprio Harama. Simpatizado pelo seu sofrimento, Scrome contou a Harama sobre sua tatuagem.



Se as aventureiras ajudarem Harama a morrer, ele pode dar a elas sua pedra da sopa mágica como agradecimento. Ela está enterrada no antigo herbário fora da cozinha.

#### FORÇA 6, AGILIDADE 2, ASTÚCIA 3, EMPATIA 2

**PERÍCIAS:** Luta 2, Tradição 2, Manipulação 2

**EQUIPAMENTO:** Cutelo, pedra da sopa

**PEDRA DA SOPA DE HARAMA:** parecida com um pedaço de ágata esbranquiçada e levemente brilhante, a pedra é esculpida como um ovo de ganso. Colocá-la em qualquer sopa ou guisado enquanto ela cozinha deixará a comida tão deliciosa que qualquer um que comê-la terá muita simpatia pelo cozinheiro. O cozinheiro então ganhará +3 em rolagens de MANIPULAÇÃO para com as pessoas que comeram a refeição.

## EVENTOS

Abaixo estão alguns dos eventos que podem ocorrer dentro do Vale dos Mortos.

### A FÚRIA DE SCROME

O gigante Scrome é o guardião do vale, e vê os mortos-vivos como seus filhos. Ele toca sua crombeta para eles e os mantém calmos. No entanto, desde que os lamuriosos roubaram sua crombeta para usar na produção de aguardente, nem Scorne nem o vale é mais o mesmo. Ele berra, pisoteia e bate com seu porrete imenso na lateral da montanha em grande frustração. Quanto mais ele vê o sofrimento dos mortos, mais irado ele fica. Ele verá as aventureiras como parte da intrusão que perturbou a harmonia do vale na primeira vez que se encontrarem, e será muito hostil em relação a elas. Cabe às aventureiras convencerem o gigante de suas boas intenções.

### A NOITE DOS FANTASMAS

Algo está errado no Vale dos Mortos. Desde o desaparecimento da crombeta, os fantasmas se tornaram cada vez mais agitados. Eles se lembram constantemente das injustiças de suas vidas passadas. Os mortos foram tomados por sentimentos de tristeza, fúria e ódio. Sem opção melhor, eles direcionarão sua frustração para os intrusos vivos que chegaram ao vale, sejam as aventureiras, os caçadores de recompensas, os anões ou os Galdanes de Kalmax. Use a tabela da página 239 para inspiração, e retrate os fantasmas como alternativamente trágicos, pacíficos ou odiosamente violentos. Um fantasma pode falar de eras passadas em um momento, e depois hostilizar repentinamente em uma tentativa de assustar seu interlocutor. A única coisa que ajuda é dar aos fantasmas o que eles querem. Se Morme tiver um companheiro de brincadeiras, se Lommo receber um cachimbo ou se Garkhal for levado para as montanhas, eles ficarão em paz.

### CAPTURADO!

Há uma terrível comoção entre os lamuriosos porque os caçadores de recompensas conseguiram capturar um de seus jovens em uma armadilha. Os caçadores estão celebrando no Vale Alto nesse momento. Nasura Kak relutantemente, mas em desespero, faz contato com as aventureiras caso elas não se provem hostis. Ela pede a ajuda delas e fala do terrível destino que aguarda o prisioneiro se elas se negarem. Em troca, as aventureiras se tornarão amigas dos lamuriosos. Eles podem até mesmo devolver a crombeta de Scrome. Os orcs protestarão, já que significa que não haverá mais aguardente. Oralda e seus anões podem, no entanto, resolver a situação fazendo um novo cano de resfriamento para os orcs, assim como





ajustar a crombeta para que as notas nocivas sejam bloqueadas. Isso ganhará a confiança dos lamuriosos. Um certo nível de diplomacia é necessário para solucionar essa situação de uma maneira que agrade a todas as partes, é claro.

### KALMAX E O TESOURO

Kalmax, o ladrão de sepulturas, está em busca de um grande tesouro que possa pagar as suas dívidas. Ele e seus companheiros Galdanes irão abrir as portas de pedra das criptas da montanha no momento mais inoportuno. Isso, é claro, incitará a fúria de Scrome e dos fantasmas, e Kalmax logo descobrirá que ele está lidando com muito mais perigo do que esperava. Um cenário possível é que Kalmax seja cercado por Scrome e os fantasmas nas criptas, procurando desesperadamente por uma saída. Outra opção é que os Galdanes sejam mortos e se tornem fantasmas (sem perceberem que isso aconteceu). Se eles forem sortudos, podem escapar do vale com seu tesouro, carregando coisas como a coroa Stanengist (veja o livro de campanha *Expurgo do Corvo*). Isso, é claro, leva à aventuras adicionais no futuro.

### MORME!

Scrome vaga ansiosamente pelo vale gritando “Morme! Morme!” Parece que um dos mortos inquietos (veja Morme, na tabela dos mortos-vivos na página 239) desapareceu. Se as aventureiras puderem encontrar o fugitivo, elas ganharão a

gratidão de Scrome. Morme conseguiu subir até o platô e se perdeu no templo. Talvez ele esteja preso na rocha oca dos lamuriosos. Se os ladrões de sepultura ou os caçadores de recompensa perceberem que o gigante quer o morto-vivo, eles podem tomar Morme como refém e exigir algo em troca.

### A INUNDAÇÃO

Se a chefe dos lamuriosos, Nasura Kak, achar que os seus domínios estão sendo ameaçados e que seu futuro está em risco, ela acionará a inundação (veja a Área dos Lamuriosos na página 237) e espera que, ao fazer isso, as aventureiras e os demais intrusos se afogarão ou serão levados embora pela água. A torrente de água pode, é claro, causar complicações interessantes para as aventureiras, assim como para os caçadores de recompensa e para Kalmax e seus homens.

### A DANÇA DOS INQUIETOS

Se Scrome receber sua crombeta de volta, ele agradecerá as aventureiras com um presente das criptas na montanha. Por exemplo, a coroa Stanengist (veja o livro de campanha *Expurgo do Corvo*) ou algo das tabelas de tesouros da página 186. Então ele vai se sentar em uma enorme rocha e vai tocar uma melodia triste, mas de tirar o fôlego, em sua crombeta. Logo, os fantasmas do vale vão se reunir em um círculo à sua volta e lentamente começam a dançar ao redor do velho gigante. A dança estranha é tanto bela quanto aterrorizante de se observar.



## ROSÁRIO DE ARGILA

*Dizem que Argila estava muito cansado após domar os ventos de Corvandor nos tempos antigos. Ele precisava descansar, mas não podia deixar os ventos recém domados sozinhos, então ele criou o rosário de sinais Maha, que podia controlar o tempo, e deu ele à dama Mil-Corações para usar enquanto ele dormia. Gargal, bemote dos mares, que estava acostumado a brincar no mar com os vendavais, ficou contrariado por seus companheiros de brincadeiras terem sido tomados dele e quis libertá-los. Enquanto Argila dormia, Gargal se ergueu da espuma do mar em Ilha da Donzela na forma de um belo nobre, Adembre. Mil-Corações ficou tão enamorada que ela esqueceu de suas obrigações e foi divertir-se com seu convidado. Mas Gargal fez com que caranguejos se infiltrassem na ilha e roubassem o rosário de Argila enquanto ela estava distraída.*

*Quando amanheceu, Adembre retornou à praia, onde os caranguejos esconderam o rosário debaixo de uma rocha. Ele estava prestes a entrar no mar com seu saque quando Argila acordou. O deus descobriu o roubo e transformou a praia em um lamaçal, prendendo o ladrão. Quando Adembre se viu preso, ele jogou o rosário no oceano. Porém, antes da forma colossal de Gargal pegar o rosário, ele foi interceptado pelo golfinho travesso Puld, que fugiu com o objeto. Argila rasgou Adembre em pedaços em sua fúria, que ainda pode ser visto na alga vermelha que preenche a costa do oceano. O deus deixou partes da costa do mar, rios e lagos como lamaçais dali em diante, como uma proteção contra ladrões. Dizem que Mil-Corações chorou tão profusamente na praia, por causa de seu amado, que o mar se tornou salgado desde então, mas já que Argila havia despertado, ele não precisava mais do rosário. Depois de domar os ventos, ele os deu à deusa Lamento para que ela os usasse como quisesse.*



## TÁBULAS GÊMEAS DA RAINHA AGATHA

*A rainha Agatha de Presa de Dragão já foi no passado uma amada rainha dos anões do clã Crombe. Ela quis ajudar os aedos da pedra do clã para que suas habilidades rivalizassem com a dos Belderandes. Quando um aprendiz talentoso, Torwyld Cascalho, por acaso conseguiu fazer uma pedra de ágata retornar a sua forma primal, como uma criatura viva — um feito nunca mais reproduzido — e os mestres viram como os veios de ágata se evidenciavam vividamente como as luzes do norte na montanha, eles decidiram transformar a rocha viva em uma tábula para a rainha, agradecendo-a por sua fé neles.*

*O trabalho foi realizado com certa angústia, pois a pedra viva gritava e chorava quando cortada, mas depois de certo tempo, a bela tábula pode ser apresentada à rainha. Para o embaraço dos aedos da pedra, os veios de ágata não mais se evidenciavam, mas foi descoberto que quando alguém movia um veio na tábula a mesma mudança aparecia na rocha da qual a tábula foi feita. Mestre Homb percebeu que a tábula de pedra estava sentindo falta de sua outra parte e começou a formar uma segunda tábula do restante da pedra. Quando completa, e as tábulas foram reunidas, elas pareceram ficar mais confortáveis e os veios de ágata ficaram mais fluídos. Eles assumiam o mesmo padrão, e logo ficou claro que se um padrão fosse mudado à mão em uma tábula, a mesma mudança imediatamente aparecia na outra. Mestre Homb notou que isso ocorria mesmo quando as tábulas estavam separadas, e percebeu que poderiam ser usadas para enviar mensagens através de longas distâncias. Depois de alguns anos, uma das tábulas foi perdida, e ao mesmo tempo a outra foi esquecida, já que não serviria a nenhum propósito. A segunda tábula eventualmente também foi perdida para o desconhecido.*



## COURASCA

*Acredita-se que Courasca é uma antiga máscara de sacrifício em honra da deusa Heme, e também é conhecida como a Máscara Voraz de Heme. Se colocada sobre o rosto, raízes resistentes de árvore serpenteiam vindo da máscara, envolvendo a usuária em minutos, enquanto ela é vítima de uma série de agulhadas inofensivas, mas incômodas. O costume nos templos de Heme é remover a máscara e então sacrificar o indivíduo.*

## FLECHAS DA SERPE DE FOGO

*Dizem que o deus vulcão Chifre acordou logo depois dos demônios soltos por Zygofer terem destruído completamente Aslênia. Tão terrível foi sua fúria que o magma e as cinzas se ergueram aos céus. Três cobras foram trazidas diante do deus, que morderam fatalmente três profetas. Esses profetas viram a chegada da inundação de demônios, e quiseram avisar ao povo e acordar o deus Chifre. As cobras se humilharam diante do deus Chifre e disseram que elas não tinham a intenção de que a terra fosse desolada, e que elas apenas seguiram sua natureza, criada pelos deuses. Quando os sacerdotes de Chifre ainda assim quiseram punir as cobras, jogando-as no magma, elas se contorceram, chorando e implorando para que elas pudesssem se redimir pelo que fizeram ao trazer a vingança sobre os verdadeiros responsáveis.*

*Chifre ouviu suas súplicas e chamou sua serva das profundezas de magma para se erguer além do vulcão, a poderosa serpe de fogo, Erinya. Ela soprhou sobre suas parentes inferiores, fazendo-as se tornarem flechas. Essas flechas, quando disparadas de um arco, marcam os carrascos de Aslênia para que Erinya possa encontrá-los e devorá-los.*



## GARRAS DE FEROXA

Dentro da igreja de Ferrugem, há uma lenda sobre como os deuses Ferrugem e Heme celebraram seu primeiro casamento diante dos pais exultantes da Irmandade Enferrujada e das mães enaltecedoras das Irmãs de Heme. Do abraço divino eventualmente nasceu a filha, Feroxa, uma bela criança da mais negra hematita e com sardas de ferrugem em sua pele de pedra.

Mas a felicidade deles deixou o deus Corvo com inveja. O pássaro da carníça mergulhou sobre eles e roubou a criança de seu berço, e se acomodou em um alto penhasco para devorá-la. Desesperado e furioso, o deus Ferrugem fez seu braço se esticar e se tornar uma flecha de ferro, e a deusa Heme sacrificou um dedo para formar um arco, encordoado com o cordão umbilical de Feroxa. Eles enviaram sua serva blindada, Teramalda, para o penhasco, e ela atirou sua flecha no deus Corvo, que ficou gravemente ferido e extremamente aterrorizado, fugindo para a mata. Corvo alçou voo com tamanha força que Feroxa caiu do penhasco e se chocou contra o chão, se partindo em incontáveis pedaços que se espalharam pelo mundo como peças de hematita. Teramalda tentou amortecer sua queda, mas foi mortalmente ferida pelo peso da criança de pedra. A cabeça decepada de Feroxa caiu ao lado de Teramalda. Ela não tinha mais visão, pois o deus Corvo já havia biccado seus olhos, mas a deusa infante sentiu os lábios de sua serva e soprou seu espírito para ela. Desde aquele dia, Teramalda anda pelo mundo em busca de vingança contra o deus Corvo e seus seguidores.

O deus Ferrugem quis enterrar a cabeça de sua filha morta, mas sua esposa Heme disse que agora era o momento da vingança, não da tristeza. Juntos, eles forjaram um conjunto de garras de hematita dos restos de Feroxa, para serem usadas pelo campeão da Igreja de Ferrugem na caçada pela escória do deus Corvo. No entanto, as garras foram perdidas, e seu usuário — Gardkan Capitão da Guarda de Ferro — caiu em batalha durante as Guerras do Amieiro.

As garras foram forjadas durante a invasão de Teramalda à Corvandor, mas a lenda dos deuses e de sua filha é apenas um mito. O conjunto de armadura de Teramalda ganhou vida quando o lorde anão Garmar Quatrorbarbas cozinhou a mulher dentro da armadura sobre brasas, e é possível que tenha sido o deus Ferrugem que a despertou. De qualquer maneira, ela prefere caçar anões à seguidores do Corvo.



## RUÍNA DE SCARNE

*As lendas falam de como Scarne, a antiga mãe dos dragões, reinava sobre Corvandor quando os anões chegaram em uma era há muito esquecida, e que sua armadura era de obsidiana impenetrável, que ela mesma derreteu ao redor de seu corpo. Mas Oramund, o comandante dos anões, rezou ao deus Vasto, que lhe enviou um martelo cujos golpes poderiam esmagar qualquer coisa. Com ele, Oramund matou a dragonesa. Os anões então expulsaram suas crias para as montanhas, de onde elas ainda empesteiam as terras. Oramund batizou o martelo de Ruína de Scarne.*

*Na verdade, o martelo nunca foi usado contra Scarne. Nem o dragão está morto, mas apenas aprisionado muito abaixo da fortaleza anã de Jardim de Pedra. De acordo com os dragões, o deus dos anões, Vasto, espancou sua progenitora até à morte quando ela dormia, provavelmente usando Ruína de Scarne.*

## BOTAS PÉ DE CASCO

*Quinhentos anos atrás, o renomado aedo da pedra e minerador Aras Pé de Casco do clã dos Belderranianos forjou um par de botas de escalada para ajudá-lo a cruzar o terreno difícil da montanha. As botas funcionaram perfeitamente, mas já que Pé de Casco sofria de um sério caso de sudorese nos pés, ele escorregou para fora delas quando a correia de amarração da bota se partiu na metade do caminho de um penhasco, e o aedo da pedra sofreu uma queda fatal. A viúva doou as botas para nunca mais precisar vê-las, e nem ela nem mais ninguém as viram desde então.*



## ADAGA FANTASMA

*Dizem que quando os Amienses invadiram Corvandor, eles enviaram os três irmãos Vider para assassinar os líderes dos anões e dos elfos. No entanto, os mestres efícos aprisionaram os assassinos com sua mágica, os executaram, e aprisionaram suas almas sombrias em três adagas.*

## CHAVE DA SERPE

*Não há lendas a respeito da chave, que foi forjada originalmente para o Psicopompo-Natrix. Dizem, no entanto, que nenhum segredo pode ser ocultado da visão do deus Serpe, e nenhuma porta está trancada para sua passagem.*



## AMPULHETA DO VAGANTE NOTURNO

*Dizem que a aeda da pedra Dordela ficou tão envergonhada com um erro que ela cometeu em uma estátua de aniversário, que ela implorou ao Vagante Noturno para voltar a rocha à sua forma original, como era antes de sua canção esculpi-la. Ao mesmo tempo que ela implorava, houve uma batida na porta de sua oficina, que a assustou. Quando abriu a porta, Dordela se deparou com uma figura misteriosa com características de um morcego. Em seus braços, a figura tinha uma caixa, que ela entregou sem dizer nada antes de se virar para ir embora. A única resposta para as perguntas de Dordela foram respondidas com um chiado:*

*“Frature o tempo, desfaça o erro, quebre o osso” e então o mensageiro misterioso se foi.*

*Na caixa, Dordela encontrou três ampulhetas sobre um veludo púrpura e as mesmas palavras ditas pela figura misteriosa estavam escritas na parte interna da tampa, com tinta preta. Ela pegou uma das ampulhetas, observou a areia correndo de cima para baixo e, em um impulso, quebrou o objeto em dois. Ela desmaiou imediatamente, mas quando acordou a rocha crua estava diante dela, intocada, como ela queria. Em profundo deleite, Dordela tentou pegar sua varinha de pedra, mas não conseguiu: sua mão não estava mais lá.*

*Dizem que a segunda ampulheta foi quebrada quando o Rei Ardeburd perdeu a batalha contra os Canídeos abaixo das Montanhas Presa de Gelo. Dizem que ele deixou toda a areia da ampulheta cair antes de parti-la e nunca mais foi visto novamente. Sem o seu líder, os anões perderam a batalha uma segunda vez.*



## ASINA

*Essa arma é muito antiga, e dizem que a lâmina é um dente de um dos gigantescos vermes da terra que destruíram as terras ancestrais dos humanos, forçando-os a fugir para Corvandor guiados pelo deus Corvo. O deus proibiu estritamente os humanos de trazerem qualquer coisa de sua terra natal na jornada, para não arriscar a contaminação do novo mundo. O contrabandista que trouxe o dente foi jogado no mar durante a viagem, mas os sacerdotes não ousaram fazer o mesmo com a lâmina, com medo de que ela pudesse infectar alguma besta marinha que os seguiria. Em vez disso, foi decidido que eles trariam a presa para a terra nova, e a manteriam trancada lá, dentro de um templo, até que ficasse claro como poderiam destrui-la com segurança. Mas o que aconteceu foi que a sua origem foi esquecida, e então ela foi transformada em uma espada.*

## ELMO DE VOLLE

*A Cria Élfica Voller supostamente foi um dos mais antigos professores na ordem druídica do Galho Dourado. Ele possuía uma maestria mental incomparável, e dizem os rumores que alguém que possa canalizar sua concentração da forma correta seria capaz de voar ao usar seu elmo. Outros dizem que a parte crucial é a confiança assim como a concentração, dizendo que o usuário tem de se jogar de uma grande altura usando o elmo, firme em sua convicção na habilidade de voar para que essa habilidade se manifeste.*



## O TEZAURO

Dizem que o Duque Fargalon de Aslênia tinha um filho chamado Úngulo, por causa de Chifre, o mestre forjador do vulcão, aquele que forja os cascos dos corcéis sagrados. Depois que ossos foram jogados em frente ao recém-nascido, os videntes disseram que o destino do filho do duque era se apaixonar por uma flautista do povo errante e tomá-la como noiva. A previsão enfureceu Fargalon, e ele proibiu toda forma de música em seus domínios. Ginetes eram até mesmo enviados para cortar os galhos que batiam alto demais com o vento ao longo das margens dos rios. Úngulo cresceu e se tornou um homem belo, e um dia, quando ele estava caçando na floresta, ele avistou Tezara de Tarn, que se apaixonou perdidamente por ele.

Tezara era uma mestra do canto, mas não podia cantar o seu amor para o filho do duque, já que ele vivia em uma fortaleza de pedra e sempre usava um elmo de silêncio quando se aventurava fora dela. Tezara cantou o seu lamento na floresta, onde uma náiade a ouviu. Ela se apiedou de Tezara, e deu à donzela apaixonada uma flauta de prata, forjada das águas de um riacho borbulhante. Qualquer um que toque a flauta pode andar através de pedra, metal e de guardas como se fosse a luz atravessando a água. Com a sua ajuda, Tezara chegou até Úngulo e ganhou o seu coração com sua música.

Pela manhã, o Duque Fargalon descobriu os jovens amantes e ficou cego de raiva, ameaçando aprisionar Tezara, mas quando ela lhe mostrou sua flauta, a mente do Duque se encheu com as possibilidades que ela apresentava. O Duque havia penhorado seus bens de herança mais valiosos na capital para financiar suas campanhas militares. Quando a noite caiu, ele foi para a rica casa do penhorista, tocou a flauta até chegar ao tesouro e se afundou em ouro e prata. No entanto, os guardas do penhorista o ouviram e logo abriram as portas do cofre. O duque já havia reunido seus objetos da herança e queria tocar a flauta em sua fuga com eles, mas em seu fervor e ganância, deixou a flauta cair e não conseguiu encontrá-la em meio aos objetos prateados espalhados. Os guardas o tomaram por um simples ladrão e o mataram. Úngulo foi nomeado duque e se casou com Tezara, mas a flauta se perdeu.



## TROMBETA DE LAMENTO

*Dizem que a deusa Lamento visitava os oceanos em sua juventude, mas que as grandes águas, cheias de amor e ganância, se recusavam a deixar sua visitante ir embora quando ela tentava. Lamento lutou nas profundezas, dando início aos redemoinhos e sorvedouros do mundo, mas um tubarão se apiedou dela, erguendo-a em suas presas e jogando-a no ar para que ela pudesse ser levada pelo vento. Quando livre, Lamento abençoou o animal, e quando ela compreendeu que o oceano tentaria punir seu salvador, fez a criatura ficar maior e mais gorda, para que nunca mais ficasse assustada ou com frio no oceano. Ela também deu à criatura a habilidade de respirar no ar para que ela pudesse soprar vida e coragem para dentro dela a partir dali. Assim, a morsa foi criada.*



## POÇO DAS LÁGRIMAS

*A Irmandade Enferrujada diz que, antes de criar os humanos, o deus Ferrugem quis criar uma raça de guerreiros poderosos para purgar a terra da praga que eram os elfos, orcs e anões, abrindo caminho para seus servos verdadeiros. Para esse propósito, ele esculpiu um homem e uma mulher de diamante puro e então descansou, com intenção de equipá-los para suas tarefas no dia seguinte. Mas os anões de duas caras viram seus planos, e naquela mesma noite eles mataram o homem antes de ele receber um nome, e, portanto, foi incapaz de se defender. A mulher, que mais tarde recebeu o nome Hemla, foi consumida pela tristeza e fugiu, para nunca mais ser vista. A raça de cristal nunca nasceria, já que ela era a última de sua ascendência. Quando Ferrugem acordou, ele se encheu de fúria e matou cinquenta mil anões, mas o resto deles se escondeu covardemente debaixo da terra, onde eles estão até hoje. Em sua tristeza, ferrugem formou o cálice do Poço das Lágrimas do crânio de seu guerreiro morto. Todo dia ele se enche com as lágrimas do deus, manchadas de sangue. Ferrugem não tinha mais diamantes e percebeu que a humanidade tinha que resolver os seus próprios problemas, para serem temperados pelo mundo. Ele criou os humanos e deu a eles o Poço das Lágrimas, do qual foram convidados a beber, para que accordassem para a glória da batalha.*



## PRESA DE MENKAURA

Dizem que a rainha das aranhas Menkaura, e sua cria aos milhares, reinaram sobre a Mata úmida entre Água Ent e o rio Crombe por cem anos. Os elfos se cansaram disso depois que um grupo de pesquisadores botânicos foi massacrado pelas feras, e enviaram vinte ents de guerra para o reino das aranhas. Os ents eram imunes tanto às presas quanto ao veneno das aranhas, e tinham a força para rasgar suas teias e deixá-las em frangalhos. Eles mataram Menkaura, mas permitiram que as demais aranhas vivessem, já que a união dessas criaturas morreu junto com sua rainha. A carapaça brillante de Menkaura foi levada para a cidade de Passolar, onde foi usada para a criação de joias, armas e outros objetos. Um desses objetos é sua presa.



## IVELDE

Há um rumor que os humanos que estavam passando o seu primeiro dia em Corvandor discutiram exaltadamente se o corvo que os guiou através do oceano era divino ou se a divindade era a serpente carregada nas garras do corvo. Primeiro de tudo, todos os recém-chegados encontraram um eremita anão que também era um ferreiro em um penhasco à beira-mar. Dizem que a primeira Irmã do Corvo, que era chamada de Manta da Noite, se entregou ao anão para que em troca ele forjasse a lança mágica Ivelde para ela, e assim beneficiaria os seguidores do deus corvo. O primeiro seguidor do deus serpe, Modreval, desejava Manta da Noite e foi consumido pelo ciúme. Ele amaldiçoou a arma para que uma forma como uma cobra negra crescesse na ponta da lança, com dentes como espinhos. Furiosa, Manta da Noite disse que os seguidores do deus serpe poderiam ficar com a lança profanada e a jogou em meio a eles. Eles instantaneamente começaram a lutar entre si até que muitos estivessem mortos. Tanto Manta da Noite como Modreval ficaram horrorizados com o que aconteceu e concordaram em fazer as pazes entre as facções. Eles se casaram e ordenaram que a lança fosse trancafiada.



## ANÉIS GÊMEOS DE TVEDRA

*Dizem que a bruxa Tvedra se apaixonou tão profundamente por Hinrek de Falender que ela lhe presenteou com um anel que o protegeria nas guerras contra os Amienses. Ela usava um anel idêntico, e dizia que o seu amor o protegeria mesmo quando eles não estivessem juntos. O Capitão Hinrek percebeu que se tornou capaz de absorver mais golpes e cortes no campo de batalha, como Tvedra havia dito, mas quando ele finalmente ficou gravemente ferido, apesar do anel, ele viajou até sua casa para descansar e se recuperar. Para seu desespero, Hinrek encontrou Tvedra morta. Dizem que ela havia inexplicavelmente sofrido ferimentos horrendos, e Hinrek compreendeu que os ferimentos que ele havia sofrido no campo de batalha haviam sido transferidos para ela por longas distâncias. No entanto, ela não era tão forte quanto ele, e os ferimentos a mataram. Hinrek jogou os anéis fora e, cheio de remorso, se aposentou como um eremita.*

## AS COVAS

*As Covas... Você já esteve nessa pocilga? É uma aldeia no fim do mundo. Covardes e frouxos se esconderam da Névoa de Sangue naquela porcaria de aldeia, aguardando tempos melhores. Eles só não sabiam de uma coisa... que sua pacífica aldeia havia sido construída em um lugar de sangue e morte.*



## O PENHASCO DA TEMPESTADE

*Dez gerações atrás, o cruel rei Algarod declarou que Amiendar havia se tornado superlotada. Ele buscou expandir seu reinado liderando um exército através das montanhas para Corvandor, onde o rei caiu em batalha contra as bordas demoníacas do feiticeiro Zygofer. Quando ele perdeu, perdido também foi o cetro Nekhaka, que os rumores diziam ser a fonte de seu poder. No entanto, a determinação do rei queimava tão ferozmente que ele se recusou a morrer, e por eras manteve sua vigília na fortaleza de Penhasco da Tempestade. As lendas dizem que Algarod voltará a marchar um dia, a fim de recuperar o cetro de Nekhaka e completar sua conquista de Corvandor. Mas a maldição foi subitamente quebrada, e o rei morto-vivo e seus homens finalmente deitaram para seu descanso final. Sussurros dizem que o tesouro de guerra de Algarod continua no Penhasco da Tempestade, para sempre guardado por espíritos malignos e pelas bestas do feiticeiro.*



## O VALE DOS MORTOS

*As histórias contam sobre como Zygofer, o Profanador, visitou o Vale dos Mortos além do Templo do Silêncio durante as Guerras do Amieiro. A esposa do feiticeiro, Martea, havia lhe ensinado a conversar com os mortos, mas, quando ela soube sobre como Zygofer abusou da arte — em vez de procurar por sabedoria ele queria erguer os ossos que descansavam para que estes o servissem — Martea fugiu dele com dois de seus filhos. Zygofer continuou seu trabalho no vale até que o guardião dos mortos o rechaçasse. Furioso, o feiticeiro expulsou os sacerdotes do Templo do Silêncio, mas, antes de deixarem o lugar, dizem que os clérigos inundaram os salões do templo a fim de mantê-lo seguro.*



# ÍNDICE REMISSIVO

## A

Achados 186  
Adaga Fantasma 128  
Ailônio 48  
Aldeia 44, 168  
Algamar 22  
Algarod 30, 215, 226  
Aliança de Ferro 22  
Alvagard 24  
Amiedra 30  
Amiendar 16, 19, 22  
Amienses 45, 49  
Ampulheta do Vagante Noturno, A 129  
Ancinões 60  
Anciões, Os 60  
Anéis Gêmeos de Tvedra 131  
Animais 126  
Anões 20, 56  
Áreas de Aventura 167  
Argila 18, 41  
Armadilhas 176  
Artefatos 128  
As Covas 194  
Asas Negras 38  
Ascendência 43  
Asina 131  
Aslênia 20, 24  
Aslênios 49  
Ataques Monstruosos 73

## B

Bandos 127  
Belderranianos 58  
Bestiário 73  
Botas Pé de Casco 132

## C

Calendário 35  
Camuflados 55  
Canídeos 59  
Castelo 178  
Cavaleiro da Morte 76  
Chave da Serpe 133, 251  
Chifre 21, 42  
Clã Crombe 59  
Clã dos Anões 58  
Clã dos Cães de Ferro 59  
Clã dos Filhos 58  
Clã Guardião, O 59  
Clã Minerador, O 58  
Clãs dos Orcs 64  
Congregação da Serpente 20, 33  
Consumíveis 11  
Corredores Vermelhos 56  
Corvandor 16  
Courasca 133  
Cria Élfica (Prole élfica) 26, 50

## D

Demônios 27, 78  
Deus Corvo, O 37  
Deus Protetor, O 36  
Deuses 36  
Divisa 16  
Donzela da Estilha, A 41, 51  
Donzela Druida 51  
Dragão 84  
Dragonete 86

## E

Efêmero 48  
Efêmeros 19  
Elfos 52  
Elmo de Voller 134  
Encontros 146  
Ents 54, 88  
Eternélfos 53  
Eternévoa 19  
Eventos na Fortaleza 12

## F

Falender 21, 29  
Fantasma 90  
Ferrugem 22, 38  
Flecha da Serpe de Fogo 134  
Forte de Lamento 23, 28  
Fracasso 11

## G

Galdane 31  
Galdanes 50  
Galho Dourado, O 55  
Garmar Quatro-barbas 24  
Garras de Feroxa 135  
Gigante 92  
Glethra 22  
Goblins 70  
Grifo 94  
Guarda de Ferro 40  
Guerra do Amieiro, Primeira 23  
Guerra do Amieiro, Quarta 30  
Guerra do Amieiro, Segunda 24  
Guerra do Amieiro, Terceira 27



## H

- Halfling 70  
Harga 23  
Harpias 96  
Heme 23, 38  
Hidra 98  
História 16  
Humanos 43

## I

- Igreja Enferrujada 22  
Impregnado 29, 51  
Inquietos, Os 54  
Insetoides 100  
Irmã de Heme 40  
Irmandade Enferrujada 33, 40  
Irmãs do Corvo 20, 23, 37  
Isir 65  
Itens Preciosos 190  
Itens Simples 187  
Itens Valiosos 188  
Ivelde 136

## J

- Jamharda 20  
Jardim de Pedra 22

## K

- Kartorda 39  
Krasylla 31

## L

- Lamento 18, 41  
Lamuriosos 69  
Lei da Terra 21  
Língua Maha, A 41  
Lumra 23, 28  
Lupinos 67

## M

- Mantícora 102  
Marga 27, 28  
Martea 26, 27, 28  
Masmorra 172  
Merigall 27, 31, 217  
Meromannianos 58  
Mestra do Jogo, A 4  
Minotauro 104  
Monstros 73  
Monte Bilica 20  
Morto-vivo 106  
Mudança, A 18, 20

## N

- Névoa de Sangue 34  
Nexo 31

## O

- Ogros 60  
Oposição 11  
Orcs 62

## P

- Passagem do Portão das Sombras 21  
Penhasco da Tempestade, O 215  
PNJs 9, 183  
Poço de Lágrimas 139  
Polvo Gigante 108  
Presa de Menkaura 140  
Príncipe Enferrujado, O 33  
Princípios do Jogo 6  
Psicopompo 20, 32  
Pyronax 34

## Q

- Quardos 21

## R

- Roka 65  
Rosário de Argila 141  
Rubis Élficos 52  
Ruína de Scarne 143

## S

- Sangrento 110  
Sáurios 68  
Scrome 27, 242  
Serpé 16, 22, 36  
Serpente Marinha 112  
Silencioso 49  
Silenciosos, Os 32



## T

Tábulas Gêmeas da Rainha  
Agatha 143  
Teramalda 22,33  
Tesouros 186  
Tezauro, O 137  
Therania 27, 32  
Torrente 42  
Tranca de Ferro, A 17, 22, 32  
Troll 114  
Trombeta de Lamento 145

## V

Vagante Noturno, O 42  
Vale dos Mortos 231  
Vasto 40  
Verme do Abismo 118  
Vigias 55  
Vinha Estranguladora 120  
Viragas 66  
Vonde 21, 24

## Z

Zertorme 26,33  
Zygofer 16,24,32  
Zytera 32

## U

Urhur 64  
Urso Cinzento 116

## W

Warg da Noite 122  
Wyvern 124