

# REINOS OCULTOS

JUSTA SOLENE



HOME BREW 5E



Reinos  
Ocultos

“Nem todos os heróis podem suportar os problemas das justas.”

# REINOS OCULTOS

J U S T A   S O L E N E

---



 Reinos  
Ocultos

# CREDITO

## CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

- Camili Ketlen Pedroso (Criação de personagens prontos para a aventura e NPCs).
- João Ernesto Coelho Diniz (Criação de Personagens prontos e NPCs)

## HISTÓRIA E NARRATIVA

- João Ernesto Coelho Diniz - Desenvolvimento de Narrativa e Worldbuilding.
- Hugo Ferreira Cavali - Desenvolvimento de narrativa e criação da história base de REINOS OCULTOS

## EQUIPE DE REINOS OCULTOS

- Hugo Ferreira Cavali
- Camili Ketlen Pedroso
- João Ernesto Coelho
- Pedro Eulalia Lopes
- Nikolas Raposo Martins
- Márcio Clini

## DEDICAÇÃO

- Mago dos Dados que possibilitaram o convite ao evento onde está aventura foi implementada.
- Luiz Claudio Gonçalves, uma inspiração para criação de conteúdos nesse mundo de RPG.
- Camili Ketlen Pedroso, que proporciona a vida deste amador escritor um propósito.
- A meu Irmão, inspiração e amigo.
- A todos que me apoiaram durante a produção e lançamento.

## REDE SOCIAIS

Twitch: ReinosOcultosRPG

Facebook: ReinosOcultosRPG

Instagram: Reinosocultos

## CRÉDITO AOS ARTISTAS

**Para todas as Artes:** É creditado a criação pela ferramenta Midjourney, cuja licença paga permite a ampla divulgação de imagens por meios comerciais e não comerciais.

**Criação da Marca e Identidade Visual:** Pedro Eulália Lopes, Designer de marca e criação de Identidade visual de REINOS OCULTOS RPG.

@Pedrolopesdesigner

hello@pedrolopesdesigner.com



## NA CAPA

Cavaleiros de Toria marcham para o desfile de Justa em Toria (Arte por Midjourney)

# SUMÁRIO

|  |    |                                       |    |
|--|----|---------------------------------------|----|
| <b>INTRODUÇÃO</b>                              | 5  | <b>A JUSTA SOLENE</b>                 | 24 |
| Executando a Aventura .....                    | 5  | RICHARD ORVAIL .....                  | 24 |
| Visão Geral da História .....                  | 5  | HELENA KRONCH .....                   | 25 |
| <b>POR QUE A JUSTA?</b> .....                  | 6  | ASTRID DE JORVIK .....                | 26 |
| Sistema de Dado Oculto .....                   | 6  | EMELIE MARTIR .....                   | 26 |
| <b>NAMAR E O MUNDO</b> .....                   | 8  | CLAUDIUS HONORIUS .....               | 27 |
| O nexos e a Magia .....                        | 8  | MARCELUS DE TORIA .....               | 27 |
| Reinos Ocultos .....                           | 8  |                                       |    |
| <b>CONTINENTE DE CORUS</b> .....               | 9  | <b>CONCLUSÃO</b>                      | 28 |
| Reino de Toria .....                           | 9  | O Fim .....                           | 28 |
| <b>MORTE DE JUSTA</b> .....                    | 10 | E agora? .....                        | 28 |
| <b>PARTE 1: MORTE DE JUSTA</b>                 | 11 | Dado Oculto e Rejogabilidade .....    | 28 |
| O Chamado da Capitã Elisa .....                | 12 |                                       |    |
| Trabalho a ser Feito .....                     | 12 | <b>APENDICE A: PERSONAGENS</b>        | 29 |
| O que de fato ocorreu? .....                   | 12 |                                       |    |
| <b>O ASSASSINO</b> .....                       | 13 | RICHARD ORVAIL .....                  | 29 |
| Vias de .....                                  | 13 | HELENA KRONCH .....                   | 30 |
| <b>INVESTIGAÇÃO NA CASA DA DELEGAÇÃO</b> ..... | 14 | ASTRID DE JORVIK .....                | 31 |
| <b>CASA DE DELEGAÇÃO</b> .....                 | 14 | CLAUDIUS HONORIUS .....               | 32 |
| Características Gerais .....                   | 15 | EMELIE MARTIR .....                   | 33 |
| A1: Sala da Delegação .....                    | 15 | MARCELUS DE TORIA .....               | 34 |
| A2: Cozinha .....                              | 15 |                                       |    |
| A3: Quarto de Peter .....                      | 15 | <b>APENDICE B: MAPAS</b>              | 35 |
| A4: Exterior da Casa .....                     | 16 | Casa de Delegação (Jogador) .....     | 35 |
| Sub-solo da Casa .....                         | 16 | Sub-Solo da Delegação (Jogador) ..... | 36 |
| O caminho abaixo .....                         | 16 | Casa De Jorvik .....                  | 36 |
| Pistas de Assassinos .....                     | 16 |                                       |    |
| Investigação .....                             | 16 | <b>APENDICE C: MONSTROS E FERAS</b>   | 37 |
| <b>SEGREDOS ABAIXO</b> .....                   | 17 |                                       |    |
| <b>SEGREDOS ABAIXO</b>                         | 18 | HOMEM DO SACO .....                   | 37 |
| Sub-Solo da Delegação .....                    | 18 |                                       |    |
| A1: Corredor Desmoronado .....                 | 18 |                                       |    |
| A2: Lar do Monstro .....                       | 18 |                                       |    |
| A3: Corredor Da Tortura .....                  | 19 |                                       |    |
| <b>SAINDO DOS TÚNEIS</b> .....                 | 19 |                                       |    |
| <b>TAVERNA ABANDONADA</b> .....                | 20 |                                       |    |
| Pistas Vítais .....                            | 20 |                                       |    |
| <b>CASA ORVAIL</b> .....                       | 21 |                                       |    |
| Derrota de Richard .....                       | 21 |                                       |    |
| <b>A PROVA DE JOIA</b> .....                   | 21 |                                       |    |
| <b>CASA DOS JORVIK</b> .....                   | 22 |                                       |    |
| <b>TEMPLO DE PLINIO</b> .....                  | 22 |                                       |    |
| <b>CORTE DO NORTE</b> .....                    | 22 |                                       |    |
| <b>JUSTA SOLENE</b> .....                      | 23 |                                       |    |

# INTRODUÇÃO

N

ESTE DOCUMENTO SERÃO ENCONTRADAS TODAS as informações necessárias para narrar uma aventura rápida no cenário de Namar, incluindo as regras, apêndices e fichas de personagens indicados pela equipe de Reinos Ocultos.

Para jogar esta aventura com completa imersão é recomendável o uso do “Livro do Jogador” e o “Livro do Mestre”, sendo eles os meios completos oficiais do sistema de Dungeons And Dragons quinta edição. Este é um projeto em produção e todo e qualquer problema pode ser notificado para nossas redes de contato em Reinos Ocultos.

## EXECUTANDO A AVENTURA

Justa Solene é uma aventura para até 6 personagens de nível 1 ou 2. Até o final da aventura os jogadores podem chegar até o level 2. A aventura está situada na cidade de Toria no continente de Corus, uma das maiores e mais vastas cidades no cenário de Namar, cercada pelos povos do norte e reinos vizinhos. O cenário está em desenvolvimento por Reinos Ocultos há 4 anos e este é o primeiro suplemento de aventura para este cenário preparado para eventos com sistema de Fast Play (Jogo Rápido) e uma introdução a cenários medievais e ao sistema de Dungeons And Dragons.

Não é necessário ser experiente em RPG ou D&D para jogar este cenário, mas para aqueles que pretendem se aprofundar busquem os livros de regras para narradores e jogadores de Dungeons and Dragons.

As seções dos apêndices estarão aqui para guiá-los pelos cenários de Toria, assim como Antecedentes, Monstros e desafios feitos especificamente para esta aventura.

### CAIXAS DESCRIPTIVAS

Quando caixas como essas aparecerem, significa que o que está escrito nela deve ser lido ou descrito ao jogadores, uma referencial para o mestre. Cuidado, caso as informações não estejam em caixas descriptivas como essa é possível que informações ou “Spoilers” sejam lançados aos seus jogadores.

### A CRIAÇÃO DA AVENTURA

A aventura a seguir foi criada para dinâmica de aventura rápida e também uso em eventos ou a famigerada “OneShot” no entanto ela pode ser usada da maneira que achar melhor, o cenário está em desenvolvimento para algo maior que virá em breve...



## VISÃO GERAL DA HISTÓRIA

Ano 8 da Quarta Era

No tempo dos últimos escolhidos, os Reinos Ocultos eram muitos planos e carregavam seus segredos distantes. Há 7 anos, tudo mudou. Namar e todos os Reinos Ocultos se fundiram e o nosso mundo foi redesenhado graças à poderosa magia e a ação de corajosos guerreiros.

Em Nova Toria, um novo rei foi eleito pelo conselho de mercadores. O jovem rei Urrik, um jovem que remonta seus laços sanguíneos até os homens do Norte, assumiu o trono com a proposta de trazer os dias de glória da cidade de Toria, novamente. Ele enviou emissários por todos os continentes ocultos a fim de celebrar uma grande reunião diplomática com todos aqueles estrangeiros vindos de terras distantes e visando ampliar o comércio e a diplomacia. Esse evento teriam duas partes, a primeira um grande banquete para conversas e troca de conhecimentos. No primeiro dia da primavera, cavaleiros, guerreiros e todos aqueles interessados em participar de um esporte muito comum para os humanos da Velha Toria, as justas. Ocorridas das mais diversas formas nos antigos reinos estes eventos únicos podem levar campeões e até heróis de muito a morte ou algo pior, aqueles que as ganham levam consigo a glória e esplendor eterno por onde passarem e chegam até mesmo a serem presenteados por títulos por seus Lordes e Ladys de cantos diferentes do mundo, adquirindo assim dinheiro, prestígio e fama.

# POR QUE A JUSTA?

Para ajudar nossos heróis a estabelecer suas motivações, deixamos aqui uma tabela e antes da aventura começar cada personagem declara o porquê de ter comparecido para a Justa e talvez até o que ele acha do evento, um ponto interessante para ser utilizado é que todos os personagens já se conheçam de momentos passados que podem decidir entre eles.

## GANHO DE AVENTURA

| d6 | Gancho  |
|----|---|
| 1  | Você serve a um nobre como campeão  |
| 2  | Você está com o resto do grupo atrás de um serviço  |
| 3  | Você teme a quebra de uma relação diplomática e está aqui para impedir                      |
| 4  | Você chegou até aqui representando a uma família nobre como um espião                       |
| 5  | Você quer roubar os nobres e usar o torneio como distração.                                 |
| 6  | Sem representantes nobre você quer ser um dos primeiros Plebeus a entrar na Justa e ganhar. |

Após seus personagens terem decidido o que farão e o que os trouxeram até o evento, poderão finalmente firmar seus personagens e sua intenções, caso essas intenções de alguma forma se choquem, é interessante que o grupo defina um objetivo em comum que seja de mútuo acordo.

## SISTEMA DE DADO OCULTO

Para a utilização deste sistema a equipe de Reinos Ocultos desenvolveu novos desafios por uma rolagem que chamamos de Dado Oculto, que busca desafiar os limites da realidade, tempo e espaço dos jogadores conforme confrontam momentos únicos de suas campanhas, esperamos que este seja enquadrado futuramente em um cenário na totalidade e dedicando uma nova forma de contar história pelas decisões do destino (dados). Esperamos expandir este método para outras aventuras que virão.

### EFEITOS E CAUSAS

Para explicar como algo pode alterar a jogabilidade usamos alguns “gatilho” que podem desencadear os famigerados Dados Ocultos, vamos chamar o resultado desses gatilhos de “Efeitos” e a consequência deles de “Causa”. A seguir estão alguns exemplos que podem desencadear Efeitos, lembrando que o mestre pode decidir em um momento oportuno causar um.

- ° Um dado crítico rolado em combate ou testes de atributos, sejam eles 1 ou 20.
- ° A morte um personagem importante, jogável ou NPCs controlados pelo mestre.
- ° Uma Catástrofe que ocorreu e está ligada diretamente aos jogadores de alguma forma.
- ° O despertar de um novo poder antes desconhecido ou adormecido.
- ° Uma nova criatura que surge no mundo que pode colocar em risco a vida de muitos e com ela uma alteração momentânea.

Os dados podem ter alguns dos seguintes efeitos:

### EFEITOS

| d6 | Gancho  |
|----|---|
| 1  | Realidade (Alterar a forma das pessoas e criaturas)           |
| 2  | Tempo (Alterar o tempo e sua relação)                         |
| 3  | Espaço (Alterar o terreno das coisas e pessoas)               |
| 4  | Poder (Alterar a força das coisas naturais)                   |
| 5  | Mental (Alterar o humor e ação de uma criatura)               |
| 6  | Caos (A decisão do Mestre isso pode causar mais de um efeito) |

A utilização dos efeitos é uma sugestão para os cenários que se baseiam em Namar, o mundo está sempre sendo afetado pelos reinos ocultos que norteiam o mundo a nossa volta e esses “Efeitos” e “Causas” são uma maneira de exemplificar isso, o mestre juntamente com os jogadores podem decidir utilizar ou não estas características.

### REALIDADE

Pode ser a alteração de tudo que se vê, mudando fatos como um todo, o espaço e a forma que aquilo tem, mesmo que signifique desafiar a física, a magia tem disso.

### TEMPO

Um dos mais perigosos o tempo pode mudar como algo está em seu estado temporal, envelhecer ou deixar novo pessoas e coisas.

### ESPAÇO

Pode ser confundido com realidade, mas espaço é tudo aquilo que cabe algo, mas só se relacionando as coisas inorgânicas.

## **PODER**

Altera a gama de magia que as coisas e pessoas contem, podendo elevar o poder de um simples animal a seu máximo desempenho, dar força aqueles que não tinham e magia aos não versados, multiplas possibilidades em um único efeito.

## **MENTAL**

O divisor de águas daquilo que se é conhecido e aquilo que não se conhece, o mental pode alterar a forma de como o psique de pessoas e animais funcionam, transformando um inimigo em amigo e um melhor amigo em arquinimigo de uma única vez, apagando memória e lembranças boas de um passado distinto.

## **CAOS**

O simples e puro caos do mundo, o destruidor de tudo e de todos, com eles podemos levar vilarejos e cidades a devastação e literalmente qualquer coisa pode ocorrer como desejar o narrador, mas sejam levianos, o caos é o tipo de ferramenta que pode viciar e seu vício levar até lugares obscuros.

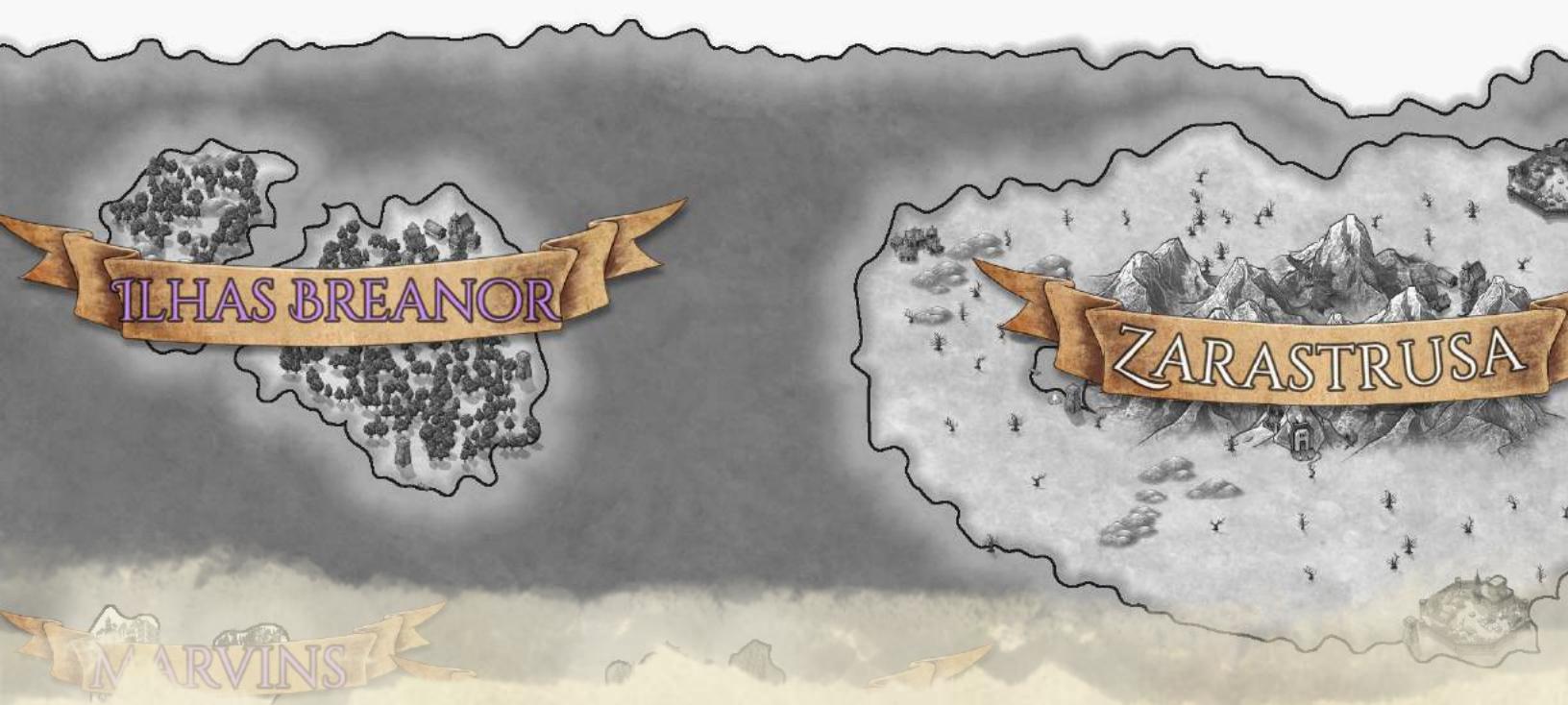
### **EXEMPLOS DE USO**

Alguns exemplos que você pode usar para os efeitos dos dados ocultos.

- Uma galinha começar a soltar magia pelo bico (Poder)
- Um urso aumentar seu tamanho em duas vezes (Realidade)
- Uma criança envelhecer 20 anos em vidas humanas (Tempo)
- Um paladino de Selune entrar em loucura e atacar inocentes em um vilarejo (Mental)
- Uma caverna que antes era pequena e sem espaço aumentar seu tamanho de maneira exponencial (Espaço)
- Um ciclone começar a partir de um balde água (Caos)

**APESAR DOS USOS ACIMA SEREM BEM SIMPLES, OS EFEITOS DOS DADOS OCULTOS VÃO ATÉ ONDE SUA IMAGINAÇÃO PERMITIR, SEMPRE AJUDANDO O MESTRE E OS JOGADORES A ALTERAREM O AMBIENTE E DEIXÁ-LO MAIS DINÂMICO.**





## NAMAR E O MUNDO

Namar é como é conhecido o plano material e todas as suas terras conectadas, o nome do mundo e sua origem é um grande mistério, mas depois de 4 alguns simplesmente aceitaram o nome e sua fama circulou, chamado por alguns povos de terra “mater” ou apenas terra, o mundo teve sua origem a mais de 6 mil anos atrás, quando os primeiros dragões e elementais disputaram o poder pelo solo, ar e água, esses mesmos deram origem aos primeiros humanóides que com suas diferentes habilidades povoaram os continentes que se formaram.

A era dos dragões foi deixada para trás e se tornou mera lenda, os Elfos, Humano e Anões dominaram as terras juntamente as raças menores como os Tieflings, Draconatos e Halflings. De pouco em pouco o mundo se tornou um aglomerado de raças, estas que formaram reinos e impérios que se difundiram ao longo dos séculos e milênios.

## O NEXOS E A MAGIA

O início da contagem de eras começa quando o “Nexos” ocorre, o evento foi uma infusão de magia ao mundo material, antes disso apenas os dragões provenientes de seu plano continham magia, depois disso criaturas da mais profunda simplicidade agora continham o poder em suas mãos ou braços, por assim dizer.

Os estudiosos analisaram os céus e chegaram a conclusão que isso ocorreu por conta de um evento único onde as esferas que ficaram em torno de nosso mundo se chocaram, e esse choque foi chamado de “Nexos”, as esferas foram reconhecidas como “REINOS OCULTOS”.

## REINOS OCULTOS

Os Reinos Ocultos então haviam sido identificados pelos grandes estudiosos, que mais tarde ficaram conhecidos como Magos ou Feiticeiros, estes também afirmara que 10 desses grandes Reinos circulavam nosso mundo e o afetavam diretamente, como a lua afeta as marés. Pouco a pouco criaturas, monstros e até mesmo novas raças cruzaram estes planos e foram povoando os continentes do plano material sem se importar com as consequências.

### PRIMEIRA ERA

Foi a Era onde o mundo teve o choque da magia e os primeiros impérios se formaram, grandes diplomacias e poderes foram expostos, um dos grande dragões, também conhecido como Merlin fez um atentado contra o mundo mas foi impedido pelos Escolhidos, campeões de vários povos.

### SEGUNDA ERA

O Mundo já conhecia a magia o suficiente pra dominá-la e usou isso para subjuglar os povos, os elfos disputaram poder contra os homens em uma guerra de egos entre as duas raças, os anões se aprofundaram na terra e em suas riquezas minerais, uma era de fortalecimento e pequenas escaramuças.

### TERCEIRA ERA

Merlin volta a vida após seu aprisionamento e tenta dominar mais uma vez o mundo como conhecemos, mas é impedido pelos descendentes dos Escolhidos e seus aliados que percorreram os dez reinos ocultos e utilizaram seus poderes para eliminar o mago Merlin.

E  
N

CITY DE MERLIN

## CONTINENTE DE CORUS

O continente de Corus está localizado no ocidente, no hemisfério sul de Namar. Ele é composto por duas metades que formam um grande C ao ser avistada no mapa. As duas metades de Corus apresentam paisagens bem diversas e inúmeros povos, reinos e culturas.

Corus Oriental possui uma série de montanhas e florestas que habitam vários seres como elfos silvestres, orcs, meio orcs, humanos e gnomos. Algumas cidades mapeadas como Kaximir, a sede da Guilda Mercante e Ridgewood e locais sagrados como Recanto de Ronan, o Templo de Solis e o Templo de Mixti são marcas de Corus Oriental. Já Corus Ocidental, permanece com uma geografia bem particular, reflexo de vários conflitos e migrações que aconteceram ao longo das eras. Desde campinas, montanhas, colinas, florestas, desertos e planaltos rochosos. A parte norte tem um terreno formado por campinas e colinas verdejantes que se estendem desde as Ruínas de Eredor, passando pelas cidades gêmeas de Beford e Daford e chegando até Nova Toria na costa ocidental-central do Continente. A parte a leste de Nova Toria possui uma grande floresta que marca a fronteira oeste do Reino Anão de Stostone (antiga Balin) e ela se estende por vários quilômetros ao sul chegando à cidade goblin de Antivoli. A oeste de Antivoli, a floresta protege a Torre dos Anciões.

Ao sul, surge uma planície rochosa e desértica que fazem parte do império das Dunas de Bharazir, com o poder do grande Sultão que unificou os reinos de Meepool e Umpor, consolidando sua posição como potência no sul do continente.

## REINO DE TORIA

Há milhares de anos, Toria foi fundada de um aglomerado de povoados humanos fixados em aldeias pesqueiras, algumas aldeias pastoris, que se uniram quando o centro do continente se tornou uma grande feira, um ponto de comércio de aldeias próximas, até reinos mais distantes como Barazir (reino dos homens das Dunas), Balin (Reino dos Anões das Montanhas), Eredor (Reino dos Altos Elfos) e Ygnorth (Reino dos Nôrdicos).

Com o tempo, Toria foi crescendo e se tornou uma das cidades mais ricas e poderosas de toda Namar. Ao mesmo tempo, uma das famílias mais ricas os Delion, se coroaram reis e juntamente com o conselho, governaram durante muito tempo. Uma das marcas desse poder foi a criação de um Grande Banco, conhecido como Banco Central, onde o prédio guardaria tesouros, dinheiros e objetos mágicos poderosos, que segundo a lenda, era impossível de ser roubado. Organizações e famílias poderosas de toda Namar poderiam obter um cofre para guardar e proteger seu dinheiro e seus artefatos.

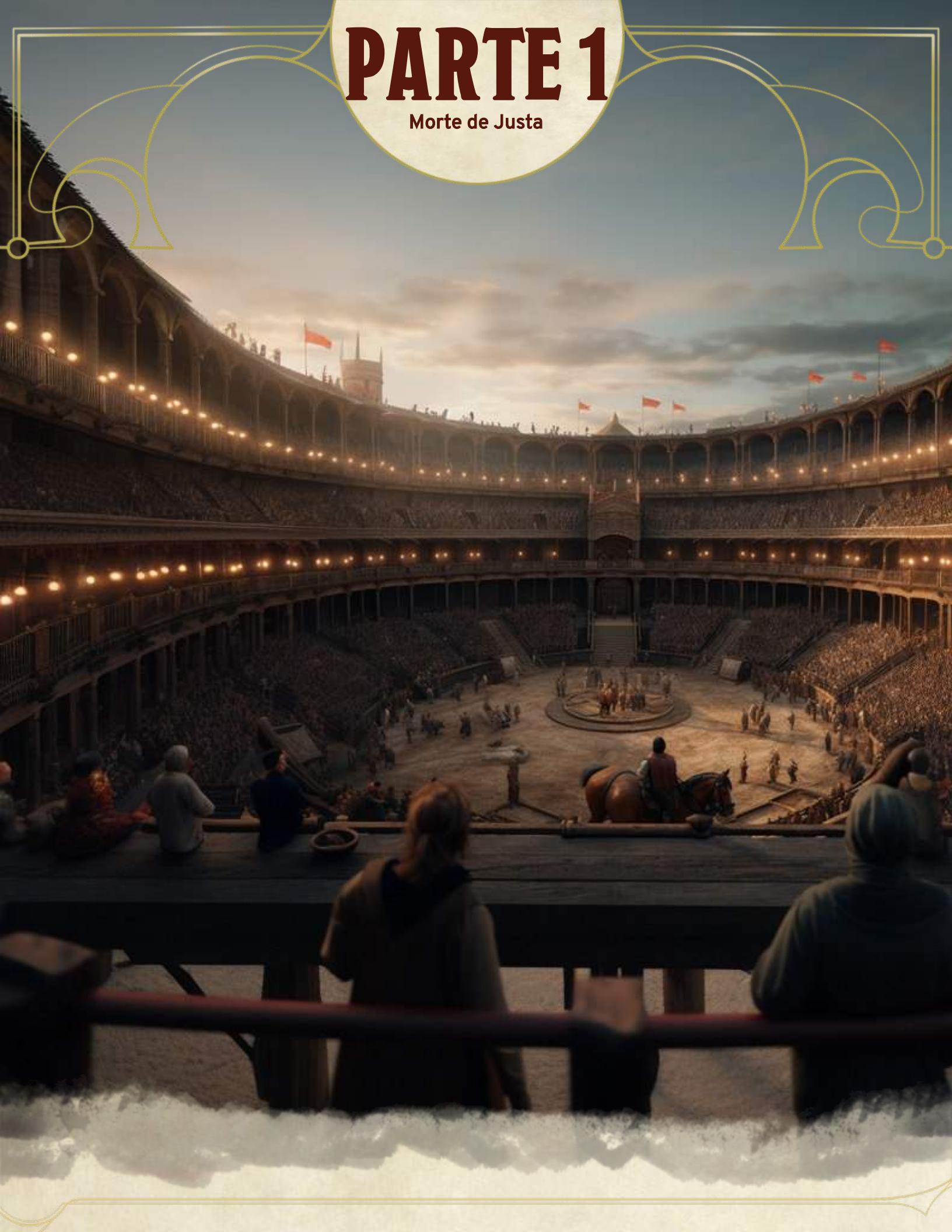
Durante a terceira era e a luta dos escolhidos contra as forças de Merlin, Toria mantinha sua posição de autonomia e poder frente aos demais reinos. Os elfos negros e os audarianos devastaram os reinos de Ygnorth e Eredor. Os elfos fugiram para Mercerys e para o Império de Rindatom, já os nôrdicos se espalharam em sua maioria para as ilhas Marvin, porém pequenos assentamentos nômades permaneceram em Corus. Em vários momentos, os torianos priorizaram conservar essa posição de poder. Mas eventualmente, a cidade também foi brutalmente atingida pelas forças das trevas.

Com a derrota de Merlin, os sobreviventes humanos de Corus, se agruparam mais uma vez e fundaram a cidade de Nova Toria. Ela foi crescendo timidamente, mas eventualmente o Grande Conselho conseguiu expandir os planos de repovoar o norte e enviou dois assentamentos para as extremidades noroeste e nordeste, para fundar as cidades humanas de Daford e Beford. Ao mesmo tempo, perseguia os goblins de Antivoli para proteger as caravanas que iriam para o sul e conseguir comércio.

Apesar de ser uma cidade majoritariamente humana, Nova Toria é uma cidade bem cosmopolita, aceita bem outros povos vindos de toda Namar. Com a ascensão do Rei Arthur Delion, Nova Toria busca alcançar as bases de boas relações comerciais e enriquecimento para que a cidade revivesse os antigos tempos de glória. Apesar disso, os membros do antigo conselho, insatisfeitos com o enriquecimento do pessoal do Rei, maquinaram um golpe para colocar o jovem nôrdico Urrik como rei forte que garantisse que Nova Toria fosse amplamente respeitada como uma das grandes potências da Quarta Era.

# PARTE 1

Morte de Justa



# PARTE 1: MORTE DE JUSTA



SSIM QUE TODOS OS SEUS JOGADORES ESTIVEREM com seus personagens prontos e tudo em ordem para começar a aventura você pode descrever para eles o seguinte.

MIDJOURNEY  
HUGO CAVALI

## COMEÇANDO A AVENTURA

Por dias a maioria de vocês viajaram até Toria em busca do maior desafio que um grupo poderia ter em anos, a grande justa entre reinos, a primeira das Justas que uniria mais de 30 casas nobres em uma única cidade, Toria, o lar dos nobres leões. Vocês por encontros passados ou acaso do destino já se conhecem, e apesar das considerações diferentes um pelos outros, vieram a nova Toria pelo evento, senão para participar dele, representar alguém ou apenas se deleitar com o acontecimento.

Seria interessante nesse momento que os jogadores descrevessem seus personagens mutuamente caso eles ainda não se conheçam, deixando abertura para descreverem de que maneira chegaram até Toria e os motivos que os levaram até lá. Para os nativos de Toria é sempre bom salientar a grandiosidade da cidade, assim como esse evento gerou uma tensão entre os nobres com medo da recepção entre os outros reinos, que para muitos, são novos e perigosos em vários aspectos.

É sempre bom nesse momento também deixar claro entre os personagens quais são suas relações com Toria e a família real e desta forma estabelecendo uma conexão entre eles, a história em si desafiará a questão moral dos protagonistas e como eles enxergam esta disputa.

## A JUSTA

A Justa atrai campeões de todos os Reinos e de raças diversas, dentre eles também seus nobres, bem guardados por suas armadas pessoais. Os nobres estão tentando provar seus valores ao mesmo tempo que conhecem representantes de outros reinos, alguns apenas para demonstrar sua força militar, outros sua disciplina.



## CAPITÃ ELISA

Líder da guarda da cidade de Toria, destemida e reconhecida por seus feitos da invasão de goblins que ocorreu no reino a alguns anos atrás.

## O CHAMADO DA CAPITÃ ELISA

Após a introdução a cidade de Toria e todo seu esplendor, os heróis são convocados pela capitã da guarda interna da cidade de Toria através de um de seus guardas da cidade, a guarda está intensamente ocupada com o evento então vão aparentar estarem agitados. Um dos guardas é colocado à disposição para convocar os personagens com urgência por suas habilidades.

Após isso serão levados até o palácio do Norte para conversar com a capitã Elisa, conhecida por seus grandiosos feitos nas invasões goblins de anos atrás ela é tratada com respeito por todos os guardas, mesmo os de reinos distintos.

- A Capitã Elisa é uma Humana com as características de um Veterano (Pag 350 Livro dos Monstros)

Após cumprimentar os personagens e ter se apresentado ela diz o seguinte:

### CAPITÃ ELISA

Saudações, sei que devem estar aproveitando os deleites do evento, mas Lorde Ambertrau pediu que os solicitasse para um serviço, é urgente como devem perceber, obviamente haverá um pagamento.

Se os personagens aceitarem ouvir o que a capitã tem a dizer, ela entrega a eles as seguintes informações:

- A capitã vai informar a eles sobre um indício de assassinato no reino, um membro da nobre família de Jorvik, um príncipe, chamado Peter, foi assassinado a sangue frio dentro do palácio do Norte.
- Ela informa que o rei precisa que alguém não relacionado a Toria se envolva na investigação, e dessa forma descobrir o verdadeiro culpado do crime se de fato foi um.
- Ela também informa que deve ser resolvido a questão o mais rápido possível, pois o vazamento disso pode colocar o reino em crédito ou até em crise de guerra.

Caso os jogadores não queiram saber da fala da capitã, seria interessante que o mestre colocasse esta questão de uma maneira mais atraente aos jogadores, seja de forma positiva ou negativa, talvez relacionando um dos jogadores a vítima, para isso você pode sortear um jogadores e rolar a tabela a seguir para relacioná-los.

## CONHECENDO O PRÍNCIPE

d8

Gancho

- 1 Conhece a vítima de umas das festas nobres de Jorvik onde se tornaram bons amigos.
- 2 Não conhece tão bem a vítima, mas sabe que ela era conhecida por seu status como herdeira do reinado.
- 3 A vítima se tornou seu inimigo ao longo da sua história e sua morte o colocaria como principal suspeito.
- 4 A vítima ajudou você na infância e por isso você deve a ela, a morte dela é um débito com sua família.
- 5 Você tinha uma obsessão pela vítima, pelo seu status ou propriedades.
- 6 Você se inspirava na vítima como personalidade.
- 7 Você já salvou a vítima da quase morte a uns anos atrás e ela lhe ficou devendo.
- 8 Você acredita que a vítima estava envolvida em algum esquema político em Toria por boatos que circularam.

Se for de desejo dos jogadores, podem rolar um teste de Inteligência (História CD 13) para mais informações sobre o príncipe Peter. **Caso passem, os jogadores saberão da posição nobre do príncipe como herdeiro do trono do novo reino nórdico de Jorvik.**

## TRABALHO A SER FEITO

Após o grupo de aventureiros finalmente aceitar o serviço, a capitã Elisa não vai esperar muito e escoltá-los pessoalmente até onde o Príncipe foi “assassinado” para que eles tirem suas próprias conclusões. O mestre pode prosseguir para “O que de Fato Ocorreu?”.

O mestre pode prosseguir para “Investigação na Casa da Delegação”.

## O QUE DE FATO OCORREU?

**Antes de prosseguir com a história o mestre vai querer saber o que de fato ocorreu com Peter de Jorvik.**

O jovem príncipe foi assassinado em sua casa de delegação na noite anterior ao primeiro dia de torneio, o assassino usou uma entrada secreta por uma escotilha que dava acesso a casa a partir do sub-solo, enquanto Peter estava distraído, usou um jarro de vidro e acertou ele bem em cheio na cabeça, Peter não viu o que o atingiu, apenas faleceu na hora com o impacto.

Pouco tempo depois o corpo dele é encontrado pelos guardas da cidade quando foi convocado, que ao invés de avisar diretamente a família Jorvik, avisaram a capitã Elisa que prontamente chamou os aventureiros.

# O ASSASSINO

Para aumentar a diversidade possíveis de acontecimentos durante esta aventura, caso o mestre deseje, criamos possíveis gancho para serem utilizados e cada um destes ganchos vão levar a um tipo de assassino diferente, assim como o que o motivou a matar Peter, a escolha de um destes pode alterar completamente os acontecimentos da história, assim como o que acarretou, e qual fim teve o assassino, alterando o rumo dos aventureiros ao longo desta aventura.

## O ASSASSINO

d6

**Tipo**

- | 1 | Intriga Política: O assassino foi Richard Orvail, um nobre da casa vizinha de Jorvik.    |
|---|--|
| 2 | Vingança pessoal: O Assassino foi Helena Kronch, ex-amante de Peter e obssecada por ele. |
| 3 | Segredos de família: O assassino foi sua irmã mais nova Astrid.                          |
| 4 | Rivalidade amorosa: O assassino foi sua prima e condessa de Toria, Emelie Martir.        |
| 5 | Vingança contra a família nobre: Um membro da casa de Barazir chamado Claudio Honorius.  |
| 6 | Conspiração dentro do reino: O filho do rei Urrik I, Marcelus o matou.                   |

Após definido o que o motivou ao assassinato o mestre já poderá ter uma ideia mais clara do tipo de crime e assassino esta sendo formado na aventura, gerando caminhos diferentes durante a história.

## RICHARD ORVAIL

Membro da casa Orvail, e vizinha de Jorvik está ansioso para ver a casa vizinha cair em ruínas sem herdeiros homens para seguir a tradição dos Jorvik, isso representaria uma chance da Casa Orvail de tomar o controle de suas terras e Richard tentar usurpar o controle da região.

## HELENA KRONCH

A Alta Elfa Helena amava Peter, mas não era de família Nobre, pelo menos de uma reconhecida pelos Jorvik, e quando soube que Peter estava prometido para uma das condesas de Toria, se viu obrigada a acabar com sua vida na clássica concepção “se ele não será meu, não será de mais ninguém”.

## ASTRID DE JORVIK

Quem mais suspeito de assassinato que a propria irmã Astrid, totalmente desgostosa com sua posição familiar em Jorvik e temendo sendo vendida para um nobre qualquer viu sua oportunidade de matar seu Irmão e se tornar a única herdeira de Jorvik, uma chance de governar sem as garras de um homem nobre.

## EMELIE MARTIR

O amor mais uma vez mata Peter e dessa vez uma tiefling, Emelie não somente o amava, mas deveria ter sido sua prometida no passado se o pai de Peter não tivesse mudado de ideia e isso foi o suficiente para deixá-la revoltada com Peter, no entanto o que a fez matar Peter foi o amuleto que carregava, uma alma possuiu Emelie e fez seu ódio matá-lo.

## CLAUDIO HONORIUS

Claudio é o clássico fanfarrão e falso moralista do reino de Barazir e viu sua chance em acabar com os planos da cidade rival, Toria, durante este evento. Matar o Peter colocaria o Status de Toria em jogo e sua diplomacia em ruínas ou até mesmo em guerra imediata.

## MARCELUS DE TORIA

Simplesmente o filho do rei mais importante do continente, e com um desejo incansável pela guerra, Marcelus não somente deseja ver Toria em guerra, mas a supremacia de seu povo acima de todos os outros povos, para ele Toria não deveria entrar em estágio diplomático, mas sim militar, e já que seu pai não concordar, ele mesmo deu um jeito de fazer isso virar uma realidade.

## VIAS DE

Após escolhido ou rolado o verdadeiro assassino de Peter de Jorvik, o mestre finalmente terá em mãos todo o fundo de história possível para fazer a história desenrolar na primeira cena, e usar os outros suspeitos não escolhidos como distrações para os aventureiros e sempre deixando em palco o fundo de que a diplomacia não somente do reino, mas também do mundo está em jogo.

# INVESTIGAÇÃO NA CASA DA DELEGAÇÃO

Após aceitarem o convite de capitã em resolver o caso os personagens serão guiados até a ala castelar do reino, onde as grandes casas e o próprio castelo real permanecem, uma área altamente vigiada pelos guardas da área interna de Toria. Quando os personagens entrarem neste distrito, leia ou parafraseie o seguinte texto em caixa para os jogadores:

## DISTRITO CASTELAR

O Distrito Castelar ou Distrito do Norte é o lugar mais organizado de todo o reino, e onde se encontram as famílias mais nobres e importantes da cidade, também é onde ocorrerá o torneio de Justas.

A Capitã guia vocês pelas ruas vigiadas por muitos guardas e pelas lojas de alto padrão dessa região, é possível avistar belas mulheres nobres de todas as raças e também homens galantes posando de grandes cavaleiros de justas.

Por fim, ela leva vocês até uma casa de delegação com antigas árvores de aparência de bosque, uma das casas dedicadas apenas a casa Jorvik, e onde Peter estava ficando.

Quando chegarem na delegação o mestre poderá inseri-los diretamente na grid ou usar o Teatro da mente para construir o cenário de crime. Antes de entrarem na região a capitã Elisa vai falar com os personagens:

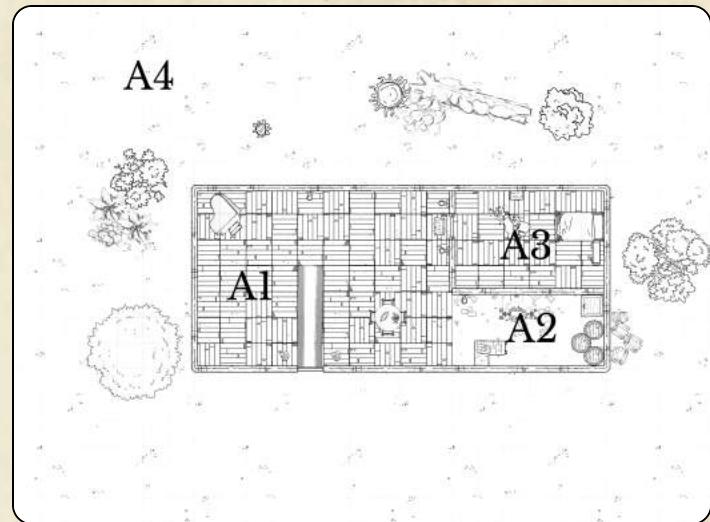
## CAPITÃ ELISA

A Capitã vai olhar para vocês e dizer de maneira quase inaudível: “A Casa fica logo a frente, devo deixá-los agora, eu tenho que cuidar da segurança do evento, e por isso não posso acompanhar você até a casa, a chave deixarei com vocês, lembrem, se forem pegos e entregarem qualquer informação estarão por vocês mesmos” “Caso precisem de alguma coisa, venham me informar pelo final do dia, mas só se tiverem real certeza de algo, não me façam perder tempo”

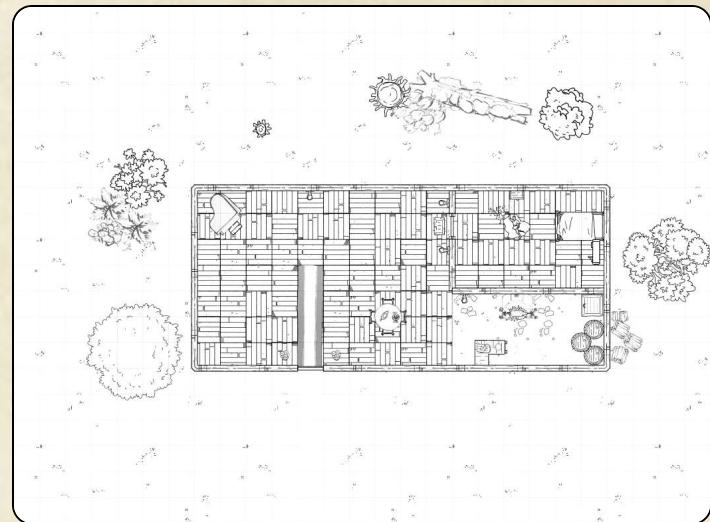
Após isso ela vai entregar a **Chave** para um dos aventureiros e deixa-los ir em direção a casa de delegação.

## CASA DE DELEGAÇÃO

### PARA O MESTRE (APÊNDICE B)



### PARA O JOGADOR (APÊNDICE B)



## CARACTERÍSTICAS GERAIS

Características que se repetem por toda a casa de delegação:

- o chão de toda casa é de madeiras assim como as paredes, com exceção da cozinha onde o chão é feito de pedra.
- A altura até o teto da casa é de 2 metros.

### A1: SALA DA DELEGAÇÃO

Após chegarem até a área da porta, os aventureiros poderão destrancar a porta com a chave que receberam da capitã Elisa. Leie ou parafraseie a seguinte descrição:

#### SALA DA DELEGAÇÃO

Uma sala bem cuidada mas com poucos móveis está diante de vocês, um piano no canto noroeste da sala e no canto leste uma cozinha ajeitada e aquecida pelo forno. Uma porta no canto direito superior da sala parece levar a outro cômodo da casa.

Pelo fato da sala ter poucos móveis, ela aparenta ser enorme para os personagens, desta forma investigá-la não será tão difícil.

### A2: COZINHA

Ao chegar na cozinha os personagens terão a seguinte descrição:

#### COZINHA

A cozinha chama atenção pelo cheiro forte de porco assado no espeto, um porco inteiro, utensílios de cozinha adornando as paredes e a bancada, velhos barris no canto da cozinha quase que empilhados, no canto da cozinha existe um alçapão um cheiro forte de vinho pelo ar.

- Caso os jogadores tentem abrir a escotilha, um mímico em formato de barril que foi deixado para trás de propósito os atacará.
- Aqueles que mexerem nos barris vão perceber que estão cheios de água potável, quem fizer um teste de Sabedoria CD 12 (Percepção) vai perceber que um dos Barris é um mímico, e não será surpreendido pelo combate que virá.

- Aqueles que quiserem abrir o alçapão terão que fazer um teste de força CD 13 (Atletismo) já que o alçapão está trancado pelo assassino que usou essa rota de fuga.

O caminho levará os aventureiros para o sub-solo da casa de delegação, onde o assassino de Peter foi na hora de sua fuga.

### A3: QUARTO DE PETER

Quando os personagens entrarem no quarto de Peter vão se deparar com a cena do crime:

- O quarto está intocado com exceção do corpo do jovem príncipe, a cama arrumada, e o sangue apenas no chão indicando que não houve luta.
- O corpo do Peter caído ao chão com sangue na região da cabeça onde foi atingido.
- Vidro espalhado pelo chão em volta do corpo de Peter e em cima de seu corpo também.

Ao analisar a sala com um teste de Inteligência CD14 (Investigação), um personagem pode perceber que:

- O resto de vidro Antes foi um jarro que se quebrou quando acertou a cabeça de Peter.
- Um personagem pode perceber que não houve resistência por parte do Peter.
- Uma Pista foi deixada pelo Algoz de Peter. (Vá para a parte de “Pistas de Assassinos”)

Caso um dos jogadores queiram tentar buscar algo no corpo de Peter vão encontrar os seguintes itens:

- Uma carta de convite para justas com o nome de Peter de Jorvik.
- Um anel de sinete da família Jorvik (Investigação CD11).



## A4: EXTERIOR DA CASA

Do lado de fora da é possível ver algumas árvores mortas e outras florecendo, não a nada a se encontrar aqui, mas caso os jogadores insistam em procurar encontraram em um caso de árvore ao norte **2d4 moedas de ouro**

## SUB-SOLO DA CASA

Possivelmente em algum momento os jogadores desejarão descer até o Sub-Solo da Casa de Delegação e isso os levará aos passos dos assassino de Peter e terão a seguinte descrição da sala abaixo:

### VELHO ARMAZÉM

Um cheiro forte de mofo e vinho estragado paira o local e estantes altas repletas de vidros e recipientes se espalham pelo local, também é possível ver uma passagem que segue pelo sub-solo, um corredor esculpido na pedra, parece uma passagem mais antiga que a própria casa. Rastros de sangue podem ser vistos mesmo com pouca luz indicando que duas pessoas passaram por ali.

Aqueles que quiserem investigar mais o armazém antes de partirem pelo corredor escuro poderão fazer um teste de Sabedoria (Percepção CD 13) e encontrarão:

- Um saco de moedas com 2d6 moedas de ouro em um dos móveis do armazém.
- Uma poção de cura velha e cheia de poeira.

## O CAMINHO ABAIXO

Com a exploração dos jogadores sobre a casa de delegação, poderão querer percorrer o caminho que resta abaixo, isso os levará pra o capítulo 2 “Segredos Abaixo” onde percorrão o caminho que o assassino percorreu antes de fugir, esse capítulo poderá elucidar nossos aventureiros sobre a persona que está por trás disso e que talvez ela não esteja sozinha.

## PISTAS DE ASSASSINOS

Com o mestre tendo decidido o assassino culpado da morte de Peter, agora a decisão terá peso na história, para cada assassino existe uma pista vinculada a cena do crime do lugar, que pode indicar algo sobre ele.

### SE O ASSASSINO FOR A HELENA KRONCH

Um brinco que caiu de sua orelha vai ser encontrado onde Peter está morto, próximo ao seu corpo.

### SE O ASSASSINO FOR ASTRID

Uma luva de renda branca repleta de sangue que ela deixou para trás vai ser encontrada perto do sangue, na luva tem a inicial J.

### SE O ASSASSINO FOR RICHARD

Um pergaminho vai ser deixado para trás com uma frase escrita propositalmente “Para aqueles que querem o caminho da glória, há sangue”

### SE O ASSASSINO FOR EMELIE

Uma pulseira quebrada estará ao lado de seu corpo - obtém uma escrita que lembre uma frase de amor “dói, dói, dói, um amor faz sofrer, dois amores faz chorar”. Um personagem pode perceber que existe magia na pulseira com um Teste de Inteligência (Arcanismo CD 12) ou com Detectar Magia.

### SE O ASSASSINO FOR CLAUDIO

Um artefato religioso manchado com o sangue de Peter se um personagem fizer um teste de religião CD 14 poderá descobrir que pertence ao deus Plínio, do comércio.

### SE O ASSASSINO FOR MARCELUS

Uma adaga dourada com o cabo banhado em esmeralda com a inicial de seu nome “M”, uma análise mais aprofundada de Inteligência (Investigação CD12) vai revelar que é um artigo pertencente a uma família nobre de Toria.

## INVESTIGAÇÃO

Apesar da importância das dicas, elas são apenas um souvenir do assassino, e mesmo que os jogadores não as encontrem, podem ainda assim enfrentar o assassino no final da aventura, ou simplesmente deixa-lo passar e causar intrigas ainda maiores, proporcionando um evento do tipo “calamidade” ou um “dado oculto” tudo dependendo do gosto da mesa e do mestre.

# PARTE 2

Segredos Abaixo



# SEGREDOS ABAIXO

**O**S HEROIS CRUZAM A PASSAGEM ABAIXO E CHEGAM até os velhos e antigos canais da cidade de Toria, estes canais são ligações milenares de antigos templos, ruínas e até mesmo antigos assentamentos que vieram antes de Toria ser o que é agora. O caminho vai leva-los mais perto do assassino e mais dicas podem ser encontradas conforme eles lidam com inimigos.

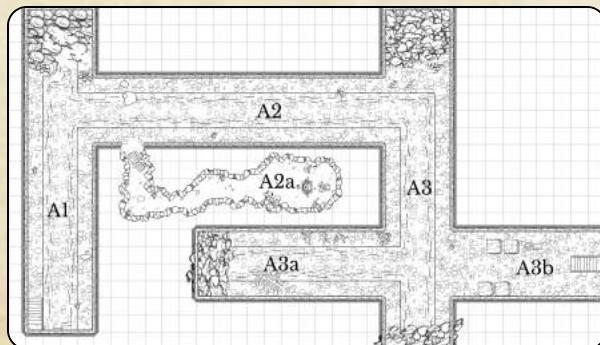
No fim espera-se que os jogadores já estejam cada vez mais perto do assassino.

## SUB-SOLO DA DELEGAÇÃO.

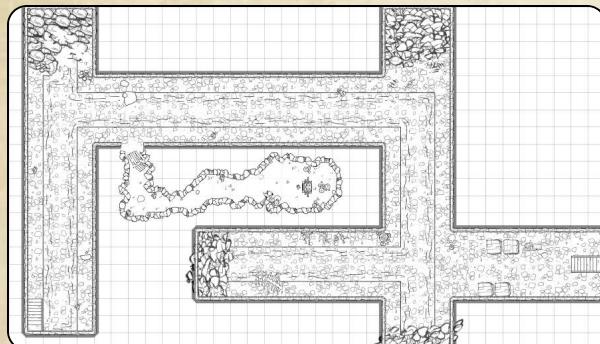
Com os heróis entrando no sub-solo da delegação terão acesso a outra ponta dos túneis e deverão sair na velha Taverna “Rabo Cortado”, os túneis tem as seguintes características:

- Não tem luz no sub-solo da delegação entre os túneis, os jogadores com visão no escuro conseguem enxergar normalmente.
- Todos o corredor no meio contém algo, não muito profunda, pegando apenas um pouco acima dos pés dos personagens.
- Existe apenas duas saídas dos túneis, uma para a casa da Delegação, outra para a velha Taverna “Rabo Cortado”.
- A Altura máxima do teto dos túneis é de 1,9 metros.

## PARA O MESTRE (APÊNDICE B)



## PARA O JOGADOR (APÊNDICE B)



## A1: CORREDOR DESMORONADO

O primeiro lugar que o assassino passou quando fugiu e onde os personagens vão chegar se descerem pelo alçapão da cozinha, não existe muito para ver a não ser os destroços deixados pela antiguidade do túnel. Com um teste de Sabedoria (Percepção CD 12) um personagem pode perceber que pegadas foram deixadas nesse local.

### TÚNEL ANTIGO

Vocês descem a escada e o ar ai é rarefeito e fétido, uma mistura de carne podre com restos de humanoides está pelo ar, é parte esgoto e parte ruínas com água ras no meio do túnel, no final do corredor existe apenas destroços de sua continuação, mas antes disso ele vira para a direita.

## A2: LAR DO MONSTRO

Ao chegar nessa parte do túnel, os heróis vão ver que ao fim ele cruza para os dois lados.

**Homem do Saco** No meio do corredor tem dois Homens do Saco (Apêndice C) escondidos na pedra, um personagem com percepção passiva 14 pode notá-los ou serão pegos de surpresa.

**Batalha ou Papo** O grupo pode decidir por tentar persuadir os monstros do túnel que vivem ai com um teste de Carisma (Persuasão CD 14) ou Carisma (Intimidação CD 16) a não atacá-los.

**Informação Vital** Se convencerem os Monstros eles poderão dizer algo sobre a passagem do assassino pelos túneis. Poderá ser uma pista vital para resolver o caso.

- Helena Kronch: “Passou uma Elfa aqui, se vestia bem, mas tava com pressa”
- Richard Orvail: “Passou um nobre, um humano, tinha pinta de nórdico”
- Astrid De Jorvik: “Passou uma ruiva, correndo e chorando, parecia triste”
- Emelie Martir: “Passou uma Tiefling, ela não parou por nada”
- Claudio Honorius: “Passou um homem humano, estava calmo, parecia ser das terras do deserto”
- Marcelus de Toria: “Nós viu passar um homem da coroa, ele tinha coroa na cabeça, parecia um rei”

**Uma parte quebrada da área A2 pode levar a área A2.a**

### TESOURO DO SACO

Existem dois sacos que pertecem aos homens do saco no Chão com 2d10 moedas de prata em cada um, se os homens do saco ainda não foram descobertos, essa será uma das maneiras de despertá-los e iniciará um possível encontro.

## A2.A: TÚNEL DE CAVERNA

Uma brecha no túnel leva a uma pequena caverna que termina sem saída.

### CAVERNA DO SACRÍFICIO

**Totem de Pazuzu:** Um totem pertencente a um dos antigos demônios, caso sangue seja derramado sobre ele, o doador ganha uma voz dêmôniaca que o acompanha durante sua jornada, o tentando a fazer as piores coisas que existem. Escrito no totem está “Venha a mim sangue, e ganhe orientação”

### TESOURO

De frente ao Totem de Pazuzu tem uma quatia generosa de dinheiro que é deixado por seus devotos quando podem ir as profundezas.

- 3d10 de moedas de ouro.

### ARMADILHA DE ESPOROS

Os devotos deixaram esporos na sala como provação de devoção ao demônio.

- Qualquer criatura que permaneça mais de 10 segundos dentro desta área da caverna está sujeita a um teste de resistência de Constituição CD10, em caso de falha o alvo tomará 1d6 de dado de veneno e ficará envenenado. O envenenamento passará em 1 minuto e pode ser revertido com cura mágica ou algo similar, durante esse período o personagem deve permanecer fazendo os teste a cada turno, ou tomará 1d6 de dano de veneno. Caso passe do teste, o envenenamento passará.

## A3: CORREDOR DA TORTURA

As duas pontas deste corredor que vira a direita estão desmoronadas, os únicos caminhos são para a direita ou esquerda.

### A3.A CORREDOR

Esse corredor encontra-se sem saída, existem três esqueletos na parte norte da parede, do lado sul existe o esqueleto do que já foi uma “serpente do esgoto”.

### ESQUELETOS

Os três esqueletos aparecam de pessoas que eram prisioneiras neste lugar, uma delas com amarras de ferro em seus braços que parece ter morrido aí.

Qualquer um que fizer uma análise simples vai perceber que foi uma espécie de tortura que ocorreu a muitas décadas e que parece ter sido esquecido pelo tempo.

- Junto deles a uma carta com a escrita “Aqui jaz as vítimas do mago Askamanus, o redentor de todas as almas perdidas”.

## A3.B ESCADA DE SAÍDA

Ao chegar nessa parte do corredor os aventureiros vão encontrar algumas caixas velhas e utensílios largados que pertencem a taverna acima, uma escada de pedra que parece subir até uma outra porta de alçapão.

- Nas caixas contém pão velho e mofado e um pouco de vinho ainda lacrado.
- Uma velha estátua que pertencia a taverna antigamente mas hoje virou tralha de esgoto.
- A escada é de pedra, sua elevação leva até um alçapão velho de madeira destrancado.
- Ao pé da escada existe um alarme feito com tralhas de metal, que ao esbarrar faz barulho na taverna avisando quem está acima.

## SAINDO DOS TÚNEIS

Após subirem os túneis os aventureiros estarão prontos para passar para a próxima parte, “A Taverna Abandonada” e deverão começar sua perseguição contra o assassino em breve no capítulo 3, por fim decidirão ser irão entregá-lo a capitã Elisa, ou se o deixarão ir pondo em risco a cidade e todas as consequências que virão com esta decisão.

Será primordial que o mestre nesse momento os mantenha na busca sem interrupções e para isso a Taverna Abandonada será vital.





## TAVERNA ABANDONADA

Após subir as escadas dos túneis nossos aventureiros irão parar na Taverna abandonada “Rabo Cortado”, na taverna eles irão se deparar com um herói aposentado chamado Bohr, Bohr passou a noite na Taverna para descansar após sua vigília durante o evento.

Depois da interação com o herói os personagens poderão decidir se querem ou não ajuda dele, com o conhecimento do herói os personagens poderão descobrir algo mais sobre o assassino o até mesmo sua verdadeira identidade, a partir deste ponto os personagens estarão mais perto de encontrar o assassino

Bohr chegou até aqui para descansar logo após o assassino ter saído da área então viu pouca coisa, mas isso já pode ajudar os aventureiros a quase solucionar parte do caso.

Assim que entrarem na taverna parafraseie ou leia a seguinte descrição:

### TAVERNA RABO CORTADO

a Taverna é velha e empoeirada e após vocês subirem o Alçapão vão deparar-se com restos de madeira e um cheiro de mofo no ar, e os sons de roncos altos podem ser escutados facilmente e logo perceberam que existe outra pessoa na tabela, um Mano que aparenta ter meia-idade e usa pouca roupa, com ele carrega consigo um grande machado.

Bohr acorda com a presença dos heróis e coloca o machado em mãos dizendo a seguinte frase:

### BOHR

- “Que isso? Gente saindo do chão? daonde vieram? Quem são vocês?

- Heróis que façam um teste de Inteligência (História CD 14) saberão que este é Bohr, um dos antigos heróis da última era que ajudou a salvar o mundo.
- Bohr estava dormindo mas sabe que está ocorrendo um evento lá fora, as reais motivações que o trouxeram aqui era manter a segurança do evento.
- Se os herois contarem sua motivações a Bohr ele vai ajudá-los com as seguintes informações:

## PISTAS VÍTAIS

Bohr conhece Toria após muitos anos de inimizade por essa região, por esse motivo, caso os heróis sejam amigáveis ele vai fornecer as informações que tem ou que viu sobre o assassino.

### RICHARD ORVAIL

Se os aventureiro contarem o que encontraram na casa de delegação, Bohr os dirá que este é o Lema da Casa Orvail e poderá relatar que o campeão deles é Richard, assim como a rixa entre Orvail e Jorvik. Se os aventureiros aceitarem ajuda ele vai oferecer leva-los até onde Richard está “Casa Orvail”.

### HELENA KRONCH

Se os aventureiros mostrarem o brinco de Helena, Bohr vai constatar que nenhum plebeu da cidade teria tal relíquia e vai indicar levar essa pista até um especialista em Joias da cidade. Vá para “A Prova de Joia”.

### ASTRID DE JORVIK

Se os aventureiros mostrarem a luva de renda para Bohr com a Inicial J manchada, ele saberá que esse tipo de manufatura pertence a família Jorvik e que é uma luva feminina, ele vai leva-los até a casa da família Jorvik em Toria, Vá para “Casa dos Jorvik”.

### EMELIE MARTIR

Após analisar a pulseira quebrada bohr vai identifica-la como obra de Mikhail, e que a pulseira é chamada de “Pulseira da Dor” utilizada para fazer amores se encontrarem, ele vai guiar os aventureiros para o criador dessas pulseiras “Vá para A Prova de Joia”

## CLAUDIUS HONORIUS

Se Bohr ver o símbolo religioso, vai reconhecer como do deus Plinio, o guardião do império de Barazir e vai informar os aventureiros que existe uma casa de devotos barazir próximos, vai leva-los para lá Vá para “Templo de Plinio”.

## MARCELUS DE TORIA

Bohr conhece bem os artefatos de Toria e como ferreiro e mestre da forja sabe que esse artefato é de nobreza Toriana e as iniciais pertencem a família real, vai de cara informa-los que o M é de Marcelus de Toria, vai leva-los para confrontar o rei na corte do norte. Vá para “Corte do Norte”.

## CASA ORVAIL

Ao seguirem as indicações de Bohr sobre a casa Orvail os aventureiros serão guiados até a Ala mais norte da região de justas e irão chegar na delegação dos Orvail onde encontrarão os rufiões a serviço de Richard.

- Assim que os aventureiros se aproximarem, Richard vai começar a correr mesmo sem ser acusado, ele vai entrar em uma carroça guiada por 4 cavalos e vai seguir em fuga pela cidade com dois rufiões. (Vá para Justa Solene)
- Existe a possibilidade de ser parado antes de entrar na carroça e caso isso ocorra, ele ainda tentará resistir.
- Se Richard for parado pelo grupo, seus 6 rufiões vão vir em sua ajuda, todos eles tem a estatística de **bandidos** (Livro dos Monstros, pg 343). Apesar do combate ser iniciado Richard vai ficar para trás e deixar seus rufiões fazerem o trabalho sujo.

## DERROTA DE RICHARD

Se os rufiões de Richard forem derrotados ele vai se render sem tentar lutar, vai contar todos os seus motivos pelo qual matou Peter e vai tentar lançar uma proposta para os aventureiros.

- Richard vai desafiar todos os aventureiros contra ele na Justa até a morte, ao estilo, que a morte decida. (Vá para Justa Solene)
- Caso os heróis recusem, Richard vai se render e sofrerá a lei dos Homens ao ser entregue pela capitã Elisa, Bohr vai salientar aos heróis que pela disposição do dinheiro de Richard ele ainda pode se safar e isso poderá ficar para outro dia.

## A PROVA DE JOIA

Após os aventureiros confirmarem a origem da joia com Bohr ou com um teste de investigação mais aprofundado vão ser levados a loja de Joia de Mikhail que é um experiente produtor de todos os tipo de joias e acessórios da nobreza

### HELENA E EMELIE

Tanto a joia de Helena como a da Emelie foram produzidas na loja de Mikhail, por isso se você escolheu ou sorteou uma das duas como assassina, será levado para cá para saber mais sobre a origem da joia.

Ao chegar na loja de Mikhail os jogadores vão poder conversar com ele sobre a origem da joia em posse e ele poderá das as informações a seguir:

### BRINCO DE HELENA

Mikhail produziu o brinco de Helena para a família Kronch, uma família de renome entre os Elfos da cidade e por isso a reconhece com facilidade.

- Tentar tirar a informação de Mikhail não sera fácil no entanto ele aceita um suborno como incentivo para a informação (20 moedas de ouro devem bastar para isso).
- Caso o grupo se encontre sem nenhuma moeda ainda é possível extrair alguma informação com um teste de Carisma (Persuasão CD ou (Intimidação CD 14).

Seja o método utilizado pelo grupo, com um sucesso ele vai informar que Helena tinha acabado de sair da loja após fazer outra encomenda e que se os aventureiros corressem poderiam encontrá-la. Vá para “Justa Solene”.

BRINCOS DE HELENA  
MIDJOURNEY



## PULSEIRA DE EMELIE

Mikhail produziu a pulseira de Emelie, uma pulseira do amor cujas frases a ser escritas revelam o maior dos sentimentos de seu dono, mas seu metal amaldiçoada carregava consigo um fardo espiritual

- Tentar tirar a informação de Mikhail não sera fácil no entanto ele aceita um suborno como incentivo para a informação.
- Mikhail vai informar que a pulseira continha um poder nunca antes visto, e que por isso custou muito para Emelie..
- Caso o grupo se encontre sem nenhuma moeda ainda é possível extrair alguma informação com um teste de Carisma (Persuasão CD ou (Intimidação CD 14). Seja o método utilizado pelo grupo, com um sucesso ele vai informar que Emelie mora em um dos becos de Rivermount, uma região mais escondida aos olhos dos ricos, e que ela havia acabado de perder seu pai. Vá para “Justa Solene”

## CASA DOS JORVIK

A casa dos Jorvik em Toria não fica muito longe da delegação onde Peter morreu, é onde apenas Astrid está ficando com seus campeões por enquanto, ela não teme em ser caçada e com a morte de Peter ela se sente no direito da proteção como a futura herdeira da casa.

- Astrid sabe que os heróis estão investigando a morte de seu irmão.
- Astrid não fugirá, tentará negociar com os personagens ao invés disso, oferecendo a eles 100 moedas de ouro para irem embora e deixar o que descobriram para trás, caso os personagens aceitem Vá para “Justa Solene”.
- Juntamente de Astrid está 3 de seus guardas costas prontos para acatar suas ordens, todos eles tem a característica de **Guarda** (Livro dos Monstros, pg.347)

Se os aventureiros quiserem iniciar o combate contra Astrid ou prende-la isso resultará em um encontro “Vá para Justa Solene”.

## TEMPLO DE PLINIO

Após Bohr indentificar o símbolo do deus Plinio, ele guiará os aventureiros pela cidade até o Templo de Plinio na esperança de encontrar o assassino de Peter e o caminho até lá será pacífico .

- Cladius sabe que está sendo caçado pelo herois já que pagou mercenários para ficar de olho na Taverna abandonada e quando os aventureiros sairam de lá, ele foi prontamente avisado.

- Cladius vai se preparar para o combate, como um grande devoto de Plinio, ele confia no potencial de seu deus para protege-lo.
- Assim que os aventureiros chegarem ao templo de Plinio Vá para “Justa Solene”

## DEUS PLINIO

Plinio ficou conhecimento mais recentemente na quarta era principalmente para o povo do império de Barazir, foi lá nas rotas comerciais do deserto do sul que ele ganhou grandes devotos, templos e cultos.

Plinio não é somente o deus do comércio como também da proteção das caravanas e dos guardas de caravana, e dizem que ele atua nas cidades comerciais como anjo da guarda, sempre atento aos perigos do mundo, desde que os deuses voltaram muitos deuses voltaram a ativa, e Plinio foi um deles.

## CORTE DO NORTE

Após a chegada do Heróis a Corte do Norte, lá irão confrontar o rei sobre o ocorrido ou poderão seguir por outros meios.

- O rei não sabe que Marcelus matou Peter de Jorvik e não acreditará em uma acusação sem provas, se o grupo o fizer, ele prontamente vai sentenciar todos a uma prisão por acusação contra um nobre.
- Se os aventureiros decidirem não acusá-lo, poderão tentar confrontá-lo sem a intervenção do rei, o que pode custar suas vidas posteriormente. Vá para “Justa Solene”
- Marcelus estará em seus aposentos na Corte do Norte se preparando para o evento de Justas mesmo após matar um dos competidores fora do evento ele não teme a justiça de sua própria terra, ainda mais como herdeiro.
- Se confrontado, ele irá desafiar os heróis a uma Justa pela verdade. Vá para “Justa Solene”

## JUSTAS EM TORIA

É muito comum nas tradições de Toria certos conflitos serem resolvidos com Justas ou Desafios, geralmente combates entre campeões para resolver disputas de todos os tipos, essas disputas podem inclusive resolver acusações de crime e outras questões, no entanto disputas mais sérias podem ser decididas pelo conselho, exceto nos torneios de justas, aonde qualquer desafio é possível, mesmo sem a decisão de um conselho.

# PARTE 3

Justa Solene



# A JUSTA SOLENE

**C**OM O CAMINHO DECIDIDO NOSSOS AVENTUREIROS estão chegando ao final da aventura, irão confrontar o algoz de Peter e decidir seu destino final com a ajuda de Bohr e com a união de seu grupo, esse capítulo sugere vários finais para cada possível assassino, no entanto muitos finais novos podem ser criados pela maneira que seu grupo joga, então todos os finais aqui são sugestões e a liberdade criativa está acima disso.

## USANDO UM DADO OCULTO NA CONCLUSÃO

A ideia de usar um dado oculto nos momentos de conclusão da aventura não é ruim, isso pode proporcionar novos finais que mexem com a dinâmica do limite dos Efeitos dentro do cenário e aventuras e pode levar a conclusões que nem mesmo a aventura em si pensou, use isso como ferramenta ativa ao longo deste final e se surpreenda com os possíveis resultados com seu grupo de aventureiros, mesmo que isso possa levar a finais ruins, afinal, nem todas histórias terminam com finais felizes e príncipes encantados.

## AUXÍLIO DE BOHR

Durante qualquer uma das investigações Bohr estará auxiliando os aventureiros, entediado por falta de sua aventuras não haverá muitas amarras em acompanhar os personagens.

Bohr tem as seguintes características:

- Para utilizá-lo usa as mesmas estatísticas de um Berserker (Livro dos Montros. pg. 344)
- Bohr tem 45 Pontos de vida nessa aventura ao invés de 67.
- Bohr é um Humano com um alinhamento Neutro Bom.

## RICHARD ORVAIL

A partir desse momento os aventureiros vão decidir o final de Richard Orvail como assassino.

## PARANDO RICHARD

Se os aventureiros forem tentar parar Richard antes de embarcar na carroça, um ou dois deverão fazê-lo com um teste de Força (Atletismo CD 14) ou por meios mágicos, isso claro não significa que seus rufiões não tentaram impedi-los de fazer isso, o que pode gerar um encontro e possivelmente um combate. (Uma boa utilização de um Dado Oculto)



## **DERROTANDO RICHARD**

Se os aventureiros conseguirem derrotar os Rufiões de Richard ele não vai tentar reagir por estar em menor número e provavelmente se renderá.

## **RICHARD PEGA A CARROÇA**

Se Richard conseguir entrar na carroça mesmo com os aventureiros tentando impedí-lo, ele vai começar a fugir com seus cavalos sem pensar duas vezes, isso pode iniciar uma perseguição por toda a cidade de Toria.

- Próximo da delegação dos Orvail existem outros cavalos e carroças para os aventureiros utilizarem neste caso.
- Para a perseguição use o Teatro da mente o máximo que possível.
- A carroça de Richard pode ser parada se for infligido dano a ela, ou ao próprio Richard. (A carroça possuí 30 pontos de vida) (Richard está nos Apêndices C)

## **CONCLUSÃO DE RICHARD**

Aqui abaixo estão algumas sugestões sobre o fim que Richard pode levar após o fim de seu encontro de perseguição ou caso seja parado ou até mesmo morto pelos aventureiros.

### **RICHARD É PEGO**

Se Richard for pego, ele pode ser entregue pelos aventureiros para Capitã Elisa, isso vai levá-lo a justiça de Toria, que provavelmente o entregará para as mãos da família Jorvik, a morte dele pela justiça nórdica provocará um futuro embate entre as duas famílias que poderá nunca cessar.

Capitã Elisa vai recompensar os heróis com 50 moedas de ouro cada pela justiça e o Rei estará em dívida com o povo.

### **RICHARD É MORTO**

Se em algum momento nossos aventureiros acabarem matando Richard a família Orvail não irá perdoá-los e estarão marcados sob vingança, no entanto os Jorvik vão estar ao lado deles para tudo o que virá.

### **RICHARD FOGE**

Richard pode conseguir fugir mesmo com o esforço dos aventureiros e isso levaria a um final triste e um crime sem justiça, dando palco para uma aventura contínua em busca dele e um embate entre duas famílias nórdicas de Corus.

## **HELENA KRONCH**

Assim que os aventureiros saírem da loja de Joias conseguirão iniciar a buscar por Helena Kronch mesmo ela não estando longe, ainda há a possibilidade de fugir.

- Para alguns dos personagens podem tentar fazer um teste de Sabedoria (Percepção CD 14) para encontrarem Helena na rua ou um teste de Sabedoria (Sobrevivência CD 15) para seguir os rastros de Helena.

## **HELENA É PERCEBIDA**

Se Helena for percebida pelos aventureiros uma perseguição vai ser iniciada em Toria, Helena vai tentar correr o mais rápido possível até subir em um cavalo próximo. A fuga dela vai ser em direção da saída da cidade o mais rápido possível.

### **ENQUANTO HELENA É PERSEGUIDA**

ELE DISSE QUE IRIA SER SÓ MEU, ELE ME TRAIU, EU FIZ JUSTIÇA ! ME DEIXEM EM PAZ !

- Helena estará montando em um cavalo de equitação (Livro do Jogador pg 157)
- Helena é uma conjuradora e caso alguém se aproxime dela a cavalo ou a pé ela vai utilizar o truque **Raio de Fogo** para entar impedí-lo.
- Não é intenção de Helena matar algum dos aventureiros a não ser que isso seja realmente necessário para sua fuga.

## **HELENA É CAPTURADA**

Se Helena for pega pelo grupo ela vai tentar fazer de tudo para não ser pega, até mesmo ferir a si própria ao invés de cair nas garras da justiça, mesmo assim os aventureiros podem pará-la. Se levarem ela para a Capitã Elisa, a mesma vai sentenciar-a a prisão com as devidas provas entregues, Helena será sentenciada a morte.

## **HELENA É MORTA**

Se Helena for morta durante sua fuga, os aventureiros ficarão mal falados pela cidade sobre como mataram uma elfa de sangue nobre de Toria, serão expulsos da cidade a força ou banidos pela própria população, posteriormente Capitã Elisa vai informá-los que o Rei não pode parar o povo mas vai pagá-los pelos serviços com 50 Moedas de Ouro para cada um.

## **HELENA FOGE**

Se Helena conseguir fugir dos personagens para fora da cidade então ela estará além das mãos da justiça de Toria e caberá a nossos aventureiros persegui-la por eles mesmos, mas não terão nenhuma recompensa.

# ASTRID DE JORVIK

Astrid não vai ceder aos aventureiros mesmo que em maior número, assim que chegarem até a casa dos Jorvik ela vai estar esperando em frente e vai gritar para eles de Longe.

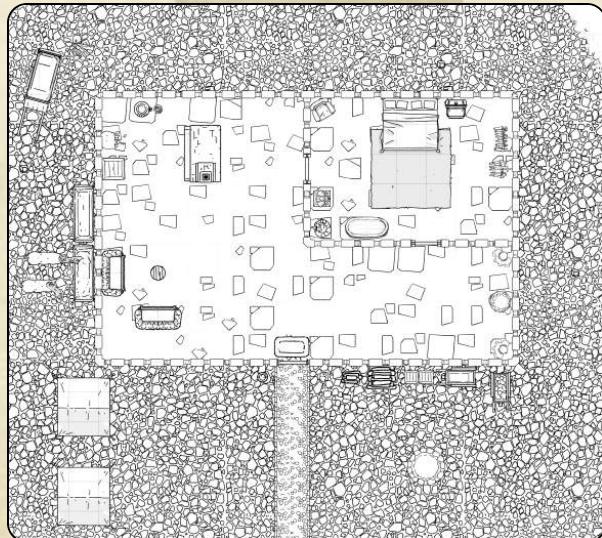
## ASTRID

Eu sei oque vieram fazer aqui! Eu sou Astrid De Jorvik e seja lá oque pensam que pode achar aqui, só existe uma coisa, a morte.

Vão embora e vamos esquecer oque aconteceu, digam que nada viram e que nada sabem. Mas se decidirem lutar, então será do meu jeito, até a morte, e isso é inegociável.

Caso o mestre deseje usar uma grid para esta cena ao invés de um Teatro da mente:

## PARA O JOGADOR E MESTRE (APÊNDICE B)



Os guardas de Astrid estarão ao lado de fora juntamente com ela, prontos para qualquer embate e vão lutar até a morte.

## DERROTANDO ASTRID

Se Astrid for derrotada em combate ela vai tentar continuar lutando até a morte, mas se mesmo assim os personagens conseguirem para-la, então poderão entregá-la a capitã Elisa que prontamente vai prendê-la por quebrar as Leis de Toria, a prisão dela não vai resultar em morte, no entanto os Jorvik ficarão em climas tensos, e o patriarca da família vai tentar de tudo para soltar agora sua única herdeira da prisão pelos meios legais, sem incitar uma guerra entre Toria e o antigo clã do Norte.

## MATANDO ASTRID

Se nossos aventureiros por ventura matarem Astrid durante o combate, terão feito justiça com as próprias mãos, e apesar disso ser normal em alguns lugares matar o último Herdeiro de uma casa sob a missão de um reino pode ser considerado um ato de guerra contra o clã dos Jorvik, botando em crise tanto a reputação de Toria como dos aventureiros.

## ASTRID MATA OS AVENTUREIROS

Para Astrid não há fugir, apenas a vitoria ou a derrota e se ela matar os aventureiros, Bohr sobrará para contar a história, no entanto não enfrentará o clã dos Jorvik sozinho, o crime pode nunca ser solucionado e o assassino ficar impune ou até desconhecido pelos olhos de Toria, sem contar o fim precoce do grupo, mas pode acontecer.

# EMELIE MARTIR

Emelie revelou ser uma amante possessiva e matou quem mais amava por vingança, mas um fundo de verdade existe por trás disso, Emelie foi possuída pelo oque tinha naquele amuleto, o espírito odioso a prendeu em seu interior.

## CHEGANDO EM RIVERMOUNT

Ao chegar em Rivermount vão se deparar com a área mais pobre da cidade, seguindo as direções que Mikhail indicou e com Bohr os acompanhando ficou mais fácil, vão chegar no exato beco que ele havia os informado. O beco é fedido e úmido, e várias casas abandonadas estão pela região, assim que se aproximarem da casa de Emelie vão sentir um calafrio forte.

Chegar na casa de Emelie será fácil, no entanto, Emelie estará lá dentro esperando por qualquer um que seja inimigo a ela, no caso, a alma que a possuí.

## CAPTURANDO EMELIE

Os aventureiros podem perceber que ela está possuída e tentar enfrentá-la sem matá-la, neste caso um clérigo pode interferir expulsando o espírito com sua fé divina e seus poderes. Se Emelie for expurgada, ela vai contar sobre possessão e os aventureiros poderão arcar em entregá-la, mas ela não será presa se houver provas.

- Emelie terá as mesmas características de um **Espectro** (Livro dos Monstros. pg 279)
- Com a falta de provas Emelie poderá ser presa ou morta pela justiça Toriana.

## MATANDO EMELIE

Emelie pode ser morta no processo e o Espírito escapar para o outro plano, apesar de um final triste, resolveria o caso do assassinato aos olhos da Capitã Elisa e ela os presentearia com 50 moedas de Ouro cada. A alma de Emelia ficaria presa para sempre a sua casa, se tornando uma alma fortalecida pelo ódio, o que pode ser um bom gancho para uma próxima aventura.

## CLAUDIUS HONORIUS

Chegando ao templo de Plínio os aventureiros irão confrontar Cladius, ele já sabe da vinda do grupo e mesmo assim ficará passivo a não ser que seja atacado por um deles, assim que eles o acusarem, Cladius vai imediatamente se manifestar.

### CLAUDIUS

Eu recebi uma Missão de Plinio, ele me disse sobre a justiça de Toria e como as coisas aqui deveriam ser corrigidas e assim foi feito, Toria merece um ajuste de contas, vão me culpar por uma missão que um deus me pediu? Desafiarão a fé de Plinio acima de tudo?

Claudius diz a verdade sobre o pedido e se os aventureiros pedirem um teste de intuição sobre a fala perceberão isso com facilidade.

### CAPTURANDO CLAUDIUS

Se isso não convence-los e quiserem levar Cladius ele irá se proteger, ele usará os poderes como um acólito de Plinio para se defender somente, mas não irá tentar matar os aventureiros, se ele for pego e levado a Capitã Elisa, ela irá paga-los com 50 moedas de ouro cada e ele será preso nas masmorras de Toria.

### MATANDO CLAUDIUS

Matar Cladius vai levar a uma justiça turva, isso pode prejudicar a fama do grupo, no entanto eles ainda receberão a recompensa por parte da Capitã se provarem a culpa de Cladius, afinal Barazir é uma terra de laços de inimizade com Toria.

### CLAUDIUS CONVENCE

Se Cladius convencer os heróis de suas intenções, eles podem ser recrutados a seu serviço para tentar derrubar a cidade, serão solicitados a mentir para capitã Elisa e sabotar as Justas, uma nova aventura poderia surgir dai.

## MARCELUS DE TORIA

Marcelus não vai fugir de seus afazeres mesmo após cometer um crime desse tipo, para ele a incitação de guerra é maior que qualquer outra causa. Os aventureiros serão guiados por Bohr até a Corte do Norte aonde o herói tem livre entrada e irão confrontar o Rei sobre o caso, capitã Elisa estará lá ouvindo tudo o que for dito sobre. Quando o Rei souber, leia ou parafraseie:

### REI URRIK

Meu filho não faria isso! Essa acusação é grave ainda mais de alguém que eu não conheço, se capitã Elisa confiou a vocês está missão então provem a culpa de Meu filho!

### CONVENCENDO O REI

Se os aventureiros convencerem o Rei da culpa de seu filho com um teste de Carisma (Persuasão CD 15) poderão ter o apoio dele em confrontar o filho, mesmo assim Marcelus é esperto, ele vai desafiar os Heróis a um combate de Justas pela verdade, ele contra o grupo inteiro até a morte.

Se isso resultar em sua morte, a verdade será a dos acusadores e Toria se encontrará sem herdeiro e Jorvik ficará satisfeitos com a justiça. Do contrário, os heróis morrem.

### CONFRONTANDO O PRÍNCIPE

Confrontá-lo sem a opinião do rei também é uma opção viável, os Heróis serão ainda assim desafiados para uma Justa pela verdade, se recusarem e tentarem enfrentá-lo sem ou prender o terão de provar sua culpa a seu pai. Caso fracassem na prova serão presos e sentenciados a morte por Forca

### A JUSTIÇA NOBRE

Acusar o príncipe ao Rei e não aceitar o desafio vai colocá-los em cheque, o Rei não pode confrontar o filho com o desafio imposto, e não irá mandar seu herdeiro para a prisão, uma guerra entre Jorvik e Toria poderia estar mais que prestes a se iniciar e isso colocaria em risco todo um continente.

# CONCLUSÃO

P

OR FIM UMA CONCLUSÃO PARA TODO UM CRIME OU UM passo para algo mais? isso depende de vocês como jogadores ou mestres, se chegaram até esse ponto significa que os heróis tiveram alguma premissa final sobre os ocorridos com Peter a família Jorvik, sejam eles positivos ou negativos, ou meio termo até mesmo.

## O FIM

Provavelmente você e seu grupo tiveram um final feliz ou algo muito triste, ou simplesmente algo incerto! Mas tudo bem, nada é uma certeza e assim como na vida algumas histórias não tem um ponto final, está mais para uma vírgula a ser preenchida, uma lacuna a ser rabiscada, cabe a você decidir o que fazer com isso.

## E AGORA?

O fim nem sempre é um fim, pode ser também um começo de uma nova história e esperamos que com Justa Solene também seja assim, que os acontecimentos que tiveram ao final desta aventura possam possibilitar um novo passo para outra e assim por diante, desta forma alimentando nosso universo e expandido, todos os tipos de história e “lores” possíveis podem vir disto.

O final que seu grupo ou mestre decidiu pode também não estar entre essa página mas o plano de fundo para isso sim, e para nós da Reinos Ocultos é isso que importa, que tenha sido acima de tudo divertido a maneira que seu grupo vê a diversão e que as rolagens proveitosas.

## DADO OCULTO E REJOGABILIDADE

Talvez rejogar com outros assassinos possam criar outros finais, está aventura em um evento pode ter múltiplos sentimentos e ou fins, e estes podem agradar ou não a todos, com um gosto de quero mais ou “faltou algo” e isso é normal, para isso indicamos sempre usar aquele clássico “Dado Oculto”, percebeu que ao longo desta aventura não fixamos muito ele? Pois é? queremos que ele seja odiado e amado, mas também secreto, você sabe que ele existe, então use-o, mas não esqueça, ele tem finais terríveis ou maravilhosos dependendo da sua imaginação ou da sua sorte!

Improvise quando necessário se este efeito lhe fez falta.

## GOSTOU DA AVENTURA?

Imagino que tenha tirado muitas conclusões ao longo desta curta jornada, e se foram boas ou ruins, nós queremos saber! O que melhorar, o que gostaram e PRINCIPALMENTE o que querem ver futuramente em nossos projetos? Que tipo de Aventura alimenta o imaginário de vocês?

LINK: <https://forms.gle/wJMYAp5uihiv5biq6>

## OBRIGADO

Nós da Reinos Ocultos agradecemos por terem jogado e esperamos que tenha sido divertido e proveitoso ao longo dessa jornada em RO !

Tudo de Bom, e Prósperos 20s.



# APENDICE A: PERSONAGENS



BAIXO OS PERSONAGENS QUE COMPLEMENTAM A aventura, sejam eles antagonistas ou até mesmo NPCs citados ao longo da história e esperamos que está descrição seja o suficiente para preencher as lacunas do conhecimento sobre a Lore de Toria e todos os envolvidos.

## RICHARD ORVAIL, HERDEIRO

Richard sempre foi o preferido da família Orvail e no entanto um daqueles que menos se esperava algo, mas um herdeiro ainda é um herdeiro, mesmo entre os Orvail, Richar era conhecido por ser destemido e mediador de todos os problemas que ocorriam em sua casa, ele sempre foi orgulhoso de sua posição mesmo que sua família estivesse mais perdendo prestígio que ganhando recentemente isso nunca o impactou de maneira negativa, na verdade ele sempre acreditou no potencial da família.

## Os ORVAIL

A família Orvail surgiu praticamente na mesma época que os Jorvik e na mesma região, conhecida como Alpes do Norte hoje, ou somente O Norte, a região foi habitada pelos povos nórdicos que vieram das ilhas geladas de Marvin e cruzaram o Oceano para chegar até Toria. A muito tempo um Reino viveu sob aquelas terras de nome Ygnorth, mas sua memória foi apagada, não restou muito agora por lá, a não ser os antigos clãs.



## RICHARD ORVAIL

Humanoide (Humano), neutro

Classe de Armadura 16 (Armadura De Escamas, Escudo)

Pontos de Vida 21(2d10+3)

Deslocamento 30ft.

| FOR     | DEX   | CON     | INT     | SAB     | CAR     |
|---------|-------|---------|---------|---------|---------|
| 14 (+2) | 10(0) | 10 (+0) | 12 (+1) | 15 (+3) | 14 (+2) |

### Condições de Imunidade

**Sentidos** Percepção Passiva 14.

**Idiomas** Comum e Élfica.

**Desafio** 1 (450 XP)

## AÇÕES

**Lança.** Ataque com arma corpo a corpo ou à distância: +3 para acertar, alcance 1,5 m ou alcance 20/60 pés, um alvo. Acerto: 4 ( 1d6 + 1 ) de dano perfurante ou 5 ( 1d8 + 1 ) de dano perfurante se usado com as duas mãos para fazer um ataque corpo a corpo.

## ODIO AOS JORVIK

Os Orvail e os Jorvik cruzam uma linha de rixas antigas que ainda não cessaram, tudo começou a algum tempo atrás quando o conselho dos clãs se juntaram para decidir um herdeiro que fosse reunir os clãs em um só e reprezentá-los durante uma era inteira, uma decisão difícil, mesmo assim quase todas as casas estavam com confiança no herdeiro dos Jorvik para resolver esse último.

O Clã dos Orvail entretanto também tinha seu escolhido como representante das casas, e isso colocou as duas casas em um debate extenso sobre quem deveria ocupar este cargo, a discussão levou a tanta amargura que o conselho acabou por decidir nenhum deles e ficar sem um Rei para o Norte, Toria tomou conta das terras e colocou os clãs em suas mãos, desde então os clãs sozinhos estão enfraquecidos.

## HELENA KRONCH, A FEITICEIRA

A história de Helena Kronch, a Elfa feiticeira que salvou muitos, passou a ser contada entre os elfos por gerações. Sua coragem, determinação e poderes mágicos se tornaram um exemplo de esperança e inspiração para todos aqueles que enfrentam a escuridão.

Desde tenra idade, Helena demonstrava um talento especial para a magia. Seus poderes se manifestaram cedo, e ela era considerada uma prodígio entre seu povo. Seus pais, ambos habilidosos feiticeiros, estavam orgulhosos de sua filha e a apoiavam em sua jornada de descoberta e aperfeiçoamento.

Helena estudou arcanismo e aprendeu a controlar as forças místicas que permeavam o mundo ao seu redor. Ela mergulhou nos antigos tomos de conhecimento, estudando feitiços e rituais que haviam sido passados de geração em geração. Com sua dedicação e talento, Helena se tornou uma feiticeira respeitada em sua comunidade.

### HELENA KRONCH

Humanóide (Elfa), Neutro Mal

Classe de Armadura 12 (Roupas comuns)

Pontos de Vida 16(2d8+3)

Deslocamento 30ft.

| FOR     | DEX     | CON     | INT     | SAB     | CAR    |
|---------|---------|---------|---------|---------|--------|
| 13 (+1) | 12 (+1) | 10 (+0) | 14 (+2) | 15 (+3) | 10 (0) |

#### Condições de Imunidade

Sentidos Percepção Passiva 14.

Idiomas Comum e Élfica.

Desafio 1 (450 XP)

**Conjuração Inata.** A habilidade inata de conjuração do conjurador é Sabedoria (CD de resistência de magia 14). A Helena pode conjurar inatamente as seguintes magias, sem a necessidade de componentes materiais: 1/dia cada: abençoar, conjurar animais, raio de fogo.

**Fale com as Bestas.** Helena pode se comunicar com as feras como se elas compartilhassem um idioma.

### AÇÕES

**Conexão com Bestas.** Helena escolhe uma besta que possa ver a até 9 metros dele. Se a besta pode ouvir o horncaller, a besta usa sua reação para fazer um ataque corpo a corpo contra um alvo que o horncaller possa ver.

**Raio de Fogo.** Helena pode atacar uma criatura de sua escolha a seu alcance com raio de fogo. +4 para acertar, 60 pés. Um alvo



### AMOR POR JORVIK

Durante sua jornada em busca de poder, Helena Kronch cruzou caminhos com um guerreiro nórdico chamado Peter, que vinha da distante cidade de Jorvik. Inicialmente, suas interações foram marcadas por desconfiança e estranhamento, uma vez que suas origens e culturas eram muito diferentes.

No entanto, à medida que compartilhavam perigos e desafios, Helena e Peter descobriram qualidades admiráveis um no outro. Helena admirava a força e a determinação de Peter em proteger aqueles que amava, enquanto Peter encantava-se com a sabedoria e a magia poderosa de Helena.

Com o tempo, o respeito mútuo se transformou em amizade, e essa amizade floresceu em algo mais profundo. Em meio às adversidades que enfrentavam juntos, Helena e Peter encontraram conforto e apoio um no outro. Suas jornadas se entrelaçaram, e eles perceberam que o amor havia nascido em seus corações.

## ASTRID DE JORVIK

Humanóide (Humana), Leal Mal

Classe de Armadura 15 (Roupão Jorvik)

Pontos de Vida 20(2d8+6)

Deslocamento 30ft.

| FOR     | DEX     | CON     | INT     | SAB     | CAR    |
|---------|---------|---------|---------|---------|--------|
| 16 (+3) | 12 (+1) | 10 (+0) | 14 (+2) | 12 (+1) | 8 (-1) |

### Condições de Imunidade

Sentidos Percepção Passiva 14.

Idiomas Comum e Anão.

Desafio 1 (450 XP)

## AÇÕES

*Espada de Canton* +4 para acertar. Um alvo. Corpo a Corpo.  
1d10+3 de dano cortante em um acerto

## ASTRID DE JORVIK, KAOSMONSTRE

Guerreira desde criança Astrid demonstra a habilidade e poder marcial, mais do que muitos homens do Clã Jorvik ou Orvail, ela sempre foi desmida em suas ações e nunca temeu as consequências de seus atos.

Desafiando as tradições desde de cedo Astrid aprendeu todas as práticas de um herdeiro de clã mesmo sabendo que enquanto seu irmão mais velho estivesse vivo ela seria apenas mais uma moeda de troca de sua casa para com outro senhor de terras do Norte.

Astrid tentou provar a seus pais sempre que tinha mais para monstrar que apenas seus gestos gentis e seu carisma, que quase sempre eram 0, ela planejou sua vida inteira fugir de seu dever, juntar um grupo de guerreiros sobre seu comando e com eles navegar o mar de gelo atrás de mitos, lendas e desafios que pudesse testar suas habilidades, entretanto tudo mudou quando o pai dela a prometeu a um filho do Clã Cairn, um dos clãs mais odiados do Norte.

## CLÃ CAIRN

A palavra “cairn” tem origem nas estruturas de pedras encontradas nas terras áridas e montanhosas do norte. Elas servem como marcos e símbolos de respeito aos antigos guerreiros que partiram para Valhalla. Da mesma forma, o Clã Cairn é conhecido por deixar um rastro de destruição por onde passa, marcando sua presença com um poderoso legado de saques e mortes.

Os membros do clã são treinados desde a infância nas artes marciais nórdicas, como o uso do machado de batalha, a luta com escudos e o domínio de técnicas de combate corpo a corpo. Além disso, possuem habilidades de navegação e estratégia, permitindo que planejem ataques precisos e explorem rotas de invasão estratégicas.



## DECISÃO MORTAL

Astrid tinha conhecimento das atrocidades cometidas pelo Clã Cairn e testemunhou em primeira mão o sofrimento causado por eles. Determinada a pôr fim à violência e à destruição, ela organizou uma coalizão de guerreiros de diferentes clãs e tribos, unindo-os em um objetivo comum: acabar com o reinado do Clã Cairn.

Liderando a resistência contra os saqueadores, Astrid planejou ataques estratégicos, emboscadas e embates diretos contra os membros do Clã Cairn. Ela conhecia as fraquezas e os pontos frágeis do clã e os explorava com habilidade tática, minando sua influência e poder.

Astrid também usou sua influência para estabelecer alianças com outros clãs que também haviam sido alvos das ações do Clã Cairn. Juntos, eles compartilharam informações, recursos e estratégias para enfraquecer e derrotar o clã opressor.

A guerreira viking inspirou seus aliados com seu exemplo de coragem e justiça, incentivando-os a resistir e a lutar pelos valores que acreditavam. Sua liderança carismática e sua habilidade estratégica foram fundamentais para minar a força e a influência do Clã Cairn.

Por fim, após muitos confrontos e embates sangrentos, Astrid e sua coalizão de guerreiros conseguiram enfraquecer o Clã Cairn a ponto de não representar mais uma ameaça. A reputação dos saqueadores foi manchada e sua influência diminuída, permitindo que as terras nórdicas encontrassem um período de relativa paz e prosperidade.

# CLAUDIUS HONORIUS

Humanóide(Humano), Neutro

Classe de Armadura 15 (Armadura De Escamas)

Pontos de Vida 21 (2d10+3)

Deslocamento 30ft.

| FOR     | DEX   | CON     | INT    | SAB     | CAR     |
|---------|-------|---------|--------|---------|---------|
| 14 (+2) | 10(0) | 10 (+0) | 11 (0) | 14 (+2) | 16 (+3) |

## Condições de Imunidade

**Sentidos** Percepção Passiva 14.

**Idiomas** Comum e Abissal.

**Desafio** 1 (450 XP)

## AÇÕES

**Rapieira.** Ataque corpo a corpo com arma: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 5 ( 1d8 + 2 ) de dano perfurante.

## REAÇÕES

**Desviar-se.** Claudius adiciona 2 à sua CA contra um ataque corpo a corpo que o atingiria. Para fazer isso, ele deve ver o atacante e estar empunhando uma arma branca.

# CLAUDIUS, MERCADOR E FIEL

Claudius começou sua história em Barazir, nobre e filho de mercadores de grande respeito nas terras de dunas eles sempre dedicou a arte de convencer e trocar o que tem, seja conhecimento, ora seja riquezas que pudesse mudar seu status, mesmo assim sempre se viu sob a luz de algo diferente, se achava único em meio ao caos de tantos nobres com quem convivia, um propósito ele achava, parecia iluminá-lo.

Seus pais morreram e ele ficou em cargo de liderar a casa e os negócios da família, sempre observando as dificuldade de competir com grande monopólios comerciais como de Toria pelo continente ele ainda assim tentava o seu melhor para desafiar os Poderosos que estivessem o seu caminho, algo que quase lhe custou a morte.

## PLINIO E A FÉ

Neste momento mais longe de sua vida ele viu que tudo o que lhe era dado era divino, foi quando Plinio, o deus do comércio e das caravanas se comunicou com ele dizendo que ele fora escolhido como seu campeão e talvez até martir e que deveria escolher novos fieis para seu credo, desta forma o mantendo vivo por uma eternidade de eras, e que Plinio em troca traria justiça a balança comercial dos injustiçados, seja o custo que isso tivesse.





## EMELIE MARTIR

A Tiefling Emelie é uma das vítimas de sua ancestralidade antiga, por seu sangue misto as trevas infernais sempre foi atormentada por uma voz atrás de sua nuca, um sentimento, algo que a guia para seus atos mais densos e profundos, e nem sempre para algo bom geralmente o oposto disso. Emelie cresceu sem pai ou mãe, foi criada pelo mundo, por assim dizer aprendeu a se virar sozinha nas ruas de Toria, usou sua conexão com o profano como dicas e se afundou em uma vida de apostas contra a morte e crimes pequenos como roubos ou furtos para poder sobreviver.

Seu nome no entanto era prova de algo a mais, Martir um nome nobre demais para uma tiefling, foi assim que ela chegou a etapa mais alta da cidade, se passando por uma nobre e mesmo tendo o nome de um, nem de longe tinha a condição de sustentar o nome, ainda assim a tentação a levava para isso e sem medo ela se infiltrou na casa mais importante de Toria, a Corte do Norte.

## PROMESSA

Não demorou para ela e Peter se conhecerem, e ela se apaixonou pela aversão do herdeiro a tudo, assim como ela, eles tinham uma raiva que não acabava sobre tudo e todos e isso os uniu e também os separou, o fim deixou ela com mais raiva que pudesse suportar, a força que vivia em seu interno acabava de ganhar um novo vínculo quase inquebrável.

## EMELIE MARTIR

Humanóide (Tiefling), Neutro Bom

Classe de Armadura 12 (Roupas comuns)

Pontos de Vida 12(2d8+3)

Deslocamento 30ft.

| FOR     | DEX     | CON     | INT     | SAB     | CAR    |
|---------|---------|---------|---------|---------|--------|
| 13 (+1) | 12 (+1) | 10 (+0) | 14 (+2) | 15 (+3) | 10 (0) |

Condições de Imunidade Encantada, Dano Ígneo.

Sentidos Percepção Passiva 14.

Idiomas Comum e Élfica.

Desafio 1 (450 XP)

**Conjuração Inata.** A habilidade inata de conjuração do conjurador é Sabedoria (CD de resistência de magia 14). A Helena pode conjurar inatamente as seguintes magias, sem a necessidade de componentes materiais: 1/dia cada: repreensão infernal , mãos mágicas, detectar magia.

**Ancestralidade** Helena pode se comunicar com seres infernais de maneira telepática

## AÇÕES

**Dreno da vida.** Ataque mágico corpo a corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura. Acerto: 10 ( 3d6 ) de dano necrótico. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 10 ou seu máximo de pontos de vida será reduzido em uma quantidade igual ao dano sofrido. Essa redução dura até que a criatura termine um descanso longo. O alvo morre se este efeito reduzir seu máximo de pontos de vida a 0.

## MARCELUS DE TORIA

Humanóide (Humano), Leal, Neutro

Classe de Armadura 15 (Armadura De Escamas)

Pontos de Vida 24 (2d10+3)

Deslocamento 30ft.

| FOR     | DEX   | CON     | INT    | SAB     | CAR     |
|---------|-------|---------|--------|---------|---------|
| 14 (+2) | 10(0) | 10 (+0) | 11 (0) | 14 (+2) | 16 (+3) |

Perícias Atletismo +4 e Intuição +4

Condições de Imunidade Nenhuma

Sentidos Percepção Passiva 14.

Idiomas Comum.

Desafio 1 (450 XP)

### AÇÕES

**Espada Longa.** Ataque corpo a corpo com arma: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 5 (1d8 + 2) de dano perfurante. Ou 1d10 +2 se estiver empunhando com as duas mãos.

### REAÇÕES

**Desviar-se.** Claudius adiciona 2 à sua CA contra um ataque corpo a corpo que o atingiria. Para fazer isso, ele deve ver o atacante e estar empunhando uma arma branca.

## O FILHO DE UMA ERA

Rei Urrik teve seu primeiro filho de maneira inesperada, o primeiro da geração de uma nova era e esse foi Marcelus, conhecido como o “primeiro herdeiro” pelos nobres de sua terra ele teve absolutamente tudo que um príncipe poderia ter para um caminho de sucesso, treinamento, cortesia e a mais alta etiqueta de diplomacia, desde criança mimado pelo pai e pela mãe que faleceu antes de Marcelus atingir a maioridade. Praticamente toda a vida dele era planejada, os passos que daria e até mesmo sua morte estavam escritas pelos sábios do reino, como ele deveria guiar Toria por uma nova era de Luz sob o título do novo sangue que aqui reinava.

## JÚBILo DO POVO?

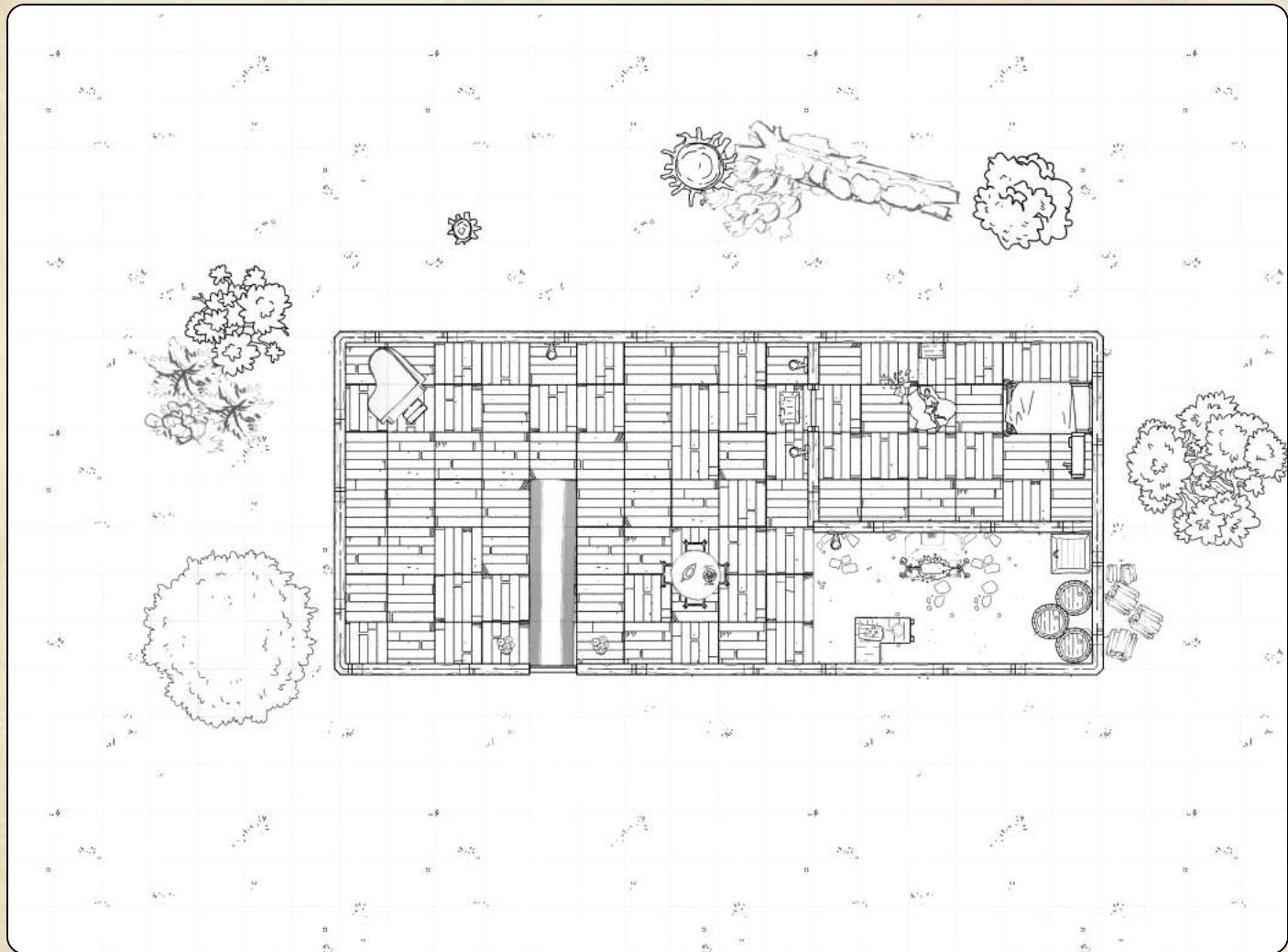
Marcelus não era nada que seu pai queria que fosse, sua raiva reprimida era imensa, para ele não existe diplomacia senão na ponta de uma espada, ele mesmo sempre disse a si mesmo “o erro de Toria foi crescer e não dominar” e assim seu pensamento se difundiu ao longo dos anos, ele acredita acima de tudo que o mundo do ocidente e Corus pertence a seu povo e a seu reino e que assim que conseguir o poder, ele mesmo o fará ou senão queimarará a tudo tentando.



# APENDICE B: MAPAS

Nesta sessão do apêndice serão deixados todos os mapas reservados a aventura, assim como o link para melhor qualidade deles, caso algum dos links não esteja ativo, por favor nos contatar pelas redes sociais de REINOS OCULTOS. Cada mapa está juntamente anexado o Link para download de todas as 3 versões.

## CASA DE DELEGAÇÃO (JOGADOR)

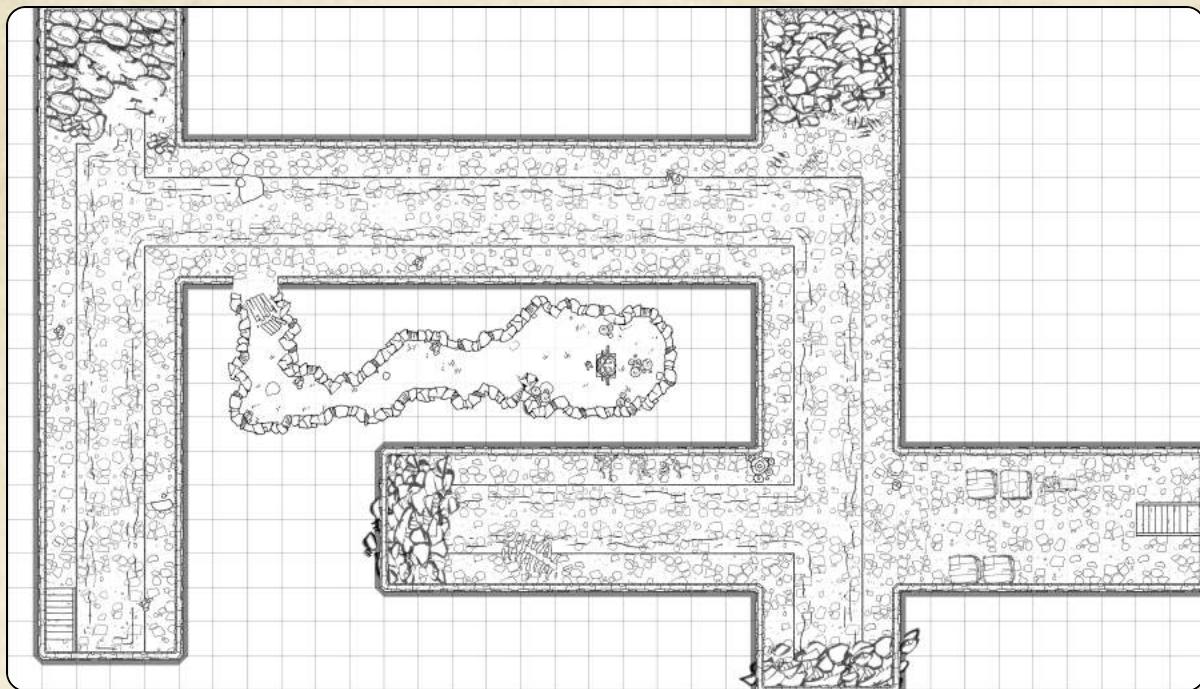


**LINK PARA ACESSAR:**

[HTTPS://IMGUR.COM/GALLERY/VUsTck0](https://imgur.com/gallery/VUsTck0)  
(MESTRE, JOGADOR E COLORIDA)

Feita por Hugo Ferreira Cavali (DungeonDraft)

## SUB-SOLO DA DELEGAÇÃO (JOGADOR)

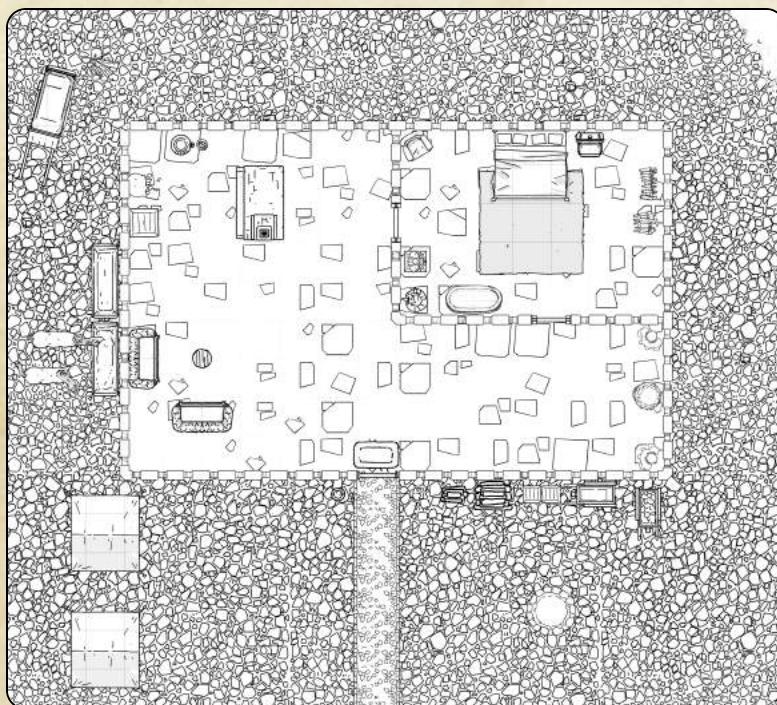


LINK PARA ACESSAR:

[HTTPS://IMGUR.COM/GALLERY/LVByIEy](https://imgur.com/gallery/LVByIEy)  
(MESTRE, JOGADOR E COLORIDA)

Feita por Hugo Ferreira Cavali (DungeonDraft)

## CASA DE JORVIK



LINK PARA ACESSAR:

[HTTPS://IMGUR.COM/GALLERY/nOoq9MM](https://imgur.com/gallery/nOoq9MM)  
(MESTRE E JOGADOR, COLORIDA)

# APENDICE C: MONSTROS E FERAS

## HOMEM DO SACO

Monstruosidade Grande, Caótico Mal

Classe de Armadura 13 (Armadura Natural)

Pontos de Vida 25 (2d10 + 7)

Deslocamento 30 pés.

| FOR     | DEX    | CON     | INT    | SAB     | CAR    |
|---------|--------|---------|--------|---------|--------|
| 14 (+2) | 6 (-2) | 10 (+0) | 9 (+0) | 15 (+3) | 2 (-4) |

Condições de Imunidade Envenenamento, Encantado.

Sentidos Visão no Escuro 60 pés., Percepção Passiva 14.

Idiomas Comum e Élfica

Desafio 1 (450 XP)

**Ensacar.** Se o Homem do Saco fizer um ataque corpo a corpo bem sucedido pode colocar uma criatura dentro de seu saco de couro, uma criatura tem de realizar um teste de Força CD 14 (Atletismo) para sair, ou ficará restringida. A criatura pode tentar também rasgar o saco com uma arma ou magia e após causar 10 de dano ser liberada.

**Falsa Aparência.** Enquanto imóvel, um homem do saco pode ser facilmente irreconhecível e parecido com uma pedra.

**Amor por Ensacar.** É fácil se livrar de um homem do saco se você tiver algo para ele ensacar, ele tem um vício em ensacar coisas, pessoas e animais.

## AÇÕES

**Golpe do Saco.** Ataque corpo a corpo: +4 to hit, reach 10ft., Um Alvo. Acerto 5 (1d8 + 2) Caso a criatura seja acerta ela fica *ensacada*.

**Ensacar.** Se você foi atingido pelo Golpe do Saco deverá fazer um teste de Força CD 14 (Atletismo) ou ficará restringido dentro do Saco. Em caso de sucesso você sairá do Saco. O teste pode ser refeito uma vez no seu turno novamente. A criatura pode tentar também rasgar o saco com uma arma ou magia e após causar 10 de dano ser liberada.



## HOMEM DO SACO

Criaturas tenebrosamente esquisitas, essas monstruosidades vivem no sub-solo de Toria desde muito, entretanto em segredo para vários de seus cidadãos, eles começaram a surgir mais nas últimas décadas quando algo os forçou a subir cada vez mais para superfície em busca de comida, o que geralmente significa a vida de mulheres, homens e crianças inocentes por toda a cidade.

Sua Origem está também atrelada ao fato de serem meio Trolls e meio Goblins, mas isso ainda é um mistério para muitos Torianos.

### ORIGEM

Antes de Toria ser a grande cidade que é agora, ela já foi no passado um assentamento de diversos outros povos que se encontravam na região para comercializar e um povo específico vivia neste região, sua cultura era chamada de “Borog”, e eles eram grande caçadores e coletores, viviam do semi-nômadismo da região, sem irritar ou atrapalhar os comércios, exceto quando uma de suas caças sumia, ou alguém fosse afetado pelos desejos comerciais dos povos que fundariam Toria.

Um dos primeiros magos da região, e um dos fundadores da sociedade dos magos do ocidente, o mago Askamanus, foi o responsável pela fundação da raça, as lendas míticas refrescam a memória de como ele escravizou os Borog e os tornou tão irreconhecíveis misturando o sangue deles com de monstruosidades além terra, o resultado foram estas criaturas de casas grossas, unhas gigantescas e aspecto meio-humanóide.

### ORGANIZAÇÃO SOCIAL

Quando Askamanus os abandonou ao relento de suas masmorras subterrâneas, essas criaturas que mal sabiam como se gerenciar ficaram por si sozinhas e tiveram que aprender a conviver e matar outras criaturas das profundezas, e por mais que parecessem mais monstros que humanos, não perderam uma parte de sua parcela de “humanidade” e puderam dividir sua organização bem parecida com as que tinham antes de suas transformação. Só que desta vez estava caçando e coletando humanóides, de todos os tipos possíveis, elfos e humanos, anões e halflings.

As mulheres do saco são pouco vistas, elas geralmente comandam a sociedade sendo as únicas progenitoras das grandes famílias, ordenando os machos da espécie a caçar e manter as “tribos” alimentadas.



# REINOS OCULTOS

## JUSTA SOLENE

A cidade de Toria está prestes a sediar a maior justa do continente, reunindo nobres de diversos reinos em um evento grandioso. No entanto, em meio aos duelos e à pompa da celebração, um crime misterioso abala a tranquilidade do local, ameaçando a diplomacia do continente.

Neste mundo repleto de magia e segredos, os aventureiros serão chamados para desvendar os enigmas sombrios por trás desse crime sinistro. Embarque em uma jornada cheia de reviravoltas, onde escolhas corajosas e alianças inesperadas serão fundamentais para preservar a paz e desmascarar os verdadeiros culpados.

Com uma trama envolvente, personagens cativantes e um cenário vibrante, Justa Solene transporta os leitores para um universo de fantasia repleto de perigos e oportunidades. Prepare-se para se tornar parte desta história lendária e desvendar os segredos que podem mudar o destino dos reinos.

---

Nós da Reinos Ocultos Agradecemos o uso desta aventura e os Feedbacks ao longo da sua Jornada!

# Reinos Ocultos

