

- AS CRÔNICAS DE -

NÁRNIÀ



UMA AVENTURA EM NÁRNIA

Créditos

Autor: Nelson Dias

Editoração: Gilvan Gouvêa

Ilustrações Internas: Bruno Bottino, Érica Giroto, Leonel Domingos.

Ilustração da Capa/Contra-cap: Leonel Domingos.



Baseado no DUNGEONS & DRAGONS original criado por Gary Gygax e Dave Arneson e na nova edição do DUNGEONS & DRAGONS produzida por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker e Peter Adkison.

Introdução

É de se esperar que jogadores iniciantes apareçam para jogar em sua mesa, Mestre, graças ao sucesso de Nárnia nos cinemas. E aqueles que já eram fãs antes do filme provavelmente enxergarão o RPG como uma nova ferramenta a ser explorada na interação com o mundo de fantasia que tanto admiram.

Por isso essa aventura foi pensada para agradar estes iniciantes. O que não significa que os veteranos não irão aproveitá-la. Muito pelo contrário. Há elementos interessantes pouco utilizados nos jogos em geral que podem atrair os veteranos.

Traçaremos aqui um paralelo com o querido desenho animado “Caverna do Dragão”. Vemos garotos contemporâneos sendo levados para um mundo fantástico, mantendo sua cultura e hábitos (Quem não se lembra de Erick reclamando por falta de utensílios modernos?) e aprendendo sobre esse novo lugar aos poucos. Soa parecido com Nárnia, não?

Nesta aventura, os jogadores serão teleportados para Nárnia, assim como os garotos em “Caverna do Dragão”. No desenho, o Mestre dos Magos apresenta a aventura e coloca os protagonistas na direção correta e dando motivação para que continuem. Ele é como um “Avatar” do Mestre de Jogo. Nesta aventura, também utilizaremos um “avatar” só que ele não será a poderoso com o Mestre dos Magos. Ele será uma pessoa, comum, sem grandes poderes. Ele será você, Mestre. Traçaremos a diferença agora, quando a aventura estiver se referindo ao Mestre, será você que irá mexer a aventura. Quando se referir a mestre (em minúsculo) será o seu avatar, que possui personalidade idêntica à do Mestre. As estatísticas do mestre será: Humano (médio); DV 1d4 (4 pv); Inic +0; Desl 9m; Ataque desarmado +0; 1d2; 1,5x1,5m/1,5m; Fort +0, Ref +0, Von +0; todas habilidades: 10. Caso esteja confuso agora, continue a leitura, você logo entenderá.

O mestre reunirá seus jogadores, fará uma rápida introdução sobre o jogo e provavelmente, os jogadores montarão suas fichas. O Mestre deve auxiliar e ser o mais paciente possível, principalmente se houver iniciantes, o

que é esperado pelos motivos explicados na introdução. Até mesmo os eventuais experientes devem ser advertidos sobre algumas características de Nárnia, para evitar frustrações futuras. Ora, vamos supor que alguém queira ter um personagem que fale com animais, esperando obter informações e aliados. Num mundo “comum”, este poder realmente seria útil, mas quando ele chegar em Nárnia e perceber que todos os animais conseguem falar, seu poder (que tanto lhe custou) será neutralizado e o jogador provavelmente não irá gostar. Portanto há pontos que devem ser esclarecidos antes da construção dos personagens. Outra coisa é que, nesta aventura, os jogadores NÃO deverão criar a personalidade do personagem. Portanto, deixe aspectos como Alinhamento e similares em branco (veja a seguir).

Raças de D&D em Nárnia:

Anões: recebem -1 em testes de Obter informação, Diplomacia, Belfar e Atuação, mas recebem bônus de +3 em Intimidação. Isso se deve ao fato de os anões serem considerados servos da Bruxa Branca.

Gnomos: há criaturas conhecidas por Gnomos que servem a Bruxa Branca. Porém, eles em nada se parecem com os Gnomos “normais”. Por isso, o máximo que pode acontecer é algum mal entendido.

Humanos: existe uma lei que obriga todos os habitantes de Nárnia a entregarem os humanos à Bruxa Branca. Portanto os habitantes tendem a se afastar, com medo. Ou se aproximarem, com segundas intenções.

Importante: Existe uma profecia em Nárnia que envolve 4 humanos e, em suma: ela não deve se realizar. Por isso uso de semi-humanos é recomendável nesta aventura. Lembre-se de contar o mestre como um humano. Então podem haver o mestre e mais um, dois, quatro ou mais personagens da raça humana. Nunca o mestre mais 3 personagens jogadores humanos.

Classes e Alinhamento:

O alinhamento é um aspecto importante em D&D. E este aspecto será ignorado nesta aventura. Bárbaro, Bardo, Druida e Monge são classes que possuem restrições de alinhamento. Não as leve em conta. Quanto ao Clérigo, permita que o personagem escolher controlar ou afastar mortos vivos e não restrinja magias pela tendência. Guie-se pela interpretação do personagem. Se ele estiver agindo de maneira bondosa, magias do descritor “Mau” não seriam apropriadas. Use a regra do paladino (a seguir) como referência, se seguir.

O Paladino é a classe mais restritiva em relação ao alinhamento. Como vamos ignorar essa regra, um eventual personagem Paladino vai poder sair por aí cometendo crueldades? Não sem penalidades. Neste caso usaremos a seguinte regra: se o Paladino cometer algum ato apontado como Falta, ele perderá parte de seus poderes. Falta menor, o Paladino perde a capacidade de usar magias divinas. Exemplos de faltas menores: fazer ameaças de violência, enganar alguém, atacar alguém pelas costas, pegar objetos que pertenciam a alguém que morreu (a não ser em grande necessidade), fugir e deixar pessoas indefesas para trás e similares.

Falta geral, o Paladino perde magias divinas e também os poderes de Saúde Divina, Cura pelas mãos e Expulsão. Exemplos de faltas gerais: ataque sem motivo, roubo, traição, não cumprir uma promessa, usar magias ou itens mágicos malignos e similares.

Falta grave, o paladino perde todos os seus poderes. Exemplos de faltas graves: assassinato premeditado, assassinato brutal, tortura e similares.

Capítulo 1: O guarda-roupa

Esta primeira parte da aventura é muito subjetiva e pessoal, portanto é somente sugerida. O Mestre deve adequá-la a sua situação específica e ao grupo de jogadores.

Quando tudo estiver pronto, o Mestre deverá recapitular o acontecido durante a reunião. Resumirá rapidamente o que aconteceu até o

momento e explicar que a aventura já começou, desde o início. Exemplo: *“Vocês se interessaram pelas Crônicas de Nárnia e as possibilidades do RPG, então se reuniram na casa de um amigo para jogar o tal jogo de interpretação de papéis. Após algumas horas, montaram seus personagens e escolheram habilidades e poderes. No momento em que iam criar a personalidade dos seus personagens, ou seja, imaginar no papel que iriam interpretar, vocês são interrompidos por um barulho, um baque surdo como um soco na madeira.”*

É neste momento que começa a fantasia, até agora, os eventos da aventura são idênticos ao que ocorreu na “vida real”, mas agora inicia-se a fantasia. Outro aspecto diferente é que deve se considerar que os jogadores estão sozinhos na casa. Mesmo que toda família (pai, mãe, tios, avô, irmãos, etc) estiver na sua casa, considere, para efeito de aventura, que os jogadores estão sozinhos.

O Mestre irá criar seu meio de transporte para Nárnia. Na aventura base, ele será um guarda-roupa, mas o mestre poderá alterá-lo da maneira que quiser: pode ser um baú, um armário ou até mesmo um espelho. O barulho se originou deste móvel.

Além disso, deve criar uma situação em que ele próprio (o mestre) se ausenta da sala em que estão jogando (não se ausentar de verdade, mas em fantasia, lembre-se: a aventura começou).

Continuando o exemplo: *“Eu me levanto e explico que sei do que se trata: é o meu guarda-roupa que recentemente estava em conserto na marcenaria, deve ter caído alguma gaveta, ou algo dentro dele. Eu digo que vou checar e já voltarei para continuar a masterar para vocês, vai ser rapidinho”*.

Um ponto importante, o exemplo se baseia que o jogo está acontecendo em uma sala, então o mestre sairia da sala (no jogo) e iria para o seu quarto sozinho. E outra suposição é que os jogadores estão na casa do mestre. Se não estiverem, assuma que estão, ou então cria-se outro elemento: *“eu digo que foi um barulho muito estranho e saio correndo para ver o que é”* – mesmo que não seja a casa do mestre.

Prosseguindo o exemplo-base: *“Então eu saio e vou para o meu quarto. O que vocês vão fazer?”* Não

importa o que eles fizerem, o mestre saiu antes de todos os outros, que ficaram aturdidos por causa do barulho, para checar o que havia acontecido. O mestre então investigou o móvel-portal e acabou em Nárnia, sem querer. Se os jogadores falarem que vão esperar, diga que se passaram 5 minutos e não havia mais sinal de você, mestre. Cedo ou tarde, eles vão investigar.

Mesmo que o seu guarda-roupa seja bem modesto, você não deve ficar circunscrito à realidade. A aventura não se passa na vida real, somente o encontro dos jogadores deve manter-se inalterado. Portanto descreva seu guarda-roupa com uma aura de mistério e suspense. Diga que ele possui um acabamento fino com detalhes talhados na madeira, nenhuma imagem, somente contornos que fazem dar vontade de ficar parado, só analisando suas linhas. Sem suntuosidade, no entanto.

“O guarda-roupa está entreaberto, além disso, não há nenhum sinal de que eu estive por lá”. Se vocês procurarem no resto da casa, não me encontrarão. Se checarem a porta, estará trancada com a chave do lado de dentro, ou seja, eu não saí da casa.”

Chegará o momento, mesmo que demore um pouco, que eles vão procurá-lo dentro do armário, ou outro móvel escolhido: neste momento, eles serão puxados, à força, para um outro local: Nárnia!

Se procurarem todos juntos, narre que ao abrirem a porta e se curvarem para ver o fundo do armário (que é muito escuro), serão puxados por uma força invisível para dentro e sentirão o corpo formigar bastante. Se só um deles olhar, eles serão puxados um a um. Se algum deles tentar fugir, ouvirá mais um baque surdo e então será puxado para o armário, como um redemoinho.

O guarda roupa da aventura é um portal diferente daquele do filme. Ele é uma passagem só de ida para Nárnia, e funciona somente de tempos em tempos, sugando criaturas próximas para as terras de Nárnia. Por isso, os jogadores não terão como voltar através dele.

O mestre explicará que o corpo dos jogadores formigou porque sofreu alterações. É que quando estavam criando seus personagens, usaram muita criatividade e fantasia, de forma que a imagem

do personagem estava forte em suas mentes. Em Nárnia, a idéia que alguém faz de si mesmo tem muita força, principalmente durante a viagem. No filme, vemos Pedro e Edmundo se tornarem guerreiros hábeis com a espada muito rapidamente: isso porque acreditaram que podiam lutar.

A parte da mente dos jogadores que continha o personagem que iriam jogar “contaminou” o resto. Assim, aquele que escolheu ser guerreiro, se verá forte, ágil e hábil na espada, mesmo que seja o mais fraquinho da turma. E, da mesma forma, se o seu amigo atleta escolheu ser um mago, ele estará mais frágil, mas com a mente cheia de rituais de magia. Os equipamentos também se materializam. Afinal, os personagens começarão no 5º nível, e se montaram seu personagem com uma espada mágica e outros equipamentos, todos se materializaram com ele. Desde armaduras e até *grimoires*.

A personalidade e o rosto de cada um, no entanto, permanecem os mesmos. No entanto, o rosto adapta-se à raça que o jogador escolheu. Alguém que escolher ser um elfo, verá seus traços mais afinados ou uma farta barba para aquele que construiu um anão. Os jogadores devem ser encorajados a enfrentar as situações como eles próprios fariam. Provavelmente ficarão assombrados ao sentirem as mudanças em seu corpo e mente no primeiro momento... Mas não é só isso, agora eles estão em um bosque com árvores altas e frondosas, tudo está coberto de neve, está muito frio, e o vento assopra fazendo um barulho assustador.

Vocês se vêem um local a céu aberto. Está muito frio. É impressionante, está nevando! Vocês foram parar, sabe-se lá como, uma floresta muito fechada. É tardezinha neste lugar estranho, apesar da atmosfera nublada fazer parecer que está quase de noite. Porém, vocês não estão sozinhos.

Lembre-se que o clima de Nárnia é frio (LdM, 86). Isso pode gerar problemas se os personagens não estiverem bem preparados para enfrentar os perigos do clima. Esses eventos ocorrem 5 anos antes do filme, ou a critério do Mestre. Mas devem ocorrer antes do retorno de Aslan.



Capítulo 2: Onde estamos?

Os personagens estarão atordoados por causa da viagem dimensional e também por suas mentes e corpos terem sido alterados pela magia de Nárnia. Seria adequado dar uma penalidade de -2 para qualquer teste (Ataque, perícias, resistência, etc) e para a CA dos PJs nesse primeiro encontro com os Gnomos. Para os usuários de magia que tentarem se utilizar de seus poderes neste momento, o mestre poderia arbitrar uma chance de 20% de acontecer um fiasco, que costuma acontecer com pergaminhos, mas gera efeitos interessantes

(LdM, 200). Tudo isso a critério do mestre. Após o primeiro encontro, porém, os PJs se acostuariam com a nova situação, anulando a penalidade. A adaptação em Nárnia pode ser bem rápida, principalmente quando se enfrenta o perigo logo de cara.

Encontro 1A: 8 Gnomos (Goblins; LdMo, 116), ND 2 (Encontro Fácil). O encontro é fácil, mas a penalidade imposta e a astúcia dos Gnomos provavelmente deixarão as coisas mais interessantes.

Em uma clareira a mais ou menos 15 metros de distância estão oito criaturas de pequena estatura (1,2m de altura), pele cinzenta, dorso curvado com uma pequena corcunda, pescoço comprido, magras, sem pêlo em nenhum lugar do corpo e com orelhas pequenas e pontudas. Seus olhos negros transmitem

malícia, possuem caudas finas, usam armaduras de couro imundas que se adequam à sua forma curva e estão armados. Discutem de maneira agressiva, cutucando o amigo de vocês com suas sujas. Por vezes também desferem chutes no seu indefeso companheiro, que está ajoelhado, completamente amarrado e amordaçado no centro deles. Eles gritam entre si numa linguagem estranha e suas vozes estridentes são difíceis de se compreender. Entretidos em sua conversa, eles ainda não notaram vocês.

Os Gnomos estão numa clareira que se abre entre a floresta densa. Essa clareira é um campo

livre de árvores no formato circular (irregular, porém) de 7,5m de raio. Como a clareira está a 15m de distância dos PJs, o Gnomo mais próximo estará a aproximadamente 18m de distância. Até chegar à clareira, os PJs terão sua movimentação dividida por 8 por causa da mata fechada e da neve grossa (LdJ, 143). Lembre-se que um eventual Druida mantém seu movimento normal.

Após essa clareira, a floresta fecha de novo, mas não tão densa quanto ao local onde os PJs surgiram. As árvores seguem um pouco mais esparsas, permitindo até mesmo cavalgadas. A movimentação nesta parte da floresta, e na própria clareira, será dividida apenas por 4, por causa da neve somente. Os Gnomos, porém, estão usando botas de neve sua movimentação é dividida apenas por 2.

Os Gnomos estarão dispostos em círculo (o mestre está no meio deles) discutindo sobre a provável raça do refém (somente revele isto se algum jogador conseguir falar no Idioma Goblin ou Gnomo: não dá para conseguir informação mais específica porque as criaturas falam num dialeto que mistura essas duas línguas e é complexa compreensão).

Provavelmente, os PJs tentarão salvar o amigo das criaturas. A tentativa de conversar não será uma boa idéia, por causa do problema de linguagem. Se, porém, alguém usar uma magia de compreensão de idiomas, ou mesmo comunicação mental, as criaturas poderão perguntar quem são os PJs e de onde vieram. Mas de qualquer forma, os Gnomos tentarão aprisionar os PJs, como fizeram com o mestre. A resolução mais provável para este encontro será o combate. Com um teste de Observar, CD 14 (por causa da neve), os PJs descobriram que os Gnomos estão armados com meias-lanças, escudos pequenos de madeira e fundas.

Os PJs também podem aproveitar para pegar os Gnomos de surpresa, se esgueirando pela mata densa aonde se encontram e invadir a clareira num ataque surpresa. Como os Gnomos estão distraídos, eles terão -2 em qualquer teste de Ouvir ou

Observar usado para detectar a presença dos PJs.

Tática dos Gnomos: Quando o combate se iniciar, 4 Gnomos ficarão lado a lado, formando uma linha, protegendo os demais e o prisioneiro. Para chegar no mestre, os PJs terão que passar por eles. Estes 4 Gnomos gastarão uma ação de movimentação para pegarem seus escudos, que estão nas costas (aumentando a CA para 16). Depois, se possível, travarão uma ação de ataque contra o primeiro PJ que entrar em sua área de ameaça. Eles ficarão no corpo-a-corpo e impedirão que os PJs avancem. Assim que o primeiro morrer, eles lutarão defensivamente (-4 no ataque, +2 na CA).

Os outros 4 Gnomos, mais distantes dos PJs, irão arrastar o mestre com eles até o final da clareira. Lá, eles usarão algumas árvores para conceder meia cobertura (CA +4) e atacam com suas fundas, primando por alvos com menos proteção e que estejam eventualmente fora de combate corpo-a-corpo.

Quando 3 Gnomos forem vencidos, 2 dos Gnomos das fundas irão sacar adagas e realizar investidas nos personagens mais próximos. No começo da próxima rodada três grandes lobos cinzentos irão surgir e agir primeiro que qualquer um dos PJs ou Gnomos, conforme LdM, 62. Eles virão da parte menos densa da floresta e usarão sua ação parcial para cercarem o mestre. Na sua próxima ação, os lobos irão fugir, arrastando o mestre consigo pela neve da floresta e os PJs ouvirão um grito: “O humano é nosso!”. O mestre deve fazer um teste de Ouvir para os PJs, aqueles que tiverem resultados acima de 15 perceberão que os gritos provieram dos lobos. Provavelmente os PJs ficarão espantados com os lobos falantes ou pensarão se tratar de Worgs, mas estarão mais preocupados em salvar seu amigo. Os Gnomos fornecerão cobertura para a fuga dos lobos. A movimentação dos lobos, além de ser alta (15m) é dividida apenas pela metade, então eles provavelmente conseguirão fugir dos PJs. Caso algum PJ tente usar vôo, lembre-o que o vento está forte, conforme LdM, 87. As árvores protegem do vento sob a superfície, mas assim que alguém (seja

um mago com vôo ou um druida transformado em ave) voar acima de suas copas, sofrerão seus efeitos, além de ter seu movimento de vôo diminuído pela metade. Tudo isso assegura a fuga dos lobos, que sumirão com o mestre pela floresta. Se mesmo assim os lobos forem alcançados, um ficará para lutar enquanto os outros fogem com o mestre.

Assim que sobraem somente dois Gnomos de pé, eles tentarão fugir. Caso algum tenha sido feito de refém dos PJs e estes possuírem meios de se comunicar com a criatura, ele dirá algo como *“O humano deve ser levado à Rainha Branca e ela o transformará em uma estátua fria de pedra. Isso se os lobos não o fizerem em pedaços antes!”* mesmo assim, apenas com um teste de Intimidação ou Blefar, CD 15, bem sucedido.

Os personagens pequenos podem querer aproveitar as botas de neve dos Gnomos (se suportarem o odor) e ficar com a movimentação reduzida a apenas metade, as roupas de frio (imundas) e qualquer outro objeto das criaturas.

Esses lobos que apareceram são da polícia secreta e tentarão levar o mestre para a Rainha Branca e acertar as contas com os PJs. Para isso armarão uma emboscada mais adiante.

Após o combate com os Gnomos, os PJs terão um pequeno tempo para retomarem o fôlego. Provavelmente conversarão entre si sobre o que aconteceu e decidirão táticas antes de prosseguirem no resgate de seu amigo.

Não será difícil para seguir a trilha constituída pela linha nítida na neve feita pelo corpo do mestre sendo arrastado pelos lobos. Se alguém fizer um teste de Rastrear CD 10, confirmará a trilha e ainda as patas dos 3 lobos. Lembre-se de anular aquela penalidade inicial.

Seguindo pela floresta, os ventos assopram nos galhos das árvores fazendo uivos aterradores: parece que as árvores oprimem sua presença, auxiliando os lobos. Não é difícil seguir a trilha, de qualquer forma. Após duas horas e meia de caminhada, vocês chegam numa espécie de estrada

de chão que corta a floresta. A estrada, é claro, está coberta de neve. A trilha continua pela estrada, porém se divide em duas! Os lobos devem estar tentando despistar vocês. Como uma encruzilhada, é necessário decidir por onde seguir agora. Direita ou esquerda?

A movimentação na estrada é melhor pois a camada de neve é mais fina: PJs sem bota de neve: metade da movimentação; com botas de neve: $\frac{3}{4}$ da movimentação. Os PJs podem ficar um pouco confusos e se prepare para muitas perguntas, responda apenas aquelas referentes ao local em que eles estão, que é em uma estrada que corta a floresta sombria, durante alguma hora da tarde, apesar do clima fazer parecer que é quase noite. E só dê informações adicionais caso os personagens efetivamente façam algo para obtê-las, leia-se: testes de perícia. Testes de Ouvir e Observar não trarão mais informações. Os lobos estão muito longe para se fazerem ouvir e/ou serem avistados. A melhor forma de conseguir mais pistas é com um teste de rastrear, que revelará informações de acordo com o valor do teste:

01-11: Nenhuma informação adicional.

11-12: A trilha que leva para esquerda foi feita por lobos arrastando uma tora de madeira pela neve.

13-15: A trilha que leva para a direita foi feita por lobos carregando uma criatura, além da informação anterior.

16 para cima: Existe uma terceira trilha que atravessa a estrada e continua reto através da floresta. Dá para perceber pegadas de 2 ou 3 criaturas humanóides grandes e uma trilha de galhos quebrados nos arbustos da mata. Também consegue as duas informações anteriores.

Algumas magias de adivinhação podem ajudar a seguir a trilha que levará ao mestre, exemplo: Localizar Objetos; um pergaminho de Localizar Criatura; um teste de Espionar, se um PJ possuir uma bola de cristal, entre outros. Não fique frustrado e não negue informação, pois isso pode chatear os jogadores. Uma boa escolha de magias deve ser

recompensada. Pode aparentar que os PJs não estão se esforçando para conseguir a informação, mas na verdade, estão gastando uma preciosa magia que poderia auxiliar numa outra situação qualquer, como um combate. Então o menor esforço de agora será balanceado pelo maior esforço nos próximos encontros.

Caso os PJs não façam nada disso, terão que escolher aleatoriamente a direção: esquerda ou direita. Esquerda leva para o encontro 2A; direita leva para o encontro 2B e a trilha reta escondida na mata leva para o encontro 2C.

Encontro 2A: 2 Lobos Sargentos (Worgs; LdMo, 186), ND 4 (Desafiador).

Seguindo pela esquerda na estrada, os PJs irão caminhar por 200m seguindo a trilha. A estrada segue-se em linha reta e, de repente, há uma curva quase em 90° para a esquerda. Deste ponto os PJs irão avistar dois dos grandes lobos cinzentos que estavam com o mestre. Eles estão a uns 30m de distância. As criaturas começarão a avançar lentamente (não ficarão a menos de 15m dos PJs), deixando para trás uma tora de madeira amarrada a uma corda que ambos puxaram de forma a imitar a trilha que os PJs seguiam e atraí-los para esse lugar.

Nada separa os lobos dos PJs, a não ser a neve. Os lobos não irão atacar imediatamente. Vão perguntar quem são os PJs, o que eles querem e como ousam desafiar a polícia secreta e as próprias leis da Rainha Branca, senhora de Nárnia. Agora os PJs sabem onde estão! Eles estão em Nárnia!

Eles ouvirão os PJs e seja qual for a resposta dos mesmos, os lobos ordenarão que se entreguem e joguem suas armas no chão. Eles não responderão a questionamentos dos PJs (*"Nós quem interrogamos por aqui, escória!"*) Caso os PJs se rendam (difícil isso acontecer), os lobos os escoltarão para os Boggles em 2B. Os Boggles irão prender os PJs com algemas e cordas e levá-los para o **encontro 3B**, passando pela ponte.

Se não se renderem, os lobos irão atacar em investida. A tática deles é simples, morder os alvos

mais fracos até que fiquem imobilizados. Quando um deles conseguir imobilizar alguém, o outro fará de tudo para atacar o personagem imobilizado, ganhando assim +4 em seu ataque, além de ignorar os bônus de DES na CA do alvo (LdJ, 132).

Eles só fugirão quando notarem que sua morte é iminente.

Assim que os Lobos são derrotados, de um buraco (antes oculto pela neve) surge uma Cobra. Ela é bem comprida, trata-se de uma víbora. Ela sai lentamente, olha para os dois lados, depois encara os PJs um a um. *"Ora, ora, finalmente alguém ensinou a estes lobos intrometidos uma lição!"* – ela diz.

Trata-se de uma víbora de aproximadamente 2,5m de comprimento, suas escamas formam um chamativo mosaico marrom-esverdeado: que nada ajudam como camuflagem. Talvez as cores de suas escamas sejam como as cores de Nárnia na primavera.

"Agradeço a vocês pela coragem de enfrentar a polícia da Rainha Branca. Oh, perdão por não ter me apresentado, me chamo Marília." Marília se move lentamente na neve, apenas a metade de sua movimentação. Ela reclama muito do frio, que a deixa tão preguiçosa. A Víbora vai iniciar uma conversa amistosa com os PJs. Se forem hostis, ela voltará para o buraco de onde saiu e desaparecer. Se a reação dos PJs for amigável, ela fará perguntas do tipo: *"Quem vocês são para lutarem assim com os lobos da Rainha Branca?"*; *"De onde vocês vêm?"*; *"Para onde vão?"* e coisas assim. Ela na verdade não está muito interessada na resposta, porém: ela ouviu a conversa dos lobos e sabem que os PJs estão atrás de um humano capturado por eles. Ela não quer que os PJs descubram que ela já tem essa informação e se os jogadores revelarem essa informação a ela, a Víbora fingirá que não sabia: *"Não me digam! Um humano! Acho que posso ajudar, sei de um local que eles usam como prisão aqui perto."*

O que Marília deseja é ser convidada ou se convidar para ser guia dos PJs para o Posto Avançado da Polícia Secreta, lugar onde provavelmente o companheiro dos PJs está sendo mantido prisioneiro. Um teste de Sentir Motivação, CD 16,



dará ao jogador desconfiado a sensação de que esta víbora não é confiável.

Marília é manipuladora e traiçoeira. Ela não gosta dos lobos porque eles se metem nas tramas dela, mas ela está do lado da Rainha Branca na verdade. Ela vê tudo isso como uma boa maneira de ser promovida e quem sabe ganhar da Rainha Branca uma casa com uma lareira onde poderá se aquecer... O plano de Marília é guiar os PJs até o

Posto Avançado e lá entregá-los às autoridades. Fácil e eficaz.

Ela poderá revelar as seguintes informações aos PJs:

- Eles estão em Nárnia, que é governada por Jadis, a Rainha Branca. Jadis é uma feiticeira muito poderosa.

- Sempre é inverno em Nárnia. Dizem que houve uma época que não era assim, mas desde o nascimento, tudo o que Marília viu foi neve e mais neve.

- Todos os animais de Nárnia têm a capacidade de pensar e a maioria também consegue falar. Claro que sempre existem os mais tímidos.

Marília irá guiá-los pela estrada numa caminhada de quase uma hora, depois entrará na mata até a entrada de uma caverna e pedirá para que os PJs a sigam até o **encontro 3A**. Neste ponto, estará prestes a anoitecer.

Marília, víbora grande (LdMo, 196), adicione: INT 11, CAR 12, Bfear +7, Caótica e Neutra.

Caso Marília encontre Augusto (a águia), vai achá-lo muito orgulhoso e cheio de si.

Encontro 2B: 1 Lobo Sargento (Worg), 3 Boggles (Orcs; LdMo, 151) e 1 Carniceiro (Robgoblin; LdMo, 161), ND 4 (Desafiador).

Seguindo pela direita na estrada, os PJs seguirão a trilha por uns 250m. Então faça um teste de Observar, CD 15, aqueles bem sucedidos

perceberão um grande lobo cinzento parado no meio da estrada, observando-os a uma distância de 30m. Ao lado dele, está um grande saco de couro: algo se debate dentro do saco e tem tamanho suficiente para ser o mestre! O lobo fará as mesmas perguntas dos lobos de 2A, enquanto se afasta, no mínimo, 3m do saco. O tal saco ficará, portanto, entre o lobo e os PJs. Então ficará tentando irritar os PJs. Dirá coisas como: *“Acabo com vocês sozinho, seus covardes!”*; *“A rainha vai gostar quando eu entregar esse humano para que ela o torture!”* e coisas assim. Porém, não irá de forma alguma atacar em investida. Caso os PJs usem armas à distância, ele irá se abrigar atrás de algumas árvores na beira da estrada, obrigando os PJs a avançarem.



Quando os PJs estiverem a 9m do saco, faça outro teste de Observar, CD 16 se os personagens estiverem caminhando e CD 20 se estiverem correndo ou em investida. Se passarem, perceberão que existem criaturas escondidas nas árvores, prontas para emboscar os PJs e faça a iniciativa delas. Caso os PJs não percebam essas criaturas, eles avançarão num ataque surpresa (LdJ, 120). Essas criaturas são conhecidas como Boggles, se parecem muito com os Orcs: são fortes e mal-encarados. Mas possuem um nariz bem grande, parecido com o de um morcego, que ocupa grande parte do rosto, até à testa. A boca também é enorme, com dentes saltando para fora. Os olhos são pequenos, quase inexpressivos e ficam espremidos entre o nariz e a boca.

Dois deles estão armados maça-estrela e escudo grande de madeira (CA 16) e o outro está usando uma alabarda (CA 14), todos usam bruneas.

Obs.: Os Boggles têm as mesmas estatísticas de um Orc, mas possuem a habilidade Faro (LdM, 75). Desta forma, eles podem fechar os olhos durante o combate e anular a penalidade da sensibilidade à luz.

Há outra surpresa para os PJs: dentro do saco está um Carniceiro pronto para atacá-los. Ele está usando um escudo pequeno de metal, corselete de couro e uma espada curta.

Obs.: Os Carniceiros usam as estatísticas dos Robgoblins, porém sua tendência é Caótica e Maligna. As armas e armaduras dos Carniceiros não estão sempre em boas condições, na verdade,

os Carniceiros são desleixados com suas posses.

Assim que o Carniceiro sair do saco, o lobo irá atacar em investida, fazendo com os PJs fiquem entre as duas criaturas, que irão tentar se beneficiar do ataque pelos flancos.

O lobo poderá fugir quando estiver muito ferido, mas os Boggles e o Carniceiro, principalmente, são muito agressivos e lutarão até a morte. Ao final do combate, os PJs voltarão para a encruzilhada ou seguirão pela estrada, com uma caminhada de meia hora, eles chegarão na ponte (**Encontro 3B**).

Encontro 2C: 2 Ogros (LdMo, 150), ND 4 (Desafiador).

Seguindo pela trilha de galhos quebrados feita na mata, pode-se notar que foram criaturas bem grandes que passaram por aqui. Não há a trilha em linha como antes. Se o seu companheiro estiver com eles, ele provavelmente foi carregado. Vocês não podem evitar de olhar o tamanho das pegadas no chão. E vocês também não podem evitar o medo: medo de ter que lutar contra essas criaturas gigantes, medo do que elas podem ter feito ao seu amigo.

Depois de uma rápida caminhada de uns 40m aproximadamente, vocês notam um acampamento construído no meio da floresta.

As árvores foram derrubadas, existem muitos troncos empilhados num canto. Na verdade, analisando os troncos, parece que a maioria foi arrancada com raízes e tudo. O acampamento é formado por duas grandes tendas, onde duas criaturas gigantescas e outra menor se movem, cercadas por caixas de madeira. Atrás das tendas há uma cabana de madeira. Entre as tendas e a cabana há um ponto cercado de pedras, cinzas e lenha: provavelmente onde fazem a fogueira. Ela está apagada no momento.

Essas criaturas grandes são dois Ogros e eles estão com o mestre. A outra criatura é um Meio-morcego, metade humano, metade morcego. Só dê

detalhes da aparência do Meio-morcego quando os PJs adentrarem a tenda: ele possui feições alongadas, nariz comprido, orelha muito grande em riste, leve pelugem marrom-acinzentada cobrindo todo o corpo, dentes pontiagudos e cabelo negro comprido e corrido pela face. Suas mãos possuem dedos alongados com membranas entre os mesmos, formando as asas.

Portanto sua habilidade manual não é muito grande e não conseguiria brandir uma arma com elas. Mas seus pés são semelhantes a mãos (como um macaco) e possuem garras retráteis. Desta forma, num combate, ele teria de planar acima dos oponentes e usar as garras ou usar uma arma com os pés. Se não pudesse voar, pode tentar dar um ataque de pancada com a asa, mas seria um ataque pouco efetivo.

O mestre está sentado com as costas apoiadas numa das caixas de madeira e por isso só poderá ser avistado quando os PJs se aproximarem das tendas. Um teste de Ouvir Cd 17, porém, permite perceber sua respiração e gritos abafados pela mordaça.

Existe um espaço de aproximadamente 12m do início do acampamento até as tendas. Neste campo, os buracos das raízes das árvores foram somente parcialmente tampados pela neve e existe 20% de chance de qualquer um que estiver lá de cair nestes buracos escondidos. Esses buracos camuflados pela neve funcionam como armadilhas de fosso se alguém passar por eles:

Fosso (3m de profundidade): ND 1; não é necessário uma jogada de ataque (1d6); Reflexos (CD 20) evita; Procurar (CD 20); não podem ser desativados, somente desviados ou tampados.

Assim que avistarem os PJs, os Ogros irão atacar, pois foram alertados pelos lobos que os PJs eram perigosos. Sempre um deles ficará ao lado do mestre. Assim que entrarem na tenda, os PJs avistarão o mestre e também notarão que as caixas de madeira na verdade são jaulas de animais. Estão todas vazias, menos uma, ao lado do mestre, onde se encontra uma águia cabisbaixa. As jaulas são todas feitas de madeira, no formato de um cubo de

2m de lado. Só uma das faces (a frente) da jaula é feita de uma grade de ferro. Elas são trancadas com um cadeado.

Provavelmente haverá combate: cada Ogro possui uma clava enorme e uma lança longa enorme cada um. A estratégia deles é muito simples: esmagar os inimigos. Se notarem os PJs à distância, com Observação ou Ouvir, irão jogar as lanças e depois avançar com as clavas. Assim que iniciar-se o combate, o Meio-Morcego irá levar o mestre para fora da tenda e alçar vôo, carregando-o com os pés e aos poucos sumirá na nevasca. Os Ogros darão cobertura. Caso algum PJ tente seguir o Meio-Morcego, ele começará a emitir um barulho muito agudo. Em duas rodadas aparecerão mais 2 Meio-Morcegos (em resposta aos guinchos do companheiro) para auxiliar na fuga, atrapalhando os PJs. Estatísticas do Meio-Morcego em **Encontro 4A**.

Após o combate, a águia (que provavelmente assistiu todo o combate) que antes estava acabrunhada agora estará aos berros: *“Hei, hei, eu não acredito! Vocês derrotaram os Ogros! Vamos, me tirem daqui!”*

Com um dos Ogros os PJs podem encontrar um molho de chaves preso no cinto, uma das chaves abrirá o cadeado da jaula da águia. De qualquer forma, a tranca do cadeado é simples, um teste de Abrir Fechaduras CD 20 resolverá.

Caso os PJs se recusem a soltá-la, ela gritará: *“Vamos, me libertem que eu lhes direi para onde levaram o seu amigo! Andem logo!”* E ficará gritando e reclamando até que a soltem.

Trata-se de uma águia-macho e se chama Augusto. Ele foi aprisionado por Carniceiros para servir de mensageiro para as tropas da Rainha Branca. Como se recusou, foi trancafiado e teve uma de suas asas quebrada. Augusto não pode voar e quer que os PJs o levem para longe dali para que ele possa se esconder na floresta até a asa melhorar, em troca, ele mostrará o caminho para o Posto Avançado das tropas. O Posto não fica muito longe dali e é usado como prisão. Sem dúvida o Meio-Morcego deve ter

ido para lá. Para Augusto, isto é uma troca justa.

Augusto é orgulhoso e não irá entrar em detalhes da forma como os Carniceiros conseguiram capturá-lo. Ele irá no ombro do personagem que aparenta ser o mais forte. E dirá as direções para os PJs como se fosse o líder do grupo: *“Vamos, continuem firmes. Falta pouco agora, sem desânimo. Temos que chegar rápido, temos alguém para salvar!”* Augusto é mandão, mas tem um bom coração e fará o possível para ajudar os PJs da melhor maneira que conseguir enquanto estiver com eles. Informações que Augusto pode revelar:

- Esse maldito inverno de congelar os ossos é culpa de Jadis, que se diz Rainha, mas não passa de uma Bruxa. As tropas dela, os lobos e os outros feiosos, espalham o terror e as leis ridículas dela por onde vão.

- Nem sempre foi inverno em Nárnia. Houve um tempo em que o clima era agradável, os campos eram cheios de flores e borboletas, sem neve. E os rios eram lindos e caldalosos, sem gelo. Augusto não viveu nesta época, mas ouviu histórias de seu avô.

- Seu avô também contou que um dia o leão voltará, o verdadeiro soberano de Nárnia. Jadis nada poderá fazer, a não ser fugir e se esconder. *“Espero estar vivo para ver isso!”*

Augusto, águia pequena (LdMo, 193), adicione: INT 10, CAR 14, Diplomacia +4, Neutro e Bom. Caso Augusto encontre Marília (a víbora), vai desconfiar dela e achá-la muito falsa.

Na cabana de madeira, os PJs encontrarão agasalhos para o frio e botas de neve para humanóides grandes, médios e pequenos. Além de ração de viagem para 5 pessoas por 2 dias e 4 camas de palha, sujas, mas confortáveis. Talvez eles resolvam descansar aqui, pois já estará quase anoitecendo neste ponto da aventura. Se decidirem fazer isso, Augusto (se estiver com eles) irá reclamar e discutir, mas pouco depois irá descansar tranquilo. Ele não aparentava, mas estava exausto.

Descansando na cabana ou não, Augusto os guiará para o **encontro 3B**.

Encontro 3A: Marília leva os PJs para um conjunto de cavernas cuja entrada estava oculta pela mata. Marília sabe encontrar o caminho no escuro, mas os PJs devem encontrar uma forma enxergar na escuridão. A caverna é uma construção natural comum, com paredes irregulares de rocha fria, possui 4,5m de largura e 3m de altura em média. Praticamente um corredor construído pela natureza, ela dá muitas voltas numa descida gradual, mas acentuada. Marília e os PJs descem por alguns minutos até se depararem com uma porta de madeira. Existe um buraco na parte de baixo. Marília diz: “Este é o meu lar. Entrem, a porta está destrancada.” Com estas palavras, ela desliza pelo buraco e adentra o local.

A porta está um pouco emperrada, mas não traz dificuldades para ser aberta. Os PJs adentram um salão em pedra trabalhada, escavada (LdM, 107). Um anão diria que o trabalho não foi muito bem feito, mas o local parece aconchegante. Existem ganchos nas paredes para se encaixar tochas, há uma mesa com cadeiras, um armário com utensílios de cozinha, um baú grande e uma cama, todos de madeira. Há um tapete que cobre grande parte do piso. Com um teste de Procurar, CD 18, pode-se ver uma grande porta de metal de um alçapão parcialmente escondido pelo tapete. Caso alguém o veja, Marília dirá que o alçapão leva a uma escadaria que desce até o fundo do desfiladeiro. Marília explica que encontrou esse lugar abandonado e o tomou para si (ela não está mentindo). Dentro do baú existem agasalhos para o frio, a víbora oferece-os para os PJs. “É noite, vamos descansar, amanhã vamos acordar cedo e encontrar o seu amigo.” Marília não seguirá à noite, argumentará: “Terríveis servos da Rainha Branca patrulham à noite, são feitos de sombra, é melhor descansar e esperar o amanhecer. Recolhe suas forças, vocês vão precisar de tudo o que têm amanhã!”

Quando amanhecer, Marília acordará os PJs e pedirá para que abram o alçapão. Uma escadaria em espiral feita na pedra se mostrará. Marília descerá por ela. Alguns minutos de decida são necessários até poderem perceber a luz da manhã que penetra

pela saída. A saída está coberta de vegetação e musgo, poucos raios ultrapassam essa barreira. Facilmente se desvencilhando dos arbustos, os PJs descobrem estarem no fundo de um desfiladeiro. O desfiladeiro é formado por dois paredões de pedra acinzentada. Os paredões parecem ter cerca de 50m de altura. Entre eles, um vão de uns 30m, onde corre um córrego estrito de uns 5m de largura, que chega até os joelhos de um Gnomo em sua parte mais funda. Marília atravessa rapidamente a linha d'água e do outro lado revela uma passagem parecida com a que os PJs saíram. “Vamos subir, rápido! Quem quer que tenha construído estas escadas, não gostava nem um pouco de altura!”

Nova escadaria. Muito parecida com a anterior, só mudando a direção: agora para cima. Com 5 minutos de subida, os PJs perceberão buracos das paredes da escada espiral com aproximadamente 40cm de diâmetro. Estes buracos são entradas para túneis estreitos aos quais nem pode se ver o final. Parecem buracos de minhocas gigantes.

Continuando a subir, teste Ouvir, CD 15 para os PJs. Se não passarem serão surpreendidos: dois vermes saltarão das paredes, impedindo a subida, e atacam os PJs. Marília se assustará: “São Toqqas, corram!” Marília fugirá e esperará os PJs caso queiram lutar com as criaturas, de modo algum ela participará do combate.

2 Toqqas (LdMo, 173), NE 5 (Desafiador). O ND dos Toqqas é 2, então o NE deveria ser 4, porém o ataque especial de calor deles é muito perigoso, por isso considere este encontro como NE 5.

Após o combate, Marília subirá as escadas mais rápido ainda: “Não quero correr o risco de encontrar mais destes vermes odiosos por aqui!”

Mais alguns minutos e os PJs encontrarão uma passagem escavada na pedra, um buraco no teto. Há barras na parede que servem de escada e levam até a saída. Ela está tampada por uma fina camada de gelo e neve. Essa passagem é facilmente desobstruída com algumas pancadas. A passagem leva para um campo aberto, de chão pedregoso, no

topo do desfiladeiro.

Marília os guiará por um campo mais aberto. Há uma floresta ao longe, mas eles permanecerão numa área com apenas alguns pequenos arbustos e grandes rochas esparsas pelo caminho. Depois de uma hora de caminhada Marília esconderá os PJs atrás de uma grande rocha no campo. O Posto Avançado pode ser visto daqui: uma grande construção de pedra, onde servos da Rainha Branca patrulham. Ela dirá: “Chegamos. Fiquem aqui onde eles não podem nos ver, vou checar se há vigias.”

Chegou a hora de Marília concluir seu plano, caso vá sozinha, ela conversará com os soldados do Posto e voltará com dois Mino-Javalis para atacar os PJs. Isso vai demorar uns 15 minutos. Caso os PJs esperem esse tempo na rocha:

Já tem um bom tempo que vocês estão esperando por Marília. Será que aconteceu alguma coisa a ela? Será que ela encontrou o amigo de vocês? Antes que pudessem pensar em fazer qualquer coisa a respeito, Marília surge atrás da rocha. Engraçado, ela deu a volta por trás rocha de forma que vocês nem puderam vê-la voltar. Deve estar despistando os vigias. Ela olha para vocês, está enrolada, então levanta o rosto e com um pequeno sorriso, grita: “Vejam, eles estão aqui! Não esqueçam de dizer à Rainha quem os trouxe até aqui para vocês!”

Neste momento duas criaturas fortes aparecem atrás dela, brandindo clavas grandes, preparados para o combate. Eles têm forma humanóide, porém são peludos, principalmente nas costas, ombros e braços. Possuem um couro grosso, como um animal selvagem. E o mais estranho: uma cabeça semelhante a um Javali, inclusive com as grandes presas saltando pela boca grande e a crina em pé. Seus focinhos se retorcem conforme urram pela ânsia do combate.

Marília os traiu.

Essas criaturas são Mino-Javalis e são muito violentos, gostam de humilhar o inimigo durante o combate. Talvez se lembrem que devem levar os PJs

para a prisão com vida, talvez não. Marília não quer que eles matem os PJs, mas não terá como impedi-los caso eles resolvam acabar com os PJs, eles podem até se voltar contra ela. Se os Mino-Javalis estiverem perdendo, Marília fugirá por um estreito vão na rocha e não será vista novamente. Se os PJs forem derrotados, os sobreviventes serão levados para a prisão do Posto Avançado (**encontro 4A**).

2 Mino-Javalis, NE 5 (Desafiador).

Mino-Javali; Humanóide Monstruoso (Médio); DV 3d8+9 (22pv); Inic +4; Desl 9m; CA 18 (+8 natural); Arma +4, Presas +2; Por Arma +2, 1d6+1; 1,5mx1,5m/1,5m; Ferocidade; Empatia com javalis (como o Homem-Javali, LdMo, 219), Faro; Fort +8, Ref +3, Von +3; For 15, Des 11, Cons 17, Int 10, Sab 10, Car 8; Observar +12, Ouvir +15, Procurar +8; Iniciativa aprimorada, Ataques Múltiplos; ND 3; Caótico e Mau.

Caso os PJs não caiam na lorota de Marília e não deixem ela ir sozinha antes, a víbora em



algum momento irá se separar dos PJs sem avisar, conseguir os soldados e depois ficar à procura dos PJs.

Quando os PJs seguirem rumo ao posto Avançado, vá para o **Encontro 4A**.

Encontro 3B: Augusto os guia pela mata, seguro de si e decidido, ele transmite segurança em suas palavras. Poucos minutos depois e a mata diminui repentinamente, e abre lugar a uma área de chão de pedra cinzenta. Vocês estão ao lado de um despenhadeiro. O vento aqui é forte. Trata-se de um vão na terra de aproximadamente 30 m de largura, como se alguém tivesse aberto um corte nos campos de Nárnia. No fundo do desfiladeiro, uma queda de quase 50m, dá para ver um fino córrego que corre irregularmente.

Virando à direita, vocês seguem à margem do desfiladeiro conforme Augusto direciona, meia hora depois e já podem avistar uma ponte de cordas e madeira que balança ao sabor do vento.

Augusto diz: *“Ali está a nossa passagem para o outro lado do despenhadeiro. Uma águia usando uma ponte... Realmente é o fim dos tempos!”*

Escondido numas rochas perto da ponte está um urso polar, servo da Rainha Branca. Ele foi mandado para cá justamente para evitar que os PJs tentem atravessar para o outro lado. Quando os PJs estiverem o a 9m de distância da ponte ou o perceberem (Observar, CD 20), ele irá se mostrar, caminhar até a ponte e falar, numa voz extremamente grave: *“Vocês demoraram, pequeninos. Só passarão por cima do meu cadáver. Vocês estavam fora de si quando desafiaram a lei da Rainha Branca, não é mesmo? Hahaha.”*

Provavelmente haverá combate. Augusto não poderá ajudar muito, mas gritará coisas como (nessa ordem): *“Saia da frente, branquelo; Pare com suas asneiras, escravo da Rainha; Não nos obrigue a pegarmos nossas armas; Carga!!”*

Urso Polar (LdMo, 204), ND 4 (Desafiador). O urso atacará com suas armas naturais. Caso algum

PJ consiga escapar dele e correr pela ponte, o urso irá arrebentar as cordas e deixar que o PJ caia no desfiladeiro. A ponte é composta por 4 cordas: duas para apoiar as placas de madeira que forma a ponte em si e mais dois para apoiar as mãos. Cordas grossas: Dureza 2, Pv 5, CD para quebrar: 24.

Caso a ponte caia, o urso irá se gabar: *“Hahaha! Que vão fazer agora, voar como essa águia aí?”* Ao final do combate, se a ponte tiver sido derrubada e os PJs não tiverem meios para atravessar para o outro lado, Augusto levará os PJs para uma caminhada de mais 15 minutos até chegarem numa ponte parecida. Mas sem ursos desta vez.

Se os PJs passarem por aqui aprisionados por Boggles, o Urso os deixará passar, lamentando: *“Que pena, já os pegaram? Nem precisei usar minhas garras...”* E então vá para o encontro 4A.

Se os PJs passarem por aqui por conta própria, sem Augusto, desenrola o combate normalmente, mas sem referências à águia.

Depois que atravessarem o desfiladeiro, Augusto os guiará por uma floresta. Longe de ser opressora como a mata que envolvia os personagens no local de sua chegada em Nárnia, essa floresta é mais agradável. As árvores têm mais folhas e são frondosas, não retorcidas como as outras. Assim, apesar de existirem muitas árvores, elas não atrapalham muito o movimento. Gradativamente, as árvores vão diminuindo e rareando, e vão surgindo algumas rochas. Em uma hora de caminhada, os PJs acabam de chegar a um campo aberto, com muitas rochas, de variados tamanhos, dispersas pela neve.

Vocês podem avistar uma construção em pedra ao longe. Escondidos detrás de uma rocha, Augusto diz: *“Ali é o Posto Avançado. Seu amigo deve estar lá. Ficarei aqui e voltarei para a floresta que acabamos de passar para me refugiar até que minha asa melhore. Foi bom conhecê-los, vi que há a possibilidade de lutar contra a Rainha. Contarei sua bravura para onde quer que eu voe. Boa sorte... Vão logo, molengas, seu amigo está esperando por vocês!”*

Quando os PJs seguirem rumo ao Posto Avançado, vá para o **Encontro 4A**.

Encontro 3C: Este encontro só acontece caso os PJs passem a primeira noite em Nárnia ao ar livre, ou fora de algum abrigo. Existem a cabana de madeira do acampamento dos Ogros e a casa de Marília, podem haver outros a critério do mestre. Mas se os PJs montarem um acampamento ao ar livre, em algum momento da noite dois Horrores (outro nome para o morto-vivo “Sombra”) irão atacá-los. Elas não fazem barulho, e se escondem nas sombras. Um eventual PJ em vigília só conseguirá avistá-las para evitar um ataque surpresa com um teste de Observar CD 20.

2 Horrores (Sombras; LdMo, 170), NE 5 (Desafiador).

Lembre-se que o inverno de Nárnia é rigoroso e se os PJs não conseguirem fazer uma grande fogueira ou outra forma de se aquecer, podem acabar congelados durante a noite. À noite, o clima muda de firo para frio extremo (LdM, 87).

Encontro 4A: O tal Posto Avançado é uma construção simples, mas robusta, de pedra. Todas suas janelas são protegidas por grades de ferro. Suas portas são de madeira reforçada. Várias criaturinhas estranhas cercam o prédio, vigiando-o.

O caminho até lá é constituído de campo aberto, de modo que seria difícil chegar de surpresa durante o dia. Somente um teste de Esconder-se, CD 23, seria capaz de fazer o grupo chegar sem ser visto, esgueirando-se pelas rochas.

Se o grupo for avistado, 2 Meio-Morcegos armados com sabres irão atacá-los. Se o grupo conseguir se esgueirar, esse combate será evitado.

2 Meio-Morcegos, NE 5 (Desafiador).

Meio-Morcego: Humanóide Monstruoso (Médio); DV 3d8+3 (16 pv); Inic +5; Desl 9m, vôo 15m (Média); CA 17 (+4 Des, +3 Natural); Pancada +1 ou somente se estiver voando: Garra +5 ou Arma +5; 1d6 (pancada), 1d4 ou Por arma; 1,5x1,5m/1,5m; Empatia com morcegos (como um licantropo. LdMo, 216), Percepção às cegas 15m (como um Grimlock, LdMo, 121); Fort +2, Ref +6, Von +6; For 11, Des 18, Con 13, Int 10, Sab 16, Car 8; Ouvir +16,

Observar +16; Acuidade com arma (garras, sabre); ND 3; Neutro e Mau.

Os Meio-Morcegos ficarão planando acima dos PJs e usarão o sabre. Caso desçam ao chão por algum motivo, farão de tudo para voltar a voar de novo: em terra eles estarão em muita desvantagem.

Assim que os Meio-Morcegos forem derrotados ou quando os PJs chegarem ao prédio de pedra, as criaturinhas que estavam de guarda irão atacar em investida. Esse combate não poderá ser evitado. Esses bichos são pequenos, com no máximo 1m de altura, reptilianos, com escamas cinzentas cobrindo seu corpo, são esguios, porém têm pés e mãos que lembram patas de ave. Não é só isso, sua cabeça é semelhante a um papagaio, com um bico negro ocupando quase toda a face e algumas penas dispostas no pescoço longo em comparação com o resto do corpo. Eles são os Retalhadores de Tornozelo, os menores servos da Rainha Branca. Seu nome vem da arma exótica que utilizam: o Fatiador. O fatiador é uma foice negra, em curva bem fechada:

Fatiador (arma exótica pequena): 5po, dano 1d6, Dec 19-20/x2+especial; 1,5kg; Cortante. Quando uma criatura pequena usando o fatiador faz um acerto crítico, além do dano duplicado, ele diminui o deslocamento do alvo para $\frac{3}{4}$ do mesmo em razão do corte no tornozelo. A penalidade no deslocamento dura 1 hora.

12 Retalhadores de Tornozelo, NE 2.

Retalhador de Tornozelo: Humanóide Pequeno (Réptil); DV $\frac{1}{2}$ d8 +1 (3pv); Inic +1; CA 15 (+1 tamanho, +1 Des, +1 natural, +2 couro); Fatiador -1; 1d6-1; 1,5x1,5m/1,5m; Visão no escuro 18m; Fort +1, Ref +1, Von +2; For 6, Des 13, Cons 12, Int 8, Sab 10, Car 7; Esconder-se +8, Furtividade +4, Observar +2, Ouvir +2, Procurar +2; Usar arma exótica (Fatiador); ND 1/6; Caótico e mau.

Os Retalhadores lutarão de forma caótica, mas sempre tentando flanquear os PJs, não se importando em receber ataque de oportunidade para isso.

Se os PJs não tiverem lutado ainda com os Meio-morcegos, que estarão no teto da construção, eles assistirão à luta sem se envolver. Ao ver os Retalhadores sendo massacrados, eles fugirão.

O prédio está quase vazio. A maioria dos soldados está lutando contra um levante de centauros rebeldes na floresta ao norte, mas os PJs não devem saber disso agora. O Posto é uma construção simples com 3 salas de 7,5x7,5m, uma ligada à outra por uma única porta. Ao entrar na primeira, vê-se uma mesa de madeira com algumas cadeiras, papéis, tinta, penas, um lampião e 2 frascos de óleo. Há uma porta para outra sala: é o armorial.

No armorial existem: 4 Fatiadores, 3 espadas curtas, 2 machados de batalha, 1 sabre e 1 clava grande. Todas as armas estão num suporte de madeira. Há também um baú de madeira com trajes de frio e botas de neve, além de três armaduras de couro para criaturas pequenas e um para criaturas médias. Além de um barril cheio de água e outro com ração de viagem de má qualidade (dá para 5 pessoas por 5 dias). E mais uma porta que leva às escadarias.

Na última sala há uma escada que sobe ao terraço do Posto, que serve para vigias e arqueiros. E uma escada que desce ao calabouço.

O calabouço é feito de paredes e piso de alvenaria, é bem úmido e suas paredes estão parcialmente congeladas. Depois de um lance de escadas descendo por três metros, há um corredor de 3m de largura e comprimento de 9m. Existem 6 celas de 3x3m. Três em cada lado do corredor. O lado das celas que leva ao corredor é composto por grades, de forma que dá para ver o conteúdo das celas. Todas têm uma cama de palha e um cubo grande de gelo que deve servir como cadeira. Estão todas vazias e trancadas (fechadura média, Abrir Fechaduras CD 25), exceto as duas últimas. No final do corredor à esquerda está um leopardo, deitado e aborrecido com o frio e o tédio. E à direita está o que os PJs procuram: o amigo deles, o mestre de jogo.

Obs.: se em qualquer momento da aventura, os PJs foram feitos prisioneiros pelos servos da

Rainha Branca, é aqui que serão mantidos cativos. Ficarão presos até o primeiro anoitecer, então dois centauros (Homero e Draco, veja mais adiante) irão vencer os carcereiros e salvar os PJs e o mestre. Siga para o **encontro 5B**.

Descendo pelas escadas com cuidado para não escorregar no gelo que se forma no chão de tijolos de alvenaria, vocês chegam ao calabouço. Trata-se de um corredor com celas de grades nos dois lados. A iluminação é produzida por tochas espalhadas pelas paredes. As celas parecem estar vazias, mas não dá muito tempo para analisar o local. No fim do corredor estão os carcereiros: dois Mino-Javalis prontos para o combate. Eles pegam seus machados grandes, empunhando-os com ambas as mãos e avançam em carga: “*Vamos esmagar os invasores!*”

2 Mino-Javalis, NE 5 (Desafiador). A estratégia é simples, investida, e corpo-a-corpo até à morte. Um dos Mino-Javalis possui um molho de chaves para destrancar as celas. O leopardo, antes entediado, irá começar a dar voltas na cela, torcendo pela vitória dos PJs: “*Acabem com esses porcos horrorosos!*” O mestre fará o você, Mestre, faria nesta situação.

Assim que a batalha termina, o leopardo pedirá para ser libertado pelos PJs também. Ele explica que seu nome é Chester, trabalhava para um elfo chamado Fillias tentando formar um movimento contra a tirania da Bruxa Branca. A casa deles foi tomada pelas tropas dela e seu senhor foi transformado em uma estátua fria de pedra pelo poder da Bruxa. E ele acabou ali, preso para mofar numa cela gelada. “*Eu estou ficando louco dentro dessa jaula. Quero liberdade!*”

Chester está sendo sincero, só está escondendo o motivo pelo qual não foi transformado em estátua e sim preso. Fillias possuía dois anéis mágicos, um amarelo e um verde. Esses anéis podem ser usar como ponte entre Nárnia e outros mundos. O próprio Fillias era proveniente de outro mundo, mas escolheu Nárnia como seu lar antes da

chegada da Bruxa Branca. O elfo tinha visto Nárnia em seus dias de primavera. Antes de ter sua casa invadida, ele entregou os anéis para que Chester os escondesse. Chester os escondeu, mas depois acabou sendo capturado. Ele ficaria na prisão até revelar o paradeiro dos anéis.

Chester não sabe que os PJs querem sair de Nárnia. A não ser que eles toquem neste assunto (E agora, como voltaremos?), ele não irá revelar nada sobre os anéis. Caso conversem isso com Chester, ele ficará interessado e diz que poderá ajudar os PJs com esse problema. Há um preço, no entanto. Chester é vingativo. Ele quer que Nilo, o tigre de pelugem negra, que invadiu a casa de Fíllias e que o aprisionou seja morto, e precisa da ajuda dos PJs. É simples assim: ele quer o auxílio dos PJs para um assassinato.

Os PJs podem tentar convencê-lo de que esta não é a coisa mais correta a fazer, que isso é igualar-se em crueldade aos servos da Bruxa Branca, mas ele não dará ouvido. É pegar ou largar. Provavelmente os PJs irão discutir, você influir na discussão agora, afinal você também está lá com eles agora.

Ou então, os PJs irão aceitar a proposta. Se houver algum paladino no grupo, advirta-o que isso lhe acarretará em perdas de poderes, afinal é um ato maligno que estão tramando: um assassinato premeditado. Tente ser a consciência dos PJs tentando mostrá-los que pode haver outras formas de sair de Nárnia, tão misteriosas como a maneira de chegaram aqui. É um preço muito alto a se pagar para escapar desse lugar. Se mesmo assim persistirem em ajudar Chester, siga a aventura.

Há também a possibilidade dos PJs nem abrirem a cela de Chester. Ele gritará: “*Não acredito que me deixarão aqui, seus bastardos!*” – enquanto dá patadas na cela. Não há problema, siga com a aventura.

Chester, leopardo médio (LdMo, 199), adicione: INT 10, CAR 8, Intimidação +5, Neutro.

De qualquer forma, em certo momento, eles irão escapar do prédio. Quando os PJs saírem pela única porta que leva para fora do Posto Avançado, terão uma surpresa.

Um centauro está obstruindo a porta. Uma visão magnífica: dorso de um humano forte, músculos bem definidos e pele morena saudável, a parte inferior é a de um belo alazão com pêlos negros brilhantes. Seu rosto possui queixo avantajado, com mandíbulas fortes, traços expressivos e seus olhos transmitem ao mesmo tempo sabedoria e a coragem para fazer o que deve ser feito. Seus longos cabelos negros estão soltos ao sabor do vento gelado de Nárnia. Ele está armado com um bordão, mas carrega uma lança longa e um arco longo nas costas.

Ele encara vocês, analisando de cima em baixo. Um olhar mais longo é deixado para o mestre. E então fala, em tom sério: “*Vocês são quem estou procurando. Venham comigo.*”

O centauro não está sozinho, ele está com um companheiro que está escondido do lado de fora da construção, ao lado dele. Este centauro que se mostrou é chamado Homero e é uma pessoa de poucas palavras. Certamente os PJs virão com uma tonelada de perguntas, ele não responder nenhuma. Apenas dirá: “*Agora não temos tempo, os soldados da Bruxa Branca estão retornando para cá.*” Se Chester estiver com eles, não vai querer saber de conversa com o centauro e poderá até atacá-lo se alguém não o conter.

Se os PJs confiaram em Marília, não descansaram à noite ou se foram atacados pelos Horrores (Sombras) devem estar no limite de suas forças agora. Portanto, é possível não queiram arrumar encrenca. Se for assim, os PJs saem do prédio, vêem um outro centauro e são escoltados pelos dois para fora. Chester vai tentar escapar e os centauros não a impedirão. Mas se alguns dos PJs tentar fugir, os centauros não vão deixar e podem até atacar.

Se os PJs não aceitarem, o centauro cavalgará para o lado, abrindo passagem para que eles saiam. Mas Homero acenará para que o seu companheiro dispare a armadilha de rede que montaram assim que os PJs saiam.

Armadilha de Rede Grande, NDI, LdM, 115.

Os PJs que não forem presos podem iniciar um combate.

Se houver combate, os dois centauros usarão o bordão como arma. Eles não querem matar os PJs, só querem desmaiá-los com golpes de dano por contusão (LdJ, 134). Se for necessário também usarão suas patas com -4 de penalidade no ataque. Quando todos os PJs estiverem contidos, serão levados pelos centauros para a floresta. Se os PJs estiverem vencendo os centauros, antes que quaisquer deles seja morto, Homero abrirá o jogo: *“Eu trabalho para aquele que os trouxe para Nárnia. Ele quer consertar o erro que cometeu e mandá-los de volta para o mundo de onde vieram. Por favor, venham comigo.”*

Homero não está mentindo, caso os PJs queiram mais informações, Homero dirá que o seu senhor é um poderoso Sátiro, chamado Helian, que domina a arte da magia. Assim que Homero levá-los até Helian, o Sátiro responderá a todas as perguntas.

O outro centauro se chama Draco, tem cabelo castanho claro preso em uma longa trança, olhos verdes e pele um pouco mais clara do que Homero. Ele possui uma interessante tatuagem de um Dragão vermelho que ocupa parte de seu ombro e tórax. Está armado da mesma forma que Homero.

2 Centauros (LdMo, 44), NE 5 (Desafiador).

Caso os PJ matem os centauros, poderão seguir com Chester.

Se os personagens decidiram ir com Chester, vá para **encontro 5A**.

Se os personagens decidiram ir com os Centauros, vá para **encontro 5B**.

Capítulo 3: De volta para casa

Encontro 5A: Os PJs seguiram o caminho da escuridão. Chester viajará com eles por 3 dias. O mestre pode criar encontros com monstros ou outros animais de Nárnia ou apenas focar na consciência dos PJs. A cada passo que eles dão seguindo Chester se tornam mais decadentes.

Deviam ser heróis, mas se tornaram assassinos. Não há mais volta. Mas o objetivo é Nilo, o tigre negro, que estará vasculhando pelos anéis com outros três subordinados numa paisagem de pedras, cascalhos, arbustos retorcidos e neve. Nilo é uma imagem que inspira temor, ele é muito maior do que um tigre comum, pelo negro como a noite e olhos calculistas.

Chester irá iniciar o combate gritando bravatas do tipo: *“Nilo, seu maldito! Você pagará o que me fez com sua vida!”* Nilo olhará com desdém para Chester e os PJs e responderá com sua voz cavernosa: *“Olhem à sua volta e acostumem-se. Este local será onde descansarão para o resto da eternidade.”*

Nilo e 3 Guepardos, NE 7 (Muito Difícil). Guepardo (LdMo, 198).

Nilo, Animal Grande; DV 8d8+24 (60 pv); Inic +2, Desl 12m; CA 16 (-1 tamanho, +3 Des, +4 natural); 2 garras +11, mordida +6; 1d8+6, 2d6+3; 1,5mx3m/1,5m; Bote, Agarrar Aprimorado, Rasgar 1d8+3; Fort +9, Ref +9, Von +3; For 23, Des 16, Cons 17, Int 12, Sab 12, Car 14; Equilíbrio +7, Esconder-se +6, Furtividade +10, Natação +11, Observar +3, Ouvir +5, Blefar +12, Sentir motivação +12; Leal e Mau.

O combate pode ser difícil, mas foram os jogadores que escolheram o caminho do anti-heroísmo, agora devem ter sua retribuição. Se os PJs vencerem e Chester não morrer (ele é o único que sabe onde estão os anéis):

O Leopardo os levará até uma gruta a duas horas de caminhada. Lá ele entrará sozinho e voltará com uma pequena caixa de madeira preta na boca. Ele pedirá para que todos vocês se dêem as mãos e apenas um segure no pelo dele. Ele abrirá a caixa e encostará a pata no anel amarelo.

De repente, vocês se vêem saindo de um lago circular de cerca de 3m de raio. Chester estará com vocês, estranhamente, ninguém está molhado. Vocês estão um pouco zonzos e percebem que voltaram ao normal: são humanos normais sem grandes poderes, assim como o mestre. Vocês se encontram

agora num bosque verdejante com árvores estreitas e altas. Não se sentem muito bem. Chester segue pelo bosque, todos se mantêm de mãos dadas para não se perderem. Vocês parecem estar andando em círculos, a paisagem estranhamente se repete, existem vários lagos parecidos com aquele que os trouxe aqui. Então Chester põe o anel verde na boca e pula em um lago destes.

Vocês abrem os olhos ao lado do móvel que os levou para Nárnia ainda a tempo de ver um leopardo sorrir, balbuciando um agradecimento antes de desaparecer. Vocês se abraçam, emocionados, e se lembram de tudo. Lamentam terem feito o que fizeram, mas foi necessário... não foi? É uma vitória terem conseguido voltar para casa... Então por que se sentem derrotados?

Se Chester morrer, o Mestre decide se a localização dos anéis morre com ele ou se ele é capaz de explicar a algum PJ a localização antes de falecer. Se os PJs descobrirem onde estão os anéis, seja por Chester, magias ou qualquer outra forma, precisarão descobrir como os anéis funcionam. Portanto, eles podem ficar presos em Nárnia, no Bosque ou em qualquer outro mundo que os lagos do Bosque os levem, podendo gerar inúmeras outras aventuras ou mesmo uma Campanha inteira até que retornem para casa. Ao retornarem, notarão que nem um segundo se passou na realidade do planeta Terra, seja quanto for o tempo que passaram tentando voltar.

Encontro 5B: Os centauros levam os PJs por uma árdua caminhada de cinco horas seguidas. Dos campos brancos de neve, os PJs passaram para uma mata fechada. Pelo caminho, um teste de Observar CD 15 permite notar que há outros centauros escondidos em vários locais. Homero e Draco cumprimentam esses centauros discretamente. No meio das árvores está oculta uma cabana simples de madeira e teto de palha. Os centauros ficam do lado de fora e pedem para que os PJs entrem. Homero diz: “Não há perigo. Não aqui.”

Adentrando a pequena cabana, vocês podem ver um homem de pele morena. Cabelos, cavanhaque e olhos castanhos escuros, porém com pés de bode. Também um par de majestosos chifres curvados. Ele não aparenta ser jovem, mas também não é um velho. Usa um par de óculos e escrevia algo em alguns papiros sobre a mesa de madeira antes de vocês chegarem. Ele está muito ferido, no entanto, bandagens cobrindo ferimentos estão cobrindo boa parte de seu corpo. Ao vê-los, ele aparenta surpresa: “Por Aslan! Vocês realmente foram trazidos para Nárnia!”

O Sátiro afirmará que é um feiticeiro chamado Helian. Ele viveu em Nárnia há muito tempo. E explicará aos PJs:

Este inverno terrível persiste há mais de nove décadas, graças à poderosa magia da Bruxa Branca. Mas antes da chegada da Bruxa à Nárnia, este era um lugar caloroso e de muitas cores, não apenas o branco da neve. Não só isso, mas era um lugar livre, onde cada um podia ser o que quisesse. Agora, quem não concorda com a Bruxa Branca é massacrado.

Mas há esperança: Aslan, o leão. Aslan é o verdadeiro soberano de Nárnia, apesar de não governar. Existe uma lenda que diz que Aslan retornará para libertar Nárnia assim que houvesse a chegada de quatro humanos à Nárnia. Na ânsia de que esse pesadelo tivesse fim, eu usei minha magia para trazer humanos para Nárnia a fim de antecipar a profecia. Pois bem, parece que as coisas não saíram como eu queria...

Helian poderá explicar que o móvel que trouxe os PJs para Nárnia só funciona de século em século, mas com sua magia, ele forçou o mesmo a sugá-los. Não esperava que as coisas ficassem assim e também não sabia com exatidão aonde os PJs iriam surgir em Nárnia. Por isso mandou que os centauros cobrissem uma grande área para procurá-los. Mas mesmo assim os servos da Bruxa Branca acabaram chegando primeiro.

Mas chegou a hora de ajudá-los a voltar para o seu lar. Mas não será fácil. Assim que terminei o ritual, minha torre foi invadida pelos servos da Bruxa. Tive que fugir para a floresta dos centauros. Lá em minha torre existe uma réplica do móvel que os trouxe para cá. Esse móvel os levará para casa. Porém, a Bruxa Branca manteve um de seus melhores soldados em minha torre, de prontidão. Ela assim evita que eu retorne para pegar minhas coisas, como minha flauta e outros itens.

Seu nome é Baltazar, o minotauro. Foi ele quem me atacou e tomou a torre. Ele é poderoso. Não poderei ir com vocês. Estou organizando uma defesa para que os centauros se protejam das tropas da Bruxa. E estou bem... incapacitado momentaneamente. Quanto mais tempo ficam aqui, mais se esquecerão de sua antiga casa. Os centauros também não poderão ir até a torre.

Isso é uma luta sua. Baltazar é poderoso. Mas se quiserem enfrentá-lo, posso levá-los até a torre. Quando estiverem prontos, me avisem.

Pronto. Agora tudo depende da coragem dos PJs. Provavelmente vão querer descansar e curar seus ferimentos antes. Não faz mal, Helian não irá

apressá-los. Ele sabe que esta é uma decisão difícil. Quando estiverem prontos:

Helian passa o olhar em todos vocês, com uma expressão séria no rosto. *"Vocês são corajosos. Eu espero que dê tudo certo. Vejam comigo."*

Helian sai da cabana e os guia pela floresta até umas colinas cobertas de neve. Homero e Draco

se juntam a vocês. Helian se concentra por alguns instantes, a testa se franze levemente. Depois começa a observar a paisagem. O silêncio é total.

Alguns tempo depois, difícil mensurar quanto, uma coruja surge no horizonte e pousa no ombro de Helian. Os dois trocam olhares e Helian sorri discretamente. Logo depois, um barulho de asas batendo ecoa no ambiente. Vocês olham em várias direções, tentando descobrir de onde vem esse barulho. Só entendem quando a causa do ruído está pousando ao lado de

vocês. É um bando de pégasus, um para cada um de vocês.

Helian pede desculpas pelo que fez. Homero e Draco desejam boa sorte. Os três se viram e voltam para a floresta. Os pégasus são completamente alvos, parecem simbolizar a pureza e a esperança. São altivos e transmitem uma aura de respeito



e abnegação. Um deles, que estava à frente dos demais, dá um passo em direção a vocês e começa a falar, em tom harmonioso.

Se os PJs tiverem cometido algum ato de maldade durante a aventura, o líder dos pégasus dirá: *“Eu sinto que vocês sucumbiram, não sei bem o motivo, mas sei que estão corrompidos. Os de minha raça não auxiliamos pessoas assim. Mas abriremos uma exceção, por Helian. De qualquer forma, ou vocês derrotam Baltazar e vão embora de Nárnia, ou então Baltazar os destrói. Não temos como perder. Vamos, quanto antes chegarmos na torre, melhor!”*

Se os PJs não tiverem cometido nenhum ato de maldade: *“Saudações, estrangeiros. Helian cometeu um erro, apesar de suas boas intenções. Espero que ele tenha aprendido que são as ações e não as intenções que contam. Bem, o erro foi dele, mas vocês que irão enfrentar as consequências. Desejamos vitória a vocês. Subam, seu destino os espera!”*

Se os PJs não tiverem cometido nenhum ato de maldade e libertaram Augusto e/ou Chester do cativeiro: *“Agradeço, heróis, pelos seus atos. Não tenham medo. Pois nada pode vencer o coração puro guiado pela vontade de ajudar o próximo quando for preciso. Nem Baltazar e seu machado. Nem mesmo a Bruxa Branca e sua magia. Vocês têm ainda um trabalho a fazer: levar seu amigo em segurança para a casa. Lembrem-se disso e não falharão. Aslan está com vocês!”*

Os pégasus levantarão vôo com todos vocês. Vocês viajam pelo congelante céu de Nárnia. Como seria belo um dia de primavera de Nárnia! Os pégasus cavalgam o vento com graciosidade. Algum tempo depois, vocês se encontram numa cadeia de montanhas. Num planalto perto das nuvens, vocês avistam a torre. Um cilindro de pedra cinzenta num branco inindável. Os cavalos alados começam a pousar numa área vazia. Vocês descem. O líder troca olhares com cada um de vocês, não é necessário palavras. Em um instante, os pégasus somem nos céus, camuflados pela neve que cai sem cessar.

Não há outro lugar para ir a não ser a torre, desafiando-os.

Não há outro caminho

As portas da torre estão abertas, a neve invade o salão principal. Tapetes vermelhos, móveis de

madeira de muita qualidade, candelabros de prata e uma grande lareira. Helian vivia bem aqui. Seus passos ecoam no salão de silêncio total. De repente, o silêncio é quebrado como o cristal que se estilhaça.

Barulhos de ferraduras batendo no chão de pedra e uma voz que parece vir nas profundezas do Abismo: *“Você voltou, Helian? Dessa vez não haverá escapatória.”*

Um grande minotauro adentra o salão por uma porta dupla que se encontra a 15m de onde estão. A grande criatura os observa. Ele é grande e forte, olhar petrificante, chifres negros e pontudos decorados com anéis, argola dourada no focinho, a armadura de cota de malha brilha avermelhada pela luz das tochas do salão, o machado enorme em suas mãos se agita ameaçador.

O medo toma conta de vocês, vocês se imaginam mortos, em pedaços, tão perto de casa e ao mesmo tempo tão longe...

Dois Mino-Javalis surgem atrás de Baltazar, ao mesmo tempo que ele urra: *“Ah, vocês são os visitantes. A Rainha Branca deu ordens para acabar com vocês. Será um prazer!”*

Baltazar e dois Mino-Javalis, NE 7 (Muito Difícil).

Baltazar, Humano Monstruoso Guerreiro de 2º nível (Grande); DV 6d8+2d10+16 (60 pv); Inic +0; Desl 9m; CA 19 (-1 tamanho, +5 natural, +5 cota de malha); Machado Enorme +12/+7, chifres +6; 2d8+6, 1d8+2; 1,5x1,5m/3m; Investida 4d6+6; Faro, Astúcia natural; Fort +9, Ref +5, Von +5; For 19, Des 10, Con 15, Int 7, Sab 10, Car 8; Intimidar +5, Observar +8, Ouvir +8, Procurar +6, Saltar +8; Grande Fortitude, Ataque poderoso, Foco em Machado Grande, Reflexos de combate; Caótico e Mau.

Estratégias: Baltazar irá escolher o personagem que aparenta ser o guerreiro mais forte e usar sua Investida. Depois irá lutar usando ao máximo seu alcance de 3m aliado com o talento “Reflexos de Combate”. Além de tentar flanquear os PJs juntamente com os Mino-Javalis.

Caso os pégasus tenham dito “Aslan está com vocês” para os PJs e estes estiverem perdendo a batalha:

Tudo está perdido. Vocês tentaram, mas não conseguiram. O minotauro é muito forte. A mão controladora da Bruxa Branca paira sobre vocês. A risada sinistra de Baltazar ecoa em sua mente.

Então vocês olham em volta, o grupo parece estar desistindo. Todos menos um, o mestre. O indefeso companheiro ainda confia e acredita em vocês. Você pode enxergar em seus olhos. Helian em sua câmara de estudos. Os centauros na floresta. Os pégasus no céu. Todas as criaturas de Nárnia que acreditam no retorno de Aslan. Vocês podem vê-los, pode ouvir suas preces, eles acreditam em você. Ainda há esperanças? Talvez se vocês acreditarem em si mesmos.

Tirando forças não se sabe de onde, vocês seguram suas armas com mais força e se erguem. Vocês devem vencer! E se for para morrer, que Baltazar vá junto!

É neste momento que vocês sentem uma paz interior, uma certeza de estar cumprindo seu dever.

Então vocês ouvem. O rugido do leão ecoa por toda Nárnia. Baltazar estremece, ele não é imbatível! Aslan acredita em vocês, Nárnia acredita em vocês. Eles não se decepcionarão!

A partir deste momento até o final da batalha, os PJs estarão sob efeito de uma magia Benção, se já tiverem sob efeito de uma, elas se acumularão (exceção à regra). E se alguém fizer um ataque de investida em sua próxima ação, o bônus será de +4 ao invés de +2.

Ao final do combate, se os PJs vencerem:

Vocês venceram Baltazar. No final das contas, não podia ser de outro jeito. Vocês adentram a torre e sobem as escadarias. Instintivamente, vocês sabem onde encontrá-lo, é o chamado para voltarem para casa.

Lá está ele, idêntico ao que os trouxeram para cá, em cada detalhe: o guarda-roupa. A volta para casa é rápida e indolor. Vocês voltam a ser o que eram. Com o tempo, tudo vai parecer ter sido um sonho. Mas um sonho que vocês jamais esquecerão.

GUIA PARA AVENTURAS EM NÁRNIA

Exército de Jadis

Lobisomens – Ver no Livro dos Monstros a criatura de mesmo nome

Lobos – Ver no Livro dos Monstros a criatura de mesmo nome ou Worgs.

Minotauros – Ver no Livro dos Monstros a criatura de mesmo nome.

Ogros – Ver no Livro dos Monstros a criatura de mesmo nome.

Ursos Brancos – Ver no Livro dos Monstros a criatura de mesmo nome

Boggles – Ver no Livro dos Monstros as estatísticas dos Orcs.

Ghouls – Ver no Livro dos Monstros as estatísticas dos Hobgoblins (com ressalvas feitas na aventura).

Gnomos – Ver no Livro dos Monstros as estatísticas dos Goblins.

Horrores – Ver no Livro dos Monstros as estatísticas das Sombras.

Ankle Slicers/Retalhadores de tornozelo – Já descritos na aventura

Metamorfos morcego – Já descritos na aventura.

Mino-javalis – Já descritos na aventura.

Gigante, Ciclope:

Gigante (Grande)

DV: 13d8+52 (110 PV)

Iniciativa: -1

Deslocamento: 12m

CA: 18 (-1 tamanho, -1 des, +10 natural)

Base de Ataque/Agarrar: +9/+21

Ataques: Lança Longa +16/+11 corpo-a-corpo (2d6+12/x3) ou Pancada +16/+22 corpo-a-corpo (1d4+8) ou Rocha +8 distância (2d6+8)

Face/Alcance: 3m por 3m/3m ou 3m a 6m com a Lança

Ataque especial: Arremesso de Rochas

Qualidades especiais: Visão de pouca luz, Apanhar Rochas

Resistência: Fort+12, Ref+3, Von+3

Habilidades: For 27, Des 9, Con 19, Int 6, Sab 8, Car 6

Perícias: Escalar +13, Saltar +13, Observar +4

Talentos: Trespasar, Trespasar Aprimorado, Ataque Poderoso, Tiro Longo, Tiro Certeiro

Ambiente: Montanhas temperadas

Organização: Solitário ou Gangue (2-5)

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Padrão

Alinhamento: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de nível: +4

Ciclopes são gigantes que adoram atormentar e se alimentar de povos de menor estatura, mas o controle de Jadis impede que se alimentem dos Boogles, Retalhadores e outros pertencentes ao exército da Rainha Branca. Podem ser facilmente enganados, mas lutam agressivamente e até à morte.

Ciclopes se assemelham com humanos bem altos, com uma pele variando do levemente moreno até o moreno escuro, com olhos e cabelos negros e dentes amarelados. Se vestem com peles, podem usar adereços feitos de pedras ou ossos.

Podem usar bolsas de acordo com a página 109 do Livro dos Montros.

Falam o idioma Gigante.

Arremesso de Rochas: Rochas arremessadas por um Ciclope têm um incremento de distância de 36m (ou 72m com o Talento Tiro Longo).

Animais Falantes

Os animais em Nárnia possuem inteligência e portanto devem ser adaptados. Por exemplo, eles deveriam ganhar pontos de perícia igual à soma de dados de vida +3. Além disso, os pontos equivalentes ao bônus de inteligência (se existente). Estes pontos devem ser utilizados principalmente para perícias sociais, como intimidação ou diplomacia. Abaixo, para auxiliar o trabalho do Mestre, criei alguns arquétipos de personalidade que, acredito,



se encaixarão na maioria dos animais.

Arquétipos de personalidade: As habilidades são sugeridas, ficando a critério do mestre adequá-las. Note que se o animal possui naturalmente um valor superior do que o apontado aqui, o maior número deve permanecer. As perícias também são apenas sugestões, para auxiliar o mestre.

Agressivo: Está sempre pronto para vencer qualquer obstáculo que surge em seu caminho, com a única ferramenta que conhece: a força bruta.

Alinhamento: Qualquer não leal.

Habilidades: Int 8-10, Sab 9-12, Car 8-12. Perícias: Intimidação. Possíveis exemplos: Tigres, ursos marrons, lobos.

Ardiloso: Uma versão mais radical do Esperto. Também é egoísta, mas não se limita a apenas

mentir e manipular os sentimentos dos outros à sua volta. Ele está disposto a usar métodos mais escusos, como: suborno, traição, feitiçaria e até mesmo assassinato.

Alinhamento: Neutro e Mau, Caótico e Mau.

Habilidades: Int 12-14, Sab 9-11, Car 13-15. Perícias: Blefar, Diplomacia, Sentir Motivação, Ofícios (Veneno). Possíveis exemplos: Serpentes, lagartos, ratos.

Astuto/Esperto: O astuto é aquele que sabe manipular as pessoas e influenciar nas situações ao redor geralmente visando benefícios para um grupo ou comunidade, ele busca interesses coletivos. Já o esperto é mais individualista: ele quer se dar bem, mas se para isso alguns podem vir a sofrer, ele está pronto para aceitar a troca.

Alinhamento: Qualquer Caótico, Neutro ou Neutro e Mau.

Habilidades: Int 9-11, Sab 11-13, Car 12-14. Perícias: Blefar, Diplomacia, Sentir Motivação. Possíveis exemplos: Raposas, gatos, corvos.

Crítico: Sempre observador, o crítico está atento para o que ocorre ao seu redor, mas não extrai sabedoria como o sábio, porque não consegue ser imparcial. É sempre preocupado em expressar sua própria opinião sobre tudo o que acontece.

Alinhamento: Qualquer Leal.

Habilidades: Int 9-11, Sab 10-12, Car 8-12. Perícias: Avaliação, Obter Informação. Possíveis exemplos: Macacos, pássaros em geral.

Inocente: Facilmente influenciável, não está acostumado a jogos de interesses e acaba sendo utilizado como peão ou bucha de canhão para personalidades mais fortes que as lideram. Geralmente é covarde.

Alinhamento: Qualquer um.

Habilidades: Int 9-11, Sab 8-10, Car 8-10. Perícias: Diplomacia. Possíveis exemplos: A maioria dos animais.

Orgulhoso: O orgulhoso está acima dos problemas comuns. Não dá ouvidos a outrem, inferiores. Só se interessa em seus próprios desejos e acredita ser o líder nato para qualquer situação.

Alinhamento: Qualquer um, exceto Neutro.

Habilidades: Int 9-11, Sab 9-11, Car 14-16. Perícias: Diplomacia. Possíveis exemplos: Qualquer animal líder de bando, elefantes, águias.

Pacifista: Abomina qualquer tipo de violência, acredita que qualquer tipo de conflito pode ser resolvido com um pouco de conversa e bom senso.

Alinhamento: Qualquer bom ou neutro, geralmente não são caóticos.

Habilidades: Int 9-11, Sab 9-11, Car 9-14. Perícias: Diplomacia. Possíveis exemplos: Pombas brancas, coelhos.

Prestativo: Sempre disposto a ajudar uma boa causa, o prestativo é uma mão-na-roda para qualquer situação. Geralmente é alto-astral e otimista, mas nem sempre.

Alinhamento: Qualquer um, exceto Mau.

Habilidades: Int 10-12, Sab 9-12, Car 9-12. Perícias: Diplomacia, Ofícios (Qualquer). Possíveis exemplos: Cachorros, castores, cavalos.

Ranzinza: Eterno mal-humorado, pessimista e reclamão. Sempre vê o lado ruim das coisas, mas geralmente faz pouco para melhorar a situação.

Alinhamento: Qualquer Neutro.

Habilidades: Int 9-11, Sab 9-11, Car 6-9. Perícias: . Possíveis exemplos: Gorilas, crocodilos, ursos.

Sábio: O Sábio é aquele que conhece os caminhos do mundo. Ele está sempre atento ao seu redor e absorve conhecimento desta interação. Talvez ele não saiba a resposta para uma pergunta, mas saberá apontar a forma de conseguir tal informação.

Alinhamento: Qualquer Neutro.

Habilidades: Int 11-13, Sab 12-16, Car 8-11.
Perícias: Obter informação, Ouvir, Observar, Conhecimento (Qualquer). Possíveis exemplos: Corujas, tartarugas.

Magias

Falar com animais. Não é uma magia muito útil em Nárnia visto que a maioria dos animais consegue conversar normalmente. Não é aconselhável, no entanto, que o mestre admita que todos eles tenham esta capacidade: apenas os mamíferos (sem exceção) e as aves e répteis de maior porte. Peixes (exceto o tubarão, peixe espada e similares), insetos, alguns pássaros e répteis menores não deveriam falar. Por isso a magia mantém a utilidade somente nestes casos.

Magias de Encantamento. Os habitantes de Nárnia geralmente estão filiados a dois grupos: um a favor da Rainha Branca e outro contra. Os que estão a favor recebem um bônus de +5 em qualquer teste de resistência de Vontade que envolva encantamento ou controle (somente os seus servos animais). Quando Aslan retornar, os seus seguidores receberão um bônus de +6 nos mesmos testes, mas até lá, não possuem esta vantagem. Os independentes, como a Raposa do filme, também não recebem bônus algum.

Por isso, magias como Acalmar Animais, Imobilizar Animal e Dominar Animais ficam mais suscetíveis a falhas contra os servos animais da Rainha Branca.

Magias de Conjuração. Não será possível para os usuários de magia afiliados a Aslan ou a Jadis conjurar animais do lado adversário. Portanto, por exemplo, um feiticeiro lutando pelo retorno de Aslan não poderia conjurar lobos (que pertencem a Jadis) para auxiliá-lo em combate.

Famíliares falantes. Fica a critério do Mestre a decisão sobre se um familiar normal, ao ser levado para Nárnia, ganhará a habilidade de falar (alguns, como o corvo, já possuem este dom). Mas como os animais de Nárnia só falam graças a

uma bênção de Aslan, é bem provável que familiares estrangeiros não recebam esta habilidade.

No entanto, um animal de Nárnia que seja feito familiar não perderá a capacidade de falar, porém, o mestre do familiar não receberá nenhuma vantagem especial, que geralmente receberia. Por exemplo, um mago que tenha um gato de Nárnia como familiar, não receberá +2 em testes de Furtividade (ver pág. 51, LdJ), mas o gato terá a habilidade de conversar normalmente.

