

# **LENDAS DE VORIAG**

MARIA LUCIANA

# LLENDAS DE VORIAG

O Grimório do Arquivo Arcano

1<sup>A</sup> EDIÇÃO

*"O conhecimento é a única defesa contra a escuridão que espreita nas bordas do mapa. Aqueles que esquecem o passado estão condenados a ser devorados por ele." — Arquimago Vorlag, 2ª Era das Sombras.*

*Para os meus pais, que sempre acreditaram na minha magia. E para todos os mestres de RPG que mantêm a chama acesa.*

# UMA PONTE ENTRE CÓDIGO E SOMBRA

É com a satisfação de uma promessa cumprida que lhes apresento este tomo. O mundo de Vorlag é um universo de alta fantasia sombria, um lugar onde a história se esconde em ossos e a estratégia dita a sobrevivência. Por anos, ele existiu apenas em mapas rascunhados e anotações digitais.

A compilação e a organização desse universo no formato que você tem em mãos — um Grimório completo, pronto para ser explorado — foram possíveis graças à Imersão Dev com Google Gemini e Alura. O projeto nasceu de uma paixão por worldbuilding e de um desafio técnico: usar a inteligência artificial para estruturar a complexidade da lore de um mundo em um sistema acessível e pesquisável.

A cada linha de código JavaScript, a cada prompt dado ao Gemini para refinar a arte da capa, a cada ajuste na base de dados, a tecnologia serviu como a pena mágica para registrar as lendas. Este livro, portanto, é a prova de que a programação é uma ferramenta poderosa não apenas para construir aplicativos, mas para dar vida real à imaginação.

Que o conhecimento que você extrair destas páginas seja seu escudo contra o que espreita nas profundezas de Vorlag. Esta é uma obra feita com paixão, código e a ambição de transformar o hobby em algo publicável e real.

Seja bem-vindo ao Arquivo Arcano. Ouse pesquisar, ouse jogar, ouse publicar.

— **Maria Luciana**, Arquivista Chefe e Desenvolvedora de Vorlag.

# SUMÁRIO

<b>Dedicatória e Epígrafe.....</b>	5
<b>Apresentação: Uma Ponte Entre Código e Sombra.....</b>	7
<b>CAPÍTULO I: BESTIÁRIO E LENDAS.....</b>	10
Dragão Vermelho Ancestral.....	10
Sentinela dos Ossos.....	11
As Ruínas do Pico da Tempestade (Local).....	12
Lobisomem da Lua Negra (O Ciclo da Fúria).....	14
<b>CAPÍTULO II: ARTEFATOS E RELÍQUIAS.....</b>	16
A Lâmina Rúnica (Espada Longa).....	16
Poção de Cura Maior.....	18
Amuleto do Sangue Real.....	20
<b>CAPÍTULO III: ATLAS E GEOGRAFIA.....</b>	22
O Mapa e as Quatro Fronteiras (Crônica).....	24
Biomias de Poder e Lugares Focais.....	25
<b>CAPÍTULO IV: SOCIEDADE E CONFLITOS.....</b>	26
Os Vestígios da Ordem de Prata.....	27
O Culto da Lua Negra.....	28
A Liga do Ouro e do Conhecimento.....	29
<b>CAPÍTULO V: REGRAS DE SOBREVIVÊNCIA .....</b>	30
O Sistema D20 e Falhas Críticas.....	31
Princípios da Sobrevivência em Vorlag.....	32



## DRAGÃO VERMELHO ANCESTRAL

**Tipo:** Criatura / Monstro

**Tags:** Fogo, Escamas, Voador

**Perigo:** Extremo

Uma força da natureza, suas escamas são duras como diamante e seu sopro incendeia exércitos inteiros. O Dragão Vermelho Ancestral não é apenas uma besta; é uma calamidade viva.

Dizem que seu covil é feito de ouro derretido pelo próprio calor de seu corpo. Aventurar-se em seus domínios é um convite à morte, pois sua inteligência é tão afiada quanto suas garras. Apenas heróis lendários, portando armas forjadas em gelo eterno, ousam desafiá-lo.



## A MALDIÇÃO DA GUARDA ETERNA

### O Conto do Primeiro Sentinel

Muitos aventureiros acreditam que os Sentinelas dos Ossos são apenas marionetes de necromantes, mas as lendas de Vorlag contam uma história mais trágica.

Dizem que, há milênios, o Rei de Prata exigiu uma lealdade que durasse além do fim dos tempos. Seus cavaleiros mais fiéis beberam de um cálice profano, jurando proteger a cripta real 'até que as montanhas virassem pó'.

A carne apodreceu, as armaduras enferrujaram, e o reino caiu. Mas o juramento permaneceu. A luz que brilha em seus olhos não é magia negra comum; é a manifestação pura de uma promessa quebrada. Eles não lutam por ódio, lutam porque não têm permissão para descansar.

**"Nota do Arquivista:** A única forma de libertar um Sentinel é destruir o objeto que ele jurou proteger, quebrando assim o seu contrato mágico."



## AS RUÍNAS DO PICO DA TEMPESTADE

### A Ascensão e Queda da Dinastia de Prata

Muito antes das florestas serem tomadas pela neblina roxa, o Pico da Tempestade era o farol da civilização em Vorlag. Governado pela Dinastia de Prata, o castelo foi construído sobre o ponto mais alto da cordilheira, onde a pedra negra tocava as nuvens. Dizia-se que, de suas muralhas, os sentinelas podiam ver o nascer e o pôr do sol no mesmo instante.

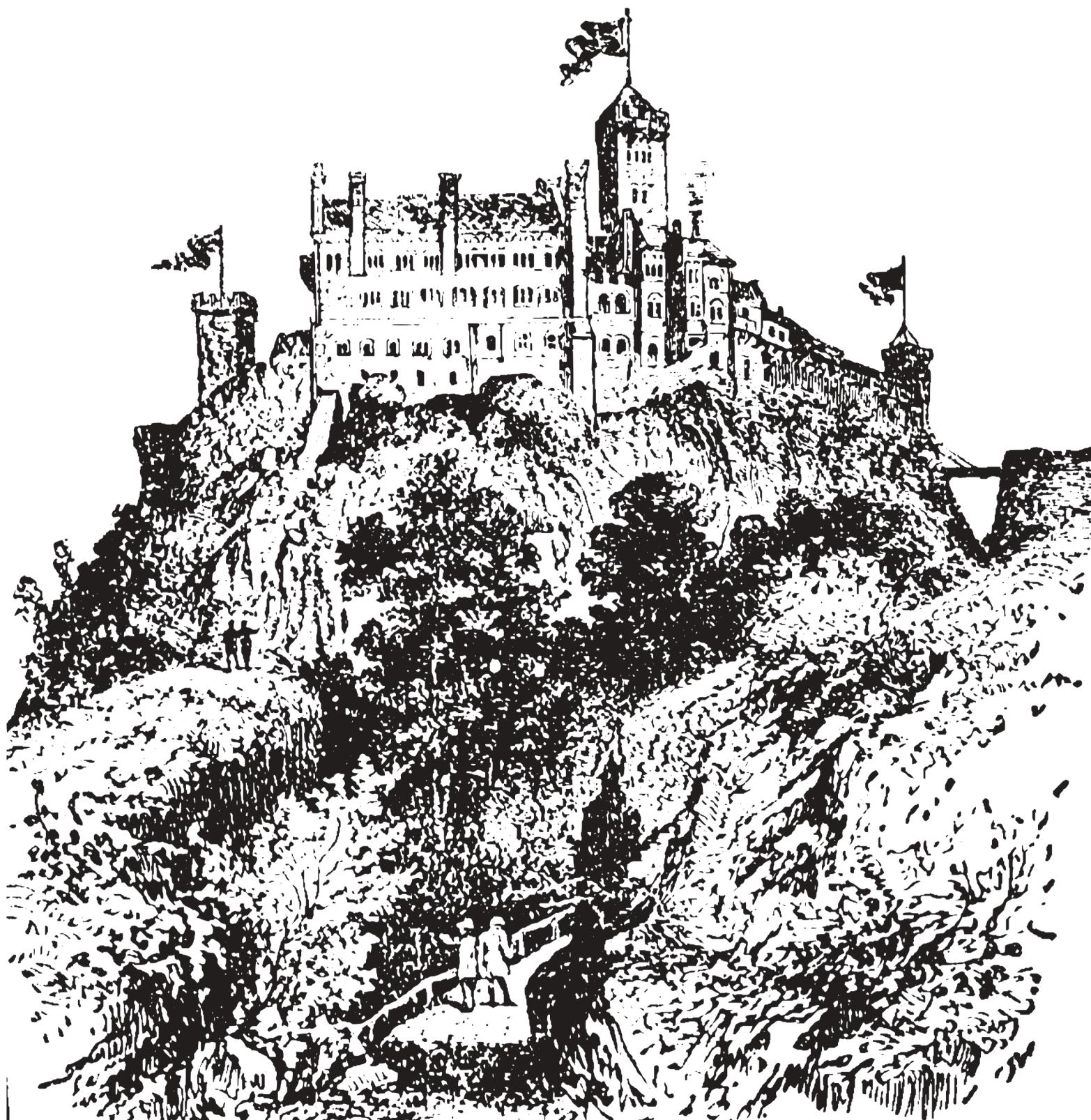
Durante três séculos, o castelo foi um símbolo de ordem inabalável. Seus salões eram aquecidos por lareiras mágicas que nunca se apagavam, e seus cofres transbordavam com o ouro minerado das profundezas da montanha. Mas a paz trouxe o tédio, e o tédio trouxe a ambição desmedida.

O último monarca, Rei Valerius, não se contentava em governar a terra; ele desejava governar o destino. Convencido por conselheiros sombrios de que a morte era apenas uma falha administrativa, Valerius iniciou o 'Ritual do Eclipse'. Sua intenção era aprisionar a alma de uma estrela cadente para forjar uma coroa que lhe concedesse a vida eterna.

Na noite do ritual, o céu não apenas escureceu; ele se rasgou. Um raio silencioso de energia violeta atingiu o pináculo do castelo, não para destruir, mas para distorcer. Em um piscar de olhos, todo o castelo foi desconectado do fluxo do tempo.

Hoje, as Ruínas do Pico da Tempestade são um monumento ao orgulho. Embora as torres estejam quebradas e cobertas de gelo, aqueles que entram em seus domínios relatam fenômenos perturbadores. O som de música de alaúde ecoa em corredores vazios, e o cheiro de vinho e carne assada preenche cozinhas frias há séculos.

O castelo não está assombrado por fantasmas comuns, mas por 'ecos temporais'. O último banquete do Rei Valerius acontece repetidamente, preso em um loop eterno no momento exato antes do cataclismo. Para os aventureiros, o perigo não é apenas físico; é o risco de se sentar à mesa e nunca mais conseguir levantar, tornando-se parte da mobília eterna do Rei Louco.



**LENDAS E RUMORES:** A "Coroa da Estrela" nunca foi encontrada. Estudiosos arcanos teorizam que ela não está escondida em um cofre, mas sim flutuando no teto do Salão do Trono, onde a gravidade foi invertida. Qualquer um que tente alcançá-la deve escalar os pilares de cabeça para baixo, correndo o risco de "cair" para o céu infinito se soltar as mãos.



## A MALDIÇÃO DA LUA NEGRA

### O Preço da Fúria e a Perda da Humanidade

O Lobisomem não é uma criatura que habita as florestas; é uma doença que consome a alma. Em Vorlag, a maldição do Lobisomem é temida não pela força da besta, mas pelo que ela representa: o eterno castigo de perder a consciência. O Sentinel dos Ossos pode ser derrotado pela estratégia, mas o Lobisomem só pode ser vencido pelo nascer do sol.

A transformação é um tormento que se manifesta sob a Lua Negra, quando o véu entre os mundos é mais fino. A vítima sente a pele queimar, os ossos se reorganizarem com um estalo seco, e a mente humana se retira, cedendo espaço para a fúria primitiva. A dor é tão excruciante que os gritos são substituídos por um uivo puro, um lamento que confunde horror e êxtase. É nesse momento que o indivíduo morre, e a fera toma seu lugar.

Os anciãos contam que o primeiro Lobisomem nasceu de um juramento de vingança que violou as leis da natureza. A fera é guiada por um único instinto: caçar e destruir. Ela não reconhece amigos, não respeita santuários e não tem misericórdia. O rastro de destruição que deixam para trás é apenas um lembrete do que a loucura da noite pode fazer à razão do dia. O maior terror é o amanhecer, quando a carne volta ao normal, e a vítima acorda no meio da carnificina, com as mãos manchadas e as memórias de uma caçada brutal.

# OS CAMINHOS DA BESTA

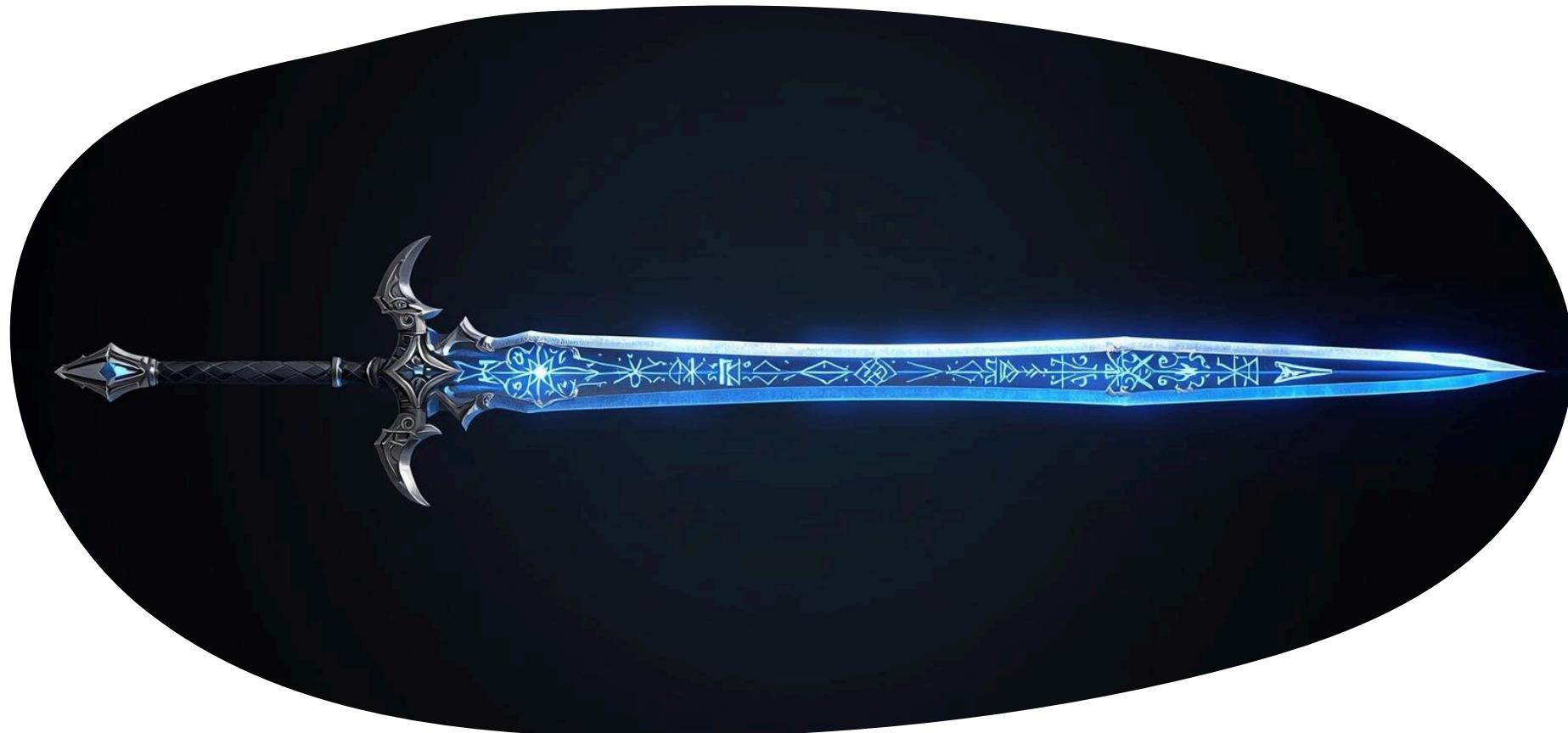
## Fraquezas, Ciclos e a Busca pela Redenção

O ciclo da maldição é o que a torna tão implacável. Mesmo a maior força de vontade cede ao chamado da Lua. Nas noites de Caçada, a velocidade e a fúria do Lobisomem são lendárias, permitindo que a criatura se mova entre as árvores como uma sombra, caçando silenciosamente. Seus sentidos ficam aguçados, e sua pele se torna espessa, capaz de repelir lâminas comuns.

No entanto, toda grande maldição possui fraquezas. A fraqueza mais conhecida dos Lobisomens de Vorlag é o Arctium (a acônito, ou mata-cão), uma erva rara que pode paralisar a besta temporariamente. O verdadeiro antídoto, porém, reside no metal das estrelas. A prata pura, quando cravada no coração da fera, tem o poder de quebrar o elo entre a Lua e o corpo amaldiçoado, oferecendo finalmente o descanso ao Lobisomem e, por consequência, ao humano que jaz em seu interior.



O Lobisomem da Lua Negra é um lembrete vivo de que as maiores ameaças em nosso mundo raramente vêm do exterior; elas vêm de dentro. A luta para não se transformar é a verdadeira batalha de Vorlag, e é uma luta que raramente se vence sem a ajuda de um aliado sábio ou um tiro de prata certeiro.



## ESPADA LONGA RÚNICA

### A Maldição do Forjador Estelar

A Lâmina Rúnica não é uma arma forjada em calor de fornalha, mas sim no frio abissal de uma forja dimensional. O metal é um aço raro, que mantém uma temperatura constantemente abaixo de zero, e é por isso que ela emite aquele brilho azul elétrico que a faz cantar no ar. As runas que cobrem a lâmina não são meros ornamentos; elas são sentenças de poder antigas, gravadas com o sangue seco dos primeiros elfos arcânicos.

Diz a lenda que ela foi criada por um ferreiro enlouquecido que tentou aprisionar a alma de um cometa no aço. Ele conseguiu infundir na lâmina o poder de cortar a própria urdidura do mundo, permitindo que o portador ignore a maioria das armaduras e barreiras mágicas. A desvantagem dessa magnificência é o seu preço: o frio da lâmina tenta roubar o calor vital do portador. A cada golpe poderoso desferido, o aventureiro sente sua energia esvair-se, como se a própria vida estivesse sendo paga pelo dano crítico infligido ao inimigo.

Muitos heróis empunharam a Lâmina Rúnica por causa de sua eficiência brutal, mas poucos a mantiveram por muito tempo. Eventualmente, o custo superava a glória.

# REQUISIÇÃO DE SANGUE

## Como Identificar a Lâmina e Sobreviver ao Seu Toque

Para identificar a verdadeira Lâmina Rúnica, procure o brilho azul pulsante. Diferente de encantamentos comuns, esse brilho não é constante; ele pulsa em sincronia com o batimento cardíaco do portador. Se o usuário estiver nervoso ou assustado, a luz se intensifica, sinalizando a sede da lâmina. As runas na guarda emitem um calor fraco apenas para o toque daquele que a ela pertence, mas emana um frio paralisante para qualquer um que tente roubá-la.

O maior perigo da Lâmina Rúnica não é o inimigo, mas a própria arma. Ela é inteligente e exige sacrifício contínuo. Se o portador tentar guardá-la por muito tempo sem usá-la em combate sério, a lâmina começa a roubar a vitalidade sutilmente. A cada semana de inatividade, o usuário sente-se mais fraco, mais cansado, forçando-o a buscar o campo de batalha para 'alimentar' o artefato com a energia roubada de outros.

A única maneira de desativar permanentemente o Brilho da Traição é mergulhar a lâmina no sangue do próprio ferreiro estelar, um segredo que foi perdido na queda da primeira Era.



## POÇÃO DE CURA MAIOR

A *Alquimia Proibida e o Preço da Restauração*

Em um mundo onde a cura mágica é rara e perigosa, a Poção de Cura Maior é o artefato mais cobiçado. Não se trata de uma simples mistura de ervas, mas sim de uma complexa reação alquímica que exige ingredientes quase impossíveis de obter. A base do elixir é a Lágrima Coagulada da Fênix, misturada ao raro Gelo Verde de Tundra, que só derrete sob a luz da Lua Nova.

O processo de forja da poção é tão perigoso quanto o seu uso. Dizem que o caldeirão onde o líquido é fervido se torna um portal temporário para o Plano Elemental da Vida, puxando energia pura. A Poção de Cura Maior, quando engolida, não apenas fecha feridas; ela força o corpo a se regenerar em uma velocidade antinatural. O rubor viscoso em seu interior pulsa, oferecendo ao bebedor uma corrida de energia e vitalidade que pode trazer um herói da beira da morte em questão de segundos.

No entanto, essa regeneração violenta tem um custo terrível, conhecido apenas pelos alquimistas mais experientes de Vorlag. A natureza não gosta de ser apressada.

# **RESSACA DA VIDA**

## **A Maldição da Dependência e os Efeitos Colaterais**

Para o leitor desavisado, a Poção de Cura Maior parece o item perfeito. Mas em Vorlag, o poder sem preço é uma ilusão. A força de vida que a poção injeta é emprestada do futuro, e o corpo humano, ao experimentar um poder de cura tão imediato, desenvolve uma dependência quase mágica.

O risco do uso contínuo é a Ressaca da Vida. Após as primeiras 24 horas da cura, o corpo do usuário sofre uma queda abrupta de vitalidade, sentindo-se mais fraco e esgotado do que antes de ser ferido. Músculos tremem, e a fadiga é tão profunda que o indivíduo fica vulnerável a ataques mais simples. Este efeito colateral é sutil, mas viciante: para escapar da fraqueza, o aventureiro se vê obrigado a buscar mais poções, entrando em um ciclo de dependência.

A maior tragédia da Poção de Cura Maior é que, para um aventureiro que se acostuma com ela, as curas naturais e a medicina simples deixam de fazer efeito. A única forma de salvar o corpo é através do descanso prolongado e da intervenção de um clérigo de alto nível, mas a tentação de pegar o frasco verde de novo é quase irresistível.





## AMULETO DO SANGUE REAL

### O Colar que Não Aceita Medo

Cravado no centro de um intrincado design de ouro envelhecido, o Amuleto do Sangue Real abriga uma gema vermelha que pulsa com um brilho sutil, quente. Este amuleto não foi forjado para proteção contra ferimentos físicos, mas sim para ser um instrumento de poder e dominação.

Criado pelos primeiros magos da Dinastia de Prata (a mesma que construiu as Ruínas do Pico da Tempestade), seu propósito era garantir que o monarca nunca fosse questionado. Ao portá-lo, o usuário se torna imune ao medo, à dúvida e à hesitação, projetando uma aura de autoridade inabalável que força a submissão dos menos resolutos. Vozes de dissidência se calam na presença do Amuleto, e a lealdade dos guardas se torna absoluta.

No entanto, o amuleto exige que seu portador se mantenha puro em sua convicção. A imunidade ao medo é, na verdade, uma supressão da prudência. O usuário não apenas não teme; ele se torna incapaz de sentir empatia ou de reconhecer o risco, pavimentando o caminho para a tirania e a loucura cega pelo poder.

# O PREÇO DA AUTORIDADE

## O Risco de Ser Deificado

O poder do Amuleto não é gratuito, e seu custo é frequentemente mais alto do que o seu brilho sugere. A joia central, um rubi lapidado, não é apenas um cristal; lendas sussurram que ele é uma gema orgânica, nutrida com o sangue de um dragão prateado aprisionado. Para manter sua potência, o Amuleto exige ser banhado regularmente com a 'vontade' do seu portador, e, metaforicamente, com o 'sangue' daqueles que se opõem à sua autoridade.

A longa exposição ao Amuleto tem um efeito corruptor. O portador, incapaz de sentir o medo, perde também a capacidade de sentir a dor alheia ou de duvidar de suas próprias ações, mesmo que sejam monstruosas. O amuleto transforma o líder em um déspota implacável, isolado pela própria aura de poder que criou. Todo rei da Dinastia de Prata que se apegou demais a ele acabou por ser deposto ou enlouquecido.

Para o aventureiro que encontra o artefato, o desafio é claro: portá-lo para vencer o medo nas masmorras, mas saber a hora exata de abandoná-lo antes que ele exija sua alma como pagamento final.



# ATLAS DE VORIAG



Vaserbiting

White

Gostoru

Geresug

Ponystar

Renosaly

Fractibant

Tordhalf

Bastalt

Kulthy

Danband

Crong

# AS QUATRO FRONTEIRAS DE VORLAG

## *Nomes e Mistérios do Mapa*

O mapa não mente; Vorlag é um continente de extremos. Ele se divide, informalmente, em grandes zonas de influência, conforme as antigas convenções dos exploradores de Tultlhy.

A Cidadela Montanhosa (O Norte/Vaserbing): Uma terra de frio implacável, marcada pelo maciço de Vaserbing. É a região mais perigosa para os não aclimatados, lar dos Gigantes das Névoas e onde os rituais de necromancia são mais poderosos. É a fronteira que a maioria dos aventureiros evita.

O Coração Selvagem (O Centro/Tractibunt): A vastidão da Floresta Tractibunt domina o centro do continente. Esta região é caótica, densa, um reino de feras e criaturas elementais que ainda não foram catalogadas pelo Arquivo. É aqui que o véu da magia é mais tênue.

As Baías de Bástalt: O litoral, com suas enseadas traiçoeiras e o vasto Mar Abissal. É dominado pela escuridão do Kraken e por ilhas amaldiçoadas. É tão perigoso quanto as montanhas, e seus navegadores raramente retornam.



# OS BIOMAS DE PODER

## *Lugares Focais de Magia e Ruína*

Cada região de Vorlag possui uma conexão mágica que afeta quem ousa pisar em seu solo.

O Despertar da Floresta Tractibunt (Zona Arcana): Esta floresta não é feita de árvores, mas de um organismo gigante que suga a vitalidade dos desavisados. É o lar do Lobisomem da Lua Negra, que usa a densa cobertura para suas caçadas. É aqui que a magia do continente reside, em seu estado mais primordial e selvagem.

As Montanhas de Vaserbing (Zona de Ruína): As montanhas nevadas ao redor de Vaserbing não são apenas geladas; elas são um ponto focal da antiga ruptura temporal. O clima é errático, e a chance de encontrar ecos temporais (fantasmas presos em loops) é alta, especialmente nas passagens mais altas, onde se diz que o Rei Valerius perdeu o controle da sua ambição.

A Costa e o Mar Abissal (Zona Morta): Esta vasta extensão de água e terra salgada é um lugar de calamidades. O calor que emana de certas praias (próximas a Geressug) é residual de antigas batalhas entre seres elementais e dragões. É a fronteira final da exploração de Vorlag, e onde a maioria dos navios encontra seu fim.



# LEALDADE E TRAIÇÃO: POLÍTICA E FÉ EM VORLAG

# OS VESTÍGIOS DA ORDEM DE PRATA

## *O Juramento Quebrado e a Esperança de Restauração*

A Ordem de Prata não é mais um reino, mas uma promessa assombrada. Eles foram os leais cavaleiros da Dinastia de Prata, aqueles que juraram proteger o Rei Valerius e suas ambições. Após o Grande Cataclismo que destruiu o Pico da Tempestade (Pág. 12), a Ordem se dispersou. Hoje, seus descendentes vagam pelo continente, vestindo mantos cinzentos e buscando artefatos para reverter a maldição do seu ancestral.

O principal dogma da Ordem é a Fé na Lei. Eles acreditam que toda a desordem em Vorlag (os Lobisomens, o Kraken) é fruto da quebra de uma lei antiga e que, se a lei for restaurada, o reino voltará à glória. Eles são caçadores implacáveis de necromantes e mercenários, mas têm uma falha fatal: são cegos para a burocracia e a corrupção política, focando apenas na 'justiça divina'.

Para um aventureiro, a Ordem de Prata é um potencial aliado e cliente, especialmente para missões que envolvam recuperar itens com poder temporal ou reverter maldições antigas."

# O CULTO DA LUA NEGRA

## O Preço da Ascensão e o Domínio da Fúria Lycan

O Culto da Lua Negra é mais do que uma seita de adoradores; é uma irmandade que busca a perfeição através da forma feral. Diferente de necromantes que temem a transformação, o Culto vê a licantropia como uma Bênção Divina, o estágio final da evolução. Eles são diretamente responsáveis por espalhar a maldição pelo continente de Vorlag, recrutando novos membros com promessas de poder e libertação da fraqueza humana.

Suas células operam nas sombras de grandes cidades (como Dorthall e Cronig), encontrando abrigo em esgotos ou ruínas antigas durante o dia. À noite, a Maldição da Lua Negra é ativada por rituais de sangue e êxtase, onde a transformação é celebrada como um renascimento. Eles acreditam que a forma de Lobisomem é o estado mais puro da vontade e que a humanidade é apenas uma casca que deve ser descartada sob o comando da 'Grande Matilha'.

ORDEM INTERNA DO CULTO	ESPECIFICAÇÕES E FUNÇÃO
A Voz da Lua (Hierarca)	O líder único. Apenas um existe por vez. Capaz de controlar a transformação (mantendo a mente humana durante a fúria).
Os Lunares (Agentes)	Membros plenamente transformados. São os Lobisomens de elite, usados para caça e propagação ativa da maldição. Não mantêm a razão em sua forma feral.
Os Iniciações (Recrutas)	Humanos que buscam a maldição. Eles fornecem suporte logístico e se preparam para o "Rito da Transformação".

### ARCANOS DO CULTO:

- O Ódio pela Prata: Embora a prata seja mortal para a maioria das feras de Vorlag, para os membros do Culto é um tabu religioso. Usar ou tocar prata é visto como blasfêmia.
- Comércio de Essências: O Culto é o principal cliente do mercado negro para a aquisição de acônito (a erva que neutraliza o Lobisomem), vendendo-o a alto preço para os ricos que temem a transformação.
- Reuniões Silenciosas: Os rituais do Culto são quase sempre realizados em completo silêncio humano, comunicando-se apenas através de uivos e linguagem corporal em sua forma animal.

# A LIGA DO OURO E DO CONHECIMENTO

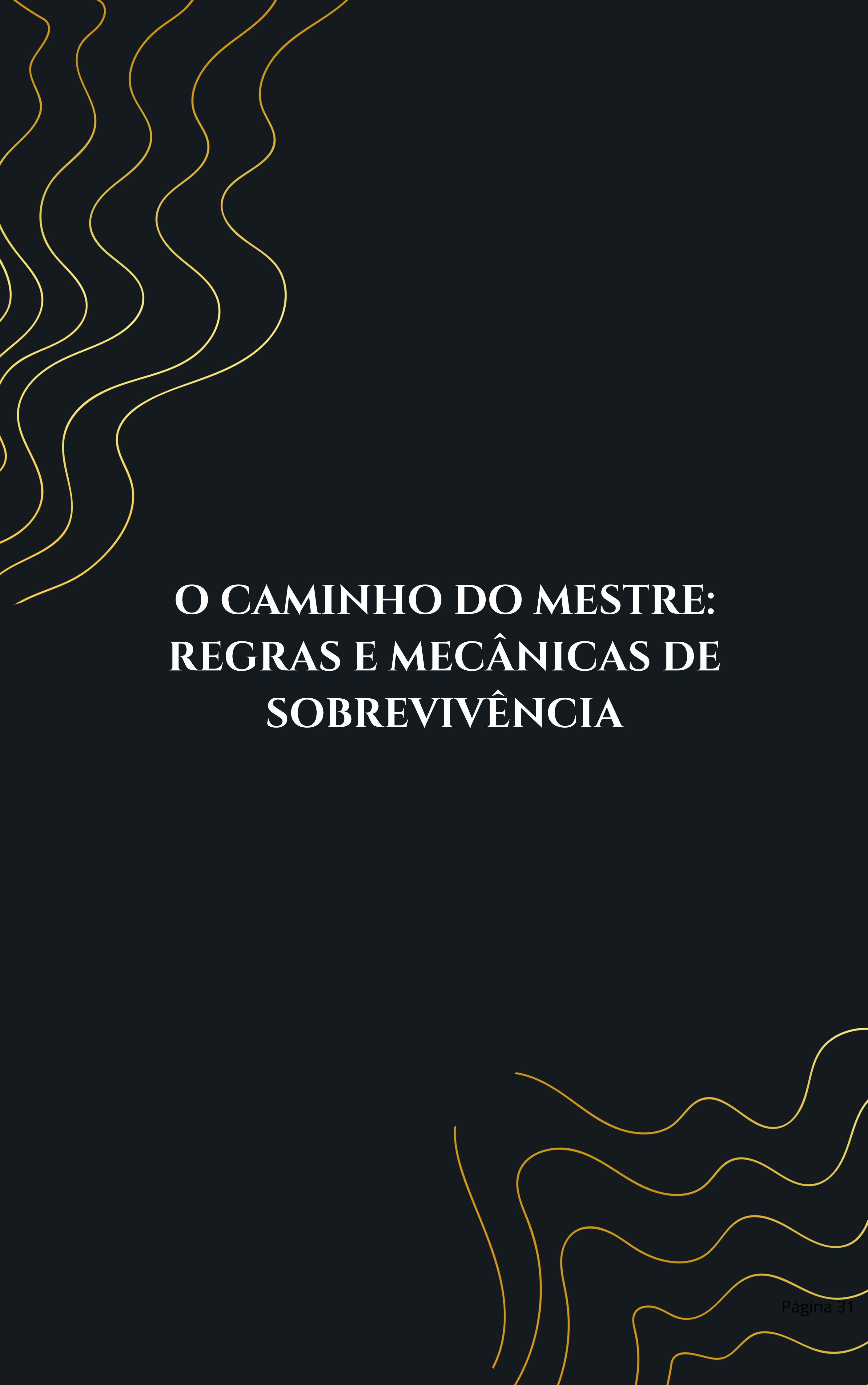
O Verdadeiro Poder em Vorlag Reside na Cotação

A Liga dos Arquivistas e Mercadores nasceu da necessidade. Após a queda da Dinastia de Prata (e o consequente caos no comércio), um consórcio de banqueiros, bibliotecários e mestres de guilda se uniu não para governar, mas para garantir que o fluxo de ouro e de informações jamais parasse. Eles são a espinha dorsal invisível que mantém as cidades de Dorthall e Cronig funcionando.

O poder da Liga não está em espadas mágicas, mas em seu controle sobre o mercado. São eles que definem o preço exato de cada ingrediente raro, como a Lágrima Coagulada da Fênix (necessária para a Poção de Cura Maior, Pág. 18). Eles são neutros em todas as guerras; contanto que ambos os lados continuem comprando e vendendo, a Liga está satisfeita. Eles veem a batalha entre a Ordem de Prata e o Culto da Lua Negra não como um conflito moral, mas como uma oportunidade de lucro.

## Curiosidades:

- Cotação da Morte: A Liga tem uma tabela de preços que lista o valor de mercado de cada criatura, item e maldição, incluindo o valor da recompensa por um Lobisomem de elite. A Moeda do Conhecimento:
- Em Vorlag, a informação é tão valiosa quanto o ouro. Muitas vezes, um pagamento é feito com "segredos" ou "rotas seguras" em vez de moedas. O Amuleto: A Liga é a principal cliente dos antigos ourives que forjaram o Amuleto do Sangue Real (Pág. 20), pois a peça era usada para garantir a lealdade dos tesoureiros e caixas de banco.



# O CAMINHO DO MESTRE: REGAS E MECÂNICAS DE SOBREVIVÊNCIA

# O SISTEMA D20 EM VORLAG

## A Arbitragem da Sorte e a Falha Crítica

Em Vorlag, o destino de uma ação é selado pelo D20 (Dado de 20 faces). A complexidade do mundo é reduzida a um único lance, onde a sorte e o conhecimento se encontram. Para qualquer ação arriscada (enfrentar um Lobisomem, negociar com a Liga, escalar o Pico da Tempestade), o resultado é determinado pelo número que cai.

Seu site possui um simulador desse dado, e o princípio é o mesmo:

- **1 (Falha Crítica):** O pior resultado possível. Não apenas você falha, mas a falha desencadeia uma consequência catastrófica (Ex: A Poção explode, a Lâmina Rúnica se volta contra você).
- **20 (Sucesso Crítico):** O melhor resultado. A ação é bem-sucedida com perfeição e um bônus inesperado é concedido (Ex: Você acha um item extra, o Dragão recua por um turno).
- **Resultados Intermediários (2 a 19):** O sucesso ou a falha dependem das suas habilidades e do desafio.

O Mestre de Jogo (ou o próprio destino) sempre arbitra o resultado, mas 1 e 20 são absolutos. Conhecer essa regra é o primeiro passo para a sobrevivência.



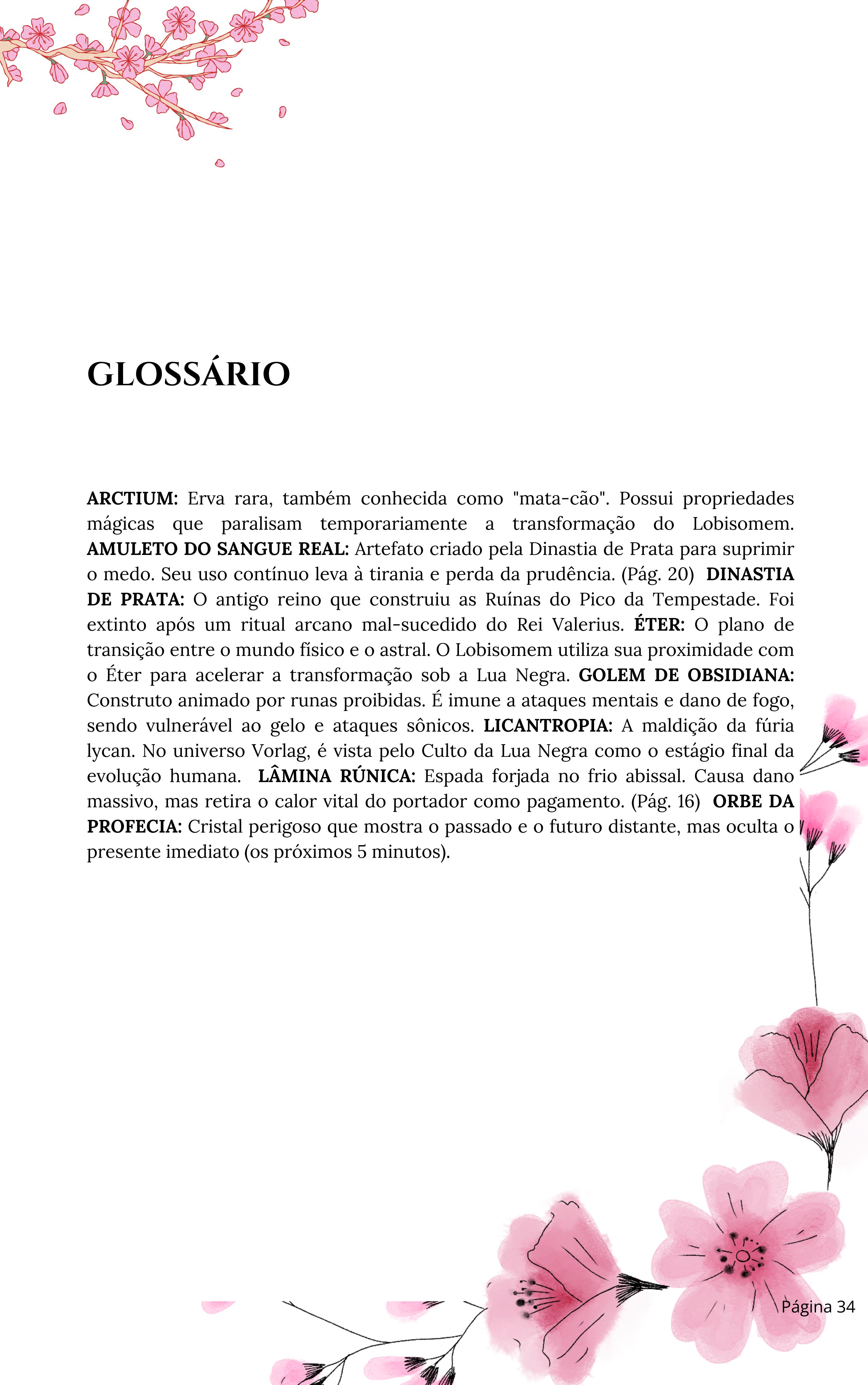
# OS PRINCÍPIOS DA SOBREVIVÊNCIA

## *Mecânicas Únicas de Vorlag*

Para sobreviver em Vorlag, o aventureiro deve conhecer as leis não escritas do continente:

- A Regra da Prata (Regra Antilobisomem): Em Vorlag, a prata é letal não apenas para Lobisomens, mas para qualquer criatura que tenha aceitado uma maldição através de um ritual de sangue. A prata quebra o elo mágico. Carregar uma adaga de prata não é luxo, é necessidade. O Custo do Elixir: Nunca use a Poção de Cura Maior em sequência (Pág. 18). O corpo exige 24 horas de descanso para pagar a 'Dívida da Vida'. Usar duas poções em um dia resulta em Paralisia Imediata (Falha Crítica Absoluta). Vantagem Tática (O Segredo do Castelo): Ao
- lutar nas proximidades do Pico da Tempestade (o Castelo), qualquer ataque à distância tem Desvantagem (o jogador rola 2 dados e pega o pior), devido à distorção temporal do local. A magia, no entanto, é amplificada.





## GLOSSÁRIO

**ARCTIUM:** Erva rara, também conhecida como "mata-cão". Possui propriedades mágicas que paralisam temporariamente a transformação do Lobisomem.

**AMULETO DO SANGUE REAL:** Artefato criado pela Dinastia de Prata para suprimir o medo. Seu uso contínuo leva à tirania e perda da prudência. (Pág. 20)

**DINASTIA DE PRATA:** O antigo reino que construiu as Ruínas do Pico da Tempestade. Foi extinto após um ritual arcano mal-sucedido do Rei Valerius.

**ÉTER:** O plano de transição entre o mundo físico e o astral. O Lobisomem utiliza sua proximidade com o Éter para acelerar a transformação sob a Lua Negra.

**GOLEM DE OBSIDIANA:** Construto animado por runas proibidas. É imune a ataques mentais e dano de fogo, sendo vulnerável ao gelo e ataques sonicos.

**LICANTROPIA:** A maldição da fúria lycan. No universo Vorlag, é vista pelo Culto da Lua Negra como o estágio final da evolução humana.

**LÂMINA RÚNICA:** Espada forjada no frio abissal. Causa dano massivo, mas retira o calor vital do portador como pagamento. (Pág. 16)

**ORBE DA PROFECIA:** Cristal perigoso que mostra o passado e o futuro distante, mas oculta o presente imediato (os próximos 5 minutos).

# REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CONTOS DE ULTENOR RPG. Regras Gerais e Noções Básicas. Contos de Ultenor RPG. [S.d.]. Disponível em: [Texto do seu parágrafo](#). Acesso em: 22 nov. 2025.
- LEGIÃO DOS HERÓIS. Legião dos Heróis. Disponível em: [Texto do seu parágrafo](#). Acesso em: 22 nov. 2025.
- OBIDOS (Município). Manual para Construção do RPG. Óbidos, PA, 2024. Disponível em: [Texto do seu parágrafo](#). Acesso em: 22 nov. 2025.
- REGRAS BÁSICAS DO RP. In: UniverseBR. [S.d.]. Disponível em: [Texto do seu parágrafo](#). Acesso em: 22 nov. 2025.
- RPG NEXT. Aprendendo a jogar RPG: tudo o que você precisa saber para começar. RPG Next, 30 maio 2018. Disponível em: [Texto do seu parágrafo](#). Acesso em: 22 nov. 2025.