

# Shadow LORDS™



Mini System™  
3ª Edição

---

## GUIA DE AVENTURAS

---



# Shadow LORDS™

Mini System™

3ª Edição

Um RPG simples  
criado por Horos e Rossi

Projeto gráfico: Horos

Edição e revisão: Rossi

Arte: Gustav Sokol



Edição do autor

CC-BY-NC-SA 4.0

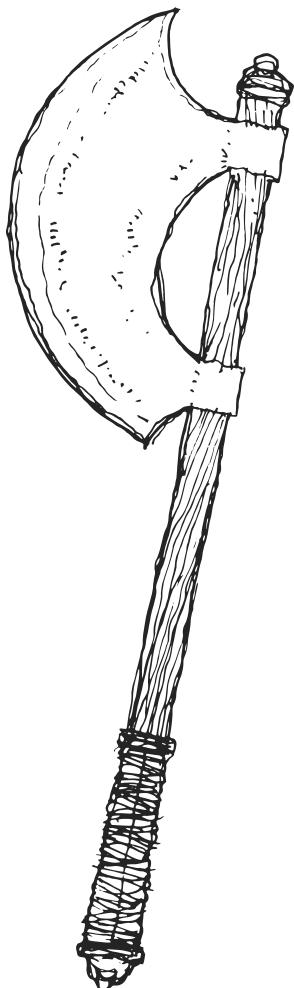
Outubro de 2023



Horoscope Zine

[Youtube.com/@HoroscopeZine](https://www.youtube.com/@HoroscopeZine)

HoroscopeZine3000@gmail.com



# SUMÁRIO

## Introdução

Sobre este guia	4
Compatibilidade	5

## Linha do Tempo

O Registro das Eras	7
---------------------	---

## Pano de Fundo

A Cidadela de Urdir	31
As terras de Urdir	32
A vida na região	33
Os arredores	35
Bosques e florestas	36
Torres e montanhas	37
O Conselho Regente	39
A Guilda dos Ladrões	41
Dentro da cidadela	42
Religiões e cultos	43

## Procedimento

Crie uma Aventura	44
Vivencie uma Jornada	45

## Profecias

Presságios e Provérbios	47
O Alvorecer Sombrio	48
O Duelo dos Irmãos	49
A Portadora da Chama	50
O Rio de Fogo	51
O Licor Pútrido	52
O Luar Sangrento	53

## Locais

Pontos de Interesse	55
---------------------	----

## Rumores

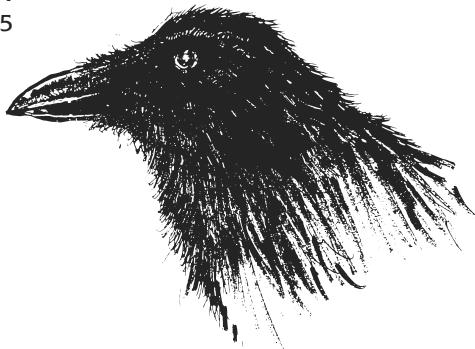
Boatos que intrigam	63
---------------------	----

## PNJs

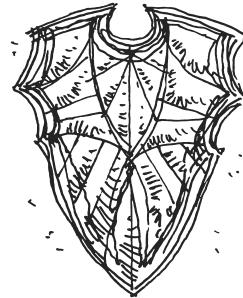
Personagens Não Jogáveis	69
--------------------------	----

## Apêndice

Nome	77
Mapas	78
Poço	79
Templo	79
Licença	80



# Sobre este guia



O Guia de Aventuras é um complemento ao Manual de Regras da terceira edição do RPG **Shadowlords™ Mini System™**. Aqui você encontrará diversas ferramentas para iniciar e conduzir suas próprias aventuras pelas Terras Sombrias. Além disso, uma Linha do Tempo com os principais eventos do cenário do jogo irá auxiliar você a descrever suas jogatinas de forma detalhada. Boa jornada!

**Lembre-se:** acompanhe a exploração das Terras Sombrias através das atualizações do canal Horoscope Zine no Youtube. Inscreva-se em [Youtube.com/@HoroscopeZine](https://www.youtube.com/@HoroscopeZine).

**Dica:** para ampliar sua imersão, recomendamos a audição das produções sonoras assinadas por Gustav Sokol. Ouça em [Youtube.com/@HoroscopeZine/playlists](https://www.youtube.com/@HoroscopeZine/playlists).

## INTRODUÇÃO

# Compatibilidade

Este jogo não é compatível com ideias fascistas, racistas, homofóbicas, transfóbicas, misóginas, sexistas, discursos antidemocráticos, discursos de ódio ou qualquer outro tipo de discriminação ou preconceito. Todo RPG é político e qualquer movimento para tornar o hobby mais inclusivo e diverso conta. Faça sua parte!





*Ilustração: um monge copista da Ordem da Luz*

# O Registro das Eras

O registro dos eventos que marcaram as diferentes eras das Terras Sombrias é notoriamente impreciso e vago. No entanto, a Ordem da Luz está empenhada em adquirir o conhecimento necessário para investigá-los de maneira mais aprofundada.

Monges copistas de Argantan e Galaris compartilham manuscritos com frequência, enquanto escribas de Ossiria trocam papiros por pergaminhos em busca de uma compreensão mais detalhada dos acontecimentos que precedem os conturbados tempos atuais.

**Importante:** a linha do tempo é convencionalmente dividida pela data do Ano Zero ou Cisma. Por isso, os anos são notados como AC (Antes do Cisma) e DC (Depois do Cisma).

## LINHA DO TEMPO

**20.000 AC** - As divindades primitivas abandonam o mundo, deixando seus seguidores indefesos. O motivo do abandono é desconhecido. Por conta deste episódio, homens e mulheres estão entregues a própria sorte.

**15.000 AC** - Uma luz intensa no céu noturno, seguida de um rastro de fogo brilhante, é observada pelas tribos das planícies. Um estrondo retumbante é ouvido e, alguns dias depois, uma enorme cratera é avistada. Todos que se aproximam dali acabam mortos por uma força invisível e letal. A região, conhecida como Bhakur ou “buraco da morte”, passa a ser evitada.

**10.000 AC** - O povo lagarto emerge das profundezas da terra para adorar seus deuses escamosos na superfície do mundo e sacrificar suas vítimas sob os raios do sol. Ao fazer isso, eles escravizam inúmeras tribos de homens e mulheres que, armados apenas com instrumentos de pedra lascada, não são páreo para os reptilianos.

**8.000 AC** - Os cinzentos surgem diante do Portal de Ybb'chlor e iniciam a construção do Grande Zigurate de Tsh'kruul. Seus poderes são muito superiores e logo os reptilianos são forçados a se refugiar no subterrâneo novamente. No entanto, o povo cinzento despreza os homens e mulheres encontrados ali, deixando-os livres para plantar, colher e criar seus rebanhos de animais domesticados.

**7.000 AC** - Uma energia colossal é irradiada do Grande Zigurate. Uma explosão descomunal provoca um enorme cataclisma que muda drasticamente a paisagem do mundo. Uma vasta poeira densa e persistente encobre os raios solares e as terras se tornam gélidas lentamente. As tribos de homens e mulheres sobreviventes buscam refúgio nas cavernas.

**6.900 AC** - Criaturas simiescas que habitam as cavernas mais próximas da superfície tentam alcançar o ar livre mas não resistem aos efeitos nocivos da poeira dispersa pelos ventos.

## LINHA DO TEMPO

**6.800 AC** - A poeira mortal se dissipa completamente e caçadores surgem nas geleiras do Norte Distante. Eles passam a se chamar “o povo das terras do sol brilhante” ou Horkianos na sua própria língua. Esses indivíduos são seguidos por tribos de Skandianos, um povo muito inteligente e gentil, que emerge das profundas cavernas sob as montanhas de Skandia.

**6.700 AC** - Comunidades cercadas por muralhas são erguidas para proteger as tribos de intempéries e ameaças externas. Diversos materiais são empregados, dependendo da localidade e da cultura de cada povo. Paliçadas de madeira, muros de pedra e até mesmo paredes de terra compactada servem de proteção.

**6.600 AC** - O Leste Distante, aos poucos, volta a ser ocupado pelas tribos de Jin, ao longo do Rio Cheng. Jin é o nome da rainha guerreira cujo povo abandonou as cavernas após séculos de privação no subterrâneo. Eles agora são agricultores e pastores.

**6.500 AC** - Tribos fazem guerra para ocupar e dominar as regiões mais férteis das terras áridas de Ossiria. Um grupo proeminente, conhecido como Testemunhas de Krondar, escraviza os demais, ampliando seu poder e estabelecendo seu domínio sobre uma faixa territorial extensa e muito disputada.

**6.400 AC** - Coroação de Gella, a Guerreira Loba, rainha das tribos dos arredores de Morvar. Machados de pedra, decorados com motivos inspirados na natureza, são feitos para celebrar seu reinado.

**6.350 AC** - Os Tumbu, posicionados nas savanas limítrofes, conseguem conter as ameaças de Krondar. As Guerreiras do Sol, armadas com lanças e dardos, guardam as fronteiras do território. Fenômenos sobrenaturais também favorecem os Tumbu. Muitos acreditam que seus ancestrais estejam por trás das assombrações que aterrorizam os exércitos das tribos invasoras.

## LINHA DO TEMPO

**6.333 AC** - Nascimento de Skandir, “aquele que veio da terra”. Sua mãe, no entanto, morre ao dar a luz. Rejeitado pelo pai, o jovem Skandir cresce entre tribos diferentes.

**6.325 AC** - Ygnur Casca de Árvore tem uma visão: no escuro da noite, uma enorme serpente de escamas reluzentes e olhos brilhantes engole um ovo de pedra roubado do ninho de uma águia de fogo. A imagem é registrada com pigmentos coloridos na parede de uma grande caverna. Muitos a chamam de o Mural do Fim dos Tempos ou o Painel da Revelação.

**6.324 AC** - Grimor, um sujeito rancoroso, exilado da própria tribo por dirigir palavras de ódio contra Ogrund, a rainha de Morvar, acolhe Skandir e torna-se seu mentor. O eremita é um estudioso obcecado pelos mistérios do mundo e persegue o segredo da vida eterna. Porém, poucos anos depois, ele é encontrado morto apunhalado e Skandir não é visto pelos próximos tempos.

**6.320 AC** - Ling Tao, última rainha da dinastia Jing, vence os senhores de guerra insurgentes do Leste Distante na Batalha dos Tigres.

**6.315 AC** - Skad, o mestre tatuador de Morvar, relata ter sido ameaçado por um jovem armado com uma afiada lasca de obsidiana. Após marcar a pele do sujeito com runas de imortalidade, o mesmo vai embora sem revelar seu nome ou parentesco.

**6.310 AC** - As Testemunhas de Krondar erguem monumentos colossais para adorar um panteão de divindades variadas. Entre eles estão Ibir Vastidão da Noite, Hatar Guardião Guerreiro, Mastir Besta do Deserto, Khand Estrela Radiante, Sharpat Dama da Escuridão Destruidora, Thothys Sábio Ancião e Vaakesh Rainha Vingadora. As facções mais populares em Krondar são a Ordem das Lâminas de Vidro e o Culto do Sangue Inimigo.

**6.305 AC** - Vangrir, o ancião das tribos de Morvar, é morto envenenado.

## LINHA DO TEMPO

**6.300 AC** - Um sujeito misterioso tenta usurpar o trono de Morvar. Ele falha miseravelmente, tendo seus planos frustrados pelos leais Skandianos. O incidente ocorre durante o solstício de inverno, no interior do grande salão real. Osterion, o guardião sentinela, vai ao encalço do suspeito e seu rastro o leva até Zirzan, um pastor de rebanhos que vive nos ermos. Juntos, ambos procuram um homem que se esconde entre os animais armado com uma lasca de obsidiana afiada. Depois de fazerem uma busca pela região, eles ouvem um balido persistente ao longe. Rendido diante de Agnir, um enorme dorode com chifres retorcidos, a dupla finalmente encontra o fugitivo. Porém, o instruso crava sua lâmina de obsidiana no coração da criatura e torna a correr, deixando Osterion e Zirzan abalados com tamanha crueldade. Logo eles descobrem que estão caçando um homem perigoso, obstinado e impiedoso chamado Skandir.

**6.299 AC** - Boldor, Janya, Saerog e Wotar se tornam campeões dos Horkianos ao lutar e vencer as tribos de criaturas simiescas que ameaçam as terras do Norte Distante. Eles recuperam o Tesouro de Hunna e se tornam invencíveis ao retornar para Morvar. Em segredo, Skandir reúne um grupo de mercenários e desaparece nas geleiras limiares.

**6.298 AC** - A Orbe de Zoltan é roubada da Torre da Escuridão Eterna no limiar do mundo por Skandir e seus mercenários. O feito maléfico o amaldiçoa para sempre, tornando-o uma criatura decadente e perversa. Porém, apesar de decrepito, ele obtém um imenso poder maligno, corrompendo tudo aquilo que toca.

**6.297 AC** - Os companheiros Osterion e Zirzan, enviados em segredo pelos Skandianos, descobrem o esconderijo de Skandir. Oloch, o Degenerado e Megaros, o Destruidor, duas criaturas corrompidas por Skandir, os impedem de capturá-lo e permitem sua fuga.

Ilustração: Portão de Oskilliar



## LINHA DO TEMPO

**6.296 AC** - Odir, o rei dos Horkianos, leva seus senhores de guerra para a captura de Skandir e atinge a glória ao subjugar o malfeitor. Megaros, no entanto, consegue escapar. Wotar, o irmão mais jovem do rei, reúne seus guerreiros e tenta derrotar Oloch no topo da Colina dos Ossos mas fracassa. A vergonha acomete Wotar durante o verão e sua mente se degenera rapidamente no final do outono. Num ataque de bestialidade e selvageria, Wotar mata Odir na noite de solstício de inverno. Boldor, Janya e Saerog se opõem a Wotar e o jovem se torna um proscrito nos ermos.

**6.295 AC** - Durante o inverno, Oloch e Megaros livram Skandir das masmorras de Morvar e se refugiam nas montanhas de Skandia.

**6.294 AC** - Zirzan persegue Skandir e confronta o malfeitor nos montes rochosos. Diante do Portão de Oskiliar, Oloch engana Zirzan e Megaros arremessa o corpo do pastor de rebanhos precipício abaixo.

**6.293 AC** - Durante um outono lúgubre, Osterion é visitado pelo espírito de Zirzan, que surge repentinamente na escuridão da noite. Através de Zirzan, Osterion descobre que seus ancestrais lhe aguardam no mundo dos mortos para o cumprimento de um propósito maior. Seu destino final, no entanto, não é totalmente revelado.

**6.292 AC** - Os Skandianos sentem a presença maligna de Skandir nos arredores e enviam Osterion para as montanhas. Numa emboscada traíçoeira, Osterion é morto no sopé da Montanha da Pedra de Fogo. Zirzan tenta acudir o guardião mas apenas consegue acompanhar o espírito desencarnado de seu amigo até o mundo dos mortos. Ao se aproximar dos Portões Reluzentes de Q'oolir, Osterion é recebido por Ymanna, um espírito muito elevado e poderoso. Ali, ele e Zirzan descobrem que devem aguardar outros quatro seres de luz, antes que possam ser ordenados protetores dos povos livres.

## LINHA DO TEMPO

**6.291 AC** - Skandir retorna para se vingar dos Skandianos, fazendo a Montanha da Pedra de Fogo explodir numa erupção vulcânica avassaladora. Cada alma perdida na catástrofe é transformada num espírito maligno e assim surgem os terríveis Filhos de Skandir, seres maléficos como seu criador. Poucos Skandianos sobrevivem ao desastre.

**6.290 AC** - Wotar recebe a visita de Skandir no exílio, que lhe oferece um lugar privilegiado diante das suas hostes. O guerreiro luta contra os Filhos de Skandir mas é envenenado. Ele vaga pelos ermos até encontrar o Lago Congelado, onde sucumbe a uma febre delirante. Ali, o espírito de Zirzan se manifesta ao lado de Osterion, oferecendo ajuda. Porém, Wotar delira e ataca Osterion violentamente. Não há outra escolha senão arrebatar a alma do pobre guerreiro atormentado e levá-lo até Q'oolir para sua redenção. Ao chegar lá, Ymanna acolhe Wotar e Zirzan recebe a tarefa de reunir mais três seres de luz.

**6.285 AC** - Megaros, Oloch e Skandir não são mais avistados. No entanto, os Filhos de Skandir se multiplicam rapidamente, espalhando caos e destruição pela Costa da Serpente como uma terrível peste irrefreável.

**6.283 AC** - Boldor, Janya e Saerog são desafiados por Horbog, o Titã, um poderoso Filho de Skandir. Eles são mortos numa guerra desesperada e sangrenta mas, no seus momentos finais, Zirzan os guia para Q'oolir. Horbog desaparece nas montanhas.

**6.250 AC** - Monges guerreiros, defensores das aldeias do Leste Distante, enfrentam o exército de Zhang Ming, um senhor de guerra orgulhoso. A luta ocorre durante um inverno rigoroso, mas os monges vencem a batalha, auxiliados pelo poderoso Espírito da Montanha.

**6.200 AC** - Os cultos de Hatar e Sharpat prevalecem em Krondar.

**6.100 AC** - Coroação de Mobabe Lança de Fogo, rainha dos Tumbu.

## LINHA DO TEMPO

**6.000 AC** - Zirzan é ordenado protetor dos povos livres. Osterion torna-se seu guardião. Ymanna deixa os Portões Reluzentes de Q'oolir misteriosamente.

**5.500 AC** - Os Filhos de Skandir alcançam Ossiria e enfrentam as Testemunhas de Krondar. Uma guerra violenta aflige todo o território e milhares de vidas são dizimadas. Alguns buscam refúgio entre os Tumbu, que acolhem os sobreviventes. Os domínios de Krondar são divididos entre seus soberanos. Eles lutam entre si, perdendo poder e influência além das suas fronteiras.

**5.000 AC** - Boldor, Janya, Saerog, Wotar, Osterion e Zirzan contam com muitos devotos seguidores, que estabelecem cultos e templos em seus nomes. Esses espíritos poderosos são tratados como divindades e inspiram feitos lendários de bravura e coragem.

**4.900 AC** - Ruz Vento da Estepe se torna a primeira Feiticeira Zur.

**4.800 AC** - A prática da feitiçaria ainda é pouco conhecida e muito restrita. Entre os iniciados estão as Feiticeiras Zur do Leste Distante, uma tribo de anciãs videntes. Há ainda o Círculo de Fogo, os Observadores das Estrelas e o Culto do Chifre Radiante, todos encontrados em Ossiria. Entre os Horkianos há as Feiticeiras do Manto Vermelho, a Irmandade da Pedra do Destino, as Filhas de Janya, os Corvos de Boldor e os Guardiões do Ovo da Serpente. Os Skandianos dão origem aos Mensageiros das Profundezas, o Culto da Caverna dos Ancestrais e os Coletores de Ossos. Todos esses grupos perseguem segredos místicos e buscam poderes sobrenaturais.

**4.700 AC** - Nômades partem do Leste Distante e se aproximam das Planícies Amarelas. Um bando de criminosos se afasta dos demais e estabelece uma comunidade no norte da estepe. Eles são chamados de Homens das Colinas.

**4.600 AC** - Wotar se distancia de Zirzan e não retorna para Q'oolir.

## LINHA DO TEMPO

**4.500 AC** - O Espírito da Montanha, uma grande força elemental primitiva, evoca seu guardião. A criatura tem um aspecto serpantino, possui garras afiadas e olhos brilhantes. Yang Shu, o Grande Dragão Vermelho, torna-se o imperador do Leste Distante.

**4.000 AC** - Tribos nômades chegam às Planícies Amareladas e admiram Tengru, o Corcéu Negro. As Feiticeiras Zur passam a observar os elementos da natureza local e dominam o poder do fogo. Shazzar, a Chama Primordial, orienta suas devotas para liderarem o povo através da vastidão da estepe.

**3.900 AC** - As primeiras formas de escrita são gravadas nas paredes dos monumentos dedicados a Hatar.

**3.800 AC** - Yang Shu é desafiado por Fang Dai, a Víbora Peçonhenta, uma feiticeira elemental. Ele não suporta os ferimentos arcanos do combate e morre diante das escadarias do Templo do Dragão. Fang Dai se torna a imperatriz do Leste Distante.

**3.700 AC** - Surge a escrita cuneiforme em Ossiria. Mitos e lendas antigas são registradas em tabuletas de argila.

**3.600 AC** - Boldor, Janya e Saerog buscam Wotar. O encontro é breve e eles falham em apaziguar o espírito atormentado do guerreiro delirante, que torna a fugir de Q'oolir.

**3.500 AC** - Uma rainha guerreira implacável chamada Omma liberta os escravos de Krondar, construindo as fundações do Grande Império, uma civilização próspera que ocupa a região leste do Mar de Ossir.

**3.400 AC** - Lang Weng, estudiosa dos feitos de Fang Dai e imperatriz do Leste Distante, tenta destituir as Orquídeas Azuis, sua própria guarda real. A ação, articulada para garantir sua soberania no poder, é recebida como uma clara tentativa de golpe pelos conselheiros imperiais. Muay Guang, a líder do conselho, emprega seus feitiços arcanos para depor a imperatriz e restabelecer a ordem.

## LINHA DO TEMPO

**3.300 AC** - Uma grande horda de Filhos de Skandir ameaça a região das Pedras Rúnicas, nos arredores de Rokir. Grundir Filho do Trovão, Yashad Raio Fulminante, Urgan Manto Celeste e Nabelak Machado de Pedra se juntam ao bando dos Rodskaarg ou “barbas vermelhas”, gigantes Voskur guerreiros que vivem nos limites de seu território. O inimigo é derrotado e um grande banquete é oferecido aos heróis vitoriosos.

**3.200 AC** - Nubla, a Invencível, ergue um exército formidável e conquista Ossiria. A imperatriz expande seu território para além das fronteiras regionais e constrói uma enorme frota que domina o Mar de Ossir.

**3.100 AC** - As tribos do povo Tumbu tornam-se aliadas do Grande Império. Os nômades das Planícies Amarelas, liderados pelas Feiticeiras Zur, também estabelecem relações amistosas com os emissários da imperatriz Gorga de Thothys, a Sábia.

**3.000 AC** - Tilung, o Grande Dragão Celestial, torna-se enfim o soberano do Palácio dos Mil Salões Dourados, no topo da cidadela de Thaigon, no limiar do Leste Distante.

**2.800 AC** - Construção do Colosso de Skaar, um gigantesco monumento localizado na ilha de mesmo nome.

**2.500 AC** - Rotas comerciais levam as caravanas do Leste Distante até a Costa da Serpente. Mercadores do Grande Império chegam às terras do Norte pelo Mar de Ossir. Uma prolífica troca de conhecimento floresce entre todos os povos livres durante este período.

**2.400 AC** - Fundação de Tashar e construção da Torre do Ovo da Serpente do Mar. Xiang Jiao é nomeada feiticeira regente da cidadela, auxiliada por um conselho de nobres enviados pelo Grande Império, mercadores locais e senhores de guerra leais ao trono de Morvar.

Ilustração: um lagarto gigante



## LINHA DO TEMPO

**2.300 AC** - Shazzar revela às Feiticeiras Zur que o poder do fogo sagrado está sendo usado para propósitos malignos. Aberrações demoníacas emergem da Montanha da Pedra de Fogo, ameaçando os povos do Norte.

**2.200 AC** - Demônios enviados por Megaros, Oloch e Skandir surgem no mundo. Ullur, uma enorme criatura demoníaca, conquista a cidadela de Udhum, organizando diversos cultos maléficos e rituais sangrentos.

**2.100 AC** - Lagartos gigantes alados surgem nas montanhas, espalhando medo e terror nos arredores. Cidadelas inteiras são incendiadas e subjugadas por demônios traiçoeiros.

**2.000 AC** - Tilung é derrotado por um bruxo necromante atroz chamado Hung Tzu, o Sombrio.

**1.900 AC** - Fundação da cidadela de Goldoran e construção da sua magnífica Torre de Marfim.

**1.830 AC** - Wotar desafia Horbog. O titã, no entanto, encerra o combate jogando o espírito do guerreiro contra as montanhas de Skandia.

**1.800 AC** - Formação da Horda Dourada, um exército de cavaleiros nômades liderados pelo mercenário veterano Gundan Águia da Estepe.

**1.700 AC** - Demônios sorrateiros espreitam as cidadelas de Darsan.

**1.650 AC** - Um bando de aventureiros se levanta para enfrentar as crescentes ameaças obscuras que aterrorizam o mundo. Fassad Andarilho Guardião de Goldoran, Mombata Vidente dos Povos Tumbu, Tharmyl Guerreira do Templo de Zirzan e Vlaras Feiticeiro dos Ermos de Morvar navegam até o Norte Distante para enfrentar Ullur.

**1.600 AC** - Fundação de Zimbar por Al Q'mir, um influente mercador Ossiriano que transforma seu modesto entreposto comercial numa paragem próspera. Al Q'mir acolhe inúmeros exilados das Planícies Amarelas.

## LINHA DO TEMPO

**1.500 AC** - Os povos do Norte e os gigantes Voskur são escravizados por Bhaligund, um temido Filho de Skandir. Ele começa a construção de uma fortaleza chamada Khulan Bogyr, sob as montanhas do Norte Distante.

**1.400 AC** - Guerreiros Tumbu e dissidentes da Horda Dourada reforçam os exércitos de Tashar.

**1.300 AC** - Salteadores aterrorizam as rotas comerciais entre Tashar e o Leste Distante.

**1.200 AC** - Surgimento das primeiras lâminas de ferro.

**1.100 AC** - Mortos-vivos atacam Goldoran, emergindo do lago e invadindo os portos da cidadela. Sentinelas posicionados na Torre de Marfim não conseguem eliminar o problema. Mercenários de Vardush e Beykot são chamados para destruir a ameaça. O perigo persiste por dias mas as criaturas são finalmente afastadas com a ajuda de Asbad Cetro de Prata e as sacerdotisas de Zirzan.

**1.000 AC** - As Feiticeiras Zur preveem que um grande mal destruirá as Planícies Amarelas após a Noite da Grande Revelação.

**900 AC** - Uma peste mortal dizima os nômades das Planícies Amarelas. A Horda Dourada é extinta depois da morte de seu último líder, Bantan Olhos de Lince. Os sobreviventes abandonam as Feiticeiras Zur e cruzam as estepes em direção à Costa da Serpente. Estes são os Kulguranos, seguidores da tribo Kulgur ou “aqueles que cavalam”.

**800 AC** - Zirzan guia seus fiéis para fora das Planícies Amarelas e estabelece uma comunidade de agricultores numa terra fértil e próspera. Estes são os Nimirianos ou “o fiel rebanho”, descendentes do povo da estepe que ocupam a porção leste do Golfo da Serpente.

**700 AC** - Os Kulguranos, aos poucos, retornam às estepes sob a liderança das místicas Feiticeiras Zur.

## LINHA DO TEMPO

**600 AC** - Surgimento da Dinastia Wushu no Leste Distante, imperadores implacáveis conhecidos como Bruxos das Sombras ou Ordem Necromante.

**500 AC** - Queda do Grande Império. Seguidores de Oloch corrompem e destroem o Altar Sagrado de Nabur, um local dedicado ao culto de Zirzan. O imperador Dar Q'im é morto por assassinos em seu palácio.

**450 AC** - Uma peste devastadora arrasa as terras de Ossiria e Tumbu, espalhando miséria e fome. Vizires corrompidos pelos cultistas de Oloch são incapazes de aconselhar a nobreza a encontrar uma solução para o caos.

**420 AC** - Filhos de Skandir atacam Cyngir de maneira inesperada. Fiéis de Zirzan clamam por proteção. Ylara Arco Prateado, Vonthar Pele de Urso, Azor Harpa Encantada, Vastelius Cajado de Ossos, Uspir de Tashar, Vanya Lâmina de Vidro e Nobuya Lança do Dragão expulsam os invasores.

**400 AC** - As terras de Ossiria são infestadas pelos seguidores de Oloch, que erguem templos e inauguram cultos demoníacos.

**300 AC** - Zomba Chanta, rainha dos Tumbu, enfrenta Farsid, Sumo Sacerdote de Oloch. Ela o derrota mas Ossiria sucumbe ao caos total.

**250 AC** - O povo inseto é culpado e perseguido pelas inúmeras pestes mortais que se espalham pelo mundo. Comunidades quinutes desaparecem, procurando abrigo no subterrâneo.

**240 AC** - Skandianos vasculham as montanhas em busca da mítica Khulan Bogyr mas retornam sem avistar a lendária fortaleza de Bhaligund e seus lacaios.

**220 AC** - Djabal, o Encantador de Serpentes, um proeminente feiticeiro, torna-se o grão-vizir de Ossiria, utilizando seus poderes para influenciar os nobres e eliminar os cultistas de Oloch de sua terra.

## LINHA DO TEMPO

**200 AC** - Templos de Oloch são demolidos em Ossiria e seu culto é proibido. Os Hatarianos, guerreiros devotos de Hatar, protegem a região.

**150 AC** - Horkianos e Nimiranos ocupam a península de Rhuran, banhada ao norte pelo Mar Gélido e ao sul pelo Mar de Ossir. Ali surge um povo curioso, dedicado a preservar o conhecimento do mundo.

**100 AC** - Criação do alfabeto de Rhur no Templo de Messila por seguidores de Osterion nas terras de Galaria.

**80 AC** - Construção dos primeiros torreões e muralhas de Argentan.

**70 AC** - Vertis, o Profeta, revela uma visão aterradora: os cultistas de Oloch corrompem os seguidores de Osterion e Zirzan, provocando um grande cisma entre seus fiéis. As autoridades do Templo de Osterion em Argentan desacreditam Vertis, que é acusado de incitar uma conspiração. O profeta é exilado e se torna um peregrino viajante pelas terras de Galaria.

**60 AC** - Construção das torres de Galaris, uma comunidade cosmopolita nas terras de Galaria.

**50 AC** - Seguidores de Oloch corrompem os Hatarianos e por fim restabelecem seu culto em Ossiria.

**20 AC** - Uma horda de Filhos de Skandir surge ao norte de Zimbar. Kholos Rédea dos Cem Escalpos leva seus homens até os ermos e prepara uma emboscada. Porém, um gigantesco lagarto alado emerge dos ermos e a batalha se transforma numa verdadeira catástrofe. Apenas Thuna Flecha Incendiária e seus homens retornam para Zimbar.

**13 AC** - O manuscrito inicial do Livro das Revelações é redigido pelo monge e estudioso Olegius de Galaris. Após uma morte misteriosa e prematura, seu trabalho é concluído por Vigentas de Argentan. O Livro das Revelações reúne diversas parábolas apocalípticas e escatológicas, que narram a guerra entre as forças da Luz e das Trevas.

## LINHA DO TEMPO

**Ano Zero** - O Grande Cisma: a Ordem da Luz é fundada por devotos de Osterion para preservar e compartilhar o conhecimento entre os povos livres. Uma facção rival, encabeçada por fiéis conservadores de Zirzan conhecidos como Guardiões do Fogo Eterno, se opõe e abandona a ordem. Estes reacionários proíbem a leitura do Livro das Revelações pois acreditam que interpretações erráticas dos textos sagrados levarão os povos à perdição.

**5 DC** - Filhos de Skandir tentam sitiар Zimbar mas a Guilda dos Ladrões da cidadela mantém guardiões nos arredores e mercenários Kulguranos repelem os inimigos a tempo.

**13 DC** - O manuscrito original do Livro das Revelações desaparece depois de um grande incêndio.

**22 DC** - Megaros visita Bhaligund em Khulan Bogyr para tramar contra os povos livres. Gigantes prisioneiros são enfeitiçados e depois libertos, a fim de relatar o que ocorre em Voskur.

**25 DC** - Fundação da Pedra do Acordo entre Horkianos, Skandianos e gigantes Voskur.

**30 DC** - Aumento de atividades de Filhos de Skandir e de outros seres malignos na Costa da Serpente.

**35 DC** - Comunidades quinutes retornam à superfície e se estabelecem nos ermos, longe dos povos livres.

**50 DC** - Fundação da Biblioteca da Ordem da Luz em Galaris.

**80 DC** - Construção da Fortaleza dos Guardiões do Fogo Eterno em Zimbar.

**100 DC** - Uma cópia do Livro das Revelações circula em Galaris, atraindo eruditos para a cidadela.

**200 DC** - Membros da Ordem da Luz são enviados para Darsan.

**300 DC** - Os Homens das Colinas são totalmente corrompidos pelos Filhos de Skandir. Eles capturam e escravizam Kulguranos, entregando as Feiticeiras Zur para Bhaligund.

## LINHA DO TEMPO

**330 DC** - Não há notícias de Shazzar. As Feiticeiras Zur recorrem aos ventos e aos pássaros, mas nada sobre o paradeiro da força elemental da Chama Primordial é revelado.

**360 DC** - Surgimento das sombras no Norte. Muitos acreditam que as sombras dominadoras de Skandia são, na verdade, espíritos desencarnados de feiticeiras torturadas.

**400 DC** - Fundação da aldeia de Tarkar.

**500 DC** - Coroação de Panadia, a rainha do Reino de Rhuran e das terras de Galaria.

**550 DC** - Horbog reúne seus guerreiros em Skandia. Nos salões subterrâneos de Khulan Bogyr, Bhaligund e o titã tramam uma guerra derradeira contra os povos livres.

**555 DC** - Guerra dos Titãs na Costa da Serpente: Horbog leva seu exército de titãs para Horkia e sitia Morvar. Bhaligund inicia a escavação das minas de Orgorost.

**560 DC** - Muitos prisioneiros são levados para Orgorost. Escravos trazidos de diversas localidades da Costa da Serpente e além são forçados a trabalhar nas minas até a morte. Monstros e diversos tipos de criaturas demoníacas também são aprisionadas nos calabouços de Orgorost.

**565 DC** - Horbog é rechaçado por Dagmar Estrondo de Trovão. A sacerdotisa conjura um feitiço e transforma os lacaios colossais de Horbog em enormes estátuas de pedra. Elas são derrubadas e seus escombros tornam-se ruína.

**570 DC** - Kulguranos se tornam aliados dos povos livres da Costa da Serpente.

**575 DC** - Wotar se manifesta e finalmente subjuga Horbog. Gultra, a Falange Escarlate, feiticeira regente de Tashar, aprisiona o titã dentro do Ovo de Dedra num plano distante conhecido como Vartha.

## LINHA DO TEMPO

**576 DC** - Boldor prepara um banquete para Wotar nos salões de Q'oolir. Porém, o guerreiro recusa o convite com desdém. O anfitrião explode em fúria, fazendo os céus trovejarem com os golpes do seu martelo celestial. O episódio reverbera uma força tão intensa que faz o Colosso de Skaar rachar e ruir. A queda dos destroços do monumento no Golfo da Serpente provoca uma enorme onda que acaba por engolir a ilha completamente, dizimando todos seus habitantes.

**577 DC** - Saerog é enviado para as profundezas do Golfo da Serpente para acalmar Draak, uma criatura marinha primitiva. A ruína do Colosso de Skaar causa a destruição do Templo Esquecido de Taal Maabak, uma estrutura submersa feita de corais e pérolas brilhantes. Após sua missão, Saerog permanece no fundo do mar, afeiçoado ao povo do oceano e reinando no mundo subaquático.

**580 DC** - Fundação do Templo da Ordem da Luz em Darsan.

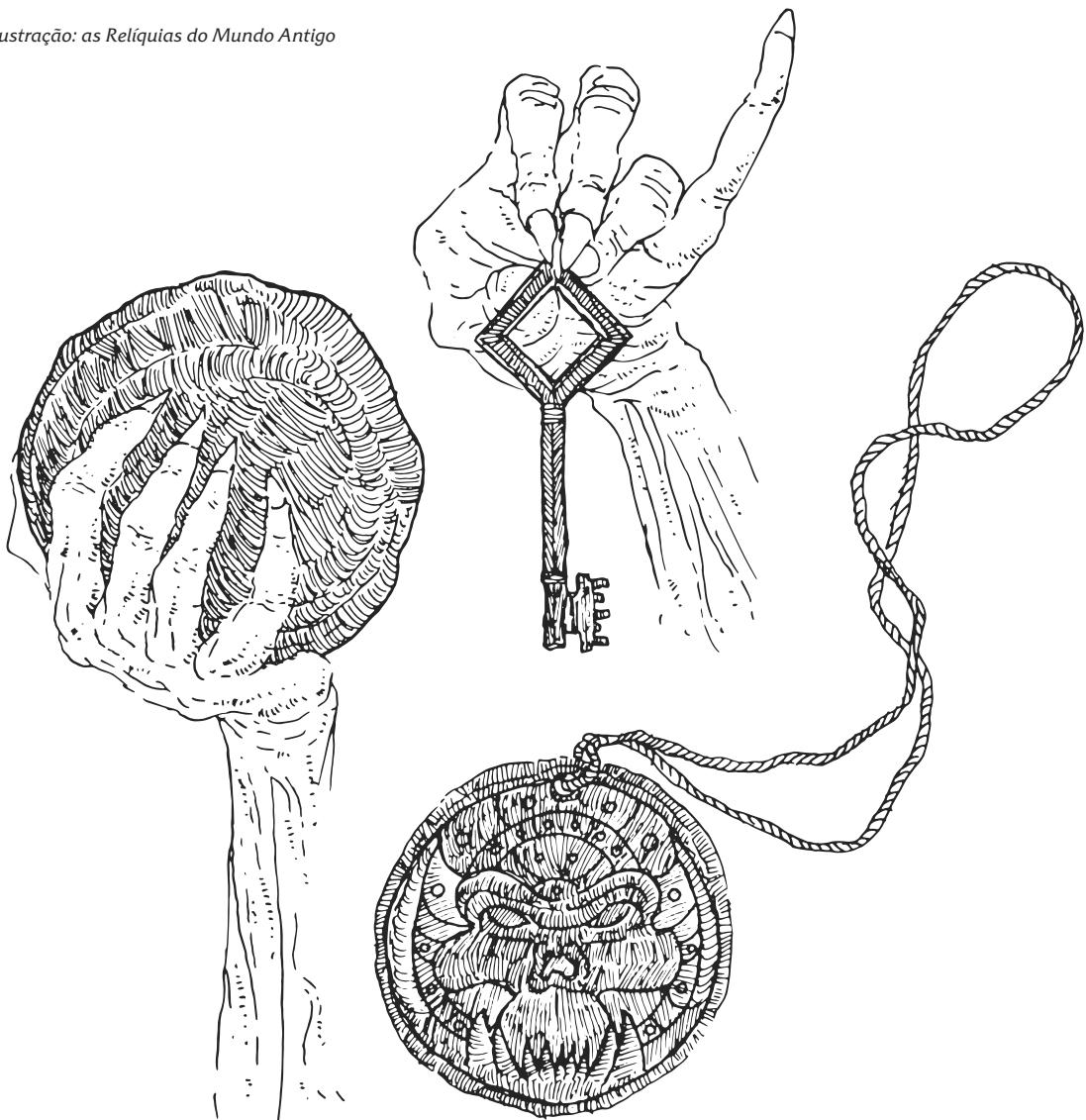
**600 DC** - Com o fim da Guerra dos Titãs, Osterion parte de Q'oolir para Vartha. Ali ele vigia a Vastidão Carmesim e guarda o Ovo de Dedra sob os céus púrpuras do intrigante e misterioso Plano dos Exilados.

**630 DC** - Norisha, uma fiel seguidora de Zirzan entre os Tumbu, encontra o caminho para os Portões Reluzentes de Q'oolir. O espírito da anciã, então, é acolhido pelos seus ancestrais.

**660 DC** - Zirzan ordena Janya a patrona das comunidades do Norte, protetora das aldeias de Horkianos e Skandianos.

**666 DC** - A Noite da Grande Revelação: Tenkai Garra de Abutre revela que um discípulo sombrio egresso das terras do sol nascente, irá devastar as planícies para tomar o ovo da serpente do mar. Ela também diz que após este evento, o mundo poderá ser totalmente destruído, caso o discípulo das sombras não seja impedido.

*Ilustração: as Relíquias do Mundo Antigo*



## LINHA DO TEMPO

**690 DC** - A Queda do Céu: Skandir obtém as Relíquias do Mundo Antigo. A Orbe de Zarthar permite que a mente de um indivíduo seja totalmente subjugada. O Medalhão de Pharos garante imunidade contra qualquer tipo de feitiço. A Chave de Ginnur abre portais para qualquer plano. Com elas, Skandir vai até Vartha e liberta Horbog, mantendo Osterion aprisionado no Ovo de Dedra. Norisha alerta Zirzan, que prontamente convoca Zong Fei, o Dragão de Jade do Leste Distante, para a batalha. Humusa, a Feiticeira Zur anciã, cavalga Tengru pela Escada dos Três Mil Degraus e alcança o portal criado por Skandir, uma fenda mais escura que o firmamento. Ali, Wotar aguarda Boldor que se junta para o combate. Janya e Saerog permanecem no mundo dos mortais para guerrear contra as hordas de Bhaligund, Megaros e Oloch. Por três dias Horbog enfrenta Boldor e Wotar. Tengru e Zong Fei lutam contra Skandir, enquanto Zirzan evoca Dedra para a resolução do conflito.

Skandir destrói seus oponentes, aniquilando os espíritos de Tengru e Zong Fei definitivamente. Horbog foge pela escadaria, levando a Orbe de Zarthar. Humusa consegue quebrar a Chave de Ginnur. Boldor golpeia a Escada dos Três Mil Degraus com seu martelo, arruinando a estrutura e provocando uma chuva de meteoros sobre as Planícies Amarelas. Dedra, o Pássaro de Fogo, surge no horizonte da Vastidão Carmesim e envolve Vartha numa terrível chama ardente. Humusa sucumbe ao calor e morre. O Medalhão de Pharos é derretido. Skandir é desencarnado mas seu espírito maligno resiste, desafiando a todos com sua feitiçaria corrupta. Zirzan, então, consegue banir Skandir de Vartha, mas ao fazer isso seu poder mingua, tornando-o enfraquecido. Boldor e Wotar carregam Zirzan para Q'oolir. Dedra liberta Osterion.

**700 DC** - Zirzan nota que seu poder foi limitado definitivamente, por conta do dramático incidente em Vartha.

## LINHA DO TEMPO

**710 DC** - Após o desabamento da Escada dos Três Mil Degraus, a Orbe de Zarthar continua desaparecida.

**720 DC** - Fundação da Guilda dos Ladrões de Argantan.

**748 DC** - Izyd, uma sombra dominadora enviada por Bhaligund, assassina Olva, a rainha de Rhuran. Elvera, a princesa regente, convoca as feiticeiras do Conselho Argento para vingar a morte de sua mãe.

**749 DC** - Corvos enviados pela Torre de Marfim de Goldoran alertam a Alta Sacerdotisa de Zirzan em Beykot para uma possível ameaça sobrenatural que tentará contra a vida de Ygbin Khan, o rei de Nimir. Os Ciprestes de Vardush, um destacamento de guerreiros veteranos, se unem à guarda real Nimiriana nos portos de Beykot. Alguns criminosos são capturados mas o terror sombrio que todos aguardam não ocorre.

**750 DC** - A família real de Nimir teme pelo seu futuro e se refugia em Zimbar.

**755 DC** - Busca pela Orbe de Zarthar.

**766 DC** - Nascimento de Tzu Lao.

**780 DC** - Mordrax, uma sombra traiçoeira, ronda Tarkar. Os aldeões sentem uma presença maligna nos ermos e clamam por ajuda. Altani, a Eremita das Colinas, busca a origem da ameaça no mundo dos mortos e, através do poder dos seus ancestrais, descobre o nome da criatura. Sentinelas vigiam a região e guardiões buscam por Mordrax mas nada é encontrado.

**798 DC** - Guerra das Fronteiras em Tarkar: Filhos de Skandir descem das montanhas para atacar a aldeia de Tarkar liderados por Mordrax. Ozan consegue encaminhar parte dos habitantes para fora dali. Porém, muitos são apanhados durante a fuga. Escravos são levados para Orgorost.

**800 DC** - Fundação da Guilda dos Ladrões do Norte em Urdir.

**801 DC** - Morte de Baruk, último guerreiro da resistência de Tarkar.

## LINHA DO TEMPO

**804 DC** - Morte de Bogdar Khan, rei dos Nimirianos. Início do conflito sangrento entre seus descendentes em Zimbar. Muitos acreditam que a disputa violenta é obra de alguma feitiçaria sinistra.

**805 DC** - Relato de Helenida de Argentan sobre a Guerra das Fronteiras em Tarkar.

**806 DC** - Gigantes Voskur quebram a Pedra do Acordo. Os traidores dos povos do Norte marcham ao lado dos Filhos de Skandir.

**807 DC** - Filhos de Skandir e gigantes Voskur sitiaram e incendeiam a cidadela de Tashar. A queda da Torre do Ovo da Serpente do Mar é inevitável.

**808 DC** - Tzu Lao devasta as Planícies Amarelas no verão. Um enorme exército de mortos-vivos espalha terror pelas estepes. A Horda Dourada é conjurada do mundo dos mortos e as Feiticeiras Zur abandonam seu acampamento.

**809 DC** - Morte do sábio Bazilonius.

**810 DC** - Zimbar é subitamente afigida por uma grande infestação de ratos. Uma doença terrível se espalha pela cidadela, dizimando a maior parte de seus habitantes. Cadáveres amontoados atraem uma enorme quantidade de aves carniceiras. Os mortos-vivos se levantam para assombrar os vivos.

**811 DC** - Morte da anciã Ogira.

**812 DC** - Horbog, Megaros e Oloch se reúnem com Bhaligund em Khulan Bogyr. Izyd e Mordrax são convocados para o encontro. As minas de Orgorost são comandadas por Fir, o Gigante Vermelho e vigiadas por Ugar, a implacável Besta dos Ermos.

**813 DC** - Morte do grão-vizir Xanthus.

**814 DC** - Tzu Lao toma Tashar com sua feitiçaria necrótica. Seus discípulos são enviados para as Planícies Amarelas com o objetivo de restabelecer a rota comercial entre a Costa da Serpente e o Leste Distante.

**815 DC** - O tempo presente.

*Ilustração: as muralhas de Urdir*



# A Cidadela de Urdir

A vastidão das Terras Sombrias aguarda aventureiros corajosos e sagazes. A intrigante **Cidadela de Urdir**, um local repleto de segredos e oportunidades, é o **pano de fundo** para inúmeras jornadas pela região.

Nas próximas páginas, você encontrará detalhes sobre a cidadela e seus arredores. Além disso, você conhecerá alguns segredos sobre seus habitantes mais proeminentes e as facções que operam sob suas sombras mais profundas.

**Lembre-se:** o conteúdo a seguir é apenas uma sugestão do que pode ser vivenciado ao explorar as terras de Urdir. Sinta-se à vontade para modificar ou adaptar conforme sua preferência. Sua jornada está apenas começando!

# As terras de Urdir



Urdir é uma cidadela localizada nas terras montanhosas de **Horkia** e ocupada pelos povos do Norte. Porém, diferente da maioria das comunidades Horkianas, Urdir é muito influenciada pelos modos cosmopolitas de **Galaris**, a joia do Reino de Rhuran. Este aspecto é notório pois uma parte da nobreza habitante da cidadela é **erudita** e aprecia a **leitura** entre seus passatempos favoritos. Livreiros, portanto, são prósperos ali.

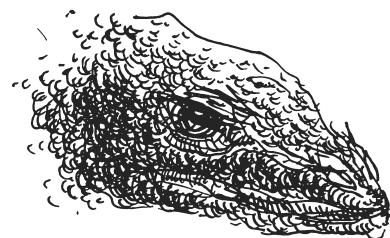
Os arredores de Urdir são repletos de **pontos de interesse** que atraem aventureiros de todos os lugares. As **montanhas** possuem minas abandonadas e escondem tesouros antigos. Os **pântanos** emanam forças sombrias inexplicáveis e dali emergem mortos-vivos com uma fome implacável.

Os ermos ocultam **ruínas** amaldiçoadas e seu entorno assombrado afasta os menos corajosos. Oportunidades abundam, assim como a desgraça.

Além disso, **profecias** e lugares místicos intrigam os habitantes desta terra antiga. A ameaça das sombras de Skandia e a presença dos Filhos de Skandir certamente preocupa o povo, mas há algo além: o que escapa ao observar o horizonte distante e tenebroso deste lugar impregnado de maldições e lendas aterrorizantes?

A chama do conhecimento, é a luz para a solução de mistérios trevosos. Porém, apenas **aventuras** e **jornadas** através do limiares de Urdir revelarão seus maiores segredos.

# A vida na região



A vida em Urdir é um verdadeiro desafio: as estações são geladas, com **invernos longos e nevados**. Os verões, por sua vez, são curtos e frios. As colheitas são parcias e a **fome** sempre está à espreita. Muitos procuram a cidadela para se abrigar dos perigos que rondam a região. Ali, portanto, diversas **facções** dividem o mesmo espaço: nobres, ladrões, camponeses, mercenários, comerciantes, saqueadores, fanáticos religiosos, cultistas demoníacos, feiticeiros, sacerdotes e aventureiros em busca de objetos mágicos e artefatos de poder se reúnem na cidadela.

Para assegurar que a aristocracia de Urdir perpetue seus privilégios, líderes financiam o trabalho dos **senhores de guerra**, que realizam patrulhas ostensivas nas fronteiras.

Isso ajuda a manter a segurança e a estabilidade necessárias para a conservação da **posição social** dos nobres. Obviamente, a maior parte desse pesado fardo e suas duras consequências recaem sobre os **trabalhadores do campo** e os menos favorecidos.

Cercada por antigas **muralhas de pedra** e altos portões de madeira reforçados com barras de ferro, Urdir é protegida por sentinelas conhecidas como **Corvos**. Estes arqueiros, que carregam aljavas cheias de flechas, usam trajes para se camuflar nas paredes de granito da velha fortaleza.

Além disso, a cidadela está próxima de um riacho chamado **Blada**, que flui das montanhas geladas ao norte e deságua no Golfo da Serpente ao sul.

*Ilustração: camponeses e mercenários*



# Os arredores

Nos arredores de Urdir, pessoas simples trabalham nos **campos** colhendo os grãos das terras dos nobres. Estes camponeses habitam pequenas **aldeias** e enfrentam a fome, o frio e a peste. A região é protegida por um grupo de senhores de guerra conhecidos como **Wotarianos** ou seguidores de Wotar, que patrulham a área empregando tanto mercenários e milicianos como bandidos e criminosos.

Apesar disso, ocasionalmente é possível avistar **Filhos de Skandir** e **gigantes Voskur** vagando pelos ermos, principalmente nas ravinas escuras e colinas mais altas.

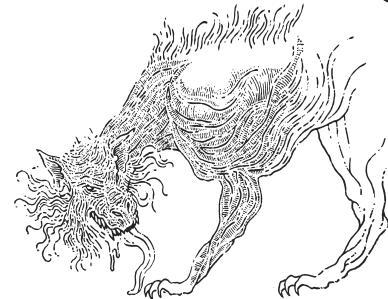
Os campos de Urdir são difíceis de serem arados. Os nobres, então, sob o pretexto de temer uma calamidade, acumulam **alimento** em suas torres.

A venda deste excedente para outras cidades menores estimula ainda mais a **exploração** da mão de obra dos camponeses, que por gerações são mantidos na **pobreza** e assolados pela **miséria**.

A caça e a pesca para fins comerciais são proibidas por editos reais: a terra pertence à **coroa** e é ela quem decide, através da nobreza, quantas porções de comida cada um pode obter para sustento próprio. Normalmente, essa quantidade nunca é suficiente para alimentar as famílias camponesas.

Por isso, alguns acabam se tornando caçadores e pescadores **fora da lei**. De qualquer forma, essas atividades estão sujeitas a **tributos**, que devem ser pagos às casas nobres de Urdir. Certos grupos de camponeses são insurgentes e lutam contra a nobreza.

# Bosques e florestas



**Os bosques** ao leste da cidadela  
são derrubados pela sua lenha.

Já as **florestas** do oeste são cortadas  
pela sua madeira de lei: abetos,  
carvalhos, pinheiros, freixos  
e teixos são apreciados por  
artesãos e construtores.

**Criaturas estranhas** são avistadas  
em ambas as localidades, fazendo  
com que lenhadores sejam cautelosos  
ao seguir trilhas e rastros mata adentro.  
Por conta do perigo, criminosos  
não permanecem muito tempo  
foragidos nestes lugares.

Entre os **animais** comuns por ali estão  
águias, alces, cervos, corujas, falcões,  
javalis, lebres, lontras, raposas, renas,  
trutas e salmões. Os predadores  
mais conhecidos são cães  
selvagens, glutões, lobos,  
ostires, ursos e ziroques.



**Ostires** são criaturas onívoras que  
possuem focinho comprido, dentes  
curvos, pelo espesso e pele resistente.  
Com grandes garras nas quatro patas,  
podem ficar em pé, dobrando sua  
altura. Escalam árvores e correm  
rapidamente, usando suas presas  
para caçar. Raras e solitárias, preferem  
se esconder em cavernas e grutas.  
Seu couro é utilizado para fabricar  
armaduras. Têm em média 1,5m  
de altura, 2m de comprimento  
e pesam cerca de 500kg.

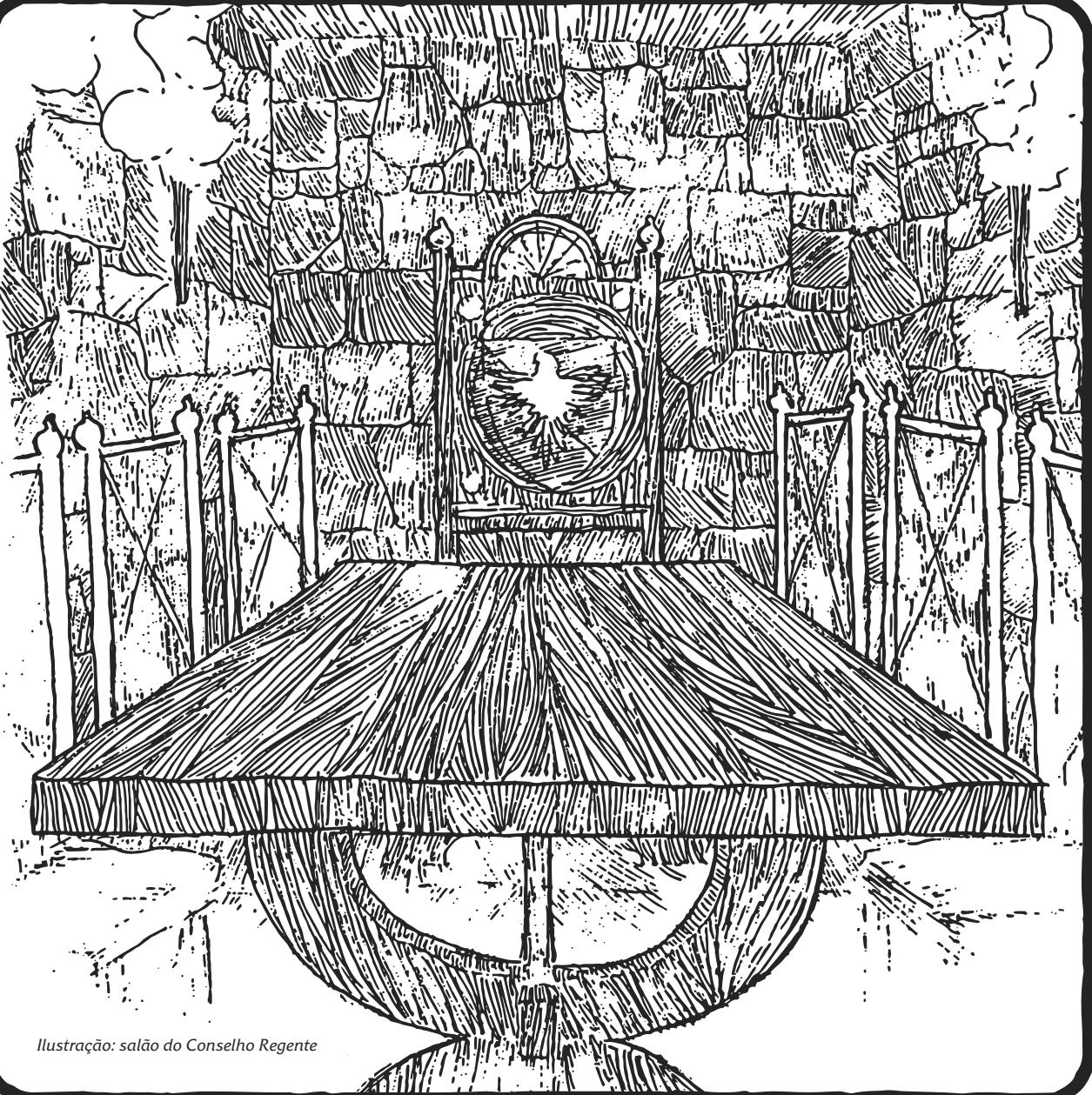
**Ziroques** são grandes répteis plumados  
alados com pescoço fino e alongado.  
Seus dedos possuem membranas  
leves que sustentam asas. Sua cabeça  
é estreita e apresenta um bico cheio  
de pequenas fileiras de dentes afiados.  
Em uma posição totalmente ereta  
sobre as patas traseiras, alcançam  
4m de altura e 8m de envergadura.

# Torres e montanhas

Muitos acreditam que ao oeste de Urdir há uma construção arruinada chamada **Torre Esquecida**. Dizem que este local assombrado se torna visível quando a neblina se dissipa, revelando os montes rochosos de uma terra inóspita e erma. Este lugar **amaldiçoado** é evitado a todo custo devido a relatos de mortos-vivos que emergem dos pântanos para atacar os incautos. De qualquer maneira, curiosos podem notar que as trilhas para a Torre Esquecida são extremamente antigas e pouco utilizadas.

As montanhas ao norte de Urdir abrigam **minas abandonadas**. Seus túneis alcançam as profundezas escuras de cavernas desabadas, fendas estreitas e fossos pouco explorados. Lendas sobre objetos mágicos e artefatos de poder escondidos sob as montanhas são muito populares em Urdir. Porém, acredita-se que algum tipo de **força sombria** guarda os velhos salões escavados nas entranhas da terra.





*Ilustração: salão do Conselho Regente*

# O Conselho Regente

Urdir é governada por um **conselho regente** formado por sete dignitários. Eles se reúnem nos salões fortificados do **Ninho**, um torreão protegido por muros e pequenas torres de vigia. Os conselheiros representam a economia e os interesses gerais da cidadela. O conselho é composto pelo chefe da Confraria dos Pedreiros Construtores, o líder da Companhia dos Escavadores de Túneis, o mestre da Guilda dos Ferreiros e Artífices Armeiros, o representante da Viela das Oficinas de Chaves e Fechaduras, o emissário da Liga dos Mercadores de Bazares e Carroceiros Viajantes e a autoridade local da Ordem da Luz. Deliberações e audiências sempre são conduzidas por um nobre da **Casa Hervor**, membro da corte da coroa de Morvar e aliado próximo do trono de Rhuran, com auxílio de um ou mais escrivães.

A Casa Hervor é a família mais antiga de Urdir e segue estritamente os éditos reais para proteger sua reputação. Outras casas nobres em Urdir incluem o senhorio de **Haldor**, que possui terras e produz grãos, o clã **Hulfir**, que detém as forjas e a exploração de minérios, e a parentela dos **Helgar**, que controla as rotas de comércio e cobra tributos considerados exorbitantes. Os **Hulnur** derrubam árvores de maneira indiscriminada, pagando pouco aos lenhadores e acumulando muito tesouro ao prover lenha e madeira de lei por um valor exagerado. A **Casa Halmir**, conhecida por seus agiotas inescrupulosos, é responsável por cunhar moedas e emitir cartas de crédito para as demais. A intriga entre essas famílias é feroz e sangrenta, porém discreta e muito rentável para um certo grupo fora da lei.



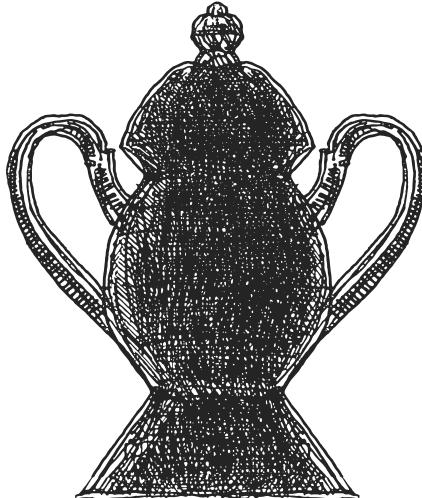
Ilustração: Viela dos Bazares

# A Guilda dos Ladrões

Próxima à **Viela dos Bazares**, uma casa de pedra recebe visitas sigilosas na sua ampla adega escavada no subsolo. O local, protegido por sentinelas brutais e bem armadas, abriga a Guilda dos Ladrões do Norte em Urdir.

Este furtivo grupo de bandidos é tolerado pelo conselho regente e frequentemente contratado por **nobres abastados** para realizar diversos **serviços criminosos**, tais como intimidação, roubo, furto, falsificação, arrombamento, saque, envenenamento e até mesmo assassinato.

Tudo isso é feito mediante o pagamento de uma quantia em tesouro ou por troca de favores. A Guilda dos Ladrões do Norte em Urdir possui um **código de conduta** simples e brutal: a traição de seus membros ou associados não é tolerada e a falta de lealdade à irmandade do crime é punida com a morte.



# Dentro da cidadela



Urdir possui uma pequena praça aberta, cercada por **tavernas** e **hospedarias** onde os viajantes brindam e descansam. Nos seus recantos escuros, porém, sombras espreitam. **Bazares** exibem mercadorias variadas mas é preciso muito cuidado ao explorá-los pois nem tudo é o que parece ser.

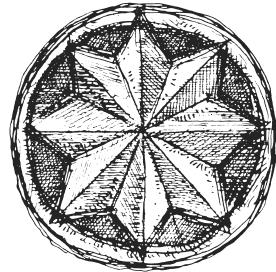
**Escultores** mantêm oficinas onde forças sombrias emanam de suas obras de arte. **Artesãos** relatam devaneios e epifanias inexplicáveis, exibindo o produto de sua criação sinistra e distorcida. Por fim, copistas reproduzem **tosos proibidos**, escribas duplicam **manuscritos obscuros** e eruditos procuram por **grimórios** que possam revelar segredos arcanos na **Viela dos Saberes Ocultos**, uma rua cheia de vendedores de mapas crípticos e pergaminhos enigmáticos.

As **forjas** da cidade estão ocupadas não apenas malhando o metal, mas também armando os exércitos dos senhores de guerra. Esses guerreiros veteranos são membros do culto de **Wotar**, divindade delirante, adepta da violência bestial, do abandono da razão e da entrega total à selvageria, uma entidade agressiva e primitiva que não conhece piedade ou misericórdia.

Dentre todas as divindades do panteão do Norte, Wotar é um dos mais temidos pois não reconhece os seus pares. Por isso, seu culto é proibido em muitas outras comunidades. Os senhores de guerra Wotarianos são considerados **desonrados** e perigosos pela maioria.

Uma ampla variedade de **utensílios** pode ser encontrada em Urdir. Graças ao seu cosmopolitismo, objetos de outras terras chegam até seus portões.

# Religiões e cultos



Um suntuoso templo da **Ordem da Luz** está localizado próximo ao Ninho. Porém, este lugar sagrado foi profanado e agora é ocupado por membros da **Ordem dos Guardiões do Fogo Eterno**, crentes beligerantes interessados em perseguir e destruir não apenas cultos demoníacos mas também qualquer outra forma de prática religiosa.

Uma capela dedicada a **Osterion** se encontra ao lado de um santuário de **Zirzan**. Pesados portões de barras de ferro, trancados com correntes e cadeados, impedem o acesso às **criptas** da cidadela. O subterrâneo guarda inúmeras sepulturas, algumas delas de dignitários. Neste entorno, também são encontradas pedras com inscrições rúnicas e estátuas de **Boldor, Janya, Saerog e Wotar**.

Zirzan é a divindade mais **venerada** em Urdir. Em segundo lugar, Osterion ocupa uma posição **privilegiada** na crença da maioria. Boldor, Janya e Saerog têm devotos específicos: a **tradição** demanda que ocupações e ofícios acolham um deles como **patrono** de suas atividades.

Boldor é fonte de inspiração para **guerreiros**. Seu nome é conclamado no campo de batalha diante do derramamento de sangue. A natureza protetora e valente de Janya a torna a divindade favorita entre **ferreiros e guardiões**. Por fim, Saerog é admirado por **andarilhos, caçadores e pescadores**, sendo invocado para orientar suas jornadas.

O culto a Wotar é **desprezado**, devido ao significado mítico e aos eventos sombrios associados a essa divindade.

# Crie uma Aventura

Este procedimento vai ajudar você a criar aventuras rapidamente:

1. Escolha uma **Profecia** (pág. 47)
2. Role um **Local** (pág. 55)
3. Role um **Rumor** (pág. 63)
4. Role um **PNJ** (pág. 69)
5. Escolha as **ideias mais interessantes**



**Atenção:** não há uma única maneira de se jogar RPG e o procedimento acima é apenas uma maneira simples de iniciar a aventura de seu Personagem. Este método é muito útil para principiantes. Sinta-se à vontade para inventar novas formas de criar aventuras.

# Vivencie uma Jornada



Escolha a **profecia** que mais ressoa com você ou com seu Personagem. Ela pode ser a crença dominante da atualidade ou o assunto que mais preocupa os habitantes das Terras Sombrias no momento.

Role o **local** onde a aventura começa. Este será o pano de fundo das suas cenas iniciais e a inauguração da jornada de seu Personagem. Uma dica preciosa: reflita sobre o **entorno** do local e pense sobre o **contexto** da sua localização, antes mesmo de começar a criar suas cenas iniciais.

Role o **rumor** que se espalha pela região. Ele pode ser o motivo pelo qual seu Personagem está no local ou apenas um boato que circula pelos arredores. Pense como o rumor se relaciona com a profecia e imagine quais possibilidades narrativas irão surgir desta combinação.

Role um **PNJ**. Este Personagem Não Jogável pode desempenhar um papel central nas cenas iniciais da aventura. Por outro lado, ele pode estar distante, atuando de forma remota. De qualquer maneira, o PNJ pode ser um aliado, um antagonista, um contato muito importante ou um mero espectador curioso no início da aventura.

**Dica:** evite descartar as ideias que possam parecer pouco interessantes. A improvisação livre e a aleatoriedade das rolagens de dados nos surpreendem com desafios imprevisíveis. O que parece irrelevante inicialmente pode se tornar essencial mais tarde. Por isso, é fundamental ter opções, ainda que elas soem estranhas ou improváveis. Quando enxergamos o inesperado como um novo caminho a ser trilhado, nossa jornada se torna uma fonte inesgotável de aventuras possíveis.

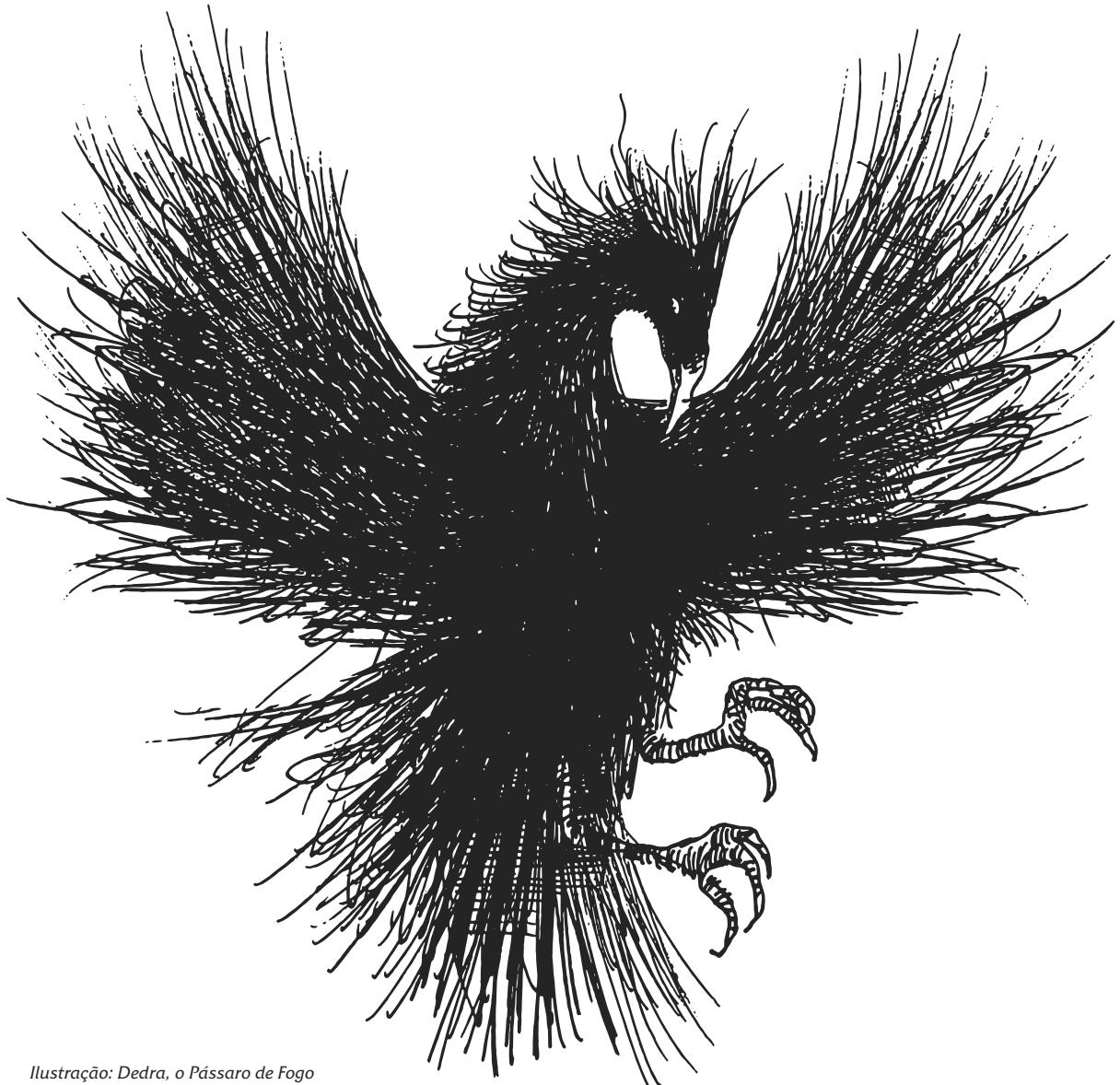


Ilustração: Dedra, o Pássaro de Fogo

# Presságios e Provérbios

Ao explorar as Terras Sombrias, seu Personagem pode se deparar com situações ligadas às diversas profecias que permeiam a cultura e a história dos povos livres.

A veracidade dessas antigas crenças permanece envolta em mistério. No entanto, uma coisa é certa: o medo e o temor são perpétuos. Os povos livres vivem com a constante preocupação de que essas profecias se realizem e eles fazem de tudo para evitar que isso aconteça.

Aqui estão algumas das profecias mais notórias e os principais rumores que as envolvem.

**Dica:** crie novas profecias baseadas nas já existentes ou invente mitos e lendas da sua própria imaginação.



# O Alvorecer Sombrio

*“Quando a Estrela Solitária se perder na Bruma Noturna e a Deusa Argenta ocultar sua face lívida por três vezes, o Alvorecer Sombrio ocorrerá”*

Exemplo: uma estrela notável desaparece misteriosamente no céu nublado. Isso coincide com três noites de escuridão, onde a lua não é visível no céu.

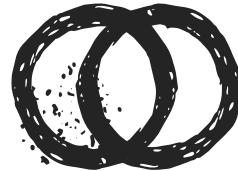
## RUMORES (1d6)

**1-3 A Filha da Estrela** - Dizem que a Estrela Solitária na profecia é, na verdade, a alma radiante de uma heroína que sacrificou sua vida para proteger o mundo de uma ameaça terrível. Seu retorno após o Alvorecer Sombrio trará consigo poderes além da compreensão. Haverá também caos entre os povos livres, que disputarão este conhecimento ancestral.

**4-5 A Prisão Celestial** - Entre os estudiosos, circula a ideia de que a Estrela Solitária está relacionada a uma prisão celestial que abriga uma entidade poderosa. Quando a estrela desaparecer, os selos da prisão serão enfraquecidos, permitindo a libertação definitiva desta entidade no mundo.

**6 O Renascimento das Sombras** - Sussurros sinistros falam de um culto demoníaco que aguarda o Alvorecer Sombrio como o sinal decisivo para iniciar um ritual maligno. Eles acreditam que a escuridão permitirá que seres adormecidos sejam finalmente despertos e mergulhem o mundo numa derradeira era de caos e trevas.

*Ninguém sabe ao certo o que o Alvorecer Sombrio trará, mas a profecia paira sobre a imaginação de muitos, inspirando uma mistura de curiosidade, esperança e temor.*



# O Duelo dos Irmãos

*“Quando os dois Irmãos duelarem sobre a Ponte e a Águia Dourada surgir no Céu, o Guardião do Firmamento enfrentará a Tormenta e a Tempestade”*

Exemplo: dois astros se alinham de forma excepcional, emitindo um brilho de luz único no céu. No momento do alinhamento, a imagem de uma águia dourada é avistada nas nuvens e uma estrela cadente cruza o firmamento até sumir no horizonte.

## RUMORES (1d6)

**1-3 A Herança Real** - Uma das lendas que circulam diz que a Águia Dourada representa a realeza. A estrela cadente simboliza o retorno de um ancestral da família real, o chamado Guardião do Firmamento, que será destinado a guiar os povos num momento de grande crise e profundas incertezas.

**4-5 O Véu Rasgado** - Algumas interpretações da profecia sugerem que o alinhamento dos astros revelará um portal entre planos diferentes, permitindo que seres extraplanares surjam. A queda da estrela seria o sinal de que o véu entre esses planos está sendo rasgado, desencadeando uma série de eventos sobrenaturais.

**6 O Despertar da Divindade** - Boatos afirmam que o duelo dos irmãos e a estrela cadente estão relacionados ao despertar de uma divindade. Ela teria o poder de reescrever a história à sua vontade e sua chegada poderia trazer tanto benevolência quanto devastação.

*Ninguém sabe ao certo como a profecia se desdobrará, mas ela está presente nas lendas dos povos, evocando um misto de expectativa, medo e precipitação.*

# A Portadora da Chama



*“Quando os Rubis ofuscarem o Manto da Noite e o Rei de Fogo se esconder sob o Véu Sombrio, a Portadora da Chama Ancestral ascenderá para guiar os Corações Perdidos”*

Exemplo: durante um eclipse solar, enquanto a lua passa entre o sol e a terra criando uma penumbra, várias estrelas formam uma constelação semelhante a uma enorme chama.

## RUMORES (1d6)

**1-3 O Ressurgimento das Anciãs** - Uma interpretação sugere que a Portadora da Chama Ancestral será uma pessoa nascida sob o eclipse, de uma linhagem de guardiãs de conhecimento oculto. Sua ascensão marcará o renascimento das sábias e a retomada de seus ensinamentos.

**4-5 O Portal das Estrelas** - Alguns acreditam que o eclipse solar abrirá um portal entre o mundo material e o espiritual. A Portadora da Chama Ancestral deve fechar essa abertura antes que a escuridão possa evocar as criaturas das trevas que tramam a destruição do mundo material.

**6 A Busca pelas Relíquias** - Há quem acredite que a profecia guiará a busca por um conjunto de relíquias perdidas. Esses artefatos de poder estão espalhados pelo mundo e quando todos forem reunidos pela Portadora da Chama Ancestral seu propósito será revelado.

*Enquanto alguns apenas desejam vislumbrar o eclipse solar, outros temem o surgimento da Portadora da Chama Ancestral e as consequências proféticas de seu inesperado advento.*



# O Rio de Fogo

*“Quando o Corvo Prateado se voltar para a Dama das Trevas e o Rio de Fogo incendiar o Norte, o Selo do Abismo será quebrado e o Emissário da Escuridão finalmente caminhará entre os vivos”*

Exemplo: ocorre um eclipse onde a lua adquire uma tonalidade prateada reluzente. Um vulcão adormecido entra em erupção, criando um fluxo de lava que se desloca para o norte.

## RUMORES (1d6)

**1-3 O Pacto Obscuro** - Alguns imaginam que o Corvo Prateado é uma figura que representa um acordo ou um pacto antigo, que sela a promessa do retorno do Emissário da Escuridão. A erupção vulcânica é um sinal de que o pacto foi cumprido, libertando o Emissário.

**4-5 Os Olhos das Sombras** - Circula uma lenda sobre uma velha guilda de assassinos e espiões conhecidos como Os Olhos das Sombras. Dizem que o Corvo Prateado é o símbolo de seu líder e que, quando ele se voltar para as trevas, a guilda será convocada para servir ao Emissário da Escuridão.

**6 A Chama da Montanha** - Há quem acredite que a erupção vulcânica é um ritual feito por cultistas para despertar o Emissário da Escuridão. Segundo os rumores, a lava contém propriedades místicas que podem ser utilizadas para romper o Selo do Abismo.

*Enquanto alguns consideram o eclipse um aviso sobre o retorno do Emissário e se preparam para enfrentá-lo, outros acreditam que a profecia esconde segredos menos óbvios e mais complexos do que se imagina.*



# O Licor Pútrido

*“Quando a Estrela do Lobo se partir em três, o Portão que separa os Mundos será finalmente destruído e o Licor Pútrido escorrerá pelas suas brechas”*

Exemplo: três pontos brilhantes formam um triângulo no céu.

Isso é acompanhado de um tremor de terra e uma série de rachaduras surgem numa formação rochosa sagrada, liberando um betume fétido.

## RUMORES (1d6)

**1-3 O Pacto Celestial** - Alguns creem que a Estrela do Lobo é um símbolo da aliança entre seres divinos e mortais. Dizem que a divisão da estrela é uma mensagem dos deuses, indicando que chegou a hora de cumprir um pacto selado há séculos. Alguns temem que o acordo suscitará caos entre os povos.

## 4-5 A Profecia dos Viajantes Astrais

- Entre os boatos, há a história de uma ordem de viajantes astrais que previram o momento da divisão da Estrela do Lobo. Os sábios acreditam que o evento é um ponto de virada cósmico, que pode permitir aos mortais acessar dimensões ocultas.

## 6 O Ritual das Rachaduras

- Alguns acreditam que as rachaduras têm poderes místicos e que um ritual, realizado no momento da conjunção astral, pode criar portais para outros planos. Há quem busque esses rituais para explorar mundos desconhecidos.

*Enquanto alguns veem a profecia como uma oportunidade para desvendar mistérios cósmicos, outros a encaram como um sinal, indicando que a busca por poder é uma jornada cheia de perigos.*



# O Luar Sangrento

*“Quando a Lua de Sangue se elevar sobre o Ossuário dos Antigos, as almas esquecidas ressurgirão para reclamar a Promessa das Runas dos Guardiões”*

Exemplo: a lua surge no céu com um aspecto ensanguentado. Antigas runas gravadas em locais esquecidos brilham. Esses símbolos, quando tocados, revelam passagens para lugares repletos de artefatos de poder.

## RUMORES (1d6)

**1-3 A Maldição dos Antigos -**  
Diz-se que os mortos ressuscitarão para cobrar um acordo enunciado pelas runas. Aqueles que saírem em busca dos artefatos devem enfrentar as consequências deste pacto, que testará não só a determinação mas também a moralidade dos envolvidos.

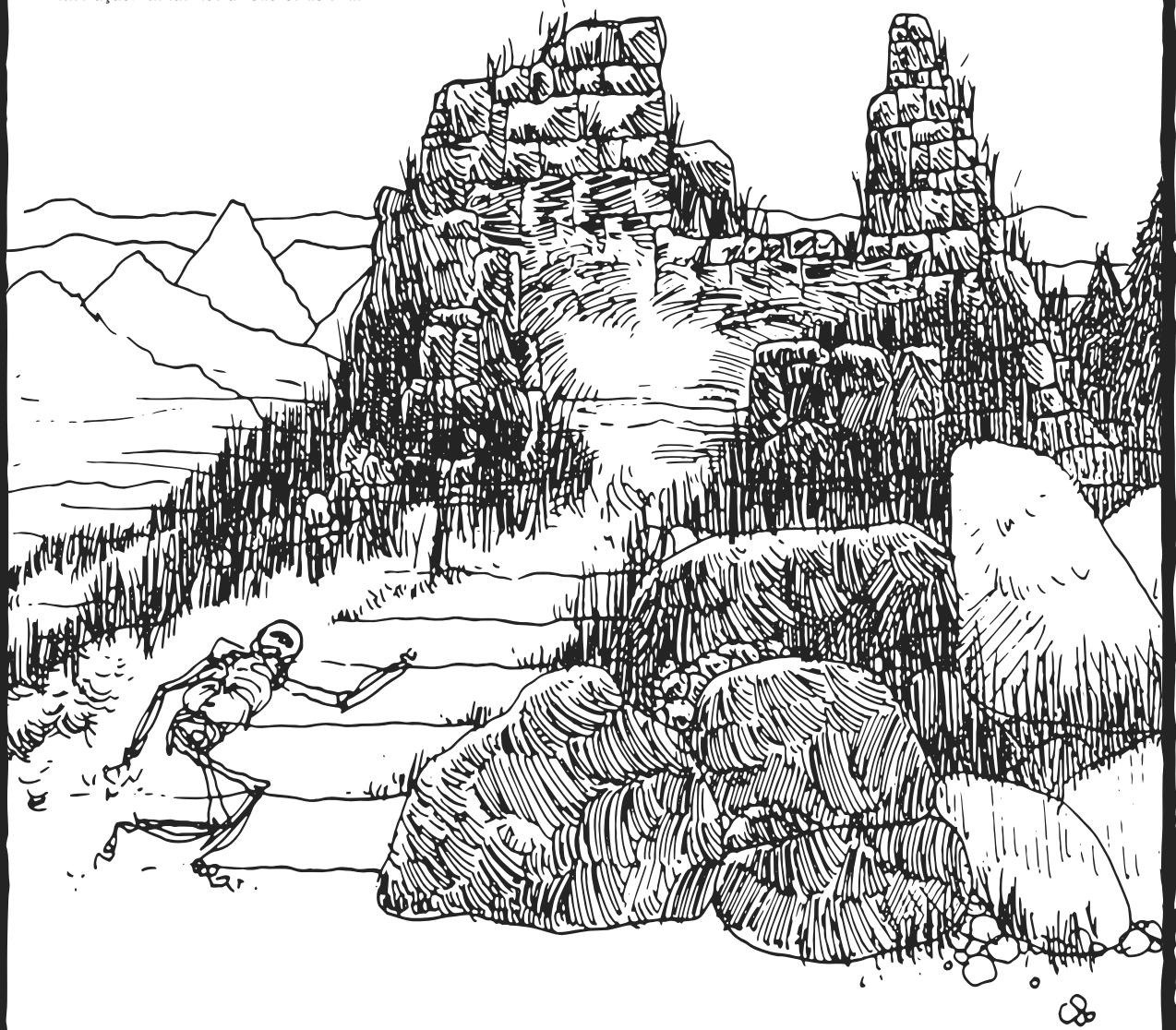
## 4-5 A Ascensão dos Luminados -

Há a crença de que a descoberta das passagens ocultas transforma um indivíduo em Luminado, um ser esclarecido pela sabedoria ancestral. A busca pelos artefatos é vista como uma jornada para a iluminação.

**6 A Sentinel Esquecida -** Alguns afirmam que além das passagens encontra-se uma poderosa sentinelada adormecida. Ela seria a guardiã de inúmeros segredos ancestrais. Aqueles que a acordam são testados pelos seus enigmas indecifráveis.

*Enquanto alguns enxergam a profecia como uma oportunidade de adquirir conhecimento, outros a tomam como um alerta sobre as consequências sombrias de segredos perturbadores que deveriam permanecer ocultos para sempre.*

*Ilustração: ruínas nos arredores de Urdir*



# Pontos de Interesse

Role **1d66** para definir um ponto de interesse.

Pontos de interesse podem ser rolados antes de uma aventura acontecer ou durante uma jornada em andamento. Rumores e boatos (veja pág. 63) também podem tornar um ponto de interesse mais intrigante, acrescentando detalhes inusitados.

De qualquer forma, pontos de interesse não precisam determinar o objetivo final de uma aventura. Em alguns casos, o ponto de interesse pode ser um obstáculo a ser superado ao longo de uma grande jornada.

**Lembre-se:** use sua criatividade para ir além do que é sugerido. Tome o ponto de interesse como algo que pode ser adaptado para contemplar suas necessidades narrativas.

## LOCAIS

**11. Biblioteca do Abismo Argento -** Uma majestosa biblioteca construída nas profundezas de uma montanha. Enormes sentinelas de barro grotescas guardam seus portões. Os grimórios abrigados ali contém conhecimentos ancestrais, mas também podem revelar segredos que os eruditos preferem ocultar do mundo.

**12. Mina da Esperança Perdida -** Uma mina abandonada que outrora foi uma fonte de riqueza para Urdir. Rumores dizem que algo sinistro habita seu vasto labirinto de túneis desabados, pois os últimos que a adentraram nunca mais retornaram. Aventureiros podem explorar a mina em busca de tesouros ou enfrentar o mal que se esconde lá embaixo.

**13. Pântano das Almas Despertadas -** Um alagadiço enevoado que exala um cheiro fétido e uma aura sobrenatural. À noite, os charcos brilham com uma luz fantasmagórica. Os aldeões dos arredores acreditam que as almas dos mortos vagam inquietas por lá.

**14. Ruínas de Frostar -** Um complexo de ruínas que esconde os segredos de uma civilização perdida. Os corajosos que se aventuram ali podem encontrar inscrições e artefatos de poder, mas também podem atrair criaturas que foram despertadas pelos saqueadores e intrusos ao longo dos tempos.

**15. Monólitos de Mir -** Uma porção de pedras vulcânicas erguidas numa grande formação circular. Cada uma delas apresenta símbolos únicos e inscrições crípticas. Acredita-se que essas pedras estejam ligadas a rituais esquecidos e os sábios de Urdir frequentemente as estudam.

**16. Caverna do Lamento Eterno -** Uma grande fenda vertical profunda nas montanhas conhecida pelos seus ecos e estranhos fenômenos acústicos. Dizem que os lamentos das almas perdidas reverberam dentro da caverna e os aventureiros que buscam refúgio ali podem ser atormentados por eles. Alguns acreditam que mortos-vivos são atraídos para este local sinistro.

## LOCAIS

### 21. Túmulo da Rainha de Pedra -

Um monte ermo com velhos túmulos que abrigam os restos de antigos reis e rainhas. Cada sepultura é adornada com runas que contam a história daqueles que foram enterrados ali. Acredita-se que esses túmulos possam guardar tesouros preciosos e também causar maldições terríveis.

### 22. Minarete dos Observadores -

Uma torre alta construída por sábios para estudar as inúmeras constelações do firmamento. Diz-se que astrólogos são capazes de prever o futuro com base nas inscrições de seus salões, tornando o minarete uma importante fonte de consulta sobre o assunto.

### 23. Estante do Saber Ancestral -

Um pequeno recinto empoeirado, localizado no centro de Urdir, que abriga uma curiosa coleção de manuscritos e pergaminhos. O local é procurado pelas suas obras raras, incluindo volumes que tratam de feitiçaria ancestral, lendas pouco conhecidas e profecias enigmáticas.

### 24. Lago dos Espíritos Apaziguados

- Um lago tranquilo, cercado por muitas árvores perfumadas. A calma superfície do lago reflete o céu estrelado à noite, criando uma paisagem impressionante. Diz-se que aqueles que meditam à beira do lago podem entrar em contato com espíritos ancestrais.

### 25. Fonte da Clarividência -

Uma fonte natural que dizem ter poderes de revelação do futuro. Aventureiros que procuram informações podem beber da fonte e ter vislumbres enigmáticos do que está por vir. No entanto, nem todas as visões são claras e a fonte pode cobrar um alto preço pelas suas forças divinatórias.

### 26. Santuário da Aurora Cintilante -

Uma caverna onde as paredes brilham com uma luz etérea cintilante durante o amanhecer. Alguns acreditam que neste local sagrado divindades pouco conhecidas deixam sinais misteriosos para seus fiéis. Revelações proféticas e conhecimentos esquecidos podem ser encontrados neste santuário.

## LOCAIS

**31. Senda dos Lamentos** – Uma trilha que corta pântanos ermos e distantes, conhecida por seus sons angustiantes e avistamentos de assombrações. Acredita-se que os espíritos estejam tentando revelar alguma mensagem do além. Aventureiros podem seguir este caminho para obter conhecimento ou enfrentar o mundo dos mortos.

**32. Altar da Lua de Sangue** – Uma plataforma de mármore localizada num monte acidentado. Dizem que, quando a lua está na sua fase mais sombria, o altar se torna um local de cultos demoníacos. Aventureiros podem tentar descobrir o que está por trás desses rituais e impedir o mal.

**33. Feira das Relíquias** – Uma feira itinerante que visita os arredores de Urdir durante o verão. A feira oferta itens antigos, joias enigmáticas e objetos incomuns. Aventureiros e colecionadores comparecem ao evento em busca de mercadorias únicas, mesmo correndo o risco de adquirir artigos amaldiçoados.

**34. Fortaleza do Monte Ardkak** – Uma fortificação incrustada nas montanhas. Dizem que este foi um importante bastião de defesa contra invasores, mas agora está infestado de criaturas terríveis. Aventureiros podem penetrar seus salões empoeirados para saquear tesouros antigos ou eliminar o mal que tomou conta dos arredores.

**35. Campo das Lajes** – Local sagrado onde aldeões são enterrados sob lajes modestas. Estas são gravadas com os nomes dos falecidos, em homenagem aos seus antepassados. Lendas afirmam que os mortos sepultados ali protegem os vivos do perigo. Para isso, basta que seus nomes sejam proferidos.

**36. Portal Arruinado de Nasir** – Uma construção arruinada com escombros espalhados pelos arredores. Dizem que este lugar foi utilizado por povos antigos para venerar suas divindades primitivas. Sábios creem que o portal ainda está aberto, mas atravessá-lo pode despertar as forças de um passado totalmente desconhecido.

## LOCAIS

### 41. Templo da Deusa de Prata -

Uma caverna nas montanhas onde acreditam que a Deusa da Lua reside. Durante as noites de lua cheia, seus devotos se reúnem para realizar rituais, buscando bênçãos e visões proféticas.

**42. Ruínas de Ulthar** - Um local arruinado que remonta a tempos imemoriais. Suas muralhas desabadas e seus corredores escuros guardam mistérios soterrados. Diz-se que Ulthar foi um lugar usado por terríveis cultos demoníacos e a aura sombria que permeia a região atrai tanto curiosos quanto saqueadores de tesouros em busca de artefatos de poder.

**43. Torre dos Gigantes** - Um torreão misterioso coberto por um estranho musgo esponjoso. Ninguém sabe ao certo quem construiu esta torre ou qual era seu propósito original. Seus arredores são envoltos por uma bruma perpétua e sons estranhos ecoam de suas ravinas. Alguns poucos que cruzam seus portões relatam fraqueza, confusão e até mesmo perda de visão.

### 44. Altar dos Espíritos Demoníacos -

Uma clareira oculta num bosque ermo onde um bloco de granito é guardado por estátuas grotescas. Dizem que este marco foi construído por um infame culto demoníaco exilado de uma terra distante. Aventureiros podem enfrentar desafios sobrenaturais ao explorar este local assombrado.

**45. Ruínas da Torre de Sabba** - Um torreão ancestral desabado que outrora abrigou a misteriosa Ordem do Crâneo Dourado. Agora, seus escombros estão tomados por uma aura amaldiçoada e sussurros misteriosos são ouvidos ali. Quem explora suas ruínas pode encontrar artefatos de poder ou os guardiões que protegem seus segredos.

### 46. Pântano do Vidente Enforcado -

Um lodaçal infestado por insetos e doenças mortais. Dizem que forças sombrias emanam dessas terras e mortos-vivos emergem dos charcos sedentos por carne fresca. Homens encapuzados são avistados nos seus arredores em noites de lua cheia.

## LOCAIS

### 51. Taverna do Lobo Cinzento -

Uma taverna rústica e acolhedora. Seu interior é decorado com peles de animais e aquecido com brasas crepitantes. Este é um ponto de encontro para aventureiros que compartilham histórias de suas jornadas e trocam informações sobre tesouros perdidos.

### 52. Mirante do Crepúsculo Luminoso

- No topo de uma colina íngreme, uma plataforma rochosa oferece uma vista ampla do horizonte. Durante as noites de verão, o céu deste local se ilumina com cores vibrantes, criando um espetáculo enigmático. Viajantes se reúnem para testemunhar esse inexplicável fenômeno sobrenatural.

### 53. Estalagem da Lua Crescente -

Uma hospedaria à beira de um lago. Seu interior é decorado com tapeçarias coloridas e móveis confortáveis. Este lugar é famoso por seus elixires calmantes e pela cortesia de seus anfitriões, que acolhem viajantes cansados e andarilhos curiosos.

### 54. Refúgio do Vento Cortante -

Um alojamento nas montanhas construído com madeira robusta. O uivo do vento é uma constante lembrança de que o entorno deste lugar é implacável. O refúgio é um abrigo para aqueles que procuram descanso após enfrentarem os desafios das trilhas congeladas e picos nevados.

### 55. Hospedaria da Rocha do Vulcão -

Um lugar rudimentar amplo, construído a partir de rochas vulcânicas escuras. Sua decoração interna é dominada por tapeçarias com motivos flamejantes. A hospedaria é muito procurada pelas suas refeições apimentadas e também pelos seus banhos escaldantes.

### 56. Estalagem do Corvo e do Cervo -

Situada na orla de uma floresta sombria, esta grande hospedaria tem um portão enigmático. Suas pesadas portas de carvalho entalhado são recobertas por runas incompreensíveis para a maioria. A estalagem atrai sábios e estudiosos que se reúnem para discutir mistérios antigos e profecias divinas.

## LOCAIS

### 61. Cabana da Brisa Noturna -

Uma pequena cabana às margens de um riacho tranquilo cercada por árvores centenárias. Seu interior é iluminado por velas de brilho suave. Este local é frequentado por artesãos que procuram a mais pura inspiração na serenidade da natureza.

### 62. Taverna do Leão Acorrentado -

Uma casa frequentada por nobres que possui um charme distinto. Tapeçarias muito antigas encobrem as paredes silenciosas deste discreto e amplo salão, parcialmente escavado no subsolo. Esta taverna é procurada pelos seus vinhos raros e destilados especiais que atraem apreciadores de bebidas finas.

### 63. Paragem dos Andarilhos Errantes

- Este acampamento à beira da estrada oferece algum abrigo aos viajantes dos ermos. Tendas de andarilhos de diversos lugares da região reúnem peregrinos e salteadores. Bandos de aventureiros repousam ao ar livre e ao redor do fogo, compartilhando histórias lendárias sobre seres míticos e tesouros perdidos.

### 64. Braseiro da Chama Divina -

Um santuário dedicado à Deusa do Fogo. Aventureiros visitam este local para encantar suas lâminas antes de partir em jornadas arriscadas. Diz-se que o enorme braseiro é capaz de conferir propriedades mágicas aos objetos depositados sobre suas chamas.

### 65. Fornalha da Bigorna de Pedra -

Uma forja de renome, especializada em fabricar armas e armaduras de qualidade superior. O ambiente é muito quente e o som dos martelos ecoa constantemente de seu interior. Ferreiros habilidosos trabalham por lá, moldando obras-primas que atraem aventureiros muito exigentes.

### 66. Torre Arcana -

Um local peculiar onde objetos mágicos podem ser adquiridos por um preço módico. Porém, alguns advertem que nem todos items à venda são o que parecem ser. Certos utensílios são amaldiçoados e algumas poções são, na verdade, veneno. Muitos acreditam que a torre venda objetos roubados.



Ilustração: os lacaios de Bhalingund

# Boatos que intrigam

Role **1d66** para revelar um boato intrigante.

Boatos e rumores têm o poder de iniciar a jornada de seu Personagem através de aventuras memoráveis. Portanto, mergulhe fundo nas possibilidades de cada um deles, explorando até mesmo as pistas mais improváveis em busca da verdade a ser descoberta.

A procura pela solução de um boato intrigante, assim como o rastreio dos detalhes ocultos de um rumor que não pode ser confirmado, é o que dará vida às aventuras de seu Personagem.

**Atenção:** utilize boatos e rumores para iniciar sua jornada mas não seja limitado por eles. Role os dados novamente ou interprete a informação de outra maneira, resignificando seu conteúdo.

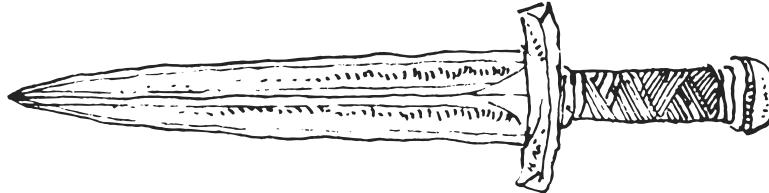
## RUMORES

11. Um novo **culto** emerge numa aldeia próxima, atraindo diversos seguidores e curiosos.
12. Surgem sinais de uma antiga **maldição**, causando fenômenos sobrenaturais nos ermos.
13. Há relatos de **sombra**s misteriosas destruindo as colheitas nos campos.
14. **Animais** de rebanho desaparecem sem deixar rastros durante a noite e o acontecimento assusta os aldeões.
15. Uma **aldeia** é encontrada queimada e seus habitantes somem sem explicação.
16. Um estranho **forasteiro** surge dos ermos carregando um perigoso artefato de poder.
21. Sons de **choro** ecoam à noite, levando a especulações sobre assombrações nos arredores.
22. Um **tomo** antigo, perdido por gerações, é descoberto numa cripta proibida.
23. A **água** de um poço adquire um gosto estranho e provoca sonhos proféticos incomuns.
24. **Aldeões** se reúnem secretamente durante a noite, realizando rituais suspeitos em uma clareira próxima.
25. Uma **torre** abandonada está emitindo luzes durante a noite, intrigando quem a observa.
26. **Pegadas** gigantes levam a boatos sobre uma besta desconhecida.



## RUMORES

31. Após o surgimento de uma estranha **nuvem** escura, ocorre uma intensa chuva de sangue.
32. Aldeões enxergam **luzes** no céu noturno, após um incêndio.
33. Um **rebanho** de ovelhas é roubado e um chifre misterioso é encontrado no local.
34. Uma **árvore** muito antiga e sagrada é derrubada durante o solstício de inverno.
35. Um **artefato** de poder é roubado de um antigo templo numa noite de lua cheia.
36. Um **profeta** anuncia o retorno de uma figura mítica que trará guerra e caos para os povos livres.
41. Rumores sobre um **andarilho** que pode conceder desejos se espalham rapidamente.
42. Um **animal** sinistro e desconhecido é avistado nas florestas próximas.
43. Uma série de **sonhos** vívidos e perturbadores está assombrando alguns aldeões da região.
44. Relatos de **sombra**s que se movem sozinhas estão aumentando a cada dia.
45. Um **portão** secreto para um enorme labirinto subterrâneo é descoberto nos arredores.
46. Uma série de **assassinatos** brutais ocorre após a chegada de um grupo de peregrinos.



*Ilustração: uma besta demoníaca*

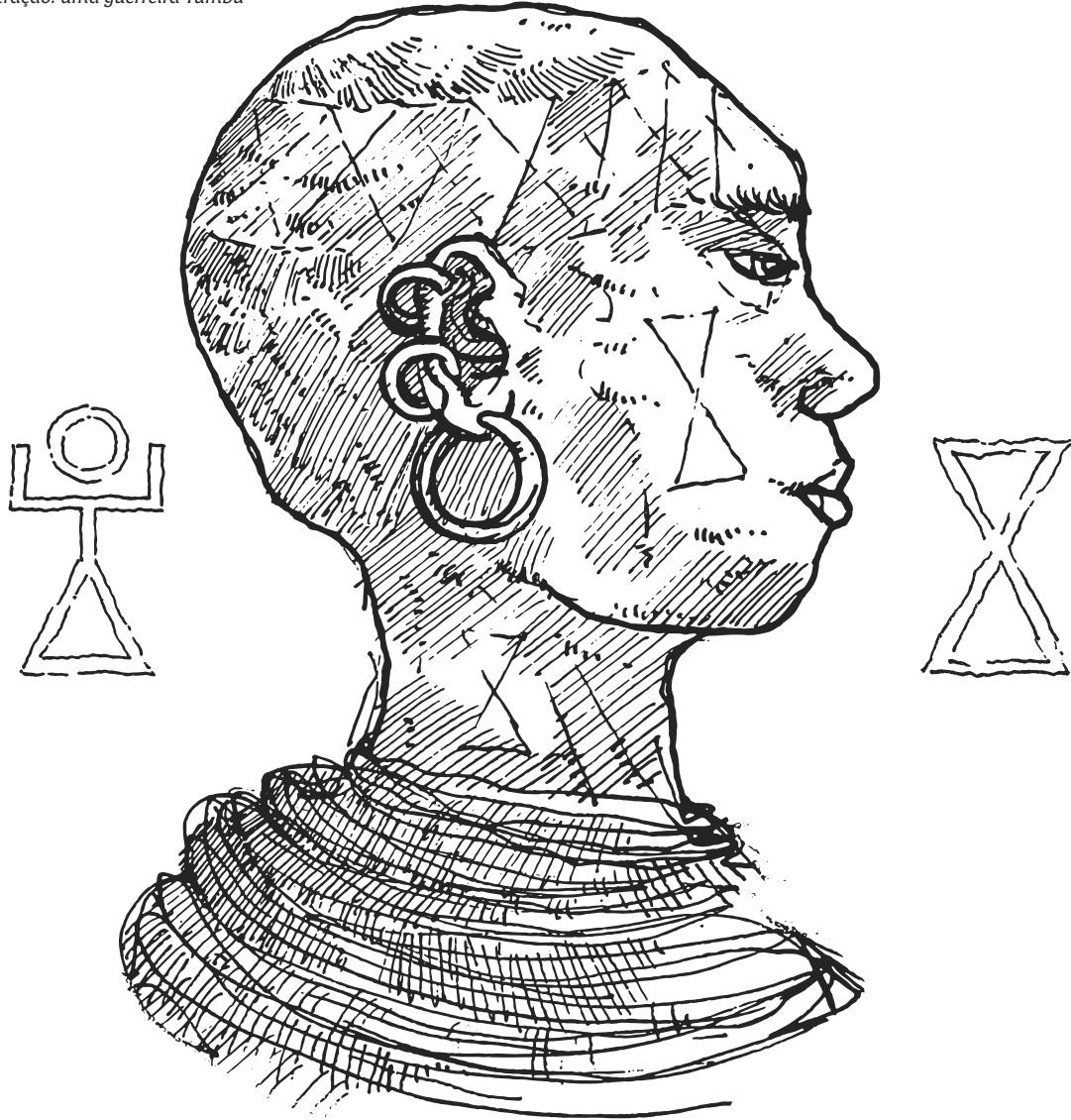


## RUMORES

51. Um grande **monólito** misterioso, coberto por símbolos crípticos, surge repentinamente numa aldeia próxima.
52. Crianças espalham histórias intrigantes sobre um **monstro** que habita um lago na região.
53. **Vozes** sussurrantes são carregadas pelo vento noturno, deixando os aldeões nos arredores apreensivos.
54. **Caravanas** de mercadores desaparecem durante a noite, logo após acenderem fogueiras.
55. **Crânios** são encontrados nos campos arados, espalhando pavor entre os camponeses.
56. A **estátua** de uma divindade proeminente amanhece sem cabeça.
61. O **lago** próximo está agitado e relatos falam de uma criatura aquática desconhecida.
62. Uma série de **incêndios** está ocorrendo em diferentes partes dos ermos.
63. Um grupo de **aldeões** alega ter visões sombrias enquanto dorme.
64. Uma **peste** está se espalhando rapidamente, causando paralisia e perda de memória nos afetados.
65. Um **espelho** é encontrado numa caverna e quem o olha vê sua própria imagem envelhecida.
66. Pequenas **brasas** caem do céu noturno, deixando os aldeões assustados.



Ilustração: uma guerreira Tumbu



# Personagens Não Jogáveis

Role **1d66** para determinar um PNJ.

Assim como rumores e pontos de interesse, PNJs podem figurar como elementos narrativos que completam a jornada de seu Personagem.

PNJs podem ser o motivo principal de uma jornada, trazendo objetivos a serem conquistados. Por outro lado, eles podem oferecer opções secundárias ou complementares para uma aventura. PNJs também podem introduzir oportunidades empolgantes e complicações instigantes para seu Personagem.

**Lembre-se:** PNJs nem sempre são antagonistas. Na verdade, eles podem se tornar importantes aliados, colaborando com recursos, informações e influência diante dos desafios enfrentados.

**11. Erlana Manto Cinzento** – Ladina especializada em furtos rápidos e ousados. Erlana roubou um artefato misterioso de um nobre influente e agora está sendo caçada por um bando de assassinos contratados para recuperá-lo a todo custo.

**12. Thuran Ferro Rubro** – Renomada integrante da Guilda dos Ferreiros de Urdir. Thuran acaba de descobrir uma conspiração dentro da guilda que ameaça seu domínio e sua reputação.

**13. Alaria Vento Selvagem** – Guardiã das fronteiras e das aldeias dos ermos. Alaria está enfrentando crescentes tensões entre os senhores de guerra e os camponeses que estão à beira de uma revolta devido à opressão.

**14. Malech Serpente Ardilosa** – Feiticeiro estudososo das artes necromantes. Malech está sendo atormentado por visões sombrias e perturbadoras que ameaçam desencadear forças misteriosas que ele não consegue controlar.

**15. Liana Garras de Águia** – Caçadora experiente e guerreira habilidosa. Uma criatura aterrorizante assola a região e Liana está determinada a caçar a fera para proteger sua aldeia.

**16. Khila Luar de Sangue** – Líder de um culto secreto que adora uma criatura demoníaca das trevas. Khila está tentando expandir a influência de seu culto, mas enfrenta o poder discreto de seus opositores. Ela está disposta a lutar contra todos eles.

**21. Varna Martelo de Fogo** – Mestra Armeira da Guilda dos Ferreiros de Urdir. Varna está batalhando para manter a influência da guilda diante da concorrência desleal de ferreiros da Costa da Serpente.

**22. Fedra Bravura do Trovão** – Capitã da Guarda dos Portões da Cidadela. Fedra enfrenta um aumento nas atividades de bandos de criminosos que ameaçam a paz em Urdir, enquanto lida com a pressão de manter a segurança na cidadela.

**23. Norla Fiel Devota das Estrelas -**  
Sacerdotisa anciã do Santuário de Zirzan em Urdir. Norla está procurando uma cura para uma doença que infesta a cidadela, enquanto questiona a sua própria fé diante da adversidade.

**24. Leif Fúria da Tempestade -**  
Andarilho harpista que narra histórias e lendas dos povos do Norte. Leif se encontra sem inspiração e teme que sua popularidade esteja diminuindo, levando-o a buscar narrativas vívidas.

**25. Selenia Olhos de Jade -** Ladina veterana da Guilda dos Ladrões do Norte em Urdir. Selenia roubou um objeto amaldiçoado e agora precisa lidar com as perigosas forças sobrenaturais conjuradas por ele.

**26. Haldor VI Rugido de Leão -**  
Patriarca dos Haldor, uma família proprietária de terras. Haldor enfrenta uma grave escassez de alimentos e precisa tomar decisões difíceis para garantir a sobrevivência de sua família e dos camponeses sob seu domínio.

**31. Olara Ossos de Prata -** Feiticeira que vive reclusa em sua torre arcana. Olara está tentando se comunicar com criaturas das trevas para descobrir seus planos. Porém, elas são traiçoeiras e inteligentes, necessitando de novos poderes para serem observadas.

**32. Rurik Silêncio do Deserto -**  
Cabeça dos Garrotes Trançados, um grupo de salteadores. Rurik é atormentado por um passado sangrento e precisa salvar seu bando de facções rivais.

**33. Astrid Ferro do Vulcão -** Ferreira conhecida por criar lâminas resistentes. Astrid precisa forjar uma arma capaz de destruir demônios, mas ela acredita que deve reunir mais saberes antes de iniciar esta tarefa desafiadora.

**34. Bjorn Martelo de Gelo -** Velho mercenário chefe dos Guardiões da Montanha Nevada. Bjorn está sendo assombrado por memórias de uma batalha trágica e busca redenção através de uma missão arriscada.

**35. Sigrun Sentinela dos Exilados -**

Guia dos Párias da Floresta, um pequeno grupo de lenhadores rebelados. Sigrun está determinada a desafiar a opressão da nobreza, mas se encontra dividida entre a busca por justiça e o medo de sacrificar seus amigos e familiares.

**36. Alaric Chama Perpétua -**

Feiticeiro guardião de um estranho grimório com poderes obscuros. Alaric se empenha para manter o velho tomo longe das mãos erradas e dos curiosos.

**41. Elinor Plumas Rajadas -** Integrante dos Corvos, as sentinelas das muralhas de Urdir. Elinor está sendo ameaçada com informações comprometedoras que podem revelar suas atividades sigilosas, colocando em risco a segurança de seu bando.

**42. Ragnar Braço Forte -** Ferreira conhecida por criar lanças afiadas. Ragnar precisa forjar lanças capazes de penetrar escamas de lagartos alados, mas para isso ela necessita de matérias-primas excepcionais.

**43. Naela Coração de Fogo -**

Curandeira dedicada a salvar vidas. Naela está empenhada em buscar um antídoto para uma peste que se espalha pelas aldeias, mas enfrenta a resistência de nobres conservadores.

**44. Livur Falange Dissidente -** Ladino

mentor dos Espectros dos Portões, um bando de assaltantes. Livur sofre perante a lealdade ao bando e o desejo de uma vida honesta. Além disso, uma dívida com um agiota inescrupuloso ameaça sua vida.

**45. Helga Fiandeira do Destino -**

Oráculo que recebe visões do futuro. Helga está barganhando com seres das trevas para obter vantagens, mas foi descoberta e agora precisa escapar da situação que se envolveu.

**46. Thorva Mão de Ferro -**

Comandante dos Guardiões da Cidadela de Urdir. Thorva está enfrentando uma ameaça de invasão, enquanto lida com a desconfiança da população em relação às suas táticas.

**51. Isoldur Falcão Negro** - Líder dos Caçadores das Sombras, uma milícia da Ordem dos Guardiões do Fogo Eterno que protege o templo da Ordem da Luz contra as criaturas das trevas. Isoldur está tentando combater seres mais poderosos e inteligentes que começaram a surgir das sombras, desafiando a fé de seus companheiros. Até agora ele não obteve êxito algum.

**52. Edrik Pedra Polida** - Mestre Armeiro da Guilda dos Ferreiros de Urdir, responsável por manter o suprimento constante de armas e armaduras para a defesa da cidadela. Edrik está empenhado em garantir a produção de armas, já que a escassez de minérios e a constante demanda dos senhores de guerra estão exercendo pressão sobre a guilda.



**53. Austra Teias de Seda** - Espiã que atua como informante dentro e fora de Urdir. Austra se encontra em uma situação perigosa, pois foi descoberta por um espião inimigo e agora precisa encontrar uma forma de neutralizá-lo antes que ele revele suas atividades secretas. A identidade de seu oponente ainda é desconhecida.

**54. Gunnar Anel de Prata** - Capitã dos Corvos, encarregada de manter a segurança das principais fortificações da cidadela. Gunnar está observando uma guerra silenciosa entre facções rivais que lutam contra a hegemonia da Guilda dos Ladrões do Norte em Urdir. Ela suspeita que membros do conselho regente estão por trás disso.



**55. Eirel Canto Lúgubre** - Cantora que se apresenta em tavernas transmitindo histórias sombrias e antigas. Eirel está sendo perseguida por criaturas das trevas que a acusam de revelar seus planos malignos.

**56. Helgar VIII Portão de Ferro** - Líder dos Helgar, uma das casas nobres de Urdir, encarregado de administrar os recursos e defender os interesses de sua família. Helgar está empenhado em coletar tributos, enquanto as rivalidades internas dentro da sua casa ameaçam desestabilizar sua posição e sua influência na cidadela.

**61. Khelda Corvo Mensageiro** - Curandeira de aldeias, conhecida pelos seus elixires e antídotos feitos com ervas e ingredientes misteriosos. Khelda enfrenta a desconfiança dos habitantes do campo, que acreditam que suas habilidades estão ligadas a cultos demoníacos. Ela, no entanto, batalha para provar o contrário.

**62. Wulfa Escudo dos Deuses** - Exímia mestra ferreira responsável por forjar os melhores broquéis da região. Wulfa precisa cumprir exigências cada vez maiores dos senhores de guerra, mas os recursos estão escassos e ela luta para manter a qualidade de seu ofício.

**63. Friga Arco Nômade** - Líder dos Caminhantes dos Ermos, um grupo de exploradores que vasculha as regiões limítrofes em busca de ameaças e oportunidades. Friga descobriu pistas importantes sobre uma misteriosa presença nas florestas, mas seu alerta ainda não convenceu as presunçosas casas nobres de Urdir.

**64. Bjornur Barba de Gelo** - Pescador que depende das águas do lago para sustentar sua família. A pesca está minguando e os peixes estão se tornando mais difíceis de encontrar, colocando em risco o sustento de Bjornur e de outros pescadores dos arredores.

**65. Ingrid Filha do Vento** - Guerreira defensora de aldeias. Ingrid enfrenta uma intensa rivalidade com outros guardiões da região, que a colocam em perigo apenas para provar sua pretensa superioridade. Ingrid busca uma maneira de garantir a segurança de todos os aldeões nos arredores.

**66. Runnar Pena Dourada** - Eremita estudioso de antigas tradições, conhecido pelos seus manuscritos. Runnar descobriu uma forma de aprisionar seres sombrios e deseja compartilhar seu conhecimento com os outros.





*Ilustração: uma sentinel Corvo*

# Nome

Role **1d66** e defina o Nome de seu Personagem.

11. Agnar

12. Alvor

13. Angrim

14. Bjork

15. Brintar

16. Einar

21. Frostir

22. Geir

23. Guldok

24. Gunhild

25. Halmar

26. Hildred

31. Hognir

32. Hulfgrim

33. Ingeborg

34. Orst

35. Ostgur

36. Saela

41. Sifa

42. Sigfrid

43. Sigrist

44. Silfir

45. Svala

46. Svengar

51. Thorstok

52. Thorvag

53. Thyra

54. Ulfir

55. Ulfred

56. Urddaa

61. Valthar

62. Vynur

63. Vyrsig

64. Wulfstan

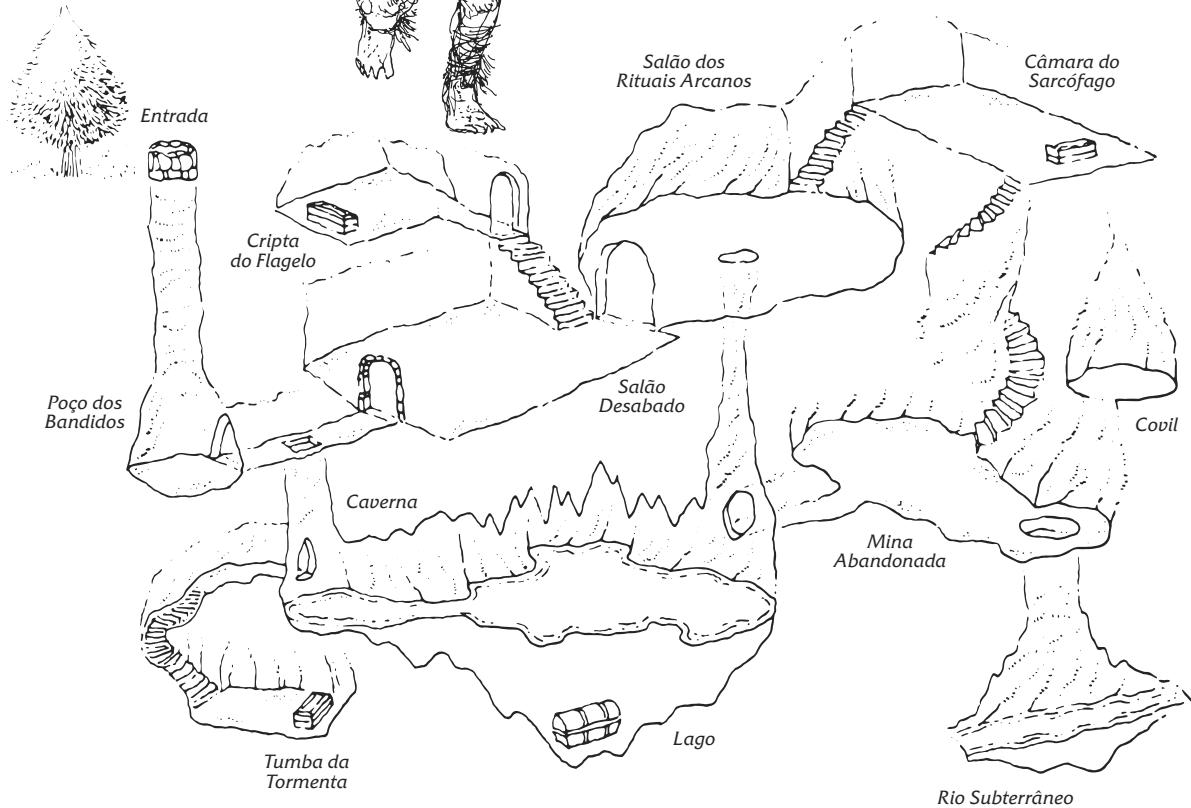
65. Yngvid

66. Yrsag

# Poço



Este **poço** misterioso está localizado a um quilômetro de uma estrada conhecida que leva a uma cidadela importante. Rumores dizem que ele é amaldiçoado e guarda tesouros.



# Templo



# Licença

**Atribuição:** você deve dar o crédito apropriado aos autores deste jogo, bem como os artistas envolvidos neste projeto, além de indicar o link para a licença CC-BY-NC-SA 4.0 e informar se mudanças foram feitas neste material. Você deve fazer isso em qualquer circunstância razoável, mas de nenhuma forma deve sugerir que os autores apoiam você ou que aprovam o uso que você faz deste jogo.

**Não Comercial:** você não pode usar este material para fins comerciais.

**Compartilha Igual:** se você criar algo a partir deste material, deve distribuir o que criou sob estas mesmas condições, ou seja, a própria licença CC-BY-NC-SA 4.0.



Shadowlords™ Mini System™ 3ª Edição é um RPG criado por Horos e Rossi.  
Compartilhado sob a licença CC-BY-NC-SA 4.0 em Outubro de 2023.  
[https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pt\\_BR](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pt_BR)