

*O Legado
do Soberano*

Terras Do Sonho Eterno

George Bonfim

Terras do Sonho Eterno

O Legado do Soberano

Uma aventura de fantasia medieval para o *D20 System*

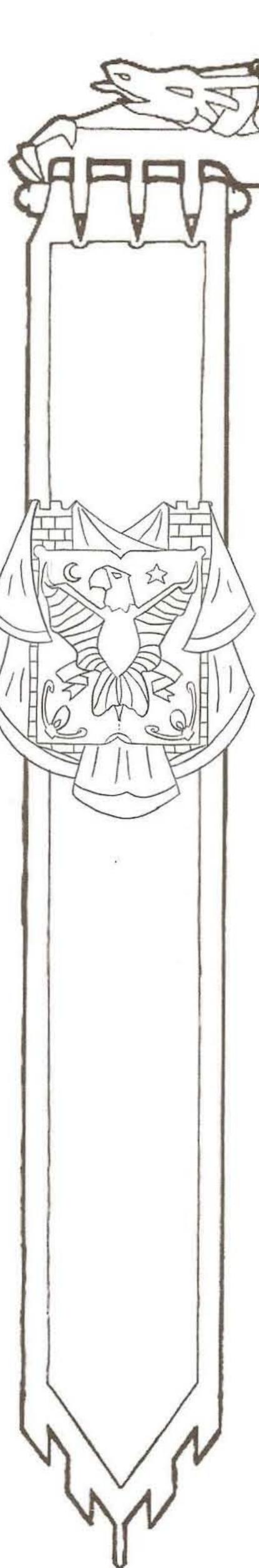
George Bonfim

São Paulo, 2003

1ª Edição



www.editoraviu.com.br



“Terras do Sonho Eterno – O Legado do Soberano”

Editor-chefe: Gabriela Viu
Editor de Arte: Cauê Freitas
Conceito e Regras: George Bonfim
Projeto Gráfico, Diagramação,
Revisão, Digitação, Layout, Planejamento de
Capa e Quarta Capa: Equipe Editora Viu

Autor: George Bonfim
Textos Adicionais: Cauê Freitas
Gabriela Viu

Ilustrações: Cinthia T. C.
Denis Vieira
Marcelo Bissoli
Marcio Ramos

Ilustração da Capa: Rodolfo Maraguchi
Cartografia: Márcio Ramos

1ª Edição publicada em Novembro/2003

Agradecimentos:

A todo aquele pessoal que ficou no CCSP definindo um monte de coisa, aos nossos amigos que leram e comentaram a aventura, ao “exército de desenhistas”, à Zélia pelo cafezinho quando não conseguíamos mais pensar, ao seu Zé Carlos e Dona Flora, que nos aturaram todo esse tempo na casa deles, à Nani, nossa UD, a todo mundo que viu o trabalho que deu levar isso aos leitores. Valeu a Pena!
... e a uma pessoa muito especial que assistiu tudo do andar de cima.

Jogadores da fase de teste:

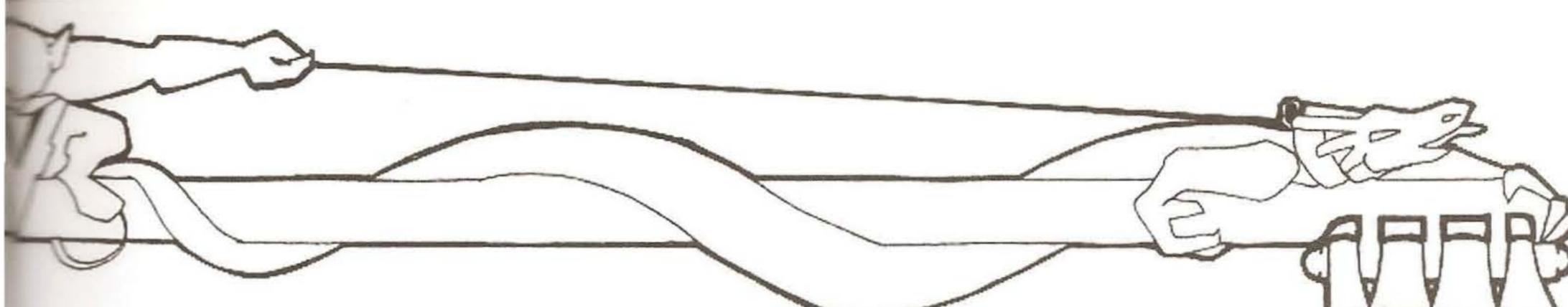
Caetano “Torto” Biasi
Alan “Olha esse gordinho!” Winther
Gabriela “A outra” Galvão
Kalleu “Esse é seu nome mesmo?” Negrão
Luís Felipe “Erro crítico” Mura
Natália “Sem amigos” Degaspere
Renato “Eu não estou bêbado” Carbone

O *d20 System* é copyright da Wizards of the Coast, e está sendo publicado sob os termos da *d20 System License* (pág. 48)

“Enda, mundo de Sonhos” é copyright de Rogério Mendes e está sendo usado sob permissão. Mais detalhes em www.editoraviu.com.br/tse

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora. Todos os direitos reservados à Editora Viu Ltda.



Preparativos

1. Introdução

O Legado do Soberano é uma aventura para o *D20 System*. Para jogá-la você vai precisar do Livro do Jogador do sistema *Dungeons & Dragons 3ª Edição*, publicado em português pela Devir Livraria. Ao mestre também se aconselha o uso do *Livro do Mestre* e do *Livro dos Monstros*. Além disso, o mestre já deve estar familiarizado com os detalhes da história, tendo lido-a previamente.

No final deste livro, o leitor encontrará algumas raças e classes inéditas, além de novos monstros. Esses elementos pertencem ao cenário *Terras do Sonho Eterno*, ainda a ser publicado. No entanto, a aventura pode ser facilmente adaptada para ser jogada em qualquer cenário de fantasia medieval.

Fornecemos também um conjunto de sete personagens prontos com histórico já inserido na trama, mas com os devidos ajustes é possível que os jogadores utilizem seus próprios personagens.

2. As Terras do Sonho Eterno

Enda é um grande sonho. Pelo menos é nisso que todos seus habitantes acreditam. No começo dos tempos os deuses adormeciam e sonhavam. Quando despertaram, seu sonho tomou a forma do mundo de Enda.

No único continente das Terras do Sonho Eterno, Brahanor, os mais diversos seres habitam. Os já conhecidos elfos em suas florestas, montanhas congeladas ou mesmo cidades, vivem uma longevidade sem fim, contemplando as breves vidas a sua volta. Nos túneis escuros das

montanhas vivem os anões, que criados a partir dos minérios, têm o esqueleto de metal e a vontade de pedra. As raças semi-humanas são muitas, destacando-se os homens felinos, lagartos, pássaros e outras estranhas combinações.

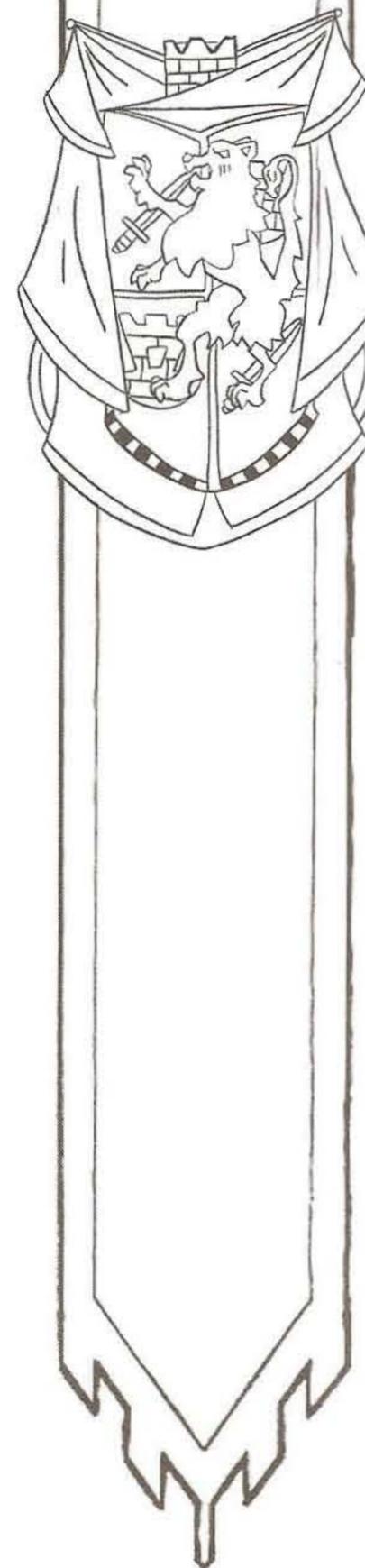
E, claro, os humanos. Em Enda eles são muito numerosos e dividem-se em vários povos completamente diferentes. Dos guerreiros nobres de Agashkaar aos misteriosos monges Kitaianos. Do oásis de Masahuni aos insondáveis mares do sul.

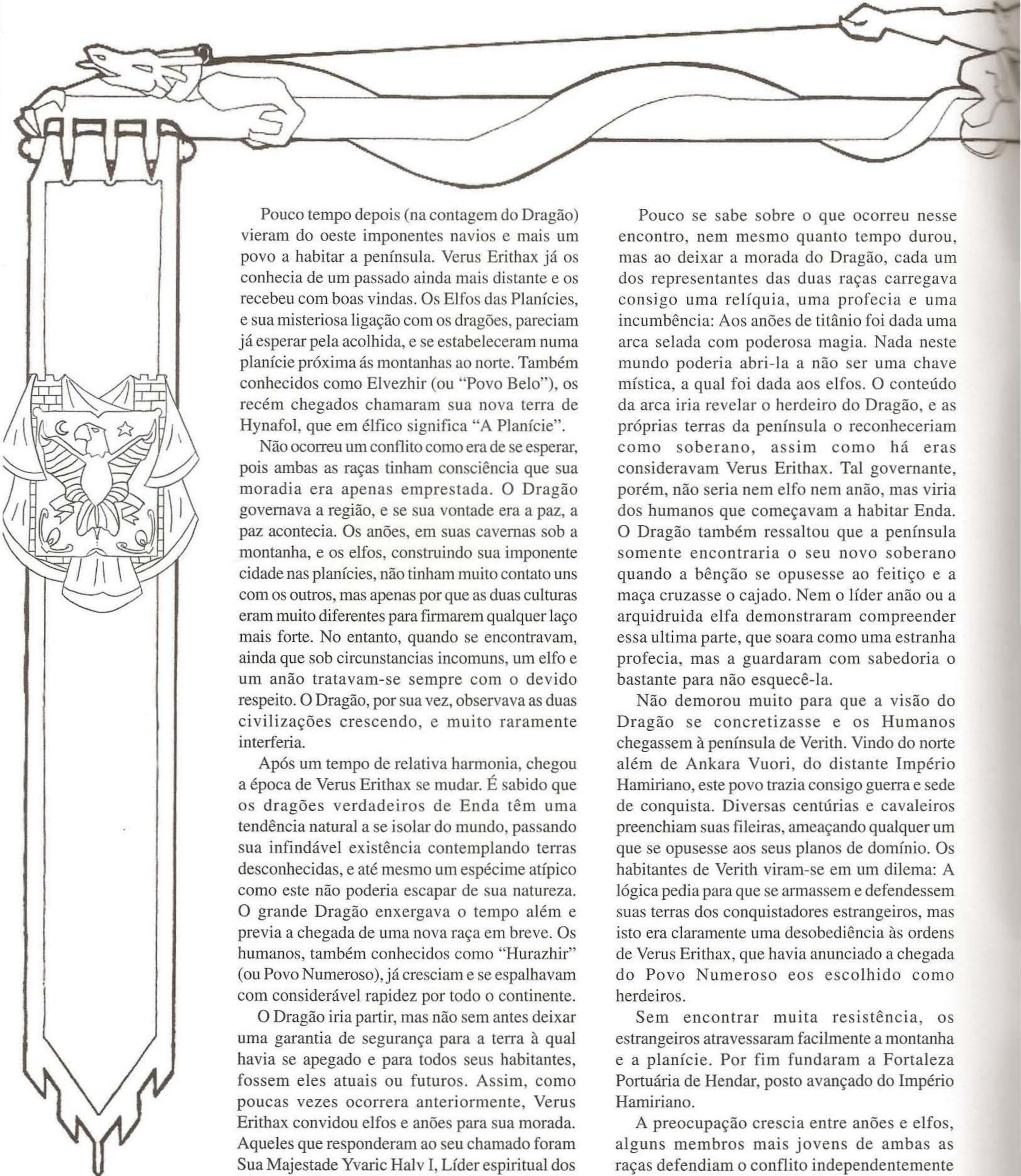
E em uma das extremidades desse mundo tão variado, na península de Verith, quatro reinos passam por uma delicada e tensa situação de guerra...

3. Histórico

Há incontáveis séculos, a península mais ao sul do continente foi pisada pela primeira vez. Acredita-se que seu primeiro habitante tenha sido Verus Erithax, um dos poucos Dragões Verdadeiros que se sabe, caminhou sobre Enda e conviveu com seus habitantes. Durante muito tempo ele reinou sozinho e supremo. As histórias dos mais velhos contam que a própria terra, o tempo e a paisagem ao redor reconheciam-no como governante, obedecendo à sua vontade. Logo a península passou a ser chamada de Verith, graças ao seu ilustre soberano.

Uma era passou até que um povo chegasse a Verith. Caminhando por túneis de baixo da terra, os Anões de Titânio chegaram a grandes galerias no interior de uma majestosa cordilheira, a qual chamaram Ankara Vuori ("Montanha Severa" em seu idioma natal). O Dragão, intrigado e curioso com estes seres, permitiu a presença deles em seus domínios, lhes oferecendo supremacia sobre a montanha e terras abaixo.





Pouco tempo depois (na contagem do Dragão) vieram do oeste imponentes navios e mais um povo a habitar a península. Verus Erithax já os conhecia de um passado ainda mais distante e os recebeu com boas vindas. Os Elfos das Planícies, e sua misteriosa ligação com os dragões, pareciam já esperar pela acolhida, e se estabeleceram numa planície próxima às montanhas ao norte. Também conhecidos como Elvezhir (ou “Povo Belo”), os recém chegados chamaram sua nova terra de Hynafol, que em élfico significa “A Planície”.

Não ocorreu um conflito como era de se esperar, pois ambas as raças tinham consciência que sua moradia era apenas emprestada. O Dragão governava a região, e se sua vontade era a paz, a paz acontecia. Os anões, em suas cavernas sob a montanha, e os elfos, construindo sua imponente cidade nas planícies, não tinham muito contato uns com os outros, mas apenas por que as duas culturas eram muito diferentes para firmarem qualquer laço mais forte. No entanto, quando se encontravam, ainda que sob circunstâncias incomuns, um elfo e um anão tratavam-se sempre com o devido respeito. O Dragão, por sua vez, observava as duas civilizações crescendo, e muito raramente interferia.

Após um tempo de relativa harmonia, chegou a época de Verus Erithax se mudar. É sabido que os dragões verdadeiros de Enda têm uma tendência natural a se isolar do mundo, passando sua infundável existência contemplando terras desconhecidas, e até mesmo um espécime atípico como este não poderia escapar de sua natureza. O grande Dragão enxergava o tempo além e previa a chegada de uma nova raça em breve. Os humanos, também conhecidos como “Hurazhir” (ou Povo Numeroso), já cresciam e se espalhavam com considerável rapidez por todo o continente.

O Dragão iria partir, mas não sem antes deixar uma garantia de segurança para a terra à qual havia se apegado e para todos seus habitantes, fossem eles atuais ou futuros. Assim, como poucas vezes ocorrera anteriormente, Verus Erithax convidou elfos e anões para sua morada. Aqueles que responderam ao seu chamado foram Sua Majestade Yvaric Halv I, Líder espiritual dos Anões de Titânio sob Ankara Vuori, e a Venerável arquidruída Q’eenitlyn, guardiã da sabedoria em Hynafol.

Pouco se sabe sobre o que ocorreu nesse encontro, nem mesmo quanto tempo durou, mas ao deixar a morada do Dragão, cada um dos representantes das duas raças carregava consigo uma relíquia, uma profecia e uma incumbência: Aos anões de titânio foi dada uma arca selada com poderosa magia. Nada neste mundo poderia abri-la a não ser uma chave mística, a qual foi dada aos elfos. O conteúdo da arca iria revelar o herdeiro do Dragão, e as próprias terras da península o reconheceriam como soberano, assim como há eras consideravam Verus Erithax. Tal governante, porém, não seria nem elfo nem anão, mas viria dos humanos que começavam a habitar Enda. O Dragão também ressaltou que a península somente encontraria o seu novo soberano quando a bênção se opusesse ao feitiço e a maçã cruzasse o cajado. Nem o líder anão ou a arquidruída elfa demonstraram compreender essa última parte, que soara como uma estranha profecia, mas a guardaram com sabedoria o bastante para não esquecê-la.

Não demorou muito para que a visão do Dragão se concretizasse e os Humanos chegassem à península de Verith. Vindo do norte além de Ankara Vuori, do distante Império Hamiriano, este povo trazia consigo guerra e sede de conquista. Diversas centúrias e cavaleiros preenchiavam suas fileiras, ameaçando qualquer um que se opusesse aos seus planos de domínio. Os habitantes de Verith viram-se em um dilema: A lógica pedia para que se armassem e defendessem suas terras dos conquistadores estrangeiros, mas isto era claramente uma desobediência às ordens de Verus Erithax, que havia anunciado a chegada do Povo Numeroso e os escolhido como herdeiros.

Sem encontrar muita resistência, os estrangeiros atravessaram facilmente a montanha e a planície. Por fim fundaram a Fortaleza Portuária de Hendar, posto avançado do Império Hamiriano.

A preocupação crescia entre anões e elfos, alguns membros mais jovens de ambas as raças defendiam o conflito independentemente da vontade do Dragão, e atraíam novos seguidores a cada dia. Os líderes relutavam em tomar uma decisão.

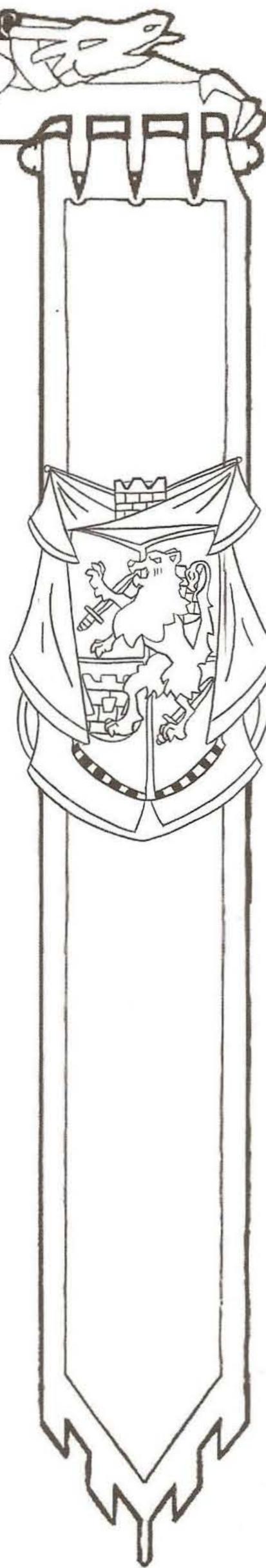
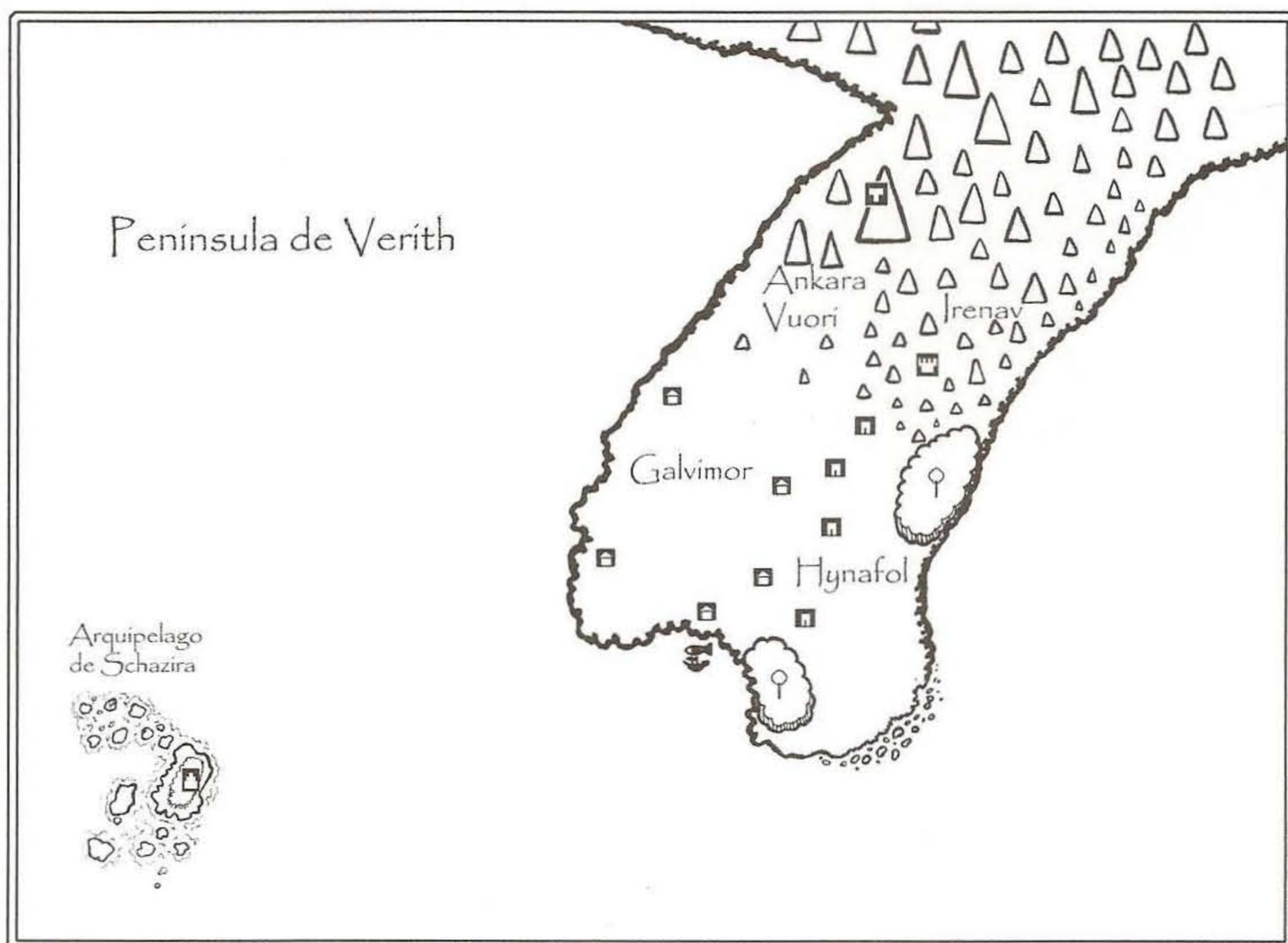
Entretanto, o exercito Hamiriano subitamente parou de avançar: suas tropas se concentravam no posto avançado, mas não passavam de lá. Dentro da cidade de Hendar começavam a estourar revoltas entre os escravos prisioneiros de guerra. Sendo na grande maioria da etnia darvariana, um povo que já perdera muitos territórios para o Império Hamiriano, esses escravos misteriosamente tiveram acesso á magia arcana, e agora combatiam os conquistadores utilizando um poder até então desconhecido. Naturalmente avessos à magia, os hamirianos encontravam crescentes dificuldades para reprimir essas revoltas.

Por mais de cem anos elfos e anões se calaram assistindo ao conflito. No fim, quando a guerra já ameaçava suas planícies, os elfos resolveram tomar partido dos Darvarianos, e foram um fator decisivo. O Povo Belo percebeu naquele momento que eram esses escravos os herdeiros do Dragão, e não seus conquistadores. Na

verdade, foram alguns elfos das planícies que auxiliaram os Darvarianos com conhecimentos de magia arcana, fornecendo pergaminhos a grupos de resistência e auxiliando-os na luta contra seus opressores.

No dia em que o ultimo navio Hamiriano partiu carregando os últimos fugitivos, Elfos das Planícies e Darvarianos assinaram o tratado que criava a nova nação, Galvimor, ou "A Força da Mágica", bem como a duradoura aliança entre os dois reinos. Os Anões de Titânio, recolhidos no interior de seu reino sob a montanha, não esperavam ter qualquer tipo de contato com os humanos, dando-se por satisfeitos com o rumo que a questão tomara.

Porem, alguns anos após da fundação de Galvimor, os anões notaram que um grande número de humanos rumava em caravana para o norte da península, adentrando o terreno montanhoso. Tais humanos julgavam estas regiões desabitadas, e ao conhecer os anões como senhores daquele reino, se apresentaram como





devotos de Mazhaud, deus supremo da luz e calor. Segundo eles, não havia nenhum espaço para a fé em Galvimor, na época e ainda hoje, totalmente dedicado à Magia. Por isso um grande grupo de missionários deixou o reino, partindo para o nordeste da península, guiados por seu líder, um sacerdote chamado Iren.

Os Anões não apreciaram a companhia deles, mas foram forçados a reconhecer que “Mazhaud” era apenas o nome que os humanos davam a Eikki, O Poderoso, entidade criadora de toda a raça anã. E os anões de titânio, dentre o seu povo, são os mais devotos. Inicialmente fez-se um tratado entre os povos, que auxiliavam uns aos outros em um desenvolvimento mútuo. Com o tempo, os anões de titânio perceberam como os humanos poderiam oferecer-lhes proteção, itens e alimentos cultivados fora da montanha, enquanto os ferreiros anões lhes forneceriam ferramentas, utensílios de metal e armas para defenderem-se e trabalharem, beneficiando ambos os povos. Logo um novo acordo foi firmado, criando A Teocracia Livre de Irenav. O nome do reino fora uma homenagem do povo ao missionário Iren, o humano darvariano que liderou o êxodo dos fiéis a Mazhaud de Galvimor, cerca de 130 anos antes. Os humanos receberam soberania em diversas terras na superfície, e os anões logo começaram a chamar o novo reino de Terras Acima.

4. *Fatos recentes*

De alguns anos para cá, a situação política na península de Verith ficou muito tensa. Mesmo tendo uma origem comum e lutado lado a lado no passado, Galvimor e Irenav sempre tiveram grandes diferenças ideológicas e sociais. Esta situação agravou-se com a descoberta de um raro cristal em uma região próxima à fronteira dos dois reinos. Conhecido como Cristal Krysar, ele possui a propriedade de acumular energia mágica, seja arcana ou divina. Existindo somente em Verith, ele foi descoberto em terras irenavas por arqueólogos

galvins, e logo ambos os reinos reivindicavam direitos sobre o cristal. Era o estopim que faltava para estourar uma guerra entre as duas nações. A energia mística do cristal provaria quem seria a maior potência naquela região de Enda.

A guerra pela disputa das minas já dura trinta anos. Recentemente, Yvaric Halv IV, líder de Ankara Vuori chamou os governantes das duas nações para um acordo diplomático, pois ambos os reinos já estavam desgastados pela guerra, e a mesma já ameaçava os domínios dos Anões de Titânio e dos Elfos das Planícies. Por serem tradicionais aliados, o Cardeal Petrus Archill de Irenav prontamente atendeu ao convite. Poucos sabiam que o monarca anão já havia contactado a Venerável Arquidruída Q’eenitlyn, talvez a única pessoa ainda viva que tenha visto ou falado com o Dragão antigo. Inicialmente o Rei de Galvimor, Sua Majestade Lionard Gyrion Vhant, temia uma emboscada ou uma armadilha, mas foi acalmado pelas sábias palavras da anciã.

O encontro correu sem grandes incidentes. A elfa relembrou a história, ressaltando que havia chegado o momento profetizado pelo Dragão: A benção do sacerdote se opunha ao feitiço do mago, a maça de Irenav cruzava o cajado de Galvimor. Tanto o Arquimago quanto o Cardeal, bem cansados e envelhecidos pelo conflito, concordaram em criar um ducado na região da Mina de Krysar, que deveria ser administrado pelos dois reinos em conjunto. Nesta hora, a sabedoria do líder anão mostrou-se memorável: ele sugeriu que tal ducado fosse administrado pelo jovem príncipe galvim e pela filha de sua eminência irenava, que se uniriam em matrimônio. Para encerrar definitivamente o conflito, o anão e a elfa prometeram as relíquias de Verus Erithax, a arca e a chave, como presente de casamento. Com exceção talvez dos noivos, todos acharam esta uma excelente idéia.

A cerimônia está marcada para amanhã, e é durante as festividades que a aventura começa.

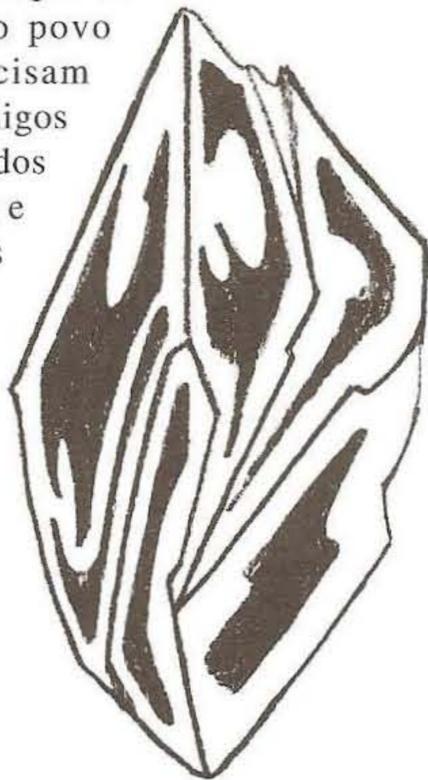
5. Resumo da Trama

ATENÇÃO

Esta parte da aventura deve ser de conhecimento exclusivo do mestre.

Raurok, um feiticeiro descendente dos Hamirianos, pretende tomar o governo de toda a Península Verith para si. Completamente contrário à formação da aliança entre os quatro reinos, ele contrata um bando de mercenários piratas para roubar a arca e a chave pouco antes da cerimônia. Os artefatos são levados ao arquipélago de Schazira, antigo refúgio Hamiriano onde o feiticeiro se estabelecera aliando-se ao povo serpente Yuan-ti. Quando recebe a arca ele tenta abri-la, mas não consegue. Uma grande quantidade de energia mágica era necessária para utilizar em uníssono os dois itens, quantidade esta presente apenas na mina de Krysar. Raurok então reúne seus aliados e prepara um ataque ao continente para roubar os cristais necessários para a abertura da arca.

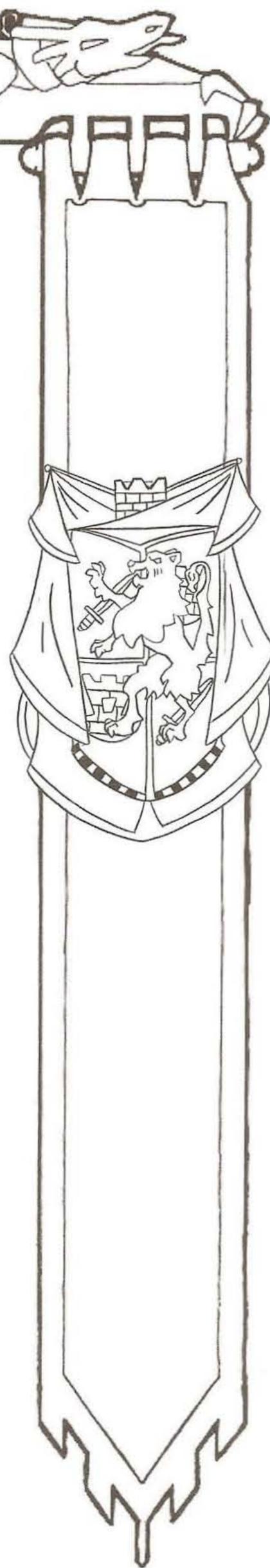
Na primeira parte da aventura os heróis devem conduzir uma investigação que levará aos piratas ladrões dos tesouros e à localização do arquipélago. Na segunda parte eles exploram um templo de Schazira, deusa do povo serpente, e precisam derrotar vários inimigos para recuperar um dos artefatos. Na terceira e última parte os heróis retornam ao continente para a batalha final contra o feiticeiro e seu exército de invasores, garantindo a paz em toda a península.



O Cristal Krysar

Este raro minério ainda é um mistério para muitos. Ninguém sabe de onde ele vêm, ou quanto tempo ele leva para formar-se na natureza. Entretanto, tem-se conhecimento que este é um poderoso aparato para usuários de magia, seja ela arcana ou divina. Uma pedra de cristal Krysar do tamanho de um pingente pode armazenar até 2 níveis de magia. Já uma do tamanho punho humano fechado pode armazenar até 4, ou até 5 níveis, fornecendo uma reserva mágica valiosa para aqueles que utilizam de poderes mágicos. Ao contrário de itens que guardam magias específicas, com o cristal o mago ou clérigo pode utilizar o nível necessário para uma magia que ele tenha em mente, utilizando os poder contido no cristal, e preservando a magia que ele possui memorizada intocada, garantindo a ele mais magias disponíveis por dia. Sabe-se também que grandes reservas do cristal Krysar podem acionar itens de grande poder, como relíquias e artefatos que necessitem de uma carga mágica para poderem funcionar, e por isso este recurso natural foi tão disputado pelos reinos de Irenav e de Galvimor.

Modo de Funcionamento: O Cristal é acionado meramente ao toque do lançador das magias. Ele decide no momento de lançar a magia, se utilizará a magia de sua mente, ou da reserva mágica do cristal. Magias com talentos metamágicos possuem o mesmo "custo" de ativação da magia que o lançador tem para memorizá-la. Assim que a energia é descarregada, o cristal fica temporariamente descarregado. Basta que o mesmo seja colocado à luz do Sol, da Lua, ou mesmo de um céu bem estrelado, para que as suas reservas sejam recarregadas, podendo ele ser novamente utilizado pelo mago. Isso levanta a teoria destes cristais terem relacionamento com corpos celestes, por serem energizados por eles. Existe relatos que determinam que não é necessariamente o tamanho do cristal que determina o seu potencial de armazenamento, e é sabido que cristais menores mais "puros" conseguem armazenar mais magias que cristais maiores.





Príncipe Trevor Gyrion Vhant

A vida na corte sempre foi algo entediante para Trevor. Em sua infância, ele era o típico nobre rebelde que sempre contrariava o seu pai nos mais diversos assuntos. Órfão de mãe desde cedo, talvez a falta da figura materna tenha afastado-o do monarca de Galvimor, seu pai. Motivo de orgulho em todo o reino, Trevor é um exímio mago. Estudou desde cedo na Alta Academia Arcana, e hoje já possui um poder considerável para sua idade, poder este que somente tende a crescer.

Trevor foi pego de surpresa pela notícia de seu casamento. Como todos os galvins, já estava cansado de tantos conflitos... Mas casar-se agora!? Depois de ser convencido por seu pai, a quem pouco a pouco ele tem aproximado-se, Trevor acabou consentindo, e espera logo conhecer a noiva que terá a honra de casar-se com ele.

Dicas de Interpretação: Trevor é uma pessoa extremamente convencida. Sempre cheio de si, ele é uma mistura de garoto gênio com corajoso herói. Possui uma série de condecorações por seu desempenho na Academia Arcana, e isso o faz sentir-se mais e mais orgulhoso. Acha-se muito bonito e sem defeitos. Apesar disso possui um grande coração e preocupa-se com quem é importante em sua vida.

Raça:	Humano						
Classe:	Mago	FOR	10	0	Fort:	+4	
Nível:	8	DES	16	+3	Ref:	+5	
Tendência:	Neutro e Bom	CON	14	+2	Vont:	+7	
		INT	18	+4			
PVs:	31	SAB	12	+1			
Inic:	+3	CAR	14	+2			
Desloc:	9 metros						
		CA:	16				
		BBA:	+4				

Perícias: Alquimia +9, Concentração +12, Conhecimento (Arcano) +13, Conhecimento (história) +10, Identificar Magia +15, Sentir Motivação +6 (oc), Ouvir +5 (oc), Natação +5 (oc), Cavalgar +7 (oc).

Idiomas: Baradan (comum), Élfico, Titaani Finkhan (anão de Titânio), Darvariano, Hamiriano e Dracônico.

Magias por Dia: 4/5/4/3/3.

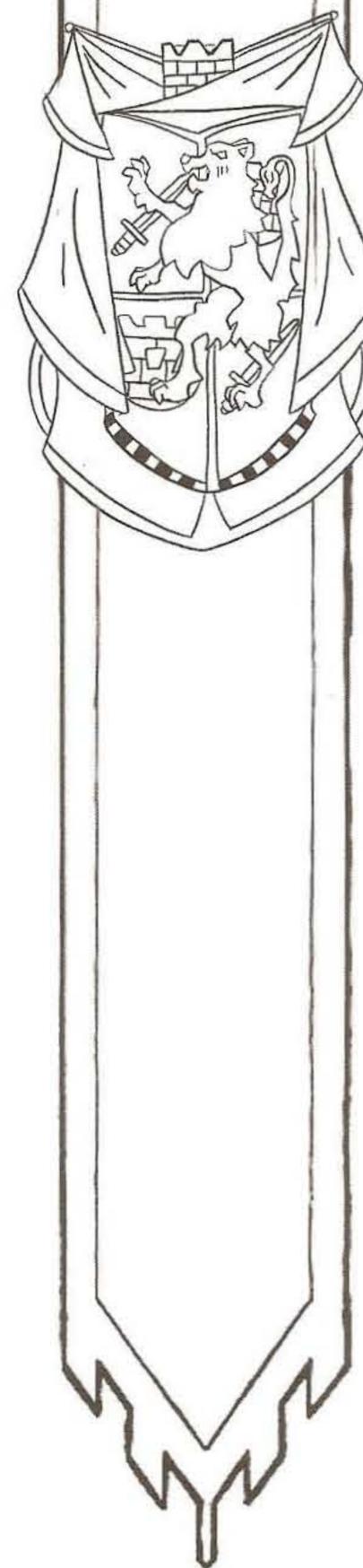
Magias Memorizadas: 0: Detectar Venenos, Luz, Prestidigitação, Raio de Gelo; 1º: Armadura Arcana, Mãos Flamejantes, Mísseis Mágicos, Compreensão de Linguagens, Queda Suave; 2º: Invisibilidade, Agilidade Felina, Força do Touro, Teia; 3º: Respirar na Água, Relâmpago, Vôo.

Talentos: Magias em Combate, Magia Silenciosa, Dominar Magia (Patas de Aranha, Levitação, Invocar Criatura III, Vôo), Potencializar Magia, Magia sem Gestos.

Habilidades Especiais: Escrever Pergaminho, Invocar Familiar: Falcão, Talento Adicional, 4 ptos. extras de perícia no primeiro nível e mais 1 para cada nível subsequente.

Equipamento: Equipamento inicial para magos (ver *Livro do Jogador*, pág. 55), Bordão +1, Besta Leve Obra Prima, varinha de mísseis mágicos, braceletes de armadura +3, pergaminho de bola de fogo, pergaminho de dispersar magia (x2).

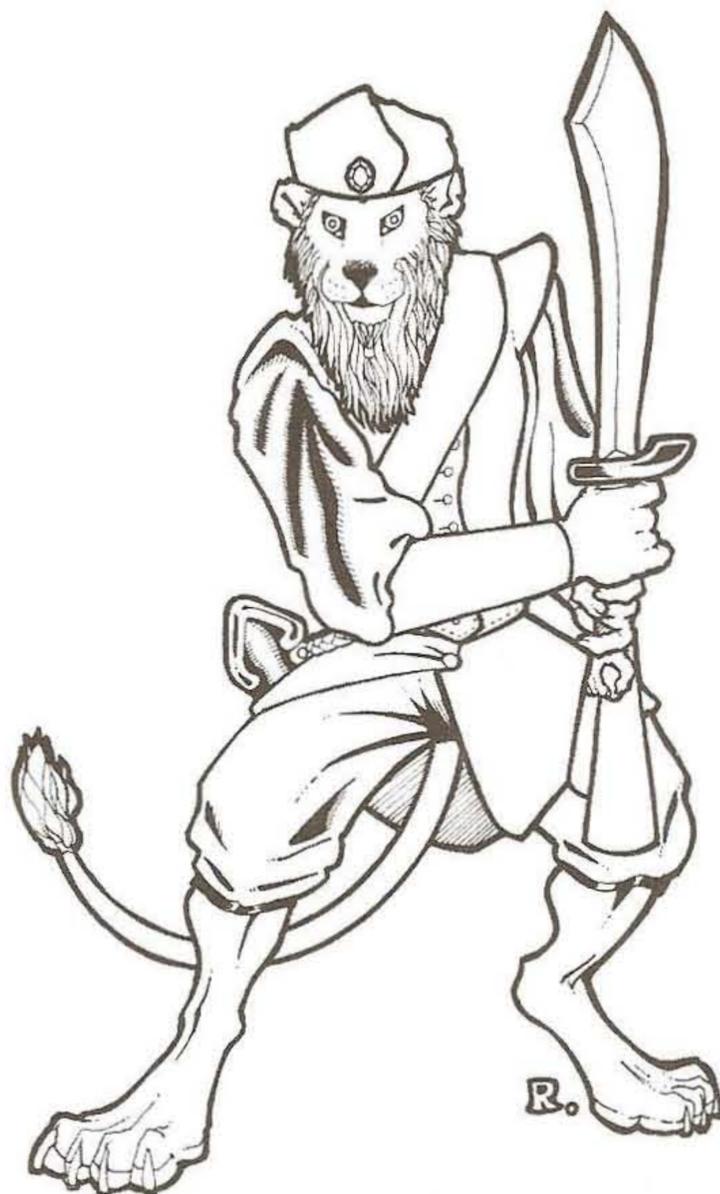
Ataque e Dano: Bordão +5 (dano 1d6+1/1d6+1), Besta Leve +8 (dano 1d8).



Califa Mujahed Amir Sahadin

Sahadin é o representante diplomático de um próspero reino oriental, a distante e rica Zanaria. Representa não somente um reino longínquo, mas um povo incomum em terras ocidentais, os Num'ah (povo Leão). Como Galvimor possui portos que praticamente ligam o oriente ao ocidente, o governante do reino mágico fez um acordo com o Sultão zanariano, e uma embaixada foi criada no porto mais movimentado do reino, Hendar. Sahadin foi selecionado para o cargo devido às suas experiências como um diplomata e ao voto sagrado que fizera a sua divindade, o Arauto da Justiça. Concordeu em mudar-se para o ocidente em companhia de suas sete esposas, as quais trata todas com igual amor e respeito. Um paladino valoroso, o Num'ah esperava com apreensão o final da guerra, e ficou aliviado e contente com o fim das hostilidades e o possível tratado de paz que será firmado no casamento entre o príncipe e a filha do Cardeal.

Dicas de Interpretação: Sahadin é uma pessoa extremamente correta. Excelente diplomata e um espadachim formidável, o embaixador felino possui um senso de dever inabalável, primeiro para com sua entidade e logo em seguida para com sua nação. Ele é mais adepto as palavra do que às armas, mas não hesitará em demonstrar o quanto é poderosa a ira divina em situações onde a justiça deve prevalecer.



Raça:	Num'ah					
Classe:	Paladino	FOR	valor 18	mod +4	Fort:	+9
Nível:	8	DES	16	+3	Ref:	+11
Tendência:	Leal e Bom	CON	12	+1	Vont:	+7
		INT	12	+1		
PVs:	58	SAB	14	+2		
Inic:	+7	CAR	16	+3		
Desloc:	9 metros	CA:	18			
		BBA:	+8/+3			

Perícias: Diplomacia +11, Conhecimento (religião) +8, Cavalgar +11, Adestrar Animais +4, Cura +9

Idiomas: Num'ah Recente, Baradan (Comum) e Zanariano

Magias por dia: nvl. 1: 2

Magias memorizadas: Proteção Contra o Mal e Arma Mágica

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (Falcione).

Habilidades Especiais: Detectar o Mal, Graça Divina, Cura Pelas Mãos, Saúde Divina, Aura de Coragem, Destruir o Mal, Remover Doença 2x/semana, Expulsão, Montaria especial: cavalo, Visão na Penumbra, Rugido Intimidador, Cólera Primal, Ataque com Garras.

Equipamento: Equipamento inicial para paladinos (ver *Livro do Jogador*, pág. 43), Falcione Sagrado +2, Braceletes Mágicos (+5 CA), anel de proteção (+3 contra reflexos)

Ataque e dano: Falcione +12/+7 (dano 2d4+4, +2d6 contra criaturas malignas), Ataque com Garras +2/+7 (dano 1d4+4)



Eva Kant

Eva nasceu em uma família simples, porém muito trabalhadora, de mercadores e pessoas dedicadas ao mar. Filha de pai zanariano e mãe darvariana, Eva cresceu no convés de um navio, aprendendo desde cedo a arte do comércio. Hoje seu pai possui uma pequena frota de navios de médio porte, entre eles o *Arravenna*, que atualmente se encontra sob seus comandos, assim como a tripulação do mesmo. Eva sabe que o barco não é seu, mas de seu pai, e por isso os cuidados com o mesmo devem ser redobrados.

A jovem corsária possui uma rivalidade sem igual com um famoso pirata da região, o temido Capitão Moors. Mais de uma vez seus sabres cruzaram e derramaram sangue. Até mesmo os tripulantes dos dois navios já começaram diversas brigas em tavernas tomando partido de seus capitães, mesmo sem a presença dos mesmos.

Com o carregamento que chegou de Zanaria, Eva busca lucrar alguma coisa nas festividades do casamento que ocorrerá muito em breve, e espera que o povo goste de especiarias, temperos, tecidos e enfeites exóticos provenientes do outro lado do mundo.

Dicas de Interpretação: Eva tem um humor infalível, temperado com sua tendência feminista, que tende a rebaixar um pouco os homens. Uma bela moça, não deixa de participar de um bom duelo, demonstrando as suas origens e o sangue aventureiro que corre em suas veias. Ela é bastante ambiciosa, mas ainda assim é uma ótima pessoa e não tolera injustiças nem covardia.

Raça:	Humano					
Classe:	Marujo	FOR	valor 15	mod +2	Fort:	+ 3
Nível:	8	DES	18	+4	Ref:	+10
Tendência:	Caótica e Boa	CON	12	+1	Vont:	+ 3
PVs:	47	INT	14	+2		
Inic:	+8	SAB	12	+1		
Desloc:	9 metros	CAR	16	+3		
		CA:	16			
		BBA:	+6/+1			

Perícias: : Blefar +11, Conhecimento (mares) +9, Senso de Direção +12, Usar Cordas +13, Diplomacia +8, Ouvir +4, Obter Informação +11, Intimidar +7, Sentir Motivação +10, Observar +7, Natação +9.

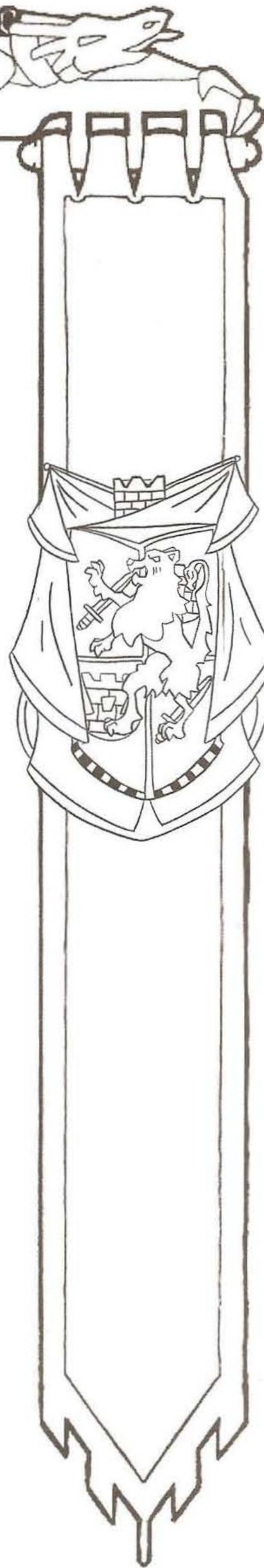
Idiomas: Baradan (Comum), Submundo (linguagem secreta de piratas e mercadores), Élfico e Zanariano.

Talentos: Prontidão, Acuidade com Arma, Especialização, Iniciativa Aprimorada.

Habilidades Especiais: Natação Aprimorada, Discernir Clima, Mascote Animal, Talento Extra, Talento Adicional, 4 pts. extras de perícia no primeiro nível e mais 1 para cada nível subsequente.

Equipamento: Armadura de Couro, Sabre Obra-Prima, Mochila com cantil, ração para três dias, pederneira e isqueiro, corda de cânhamo 30 metros.

Ataque e dano: Sabre +11/ +6 (dano 1d6+2)



Brenhart Qual'zeen

Treinado pela arquidruída de Hynafol, Brenhart cresceu e se desenvolveu como um guardião do conhecimento e da cultura dos elfos das planícies. Conforme rezam os costumes, de tempos em tempos, a arquidruída leva uma criança élfica da comunidade para treiná-la e transformá-la no grande defensor dos costumes e da sociedade élfica, tão antiga nas Terras do Sonho Eterno. Brenhart é o mais jovem pupilo da sábia e enigmática druida, que lhe confiou uma missão de vital importância para a paz nos quatro reinos da península. Ele recebeu uma estranha encomenda, que deveria somente ser aberta e entregue na cerimônia de casamento entre a filha do Cardeal e do filho do rei Arquimago. Este seria o presente de casamentos dos elfos, e garantiria uma duradoura aliança nos antigos reinos rivais de Irenav e Galvimor.

Dicas de Interpretação: Os rigores do treinamento de batedor transformaram a vida de Brenhart. O jovem elfo é uma pessoa calada e contemplativa, possuindo um olhar que inspira confiança e sagacidade, embora demonstre arrogância algumas vezes. Brenhart desejava muito o fim da guerra, mas se isto não ocorresse, já estava pronto para defender o seu reino e o seu povo. Preocupa-se muito com as poucas pessoas que são próximas a ele, sendo um amigo muito leal.



Raça:	Elfo						
Classe:	Batedor			FOR	16	+3	Fort: +4
Nível:	8			DES	20	+5	Ref: +10
Tendência:	Neutro			CON	14	+2	Vont: +8
				INT	14	+2	
PVs:	48	CA:	17	SAB	10	+0	
Inic:	+5	BBA:	+4	CAR	12	+1	
Desloc:	15 metros						

Perícias: Ouvir +6, Procurar +10, Observar +7, Operar Mecanismo +6 (oc), Acrobacia +9 (oc), Natação +9, Furtividade +13, Senso de Direção +8, Obter Informação +8, Esconder-se +23, Arte da Fuga +13, Disfarces +8, Diplomacia +4 (oc), Blear +7, Equilíbrio +9, Falsificação +6.

Idiomas: Baradan (comum), Élfico, Titaani Finkhan (Anões de Titânio), Hamiriano, Darvariano, Silvestre.

Talentos: Acuidade com Arma (sabre), Iniciativa Aprimorada, Reflexos em Combate.

Habilidades Especiais: Rastrear, Memorização, Ataque Furtivo +2d6, Deslocamento Ampliado (+6metros), Esquiva Sobrenatural, +2 contra Encantamentos, Visão na Penumbra, Evasão.

Equipamento: Kit de ferramentas, pederneira, lanterna furta fogo, saco de dormir, espelho pequeno, 3 frascos de antídoto para veneno, cantil com água, armadura de couro +1, Manto Élfico (+10 esconder-se), sabre, arco longo composto reforçado (+3 bônus Força), 30 flechas normais, 20 flechas +2, poção de invisibilidade, .

Ataque e Dano: Sabre +9/+4 (dano 1d6+2), Arco Longo Composto +11/+6 (dano 1d8+3 ou 1d8+5).

Thorn Viisas

Viisas nasceu em Ankhara Vuori, lar dos anões de titânio em Verith. Desde cedo, ele percebeu as suas inclinações à fé e aos assuntos do espírito, tornando-se um acólito no templo de Eikki. Possui uma fé inabalável, e ganhou admiração e respeito por muitos em seu reino e em terras além. É uma figura muito conhecida entre os elfos de Hynafol e os sacerdotes de Mazhaud em Irenav. Sempre foi um grande defensor do fim da guerra entre os povos da península, e agradeceu a Eikki o fato do conflito ter terminado. Espera que a paz agora seja longa e duradoura.

Dicas de Interpretação: Viisas é um pouco reservado, mas não tem problemas em falar com outras pessoas. Para ele, palavras valem tanto quanto um punho, ele articula bem suas frases antes de falar. Quando está de mau humor, Viisas continua mantendo a sua fé, embora pragueje e faça ameaças divinas aos seus oponentes. Sua austeridade e devoção são um exemplo a ser seguido por todos os anões.



Raça:	Anão de Titânio			valor	mod	Fort:	+ 10
Classe:	Clérigo de Eikki	FOR	16	+3		Ref:	+ 2
Nível:	8	DES	10	0		Vont:	+ 13
Tendência:	Neutro e Bom	CON	18	+4			
		INT	12	+1			
PVs:	81	SAB	20	+5			
Inic:	0	CAR	10	0			
Desloc:	6 metros	BBA:	+6/+1				
		CA:	22				

Perícias: Concentração +9, Cura +11, Conhecimento (religião) +9, Identificar Magia +8, Diplomacia +6.

Idiomas: Baradan (Comum), Titaani Finkhan (Anões de Titânio) e Élfico.

Domínios: Proteção e Fogo

Magias por dia: nvl. 0: 5; nvl. 1: 5+1; nvl. 2: 4+1; nvl. 3: 3+1

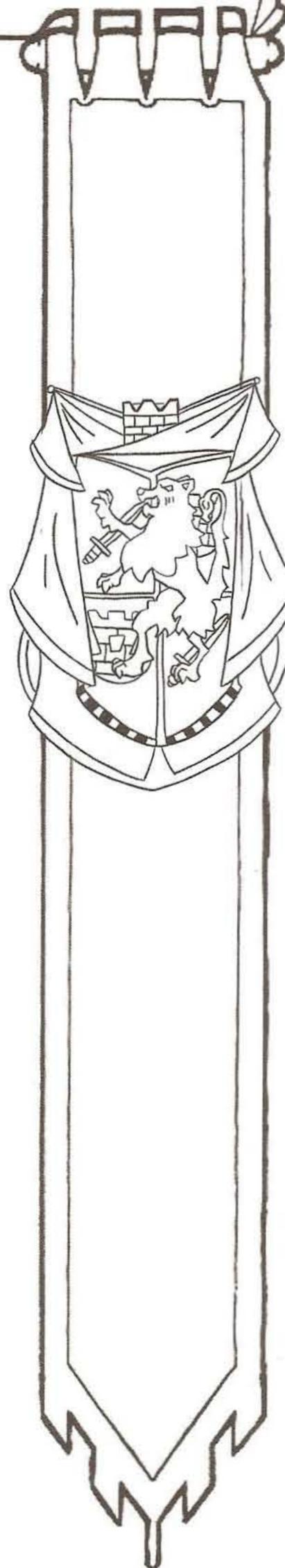
Magias memorizadas: 0: Curar Ferimentos Mínimos, Detectar Venenos, Luz, Guia, Consertar, Detectar Magia; 1º: Arma Mágica, Escudo da Fé, Auxílio Divino, Remover Medo, Resistência a Elementos, Mãos Flamejantes, Bênção; 2º: Força do Touro, Retardar Envenenamento, Explosão Sonora, Curar Ferimentos Moderados, Proteger Outro; 3º: Proteção Contra Elementos, Dissipar Magia, Caminhar na Água, Roupas Encantadas, Purgar Invisibilidade; 4º: Imunidade à Magia, Neutralizar Veneno (x2), Aliado Interplanar Menor.

Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma, Magia sem Gestos.

Habilidades Especiais: Redução de Dano 3/-, Natação Impossível, Visão no Escuro 18 metros, +2 em testes de vontade, +2 contra Magia Arcana e Venenos, Conversão Espontânea, Expulsar Mortos Vivos, Habilidades de Domínio.

Equipamento: Equipamento inicial para clérigos (ver *Livro do Jogador*, pág. 32), Martelo de Combate (forjado com os ossos do avô) +3, Símbolo Sagrado de Titânio, Meia armadura +2, Escudo Grande de Aço +1.

Ataque e dano: Martelo de Combate +12/+7 (dano 1d8+6)



Wilkans Fonstad

O nascimento de Wilkans foi motivo de comemoração em toda sua família. Em Enda acredita-se que os que nascem negros foram tocados pela divindade da justiça e da guerra, sendo pessoas predestinadas a uma grande missão no mundo. O caso do jovem não foi diferente, e muito cedo ele ingressou na Academia Militar de Irenav, tornando-se um guerreiro muito bem treinado. O sonho de Wilkans é um dia fazer parte da Guarda de Honra de Irenav, uma força de soldados de elite do reino. Felizmente ele já é parte da guarda da filha do Cardeal, o que já é um grande passo. Apesar de gostar de uma luta bem travada, é contrário a conflitos desnecessários que ameacem a vida de pessoas inocentes, como a recente guerra.

Dicas de Interpretação: Palavras bonitas, gestos galantes e frases de efeito estão sempre presentes em seu vocabulário. Wilkans é uma pessoa justa e sensata, ironicamente sendo orgulhoso às vezes. Um cavaleiro nato, presta bastante atenção no que outras pessoas falam e fazem, sendo muito observador. Seu sonho é ser um membro da Guarda de Honra de Irenav, tonando-se um verdadeiro cavaleiro.



Raça:	Humano		valor	mod	Fort:	+9
Classe:	Guerreiro	FOR	20	+5	Ref:	+3
Nível:	8	DES	14	+2	Vont:	+4
Tendência:	Leal e Neutro	CON	16	+3		
PVs:	79	INT	10	0		
Inic:	+5	SAB	14	+2		
Desloc:	9 metros	CAR	10	+0		
		CA:	20			
		BBA:	+8 / +3			

Perícias: Saltar +15, Escalar +10, Cavalgar +9, Natação +9, Diplomacia +3 (oc)

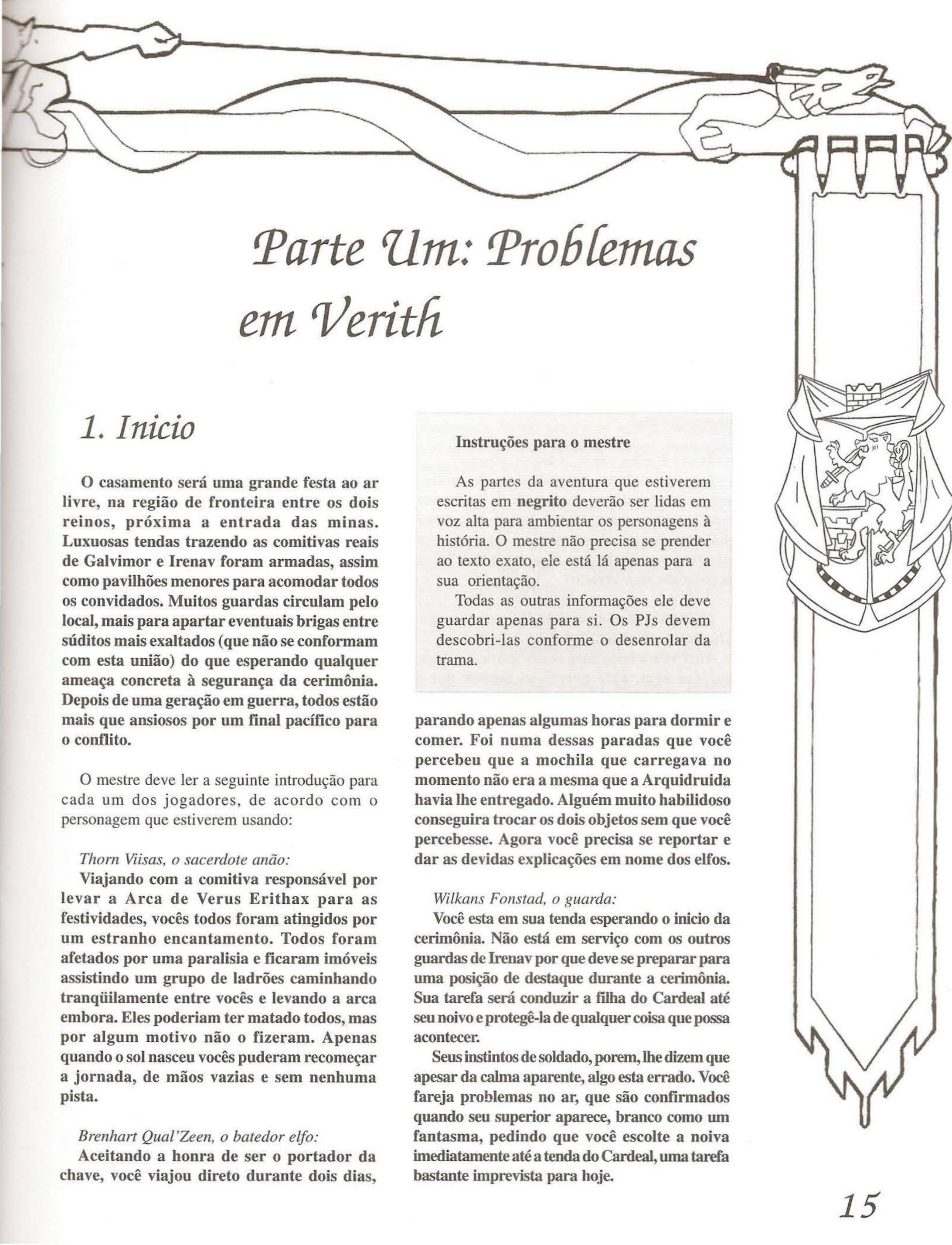
Idiomas: Baradan (Comum) e Titaani Finkhanen (Anões de Titânio)

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma, Especialização em Arma, Usar Arma Exótica, Saque Rápido, Ataque Poderoso, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Especialização.

Habilidades Especiais: 4 talentos adicionais de guerreiro, 4 pontos de perícia a mais no primeiro nível, 1 ponto de perícia a mais para cada nível subsequente e um talento adicional de raça.

Equipamento: Equipamento inicial para guerreiros (ver *Livro do Jogador*, pág. 37), Espada Bastarda +3, Arco Longo +1, 3 poções de cura (1d8+3 cada), Cota de malha +3

Ataque e dano: Espada Bastarda +16/ +11 (dano 1d10+6), Arco longo +11/+6 (dano 1d8+3)



Parte Um: Problemas em Verith

1. Início

O casamento será uma grande festa ao ar livre, na região de fronteira entre os dois reinos, próxima a entrada das minas. Luxuosas tendas trazendo as comitivas reais de Galvimor e Irenav foram armadas, assim como pavilhões menores para acomodar todos os convidados. Muitos guardas circulam pelo local, mais para apartar eventuais brigas entre súditos mais exaltados (que não se conformam com esta união) do que esperando qualquer ameaça concreta à segurança da cerimônia. Depois de uma geração em guerra, todos estão mais que ansiosos por um final pacífico para o conflito.

O mestre deve ler a seguinte introdução para cada um dos jogadores, de acordo com o personagem que estiverem usando:

Thorn Viisas, o sacerdote anão:

Viajando com a comitiva responsável por levar a Arca de Verus Erithax para as festividades, vocês todos foram atingidos por um estranho encantamento. Todos foram afetados por uma paralisia e ficaram imóveis assistindo um grupo de ladrões caminhando tranqüilamente entre vocês e levando a arca embora. Eles poderiam ter matado todos, mas por algum motivo não o fizeram. Apenas quando o sol nasceu vocês puderam recomeçar a jornada, de mãos vazias e sem nenhuma pista.

Brenhart Qual'Zeen, o batedor elfo:

Aceitando a honra de ser o portador da chave, você viajou direto durante dois dias,

Instruções para o mestre

As partes da aventura que estiverem escritas em **negrito** deverão ser lidas em voz alta para ambientar os personagens à história. O mestre não precisa se prender ao texto exato, ele está lá apenas para a sua orientação.

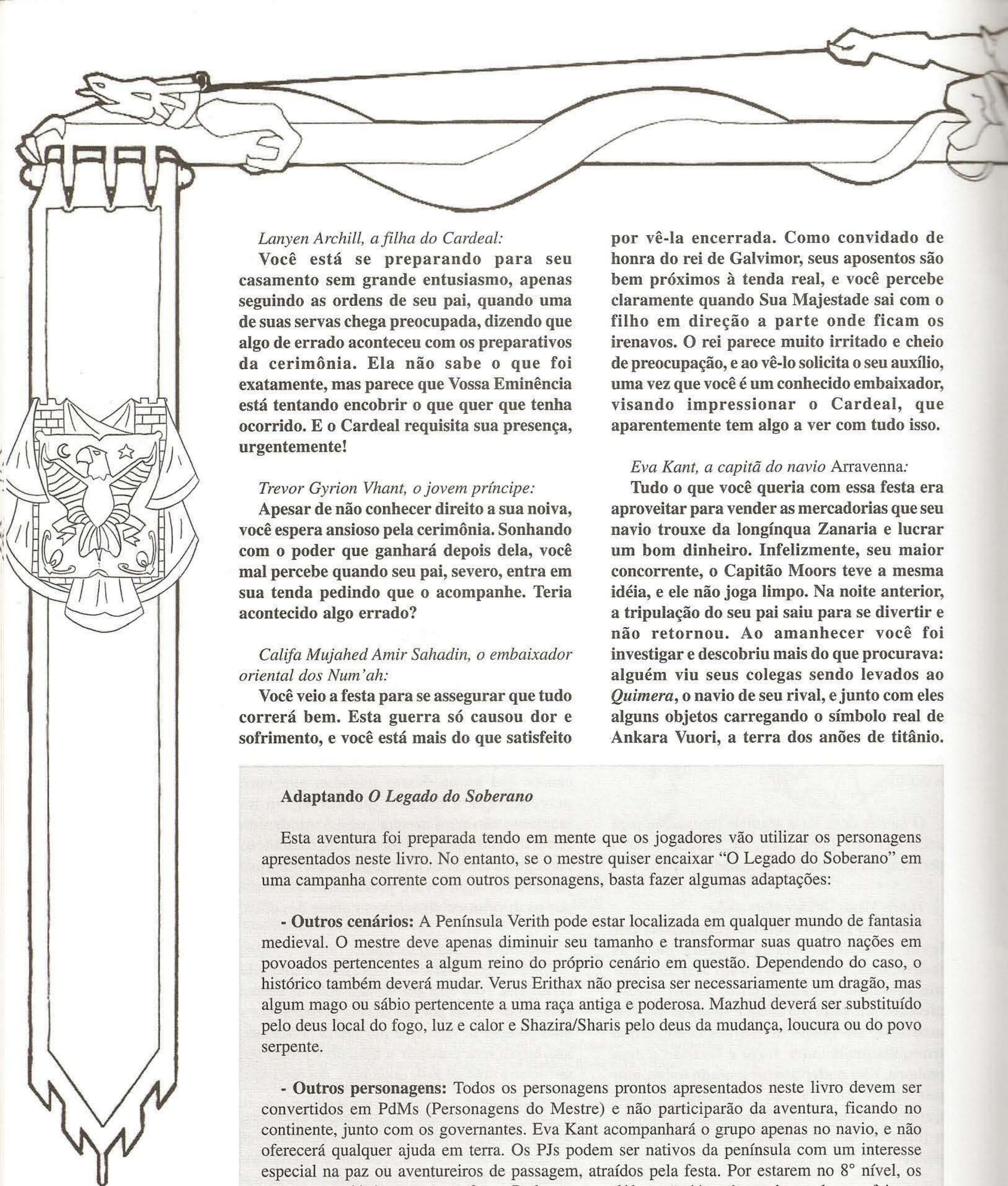
Todas as outras informações ele deve guardar apenas para si. Os PJs devem descobri-las conforme o desenrolar da trama.

parando apenas algumas horas para dormir e comer. Foi numa dessas paradas que você percebeu que a mochila que carregava no momento não era a mesma que a Arquidruída havia lhe entregado. Alguém muito habilidoso conseguira trocar os dois objetos sem que você percebesse. Agora você precisa se reportar e dar as devidas explicações em nome dos elfos.

Wilkans Fonstad, o guarda:

Você está em sua tenda esperando o início da cerimônia. Não está em serviço com os outros guardas de Irenav por que deve se preparar para uma posição de destaque durante a cerimônia. Sua tarefa será conduzir a filha do Cardeal até seu noivo e protegê-la de qualquer coisa que possa acontecer.

Seus instintos de soldado, porém, lhe dizem que apesar da calma aparente, algo está errado. Você fareja problemas no ar, que são confirmados quando seu superior aparece, branco como um fantasma, pedindo que você escolte a noiva imediatamente até a tenda do Cardeal, uma tarefa bastante imprevista para hoje.



Lanyen Archill, a filha do Cardeal:

Você está se preparando para seu casamento sem grande entusiasmo, apenas seguindo as ordens de seu pai, quando uma de suas servas chega preocupada, dizendo que algo de errado aconteceu com os preparativos da cerimônia. Ela não sabe o que foi exatamente, mas parece que Vossa Eminência está tentando encobrir o que quer que tenha ocorrido. E o Cardeal requisita sua presença, urgentemente!

Trevor Gyrion Vhant, o jovem príncipe:

Apesar de não conhecer direito a sua noiva, você espera ansioso pela cerimônia. Sonhando com o poder que ganhará depois dela, você mal percebe quando seu pai, severo, entra em sua tenda pedindo que o acompanhe. Teria acontecido algo errado?

Califa Mujahed Amir Sahadin, o embaixador oriental dos Num'ah:

Você veio a festa para se assegurar que tudo correrá bem. Esta guerra só causou dor e sofrimento, e você está mais do que satisfeito

por vê-la encerrada. Como convidado de honra do rei de Galvimor, seus aposentos são bem próximos à tenda real, e você percebe claramente quando Sua Majestade sai com o filho em direção a parte onde ficam os irenavos. O rei parece muito irritado e cheio de preocupação, e ao vê-lo solicita o seu auxílio, uma vez que você é um conhecido embaixador, visando impressionar o Cardeal, que aparentemente tem algo a ver com tudo isso.

Eva Kant, a capitã do navio Arravenna:

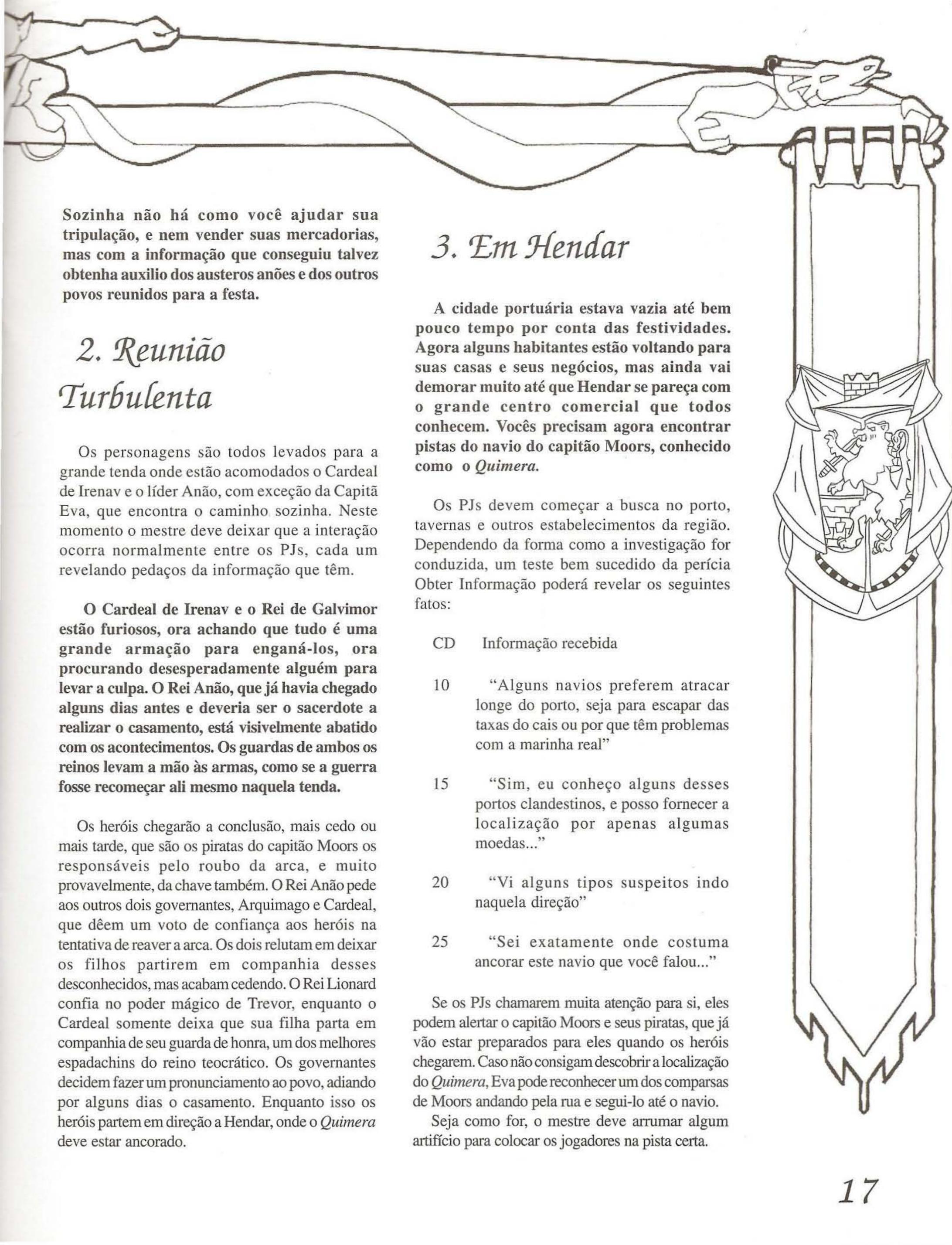
Tudo o que você queria com essa festa era aproveitar para vender as mercadorias que seu navio trouxe da longínqua Zanaria e lucrar um bom dinheiro. Infelizmente, seu maior concorrente, o Capitão Moors teve a mesma idéia, e ele não joga limpo. Na noite anterior, a tripulação do seu pai saiu para se divertir e não retornou. Ao amanhecer você foi investigar e descobriu mais do que procurava: alguém viu seus colegas sendo levados ao *Quimera*, o navio de seu rival, e junto com eles alguns objetos carregando o símbolo real de Ankara Vuori, a terra dos anões de titânio.

Adaptando O Legado do Soberano

Esta aventura foi preparada tendo em mente que os jogadores vão utilizar os personagens apresentados neste livro. No entanto, se o mestre quiser encaixar "O Legado do Soberano" em uma campanha corrente com outros personagens, basta fazer algumas adaptações:

- **Outros cenários:** A Península Verith pode estar localizada em qualquer mundo de fantasia medieval. O mestre deve apenas diminuir seu tamanho e transformar suas quatro nações em povoados pertencentes a algum reino do próprio cenário em questão. Dependendo do caso, o histórico também deverá mudar. Verus Erithax não precisa ser necessariamente um dragão, mas algum mago ou sábio pertencente a uma raça antiga e poderosa. Mazhud deverá ser substituído pelo deus local do fogo, luz e calor e Shazira/Sharis pelo deus da mudança, loucura ou do povo serpente.

- **Outros personagens:** Todos os personagens prontos apresentados neste livro devem ser convertidos em PdMs (Personagens do Mestre) e não participarão da aventura, ficando no continente, junto com os governantes. Eva Kant acompanhará o grupo apenas no navio, e não oferecerá qualquer ajuda em terra. Os PJs podem ser nativos da península com um interesse especial na paz ou aventureiros de passagem, atraídos pela festa. Por estarem no 8º nível, os personagens já têm uma certa fama. Pode ser que o líder anão já conheça alguns de seus feitos e



Sozinha não há como você ajudar sua tripulação, e nem vender suas mercadorias, mas com a informação que conseguiu talvez obtenha auxílio dos austeros anões e dos outros povos reunidos para a festa.

2. Reunião Turbulenta

Os personagens são todos levados para a grande tenda onde estão acomodados o Cardeal de Irenav e o líder Anão, com exceção da Capitã Eva, que encontra o caminho sozinha. Neste momento o mestre deve deixar que a interação ocorra normalmente entre os PJs, cada um revelando pedaços da informação que têm.

O Cardeal de Irenav e o Rei de Galvimor estão furiosos, ora achando que tudo é uma grande armadilha para enganá-los, ora procurando desesperadamente alguém para levar a culpa. O Rei Anão, que já havia chegado alguns dias antes e deveria ser o sacerdote a realizar o casamento, está visivelmente abatido com os acontecimentos. Os guardas de ambos os reinos levam a mão às armas, como se a guerra fosse recomeçar ali mesmo naquela tenda.

Os heróis chegarão a conclusão, mais cedo ou mais tarde, que são os piratas do capitão Moors os responsáveis pelo roubo da arca, e muito provavelmente, da chave também. O Rei Anão pede aos outros dois governantes, Arquimago e Cardeal, que dêem um voto de confiança aos heróis na tentativa de reaver a arca. Os dois relutam em deixar os filhos partirem em companhia desses desconhecidos, mas acabam cedendo. O Rei Lionard confia no poder mágico de Trevor, enquanto o Cardeal somente deixa que sua filha parta em companhia de seu guarda de honra, um dos melhores espadachins do reino teocrático. Os governantes decidem fazer um pronunciamento ao povo, adiando por alguns dias o casamento. Enquanto isso os heróis partem em direção a Hendar, onde o *Quimera* deve estar ancorado.

3. Em Hendar

A cidade portuária estava vazia até bem pouco tempo por conta das festividades. Agora alguns habitantes estão voltando para suas casas e seus negócios, mas ainda vai demorar muito até que Hendar se pareça com o grande centro comercial que todos conhecem. Vocês precisam agora encontrar pistas do navio do capitão Moors, conhecido como o *Quimera*.

Os PJs devem começar a busca no porto, tavernas e outros estabelecimentos da região. Dependendo da forma como a investigação for conduzida, um teste bem sucedido da perícia Obter Informação poderá revelar os seguintes fatos:

- CD Informação recebida
- 10 “Alguns navios preferem atracar longe do porto, seja para escapar das taxas do cais ou por que têm problemas com a marinha real”
- 15 “Sim, eu conheço alguns desses portos clandestinos, e posso fornecer a localização por apenas algumas moedas...”
- 20 “Vi alguns tipos suspeitos indo naquela direção”
- 25 “Sei exatamente onde costuma ancorar este navio que você falou...”

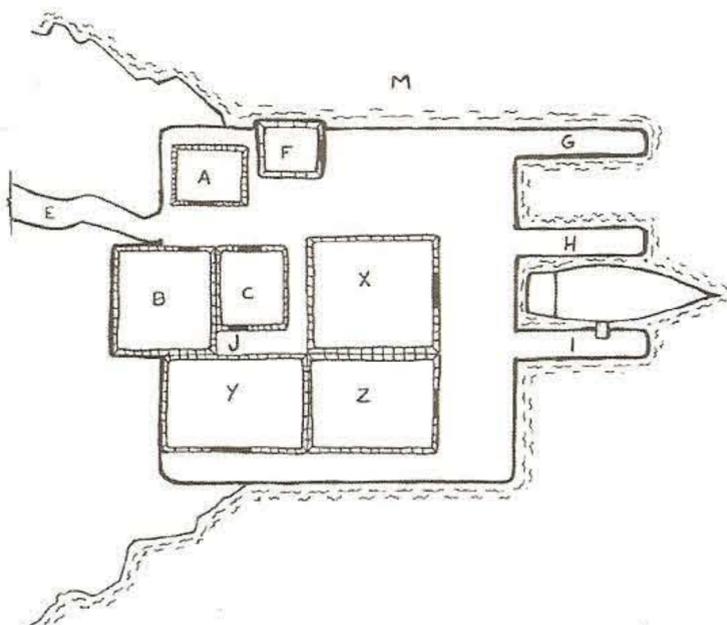
Se os PJs chamarem muita atenção para si, eles podem alertar o capitão Moors e seus piratas, que já vão estar preparados para eles quando os heróis chegarem. Caso não consigam descobrir a localização do *Quimera*, Eva pode reconhecer um dos comparsas de Moors andando pela rua e segui-lo até o navio.

Seja como for, o mestre deve arrumar algum artifício para colocar os jogadores na pista certa.

4. Invasão ao Quimera

Por questões com a marinha, o navio do Cap. Moors está atracado em um cais ilegal, distante da movimentada Hendar.

O Cais Clandestino



O porto, apesar de clandestino, é muito bem organizado contando com sua própria milícia, a qual possui uma sede (A) e muitos equipamentos. A maior parte do cais é tomada pelos três depósitos de mercadorias (X,Y,Z) disponíveis para os três píeres (G,H,I). Pode-se encontrar um beco (J) atrás dos galpões, onde atua um mercado negro que revende armas e produtos contrabandeados.

Todos os barcos atracados contam com pelo menos um guarda na entrada. Há uma estalagem (B) perto da estrada (E) que leva à cidade, e próxima a ela a taverna "Barbatana" (C) chama a atenção pelo barulho.

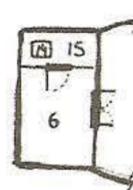
Pelas janelas sujas da taverna, vocês conseguem facilmente distinguir o Capitão Moors e a sua tripulação gabando-se sobre o

quanto foi simples furtar a relíquia do povo anão. Em seguida, ele ordena a um de seus subordinados que vá vigiar o navio e os prisioneiros daquela "capitã intrometida".

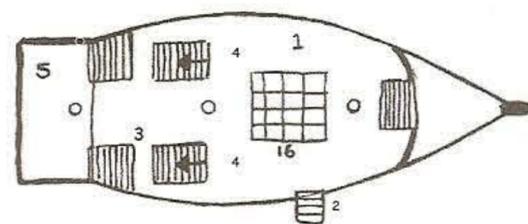
Um depósito de alimentos (F) fica perto da guarda, quase no mar (M), e nele existe uma passagem secreta que dá acesso á taverna, caso os PJ desejem conseguir mais informações. O *Quimera* está atracado no píer I.

A Parte Superior do Navio

cabine do capitão



convés



Logo na rampa que leva ao navio (2) há um guarda proibindo a passagem de qualquer um que não seja da tripulação. É neste momento que os PJs devem decidir se a busca pelos tripulantes do *Arravenna* será mais furtiva ou evidente. Por temer o capitão Moors, o guarda dificilmente será subornado ou convencido a cooperar. Entretanto, um personagem pode tentar distraí-lo enquanto os outros dão a volta pelo navio ou utilizam uma corda par alcançar o mesmo. Caso haja combate, ele deve ser rápido para evitar qualquer reação de transeuntes próximos, que soariam o alarme no cais clandestino. O *Quimera* está ancorado e não poderá ser tomado pelos PJs.

Guarda do navio Gue 4: ND 4; humano médio; DV 4d10 + 11; pv 30; Inic +6; Desl 9m; CA 17 (18 com esquiva); Atq +9 espada longa (dano 1d8 +4), +6 adaga de arremesso (dano 1d4 +3); AE Ataque Poderoso; QE nenhum; Ten NM; Res: Fort +7, Ref +3, Vont +2; For 18, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 13, Car 10. Perícias: Natação +6, Observar +4, Ouvir +4; Talentos: Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Esquiva, Grande Fortitude, Foco em Arma, Vitalidade.

Guardas patrulhando o cais (3 a 5) Lad 3: ND 3; humano médio; DV 3d6 + 3; pv 14, 13, 12; Inic +7; Desl 9m; CA 16; Atq +3 espada curta (dano 1d6 +1), +5 arco curto (dano 1d6); AE Ataque Furtivo +2d6; QE Evasão, Esquiva Sobrenatural (bônus Des na CA); Ten N; Res: Fort +2, Ref +6, Vont +1; For 12, Des 16, Con 12 Int 9, Sab 10, Car 11. Perícias Natação +4, Furtividade +5, Punga +4, Ouvir +5, Observar +4; Talentos: Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Esquiva.

Assim que sobem a rampa, os personagens se encontrarão no convés (1) do navio onde dois marujos estão jogando cartas, e um menciona para o outro que vai buscar algo para comerem. Se decidirem fazer qualquer ação além de se dirigir para outro lugar, um teste de Furtividade (CD 15) será necessário para não alertar os guardas.

Caso algum pirata seja alertado, todos os tripulantes do Quimera têm as mesmas características dos guardas patrulhando o cais.

No centro do convés pode-se ver a grade (16) que leva ao depósito de carga, no andar inferior. Subindo as escadas(3) encontra-se o controle do leme, e nada de interessante pode ser feito por aqui. Embaixo fica o quarto do capitão (6), que também está vazio.

Vocês vêem uma vasta mesa de jantar com oito cadeiras, cortinas de tecidos nobres, uma grande cama com muitas almofadas coloridas, além de uma escrivaninha, alguns mapas da região, um em especial com um círculo ao redor do arquipélago mais próximo da península de Verith. Um local conhecido como Schazira, de acordo com a descrição do mapa.

Se os PJs decidirem procurar algo na escrivaninha, eles encontrarão, entre vários papéis, a seguinte carta:

Prezado Capitão Moors,

Nem tudo está correndo conforme o planejado. Apesar de já possuímos a relíquia, para podermos utiliza-la precisamos do minério mágico. Isso já está sendo

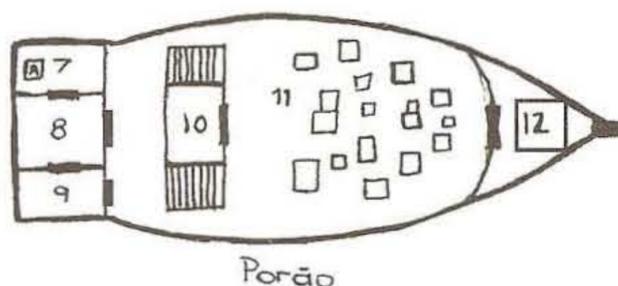
providenciado, não se preocupe. Gostaria que viesse às Ilhas amanhã para discutirmos o seu auxílio em um novo carregamento. Aguarde-me na mesma praia do último encontro. Lá você receberá o pagamento pelos seus serviços.

Sem mais no momento, o aguardo amanhã.

Raurok

No lado direito da sala há uma porta que dá para a cozinha pessoal do capitão (15). Do lado esquerdo pode-se ver um elevador de corda para transportar mantimentos do porão, mas que pode carregar uma criatura de tamanho médio por vez. De volta ao convés há duas escadas (4) que também levam ao andar inferior.

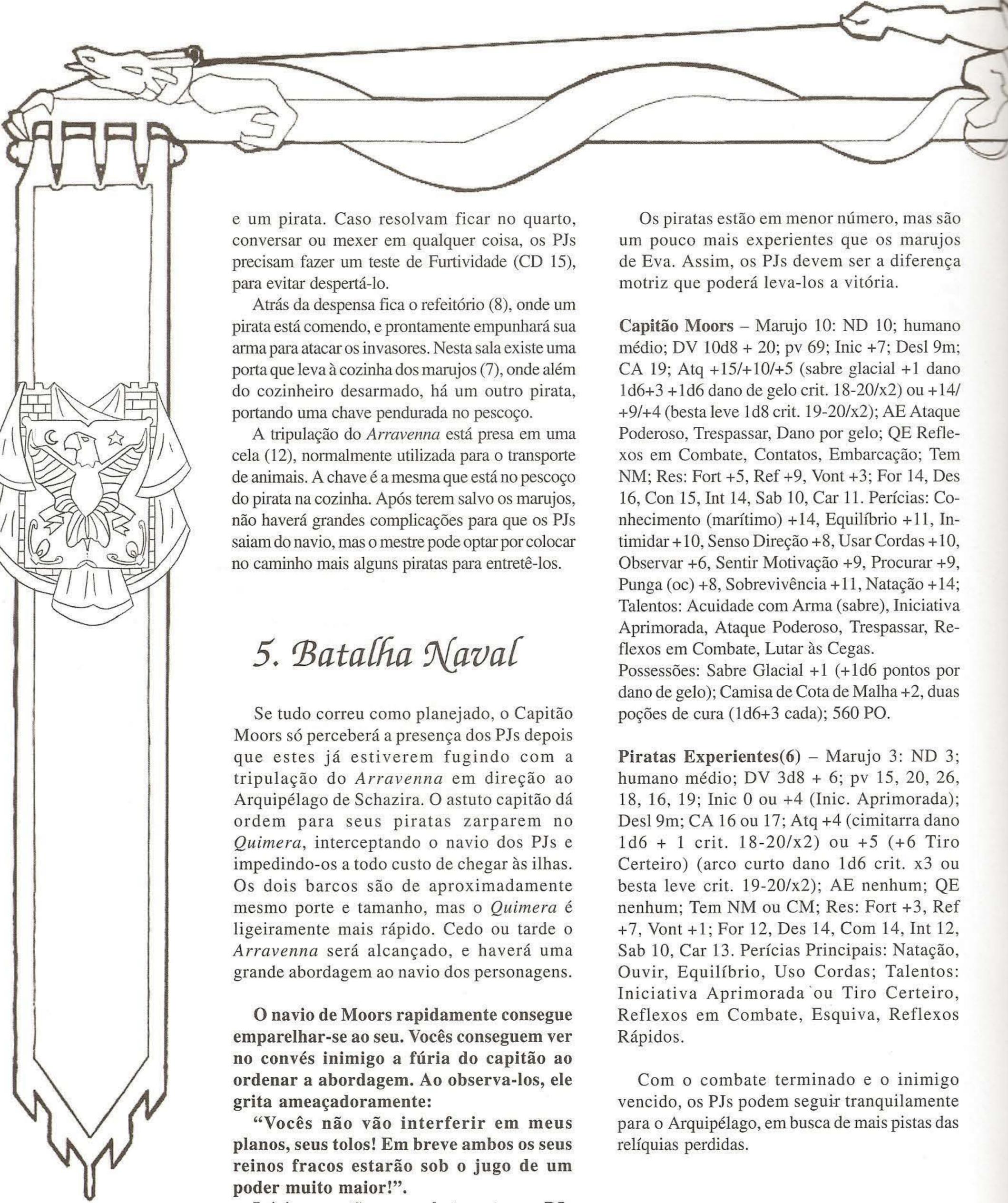
O Depósito de Carga



Logo em frente à escada (4) fica o depósito de carga, que no momento está com algumas caixas empilhadas de forma irregular, formando um pequeno labirinto. Dois piratas fazem a guarda deste local, e eles podem facilmente ser vencidos pelos PJs. As caixas contêm vários tipos de armamento: espadas, arcos e alguns escudos, além de poucas armaduras leves.

Entre as duas escadas há um pequeno quarto, na verdade a despensa do navio (10), um grande armário cheio de prateleiras. Há uma clara divisão entre a comida mais simples, provavelmente destinada à tripulação e a de melhor qualidade, exclusiva do capitão.

Logo atrás da escada direita há outra porta, que leva a um dormitório (9) com sete beliches paralelos. Em um canto do quarto pode-se encontrar vários colchões de palha enrolados



e um pirata. Caso resolvam ficar no quarto, conversar ou mexer em qualquer coisa, os PJs precisam fazer um teste de Furtividade (CD 15), para evitar despertá-lo.

Atrás da despensa fica o refeitório (8), onde um pirata está comendo, e prontamente empunhará sua arma para atacar os invasores. Nesta sala existe uma porta que leva à cozinha dos marujos (7), onde além do cozinheiro desarmado, há um outro pirata, portando uma chave pendurada no pescoço.

A tripulação do *Arravenna* está presa em uma cela (12), normalmente utilizada para o transporte de animais. A chave é a mesma que está no pescoço do pirata na cozinha. Após terem salvo os marujos, não haverá grandes complicações para que os PJs saiam do navio, mas o mestre pode optar por colocar no caminho mais alguns piratas para entretê-los.

5. Batalha Naval

Se tudo correu como planejado, o Capitão Moors só perceberá a presença dos PJs depois que estes já estiverem fugindo com a tripulação do *Arravenna* em direção ao Arquipélago de Schazira. O astuto capitão dá ordem para seus piratas zarparem no *Quimera*, interceptando o navio dos PJs e impedindo-os a todo custo de chegar às ilhas. Os dois barcos são de aproximadamente mesmo porte e tamanho, mas o *Quimera* é ligeiramente mais rápido. Cedo ou tarde o *Arravenna* será alcançado, e haverá uma grande abordagem ao navio dos personagens.

O navio de Moors rapidamente consegue emparelhar-se ao seu. Vocês conseguem ver no convés inimigo a fúria do capitão ao ordenar a abordagem. Ao observá-los, ele grita ameaçadoramente:

“Vocês não vão interferir em meus planos, seus tolos! Em breve ambos os seus reinos fracos estarão sob o jugo de um poder muito maior!”.

Inicia-se então, o combate entre os PJs e a tripulação do *Arravenna*, contra o Cap. Moors e seus piratas.

Os piratas estão em menor número, mas são um pouco mais experientes que os marujos de Eva. Assim, os PJs devem ser a diferença motriz que poderá leva-los a vitória.

Capitão Moors – Marujo 10: ND 10; humano médio; DV 10d8 + 20; pv 69; Inic +7; Desl 9m; CA 19; Atq +15/+10/+5 (sabre glacial +1 dano 1d6+3 +1d6 dano de gelo crit. 18-20/x2) ou +14/+9/+4 (besta leve 1d8 crit. 19-20/x2); AE Ataque Poderoso, Trespasar, Dano por gelo; QE Reflexos em Combate, Contatos, Embarcação; Tem NM; Res: Fort +5, Ref +9, Vont +3; For 14, Des 16, Con 15, Int 14, Sab 10, Car 11. Perícias: Conhecimento (marítimo) +14, Equilíbrio +11, Intimidar +10, Senso Direção +8, Usar Cordas +10, Observar +6, Sentir Motivação +9, Procurar +9, Punga (oc) +8, Sobrevivência +11, Natação +14; Talentos: Acuidade com Arma (sabre), Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Trespasar, Reflexos em Combate, Lutar às Cegas.

Possessões: Sabre Glacial +1 (+1d6 pontos por dano de gelo); Camisa de Cota de Malha +2, duas poções de cura (1d6+3 cada); 560 PO.

Piratas Experientes(6) – Marujo 3: ND 3; humano médio; DV 3d8 + 6; pv 15, 20, 26, 18, 16, 19; Inic 0 ou +4 (Inic. Aprimorada); Desl 9m; CA 16 ou 17; Atq +4 (cimitarra dano 1d6 + 1 crit. 18-20/x2) ou +5 (+6 Tiro Certeiro) (arco curto dano 1d6 crit. x3 ou besta leve crit. 19-20/x2); AE nenhum; QE nenhum; Tem NM ou CM; Res: Fort +3, Ref +7, Vont +1; For 12, Des 14, Com 14, Int 12, Sab 10, Car 13. Perícias Principais: Natação, Ouvir, Equilíbrio, Uso Cordas; Talentos: Iniciativa Aprimorada ou Tiro Certeiro, Reflexos em Combate, Esquiva, Reflexos Rápidos.

Com o combate terminado e o inimigo vencido, os PJs podem seguir tranquilamente para o Arquipélago, em busca de mais pistas das relíquias perdidas.

Parte Dois: O Arquipélago de Schazira

1. A Ilha da Pirâmide

O arquipélago de Schazira não fica muito longe do continente, apenas dois dias de viagem. Formado por várias ilhas muito parecidas, apenas uma os interessa, a que está marcada no mapa do Capitão Moors. Conforme o navio aproxima-se das ilhas, vocês já conseguem reconhecer uma imensa construção em meio à vegetação tropical. O edifício, que se assemelha a uma estranha pirâmide é aparentemente a única coisa existente por ali além da selva.

Assim que desembarcam, os PJs percebem que tudo está sobrenaturalmente quieto, como se não houvesse ninguém na ilha a não ser eles. Se eles resolverem investigar a mata, perceberão que mesmo animais selvagens que poderiam ser facilmente encontrados estão desaparecidos. Uma análise mais concreta demonstra que existem diversos ovos de répteis espalhados pela vegetação, algo também bastante incomum. Com um teste de Conhecimento (Natureza, CD 20), um personagem pode localizar rastros de serpente que seguem em direção a pirâmide. No caminho para a mesma, o grupo será surpreendido por uma cobra constritora gigante e por duas cobras constritoras de tamanho normal, seus "filhotes".

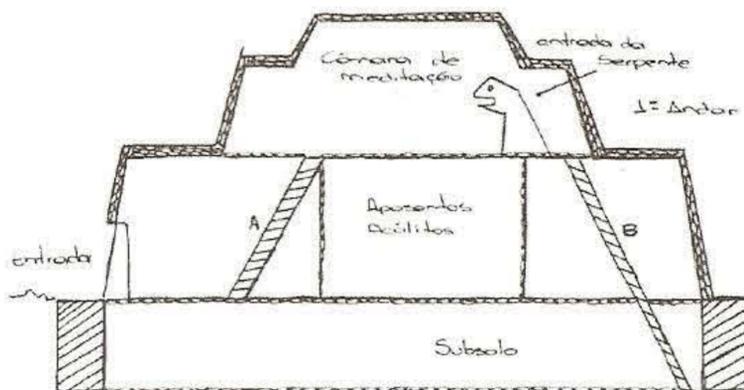
Cobra Constritora Gigante; ND 5; animal enorme; DV 11d8 +11; pv 68; Inic +3; Desl 6m, escalar 6m; CA 15; Atq +13 (mordida dano 1d8 +10); AE Agarrar Aprimorado, constrição 1d8 +10; QE Faro; Tem N; Res: Fort +8, Ref +10, Vont +4; For 25, Des 17, Con 13, Int 1, Sab 12,

Car 2. Perícias: Equilíbrio +11, Escalar +18, Esconder-se +3, Observar +9, Ouvir +9; Talentos: nenhum.

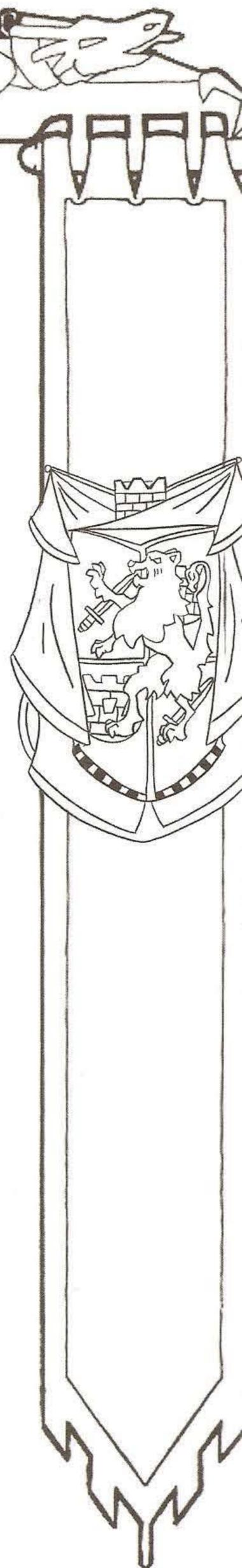
Cobra Constritora (2); ND 2; animal médio; DV 3d8 +3; pv 16; Inic +3; Desl 6m, escalar 6m, nadar 6m; CA 15; Atq ++5 (mordida dano 1d3+4); AE Agarrar Aprimorado, constrição 1d3 +4; QE Faro; Tem N; Res: Fort +4, Ref +6, Vont +2; For 17, Des 17, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2. Perícias: Equilíbrio +11, Escalar +14, Esconder-se +11, Observar +9, Ouvir +9; Talentos: nenhum.

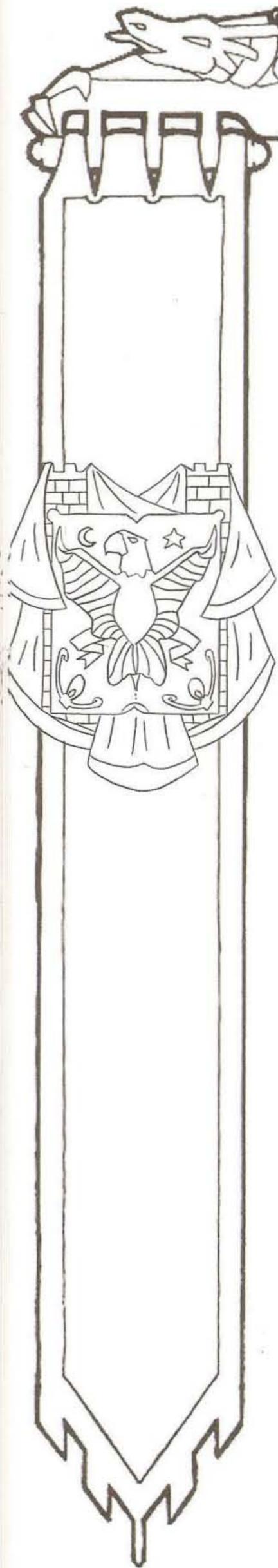
Passado este obstáculo, os PJs podem seguir diretamente para a pirâmide

2. O templo de Schazira



A pirâmide parece ser bem maior de perto. A construção é bem feita, mas está muito antiga e acabada. Vocês vêem claramente um pórtico de entrada, todo decorado com várias serpentes entrelaçadas umas as outras. O interior está em completa escuridão.





Se forem bem sucedidos nos seguintes testes, os PJ recebem mais informação sobre o local:

Conhecimento (religião, CD 15)

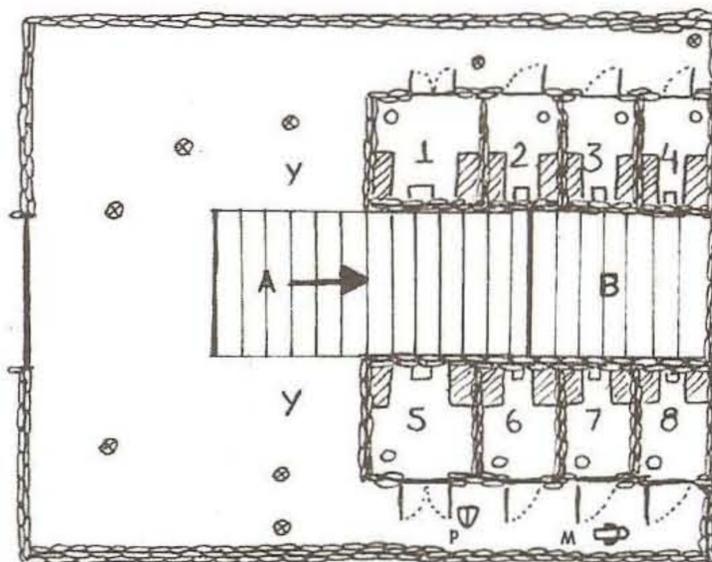
Símbolos na porta identificam esta pirâmide como um templo de Schazira, deusa da lua e da mudança, conhecida pelos humanos sob o nome de Sharis. Ela também é a criadora e patrona de todas as raças meio-animais, como os Num'ah.

Observar (CD 15)

Você nota pegadas recentes entrando e saindo do templo, apesar dele parecer abandonado. Alguns os rastros são humanóides, mas com algumas pequenas diferenças. Há também outras marcas estranhas que não podem ser identificadas como passos.

Somente um teste bem sucedido de Conhecimento (natureza, CD 20) revelará que essas marcas se assemelham a rastros de serpentes, mas são muito grandes para pertencerem a cobras comuns.

Térreo



Este nível do templo, onde a maioria dos acólitos costuma ficar, está quase vazio. Logo em seguida após o saguão, existe uma larga escada (A) que leva ao andar superior. Em cada lado da escada central, dois guardas yuan-ti mestiços (Y) protegem a passagem.

Guarda Yuan-ti com Cabeça de Cobra; ND 5; humanóide monstruoso médio; DV 7d8+7; pv 42; Inic +5; Desl 9m; CA 17; Atq +10/+5 (arco composto reforçado dano 1d6 1d8+2), +4 (mordida 1d6+1 mais veneno); AE Psiquismo; QE RM 16; Tem CM; Res: Fort +3, Ref +6, Vont +9; For 15, Des 13, Con 13, Int 18, Sab 18, Car 16. Perícias: Concentração +11, Conhecimento (religião) +9, Esconder-se +8, Observar +15, Ouvir +15; Talentos: Prontidão, Luta às Cegas, Esquiva, Especialização, Iniciativa Aprimorada.

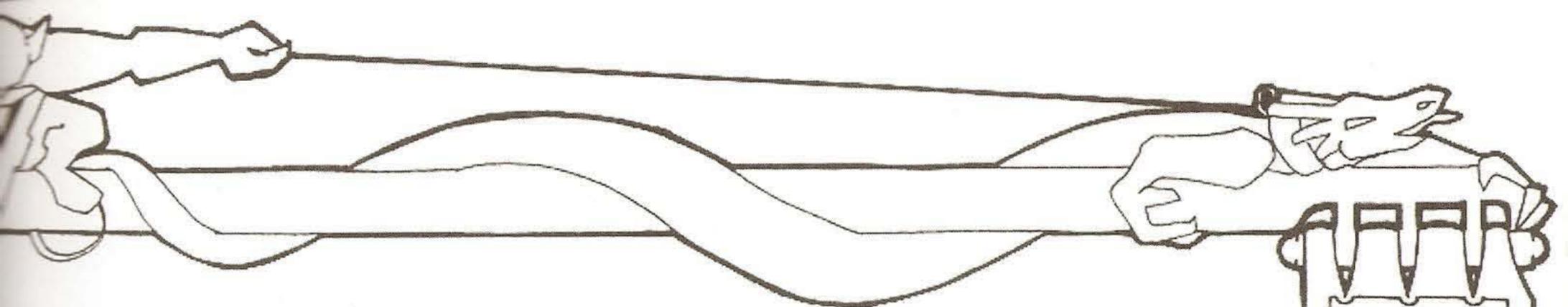
Guarda Yuan-ti com Escamas; ND 5; humanóide monstruoso médio; DV 8d8+7; pv 48; Inic +5; Desl 9m; CA 22; Atq +10/+5 (cimitarra obra prima dano 1d6); AE Psiquismo; QE RM 16; Tem CM; Res: Fort +4, Ref +7, Vont +8; For 16, Des 15, Con 14, Int 14, Sab 16, Car 13. Perícias: Concentração +11, Esconder-se +8, Observar +15, Ouvir +15; Talentos: Prontidão, Luta às Cegas, Esquiva, Especialização, Iniciativa Aprimorada.

No fundo várias portas levam aos quartos dos acólitos (1-8). Há uma rota certa para se chegar aos aposentos, a qual apenas os habitantes do templo conhecem. Nos caminhos errados existem várias armadilhas (*) de placas de espinhos e flechas envenenadas que saem de pequenos orifícios escondidos. São quatro quartos para cada lado da escada, num total de oito.

Do lado direito do salão uma placa de espinhos está caída no chão (P) e mais pra frente um corpo de um homem morto a flechadas (M) dá um tom macabro ao local. O mesmo foi vítima de uma armadilha que ainda poderá ser disparada, caso os personagens não sejam bem sucedidos em um teste de Procurar (CD 14). Se encontrada, ela poderá ser desarmada com teste de Operar Mecanismo (CD 16).

Com o morto poderá ser encontrado um magnífico rubi, 14 peças de ouro, ração para 3 dias (já estragada), 2 pergaminhos (em branco), tinta, caneta e um cinto com bolsas para componentes mágicos contendo dez frascos com a indicação "antídoto", dos quais apenas seis estão cheios.

Os quartos encontrarão vazios, com exceção dos aposentos 3 e do 5 cada um com dois yuan-ti.



Habilidades Especiais Comuns aos Yuan-ti

Psiquismo (SM): Sem limite diário, conforme abaixo

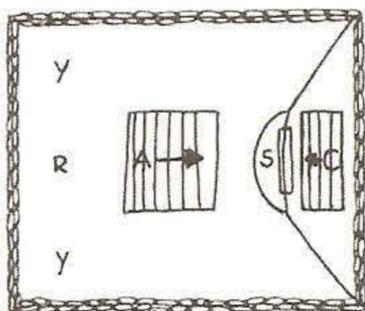
- *Detectar Venenos:* como feiticeiro de 6º nível.
- *Alternar Forma:* Forma de Serpente (somente até tamanho grande): como feiticeiro 19º nível.
- *Poder do Camaleão:* Camuflar-se ao ambiente (+8 bônus esconder-se)
- *Produzir ácido:* 1d6 pontos de dano ao toque. Não funciona quando deixa o corpo da criatura.
- *Repugnância:* Efeito que causa medo de serpentes no alvo: Teste de Vontade (CD 17), ou penalidade de -4 em todas as ações, enquanto estiver a 6m de uma serpente ou yuan-ti. Víctima deverá se afastar das serpentes, a não ser que seja bem sucedida em um outro teste de Vontade (CD 17). Mesmo obtendo êxito no teste, ela mantém a penalidade de -4, por até 10 minutos.

Veneno (somente p/ cabeças de cobra): Mordida, teste de Fortitude (CD 17), ou perda de 1d6 (primário e secundário) pontos de Constituição.

A mobília dos aposentos constitui-se de duas camas de pedra e palha, um baú com roupas e pertences pessoais, mais um pequeno assento.

Atrás das paredes dos quartos há uma escada secreta (B) que desce para o subsolo, mas esta só pode ser acessada pelo andar de cima.

Andar Superior



Esta é a sala de meditação, onde mais dois guardas yuan-ti (Y), liderados por Ruross, general da guarda do templo, (R) estarão protegendo o local de possíveis invasões. O guerreiro yuan-ti parece ultrajado pela presença dos PJs, e lança um desafio aos personagens:

“Infiéis! Vocês pisaram no sssolo sssagrado de Ssschazira ssem a permissão de nossa deusssa. Não permitirei que profanem nossso templo, sseress menoresss. Morte aos invasores!”

Segue-se o combate com a guarda do templo. O mestre tem total liberdade para adicionar ou retirar soldados yuan-ti conforme achar necessário.

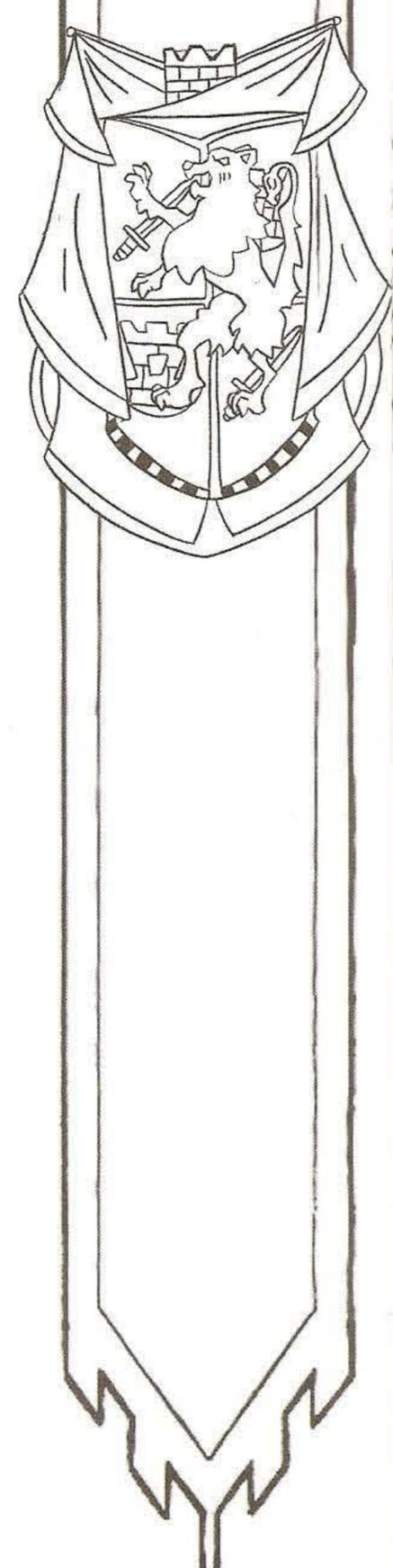
Ruross, o guardião do templo – Yuan-ti Abominação Bárbaro 2; ND 9; humanóide monstruoso; DV 9d8+27 + 2d12+6; pv 89; Inic +5; Desl 9m, escalar 6m, natação 6m; CA 22; Atq +16/+11 (falcione dano 2d4+6) ou +15/+10 (mordida 2d6+6 + veneno); AE Constrição, Fúria 1v/dia, Psiquismo (algumas habilidades apenas); QE RM 16; Tem CM; Res: Fort +9, Ref +7, Vont +10; For 20, Des 13, Con 17, Int 12, Sab 16, Car 14. Perícias: Esconder-se +9, Observar +10, Ouvir +10, ; Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Lutar às Cegas, Prontidão.

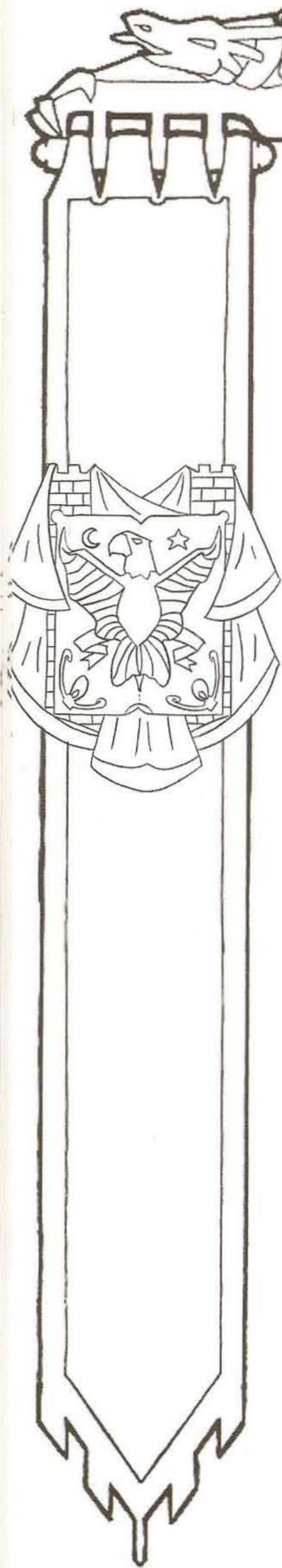
Habilidades Psíquicas possuídas por Ruross

- *Produzir ácido:* 1d6 pontos de dano ao toque. Não funciona quando deixa o corpo da criatura.
- *Detectar Venenos:* como feiticeiro de 6º nível.
- *Poder do Camaleão:* Camuflar-se ao ambiente (+8 bônus esconder-se)

Vencendo os adversários, os PJs poderão analisar o local.

Nste um estranho salão, há vários orifícios nas paredes permitindo a passagem de luz para dentro da pirâmide. É aqui que os acólitos fazem as suas preces e oferendas a Schazira (nome yuan-ti para a deusa Sharis). No chão existem algumas tapeçarias para sentar e meditar. Uma grande estátua de naja pode ser vista no centro da câmara.

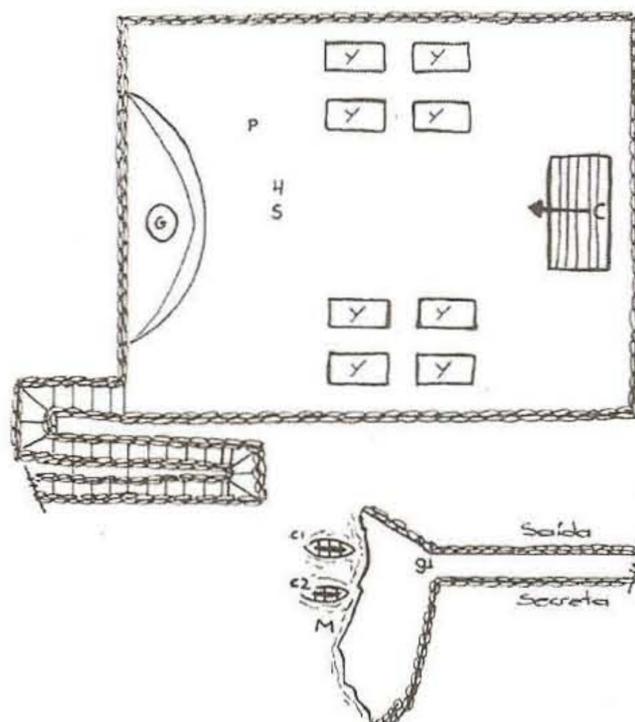




Com uma análise mais minuciosa, os personagens poderão perceber que um dos olhos da serpente é um grande rubi, quase do tamanho de um punho fechado. No lugar correspondente ao outro olho, um buraco demonstra que a jóia que havia ali fora retirada. Caso os PJs tenham revistado o cadáver do andar inferior, eles perceberão que o rubi que ele carregava é exatamente o outro olho da naja. Se os personagens o colocarem no buraco do olho da serpente, um grande ruído parecido com o sibilar de uma cobra gigantesca será escutado, e a boca da serpente abrirá revelando a passagem secreta para o nível subterrâneo da pirâmide. Contudo, esta porta também é guardada por uma armadilha, e os dois primeiros personagens que passarem pela boca da serpente serão atingidos por dardos contendo de veneno de víbora (teste Fortitude contra CD 15, dano 1d6 pontos de Constituição temporários em caso de falha). A passagem segue para uma escadaria (C), que dá acesso ao nível inferior.



Subterrâneo



Enquanto descem, os personagens notam que deste local emana uma profunda sensação de perigo iminente. Chegando ao fim das escadarias, eles percebem um grande aposento retangular com pilares maciços, responsáveis pela sustentação do templo, e uma grande seqüência de tumbas (Y) abrigando os restos mortais dos antigos sacerdotes. No final da sala, os PJs notam duas figuras conversando próximas a uma miríade de luzes que forma um portal (P). Um humano com feições muito velhas (S) e outro com finos trajes arcanos portando um belo cetro (H) estão no alto do altar juntamente com uma arca ricamente ornamentada. Ao avista-los, o humano fala aos personagens:

“Bravo, heróis! Vocês chegaram muito perto, mas receio que jamais sairão desta pirâmide. Thalmor terá a certeza de encerrar este assunto de uma vez por todas. A grande druida me aguarda no continente. Pela glória de Sharis, destrua-os!”

Em seguida ele lança uma magia de Bola de Fogo, que explode no fundo do grande salão. Thalmor, o sacerdote de Sharis, convoca dois guardas (semelhantes aos descritos na pág 21) e os três partem para um combate mortal contra os personagens.

Thalmor, Clérigo de Sharis 10; ND 10; humano médio; DV 10d8 +30; pv 75; Inic +2; Desl 9m; CA 22; Atq +10/+5 (Mangual Pesado dano 1d10 +3 + 1d6 fogo); AE Magias Clericais; QE nenhuma; Ten CM; Res: Fort +10, Ref +5, Vont +11; For 12, Des 15, Con 16, Int 11, Sab 18, Car 11. Perícias: Identificar Magia +10, Conhecimento (religião) +9, Concentração +12, Intimidar +8; Talentos: Magias em Combate, Potencializar Magia, Foco em Arma (mangual pesado), Estender Magia, Potencializar Magia.

Domínios: Caos e Enganação

Magias: 6/5/5/4/4/3

Possessões: Mangual Pesado +2 Flamejante, Cota de Malha + 2, Escudo grande +1.

O Mestre tem total liberdade para selecionar as magias de Thalmor. Ele possui magias de suporte para si mesmo (curar ferimentos leves, curar ferimentos graves, oração), mas também possui uma série de magias ofensivas e de efeito (praga, criar mortos vivos, escuridão profana), em adição às suas magias de domínios (despedaçar, martelo do caos, invisibilidade, confusão). Estes são apenas alguns exemplos.

Se gravemente atingido, Thalmor faz uma última ação antes de morrer:

“Vocês venceram este servo divino, mas fico feliz que a minha deusa tenha ouvido

às minhas preces. Eu desperto o Flagelo de Schazira!” Dizendo isto ele joga o seu símbolo sagrado no ar que desaparece em um clarão ofuscante. O lugar fica imerso em um silêncio sepulcral, mas nada de diferente acontece.

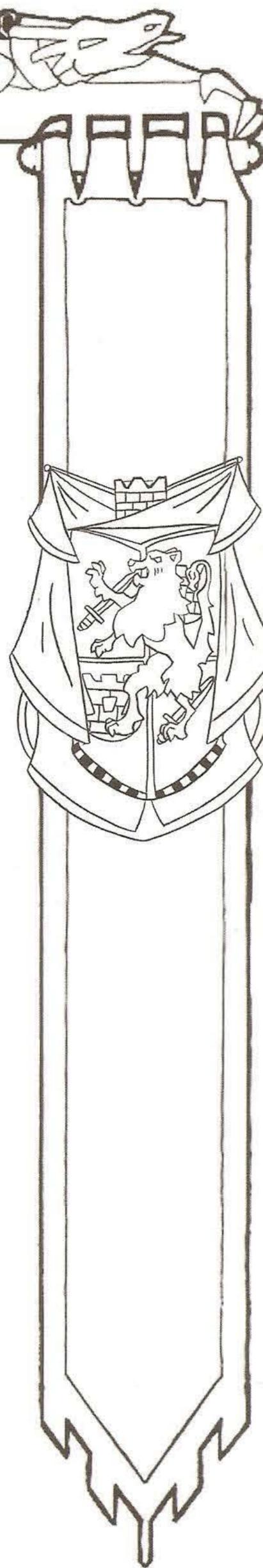
Os personagens podem observar a arca cintilando no altar, e logo a frente dela uma imensa estátua de quatro braços (G), com metade do corpo humano e metade serpente. Em cada um dos quatro braços a estátua empunha uma arma diferente: Uma espada, um katar, um machado e uma maça.

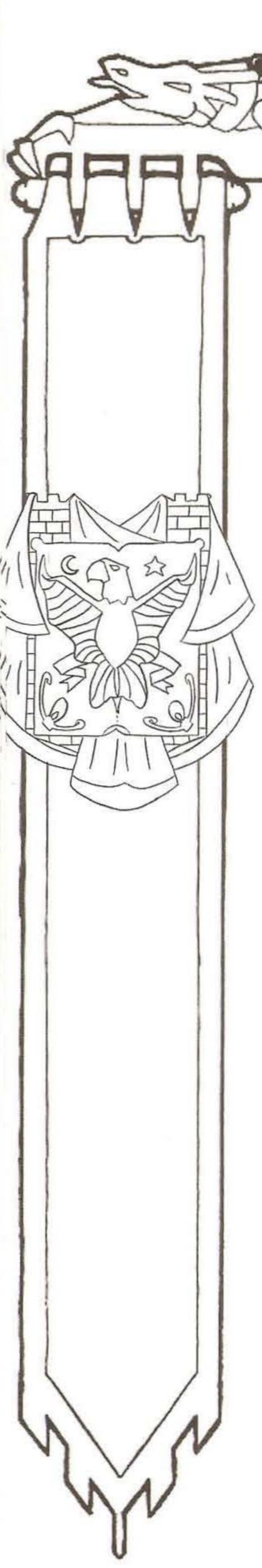
Os personagens deverão pegar a arca, que repousa em cima do altar maligno. Ironicamente não existe nenhuma armadilha no local, mas o mestre poderá incluir uma se julgar necessário, ou mesmo fazer um grande suspense nesta hora.

Assim que a arca é tocada, uma estranha emanção pode ser vista da estátua de quatro braços. A mesma vira a sua cabeça ofíδια em sua direção, enquanto sua cauda envolve a arca, colocando-se na frente da relíquia. A estátua toma vida, e a voz sepulcral de Thalmor pode ser ouvida nos salões, como um lamento do outro mundo: “Mate a todos, grande Flagelo de Schazira, e traga a vitória ao nosso povo”.

No momento que a estátua se ergue, a escadaria desaba, impedindo o acesso aos níveis superiores do templo. Para os personagens escaparem, eles deverão derrotar o Flagelo de Schazira, em um dos ápices da aventura.

Flagelo de Schazira; ND 12; monstro único; DV 12d10 + 70; pv 147 (cada braço 28 pvs; cabeça 35 pv mais especial); Inic +8; Desl 12m; CA 25; Atq +10 (4 ataques machado dano 1d10+6, maça 1d8+6, espada larga 2d6+6, katar grande 3d4+6) e +10 (cabeça mordida 2d6+6); AE Sopro ácido (dano 12d4, resistência contra Reflexos para meio dano,





CD 21), Constrição (1d10+8); QE Faro, RM 18, Redução de Dano 8/+2, Imunidade a ataques ácidos, Visão Noturna; Ten CM; Res: Fort +14, Ref +10, Vont +8; For 23, Des 18, Con 24, Int 11, Sab 12, Car 16. Perícias: Observar +12, Ouvir +7, Observar +10; Talentos: Reflexos em Combate, Foco em arma (todas elas).

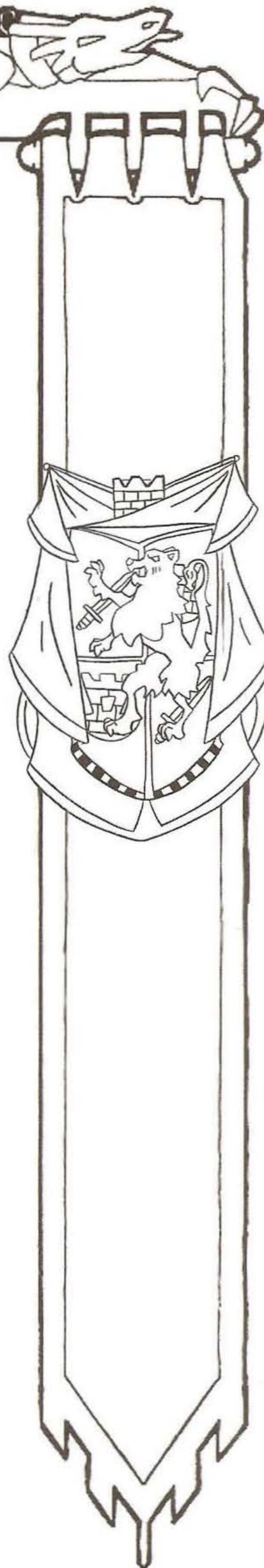
O Flagelo de Schazira é um ser único. Com feições humanóides e um imenso corpo de serpente, esta fera de cerca de seis metros de altura e dez de comprimento é o guardião final da Arca de Verus Erithax, a relíquia do soberano. Cada um dos quatro membros do flagelo funciona como um "monstro" diferente, juntamente com a cabeça, e a estrutura da criatura é semelhante a uma hidra. O Flagelo de Schazira faz cinco ataques por

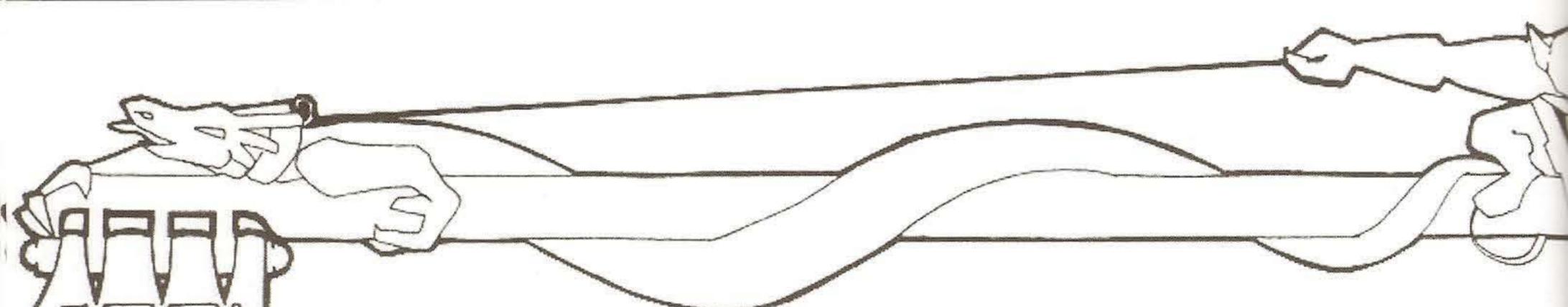
rodada, 4 braços mais a cabeça, que pode também lançar uma rajada de ácido a cada cinco rodadas, ou efetuar um ataque com uma mordida. A cabeça principal do flagelo somente poderá ser derrotada depois de seus quatro braços terem sido destruídos, o que será bastante trabalhoso, devido principalmente a redução de dano do monstro e sua resistência a ataques mágicos. Com todos os membros e a cabeça do Flagelo de Schazira derrotadas a criatura tombará finalmente, derrotada pelos heróis da aventura.

Após a grande luta, finalmente a arca pode ser reavida pelos personagens. Derrotado, o Flagelo de Schazira despenca em uma das paredes do templo, abrindo uma galeria secreta. Esta mesma galeria poderá se descoberta com um teste de Procurar (CD 25),



caso ela não tenha disso “aberta” pelo monstro. As passagens subterrâneas seguem para uma caverna que com saída para o mar (M), onde existem 2 canoas (C1 e C2) presas a amarras, uma provável rota de fuga dos yuan-ti. Com estas canoas os PJs conseguem facilmente alcançar o *Arravenna* e voltar ao continente.





Parte Três: Retorno ao Continente

1. Chegada e fuga da cidade sitiada

Após o combate com os yuan-ti e com o Flagelo de Schazira, os personagens devem retornar imediatamente para a península de Verith, pois descobriram com as palavras finais do clérigo que uma força de homens serpente está atacando o Alto da Fronteira, colina local onde fica a mina do valioso Cristal Krysar. Após dias navegando, os personagens finalmente estão de volta à cidade portuária.

Em Hendar, a situação parece tensa. Se aproximando da cidade, mesmo ao longe, vocês percebem que a mesma está sob cerco, e dificilmente vocês conseguirão quebrá-lo. Contudo, um grupo de Anões de Titânio ainda luta corajosamente contra soldados yuan-ti que estão no porto. Logo, vocês percebem que os anões derrotam os seus oponentes, e ao avistá-los acenam para que vocês ataquem o navio no píer, agora seguro.

Chegando no local os PJs descobrem que estes anões fazem parte de um grupo enviado pelo rei de sua nação para poder auxiliar os personagens na jornada de volta ao Alto da Fronteira. Eles chegaram há dois dias e estão auxiliando a milícia da cidade. Se questionados sobre como poderão ajudar os PJs, um deles diz:

“Nós temos algumas montarias que poderão nos auxiliar, mas elas estão nos estábulos do Palácio da Cidade. Vamos até lá.”

Os personagens (com exceção do anão, que já conhece as criaturas) ficarão espantados com as tais montarias dos anões de titânio. Eles assemelham-se a tatus, mas possuem o porte de um grande animal, como um elefante. São conhecidas como Kaivaa Elain, ou “Fera Escavadora”. Três destes curiosos seres estão nos estábulos, e facilmente poderiam quebrar o cerco dos yuan-tis. No palácio não existem magos com poder suficiente para teletransportar a arca ou os PJs, mesmo porque a maioria deles está protegendo a capital do reino, Tedria. Os personagens então devem utilizar as feras escavadoras, ou apenas Kaivaas, para saírem da cidade rumo ao Alto da Fronteira.

Um teste de cavalgar (CD 20, por ser uma criatura estranha a todos os PJs, e CD 15 para o anão que já conhece a montaria), faz com que os personagens consigam conduzir os Kaivaas. Cada um comporta três personagens no máximo, mas por ser extremamente pesado, Thorn Viisas deverá ir sozinho. Se bem sucedidos no teste, os personagens são levados pelos anões até os portões do castelo. Com uma grande investida, as feras saem rapidamente de Hendar e rumam para o seu destino final. Como os yuan-ti jamais esperariam ser surpreendidos por este seres, sua resistência é muito pequena, e os personagens somente são atacados por algumas flechas dos arqueiros serpentes.

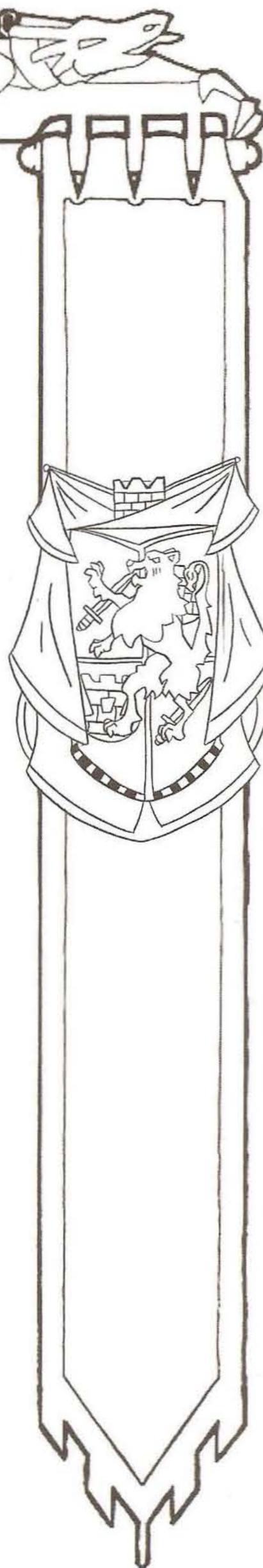
2. Combate Final no Alto da Fronteira.

A viagem dos PJs será uma luta contra o tempo. O caminho de Hendar até o Alto da Fronteira demora cerca de 10 dias, metade disso com os Kaivaas. O mestre poderá acrescentar qualquer encontro que julgar conveniente durante este período, seja com patrulhas yuan-ti, ou com refugiados dos reinos atacados. No início do quinto dia, os PJs chegam a mina, que se transformou numa verdadeira praça de guerra. Um forte construído às pressas guarda toda a resistência dos quatro reinos unidos da Península Verith contra as forças dos yuan-ti. Neste momento, os personagens são cercados por um grande número de soldados do povo serpente, e mesmo os Kaivaas não conseguem vencer tantos oponentes. Dentre os yuan-ti, os PJs percebem a presença do mesmo feiticeiro que haviam encontrado dias antes na pirâmide. Ele toma a frente e diz:

“Uma louvável tentativa de salvar a sua terra, meus caros. Que pena que tenha sido em vão. Há muito vocês conseguiram derrotar o meu povo. Com suas mágicas traiçoeiras e seus feitiços profanos, vocês fizeram com que a glória do Império Hamiriano fosse ofuscada pela sua idéia insana de liberdade. Sinto em lhes dizer, mas esta era livre será tão breve quanto o restante de suas vidas. Logo eu terei o poder da arca e todo aqueles por quem vocês lutaram lamentarão a sua derrota em suas sepulturas!”

O feiticeiro prepara-se para lançar uma magia de um pergaminho antigo, mas antes que ele tenha efeito, os PJs são encobertos por um brilho azulado, e em um instante são teletransportados para dentro do forte.

Com uma aparência abatida e preocupada, vocês vêem a palma da mão do Arquimago de Galvimor com o mesmo brilho azul que os havia



O Feiticeiro Hamiriano

Raurok descende dos hamirianos que abandonaram a península de Verith séculos atrás, derrotados pelo poder mágico dos humanos darvarianos que criaram o Reino Arcano de Galvimor, e posteriormente a Teocracia Livre de Irenav. Criado nas selvas do arquipélago de Schazira, Raurok preparou-se durante anos para revelar-se ao mundo, e aliou-se com uma meia elfa renegada dos elfos das planícies, chamada Seryss. Utilizando os conhecimentos sombrios dela, juntamente com sua genialidade perversa, ambos criaram uma raça superior de humanos que pudessem retomar a península e dominá-la novamente. Esta raça passou a ser chamada de Yuan-ti, ou povo serpente. Passados muitos anos desde então, é chegada a hora de Raurok vingar os seus antepassados e destruir aqueles que se opuserem aos seus planos de conquista.

Raurok – Feiticeiro 12; ND 12; humano médio; DV 12d4 + 48; pv 76; Inic +3; Desl 9m; CA 21; Atq +9/+4 (cajado elétrico +3 dano 1d6+3/1d6+3 + 1d6 elétrico) ou +8/+3 (adaga de retorno +2 dano 1d4+2); AE Magias, Dano por eletricidade (cajado de relâmpagos +1d6 / magia relâmpago 6d6 2 vezes por dia); QE Manto Mágico (20% de chance de falha nos ataques); Ten LM; Res: Fort +10, Ref +7, Vont +10; For 11, Des 16, Con 18, Int 13, Sab 14, Car 20. Perícias: Alquimia +10, Conhecimento (arcano) +11, Conhecimento (história) +9, Identificar Magia +11, Concentração +11, Espionar (oc) +5, Intimidar (oc) +9; Talentos: Acelerar Magia, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Esquiva, Foco em Magia (evocação), Magia sem Gestos. Familiar: Lagarto (mestre ganha +2 nos teste de Fort).

Magias por dia: 6/6/6/6/5/3

Magias Conhecidas: 9/5/5/4/3/2/1

Lista de Magias: 0: Brilho, Globos de Luz, Pasmal, Mãos Mágicas, Detectar Magia, Consertar, Som Fantasma, Marca Arcana, Prestidigitação; 1º: Mísseis Mágicos, Mãos Flamejantes, Raio do Enfraquecimento, Aumentar, Toque Chocante; 2º: Invisibilidade, Escuridão, Agilidade Felina, Flecha Ácida de Melf, Ver o Invisível; 3º: Bola de Fogo, Toque Vampírico, Muralha de Vento, Lentidão; 4º: Muralha de Fogo, Tempestade Glacial, Invocar Criatura IV; 5º: Cone Glacial, Dominar Pessoas; 6º: Dissipar Aprimorado.

Possessões: Cajado da Tempestade +3 (+1d6 dano elétrico / magia relâmpago 2 vezes por dia – dano 6d6, nível do item: 6º.), Manto do Obscurecimento CA +6 (20% chance de falha de ataques inimigos, vide magia Nublar *Livro do Jogador*, pág 239), pergaminhos com as seguintes magias: Mísseis Mágicos, Velocidade, Medo, Escudo de Fogo e Invocar Criatura V, anel mágico +2 CA.

encoberto. Ele abraça o filho e fala para todos, com pesar em sua voz:

“Graças aos deuses vocês estão salvos. Jamais pensei que diria isto, mas agradeço ao Cardeal Petrus e a Mazhaud pela fé e esperança, me fazendo acreditar que vocês seriam bem sucedidos. Infelizmente isto ainda não acabou. Aquele que vocês viram é um descendente dos conquistadores hamirianos que chegaram nesta península há muito tempo. Como no passado eles foram derrotados pelo poder da magia que aprendemos com nossos amigos elfos, eles agora acreditam que podem fazer uso dela para nos prejudicar. O feiticeiro lá fora chama-se Raurok, e é detentor de um poder considerável. Se apossar-se da arca, ele não hesitará em utilizá-la para os seus propósitos sombrios.”

Nesta hora o Cardeal, que está ao lado do Arquimago, lançará a magia Cura Completa em Massa, restaurando todos os ferimentos ou doenças devido a envenenamento sofridas pelos personagens. O momento de reencontro infelizmente será muito breve.

A reunião com as pessoas que lhe são importantes não dura muito tempo. Um alarme soa,



os gritos dos guardas e a urgência das tropas aliadas demons-tram que o forte foi invadido.

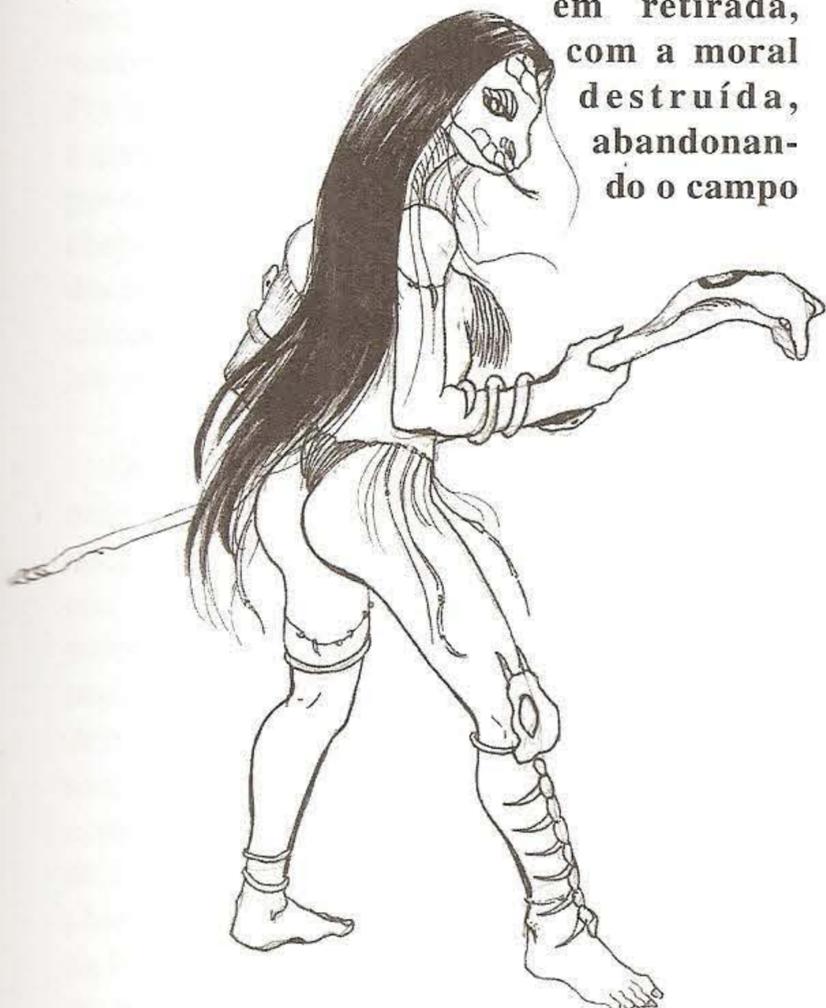
Este dever é o combate final, o clímax da aventura. Raurok está acompanhado de sua aliada, a druida maligna Seryss. Para que as coisas fiquem mais interessantes, o rei Lionnard, o Cardeal Petrus, ou ambos, podem ser atingidos e feridos seriamente, mas a idéia é que eles não sejam mortos. Isto faz com que os personagens tenham que lutar sozinhos contra os seus grandes inimigos para recuperar de Raurok a chave mencionada pelo rei

Lionnard e salvar aos quatro reinos da península Verith.

3. Desfecho

Espera-se que os personagens vençam esta última luta, a fim de cumprir seu objetivo.

Após ser atingido, o feiticeiro cai inerte no chão. Ao avistarem seus líderes derrotados, o restante das tropas yuan-ti bate rapidamente em retirada, com a moral destruída, abandonando o campo



A Druida Corrompida

Seryss era uma meia elfa, fruto indesejado da união de um humano hamiriano e uma elfa das planícies. Desde cedo, foi levada aos cuidados da arquidruída de Hynafol, mas sempre sentiu-se rejeitada e discriminada pelos elfos por ser uma "impura" aos seus olhos. Dedicou-se muito aos ensinamentos druídicos, mas por um motivo conhecido apenas pela venerável Q'eenitlyn, desviou-se dos valores que havia recebido, e tornando-se uma pessoa vil e maligna. Foi banida de Hynafol e refugiou-se no arquipélago de Schazira, aliando-se aos hamirianos que almejam conquistar a península. Auxiliou os feiticeiros renegados no aperfeiçoamento dos Yuan-ti (povo serpente), tornando-se uma das primeiras mulheres serpentes transformadas, e agora espera vingar-se de todos os povos da península de Verith, em especial os elfos. Serve fervorosamente à Sharis, a deusa da mudança e do outono, a quem o povo serpente chama de Schazira.

Seryss – Yuan-ti Sangue Puro Druida 4; ND 9; humanóide monstruoso médio; DV 6d8 + 18 mais 4d8 + 12; pv 69; Inic +2; Desl 9m; CA 20; Atq +17/+12/+7 (cimitarra +2 dano 1d6+4) ou +15/+10/+5 (cajado da serpente +1 dano 1d6/1d6+1); AE Magias Divinas, Psiquismo; QE RM 16, Senso de natureza, Companheiro animal, Caminho da floresta, Rastro invisível, Resistir à tentação da natureza; Ten NM; Res: Fort +9, Ref +9, Vont +17; For 14, Des 15, Con 16, Int 11, Sab 18, Car 16. Perícias: Concentração +8, Conhecimento (história) +4, Ouvir +8, Observar +9, Senso de Direção +10, Identificar Magia +8, Natação +9, Sobrevivência +13; Talentos: Prontidão, Luta às Cegas, Esquiva, Especialização, Iniciativa Aprimorada, Magia sem gestos, Foco em arma (cimitarra).

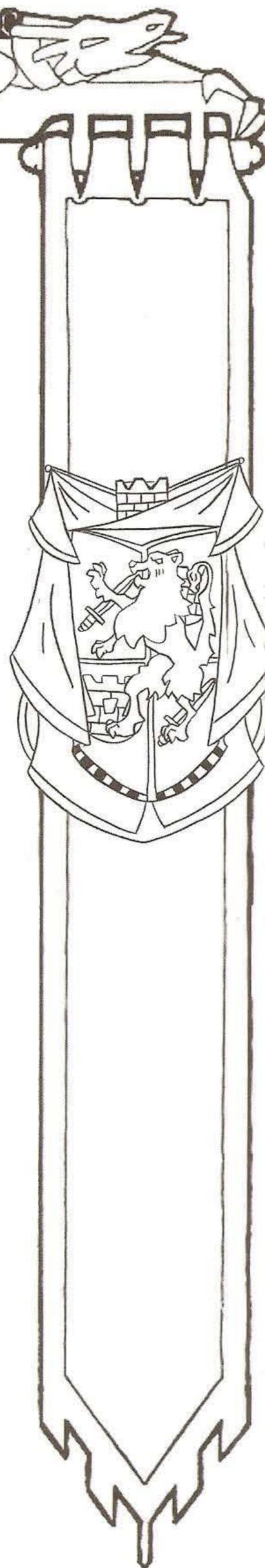
Magias por dia: 5/3/2

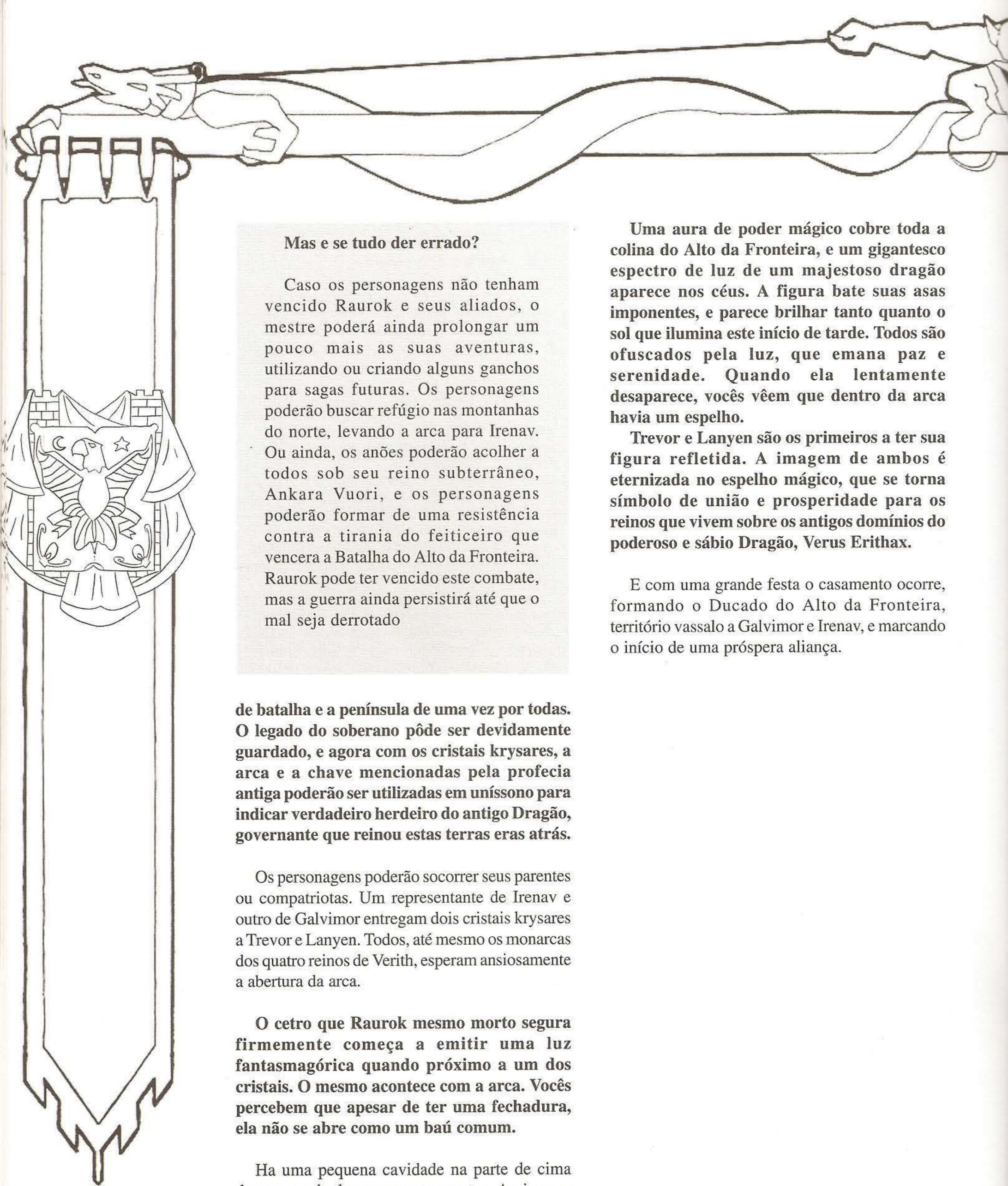
Magias Conhecidas: 0: Resistência, Intuir Direção, Virtude, Criar Água, Guia; 1º: Construção, Resistência a Elementos, Névoa Obscurescente; 2º: Esquentar Metal, Lâmina Flamejante.

Possessões: Cimitarra +2, Cajado da Serpente +1 (ao contrário do descrito no *Livro do Mestre*, este cajado pode ser utilizado por uma pessoa maligna), armadura de couro de serpente +2.

Companheiro Animal: A serpente do cajado de Seryss, na verdade é o seu companheiro animal. Abaixo seguem os dados

Cobra Gigante Constrictora; ND 5; animal enorme; DV 11d8 + 11; pv 68; Inic +3; Desl 6m, escalar 6m; CA 15; Atq +13 (mordida dano 1d8 + 10); AE Agarrar Aprimorado, constricção 1d8 + 10; QE Faro; Tem N; Res: Fort +8, Ref +10, Vont +4; For 25, Des 17, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2. Perícias: Equilíbrio +11, Escalar +18, Esconder-se +3, Observar +9, Ouvir +9; Talentos: nenhum.





Mas e se tudo der errado?

Caso os personagens não tenham vencido Raurok e seus aliados, o mestre poderá ainda prolongar um pouco mais as suas aventuras, utilizando ou criando alguns ganchos para sagas futuras. Os personagens poderão buscar refúgio nas montanhas do norte, levando a arca para Irenav. Ou ainda, os anões poderão acolher a todos sob seu reino subterrâneo, Ankara Vuori, e os personagens poderão formar de uma resistência contra a tirania do feiticeiro que vencera a Batalha do Alto da Fronteira. Raurok pode ter vencido este combate, mas a guerra ainda persistirá até que o mal seja derrotado

de batalha e a península de uma vez por todas. O legado do soberano pôde ser devidamente guardado, e agora com os cristais krysaes, a arca e a chave mencionadas pela profecia antiga poderão ser utilizadas em uníssono para indicar verdadeiro herdeiro do antigo Dragão, governante que reinou estas terras eras atrás.

Os personagens poderão socorrer seus parentes ou compatriotas. Um representante de Irenav e outro de Galvimor entregam dois cristais krysaes a Trevor e Lanyen. Todos, até mesmo os monarcas dos quatro reinos de Verith, esperam ansiosamente a abertura da arca.

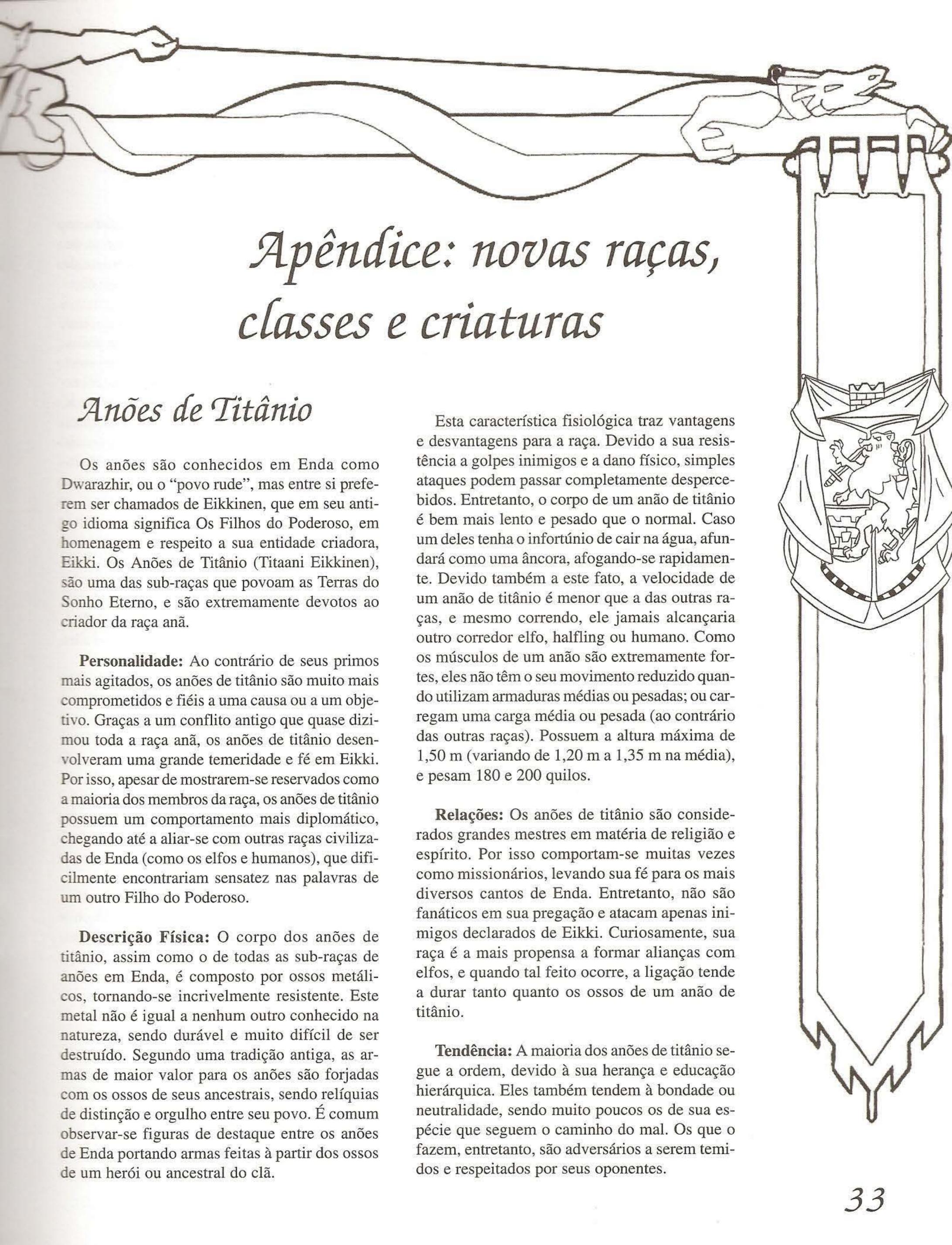
O cetro que Raurok mesmo morto segura firmemente começa a emitir uma luz fantasmagórica quando próximo a um dos cristais. O mesmo acontece com a arca. Vocês percebem que apesar de ter uma fechadura, ela não se abre como um baú comum.

Ha uma pequena cavidade na parte de cima da arca, onde deve ser posto o cetro. Assim que isto for feito, os dois objetos se fundem num só e a tranca esvanece, permitindo sua abertura.

Uma aura de poder mágico cobre toda a colina do Alto da Fronteira, e um gigantesco espectro de luz de um majestoso dragão aparece nos céus. A figura bate suas asas imponentes, e parece brilhar tanto quanto o sol que ilumina este início de tarde. Todos são ofuscados pela luz, que emana paz e serenidade. Quando ela lentamente desaparece, vocês vêem que dentro da arca havia um espelho.

Trevor e Lanyen são os primeiros a ter sua figura refletida. A imagem de ambos é eternizada no espelho mágico, que se torna símbolo de união e prosperidade para os reinos que vivem sobre os antigos domínios do poderoso e sábio Dragão, Verus Erithax.

E com uma grande festa o casamento ocorre, formando o Ducado do Alto da Fronteira, território vassalo a Galvimor e Irenav, e marcando o início de uma próspera aliança.



Apêndice: novas raças, classes e criaturas

Anões de Titânio

Os anões são conhecidos em Enda como Dwarazhir, ou o “povo rude”, mas entre si preferem ser chamados de Eikkinen, que em seu antigo idioma significa Os Filhos do Poderoso, em homenagem e respeito a sua entidade criadora, Eikki. Os Anões de Titânio (Titaani Eikkinen), são uma das sub-raças que povoam as Terras do Sonho Eterno, e são extremamente devotos ao criador da raça anã.

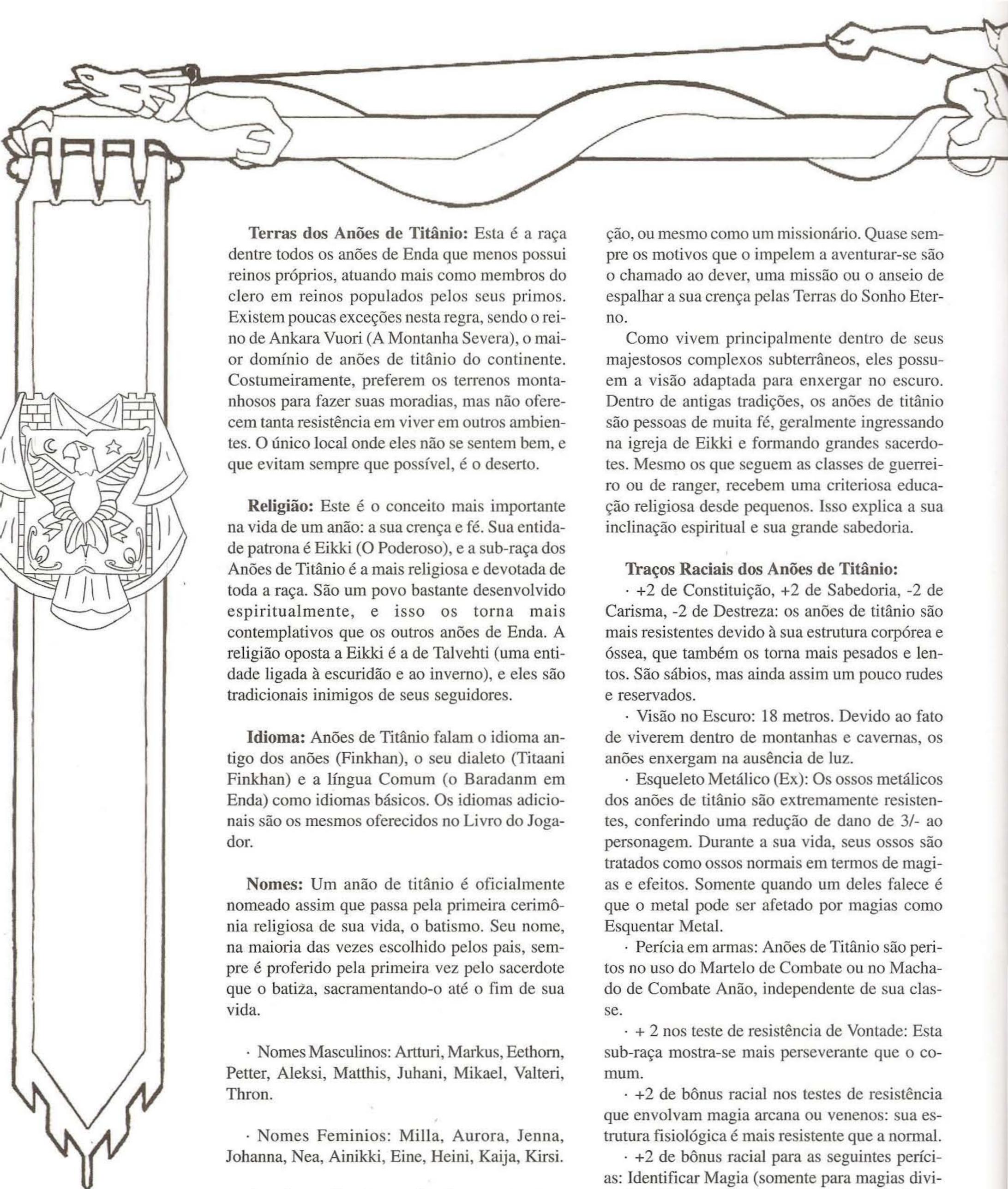
Personalidade: Ao contrário de seus primos mais agitados, os anões de titânio são muito mais comprometidos e fiéis a uma causa ou a um objetivo. Graças a um conflito antigo que quase dizimou toda a raça anã, os anões de titânio desenvolveram uma grande temeridade e fé em Eikki. Por isso, apesar de mostrarem-se reservados como a maioria dos membros da raça, os anões de titânio possuem um comportamento mais diplomático, chegando até a aliar-se com outras raças civilizadas de Enda (como os elfos e humanos), que dificilmente encontrariam sensatez nas palavras de um outro Filho do Poderoso.

Descrição Física: O corpo dos anões de titânio, assim como o de todas as sub-raças de anões em Enda, é composto por ossos metálicos, tornando-se incrivelmente resistente. Este metal não é igual a nenhum outro conhecido na natureza, sendo durável e muito difícil de ser destruído. Segundo uma tradição antiga, as armas de maior valor para os anões são forjadas com os ossos de seus ancestrais, sendo relíquias de distinção e orgulho entre seu povo. É comum observar-se figuras de destaque entre os anões de Enda portando armas feitas à partir dos ossos de um herói ou ancestral do clã.

Esta característica fisiológica traz vantagens e desvantagens para a raça. Devido a sua resistência a golpes inimigos e a dano físico, simples ataques podem passar completamente despercebidos. Entretanto, o corpo de um anão de titânio é bem mais lento e pesado que o normal. Caso um deles tenha o infortúnio de cair na água, afundará como uma âncora, afogando-se rapidamente. Devido também a este fato, a velocidade de um anão de titânio é menor que a das outras raças, e mesmo correndo, ele jamais alcançaria outro corredor elfo, halfling ou humano. Como os músculos de um anão são extremamente fortes, eles não têm o seu movimento reduzido quando utilizam armaduras médias ou pesadas; ou carregam uma carga média ou pesada (ao contrário das outras raças). Possuem a altura máxima de 1,50 m (variando de 1,20 m a 1,35 m na média), e pesam 180 e 200 quilos.

Relações: Os anões de titânio são considerados grandes mestres em matéria de religião e espírito. Por isso comportam-se muitas vezes como missionários, levando sua fé para os mais diversos cantos de Enda. Entretanto, não são fanáticos em sua pregação e atacam apenas inimigos declarados de Eikki. Curiosamente, sua raça é a mais propensa a formar alianças com elfos, e quando tal feito ocorre, a ligação tende a durar tanto quanto os ossos de um anão de titânio.

Tendência: A maioria dos anões de titânio segue a ordem, devido à sua herança e educação hierárquica. Eles também tendem à bondade ou neutralidade, sendo muito poucos os de sua espécie que seguem o caminho do mal. Os que o fazem, entretanto, são adversários a serem temidos e respeitados por seus oponentes.



Terras dos Anões de Titânio: Esta é a raça dentre todos os anões de Enda que menos possui reinos próprios, atuando mais como membros do clero em reinos populados pelos seus primos. Existem poucas exceções nesta regra, sendo o reino de Ankara Vuori (A Montanha Severa), o maior domínio de anões de titânio do continente. Costumeiramente, preferem os terrenos montanhosos para fazer suas moradias, mas não oferecem tanta resistência em viver em outros ambientes. O único local onde eles não se sentem bem, e que evitam sempre que possível, é o deserto.

Religião: Este é o conceito mais importante na vida de um anão: a sua crença e fé. Sua entidade patrona é Eikki (O Poderoso), e a sub-raça dos Anões de Titânio é a mais religiosa e devotada de toda a raça. São um povo bastante desenvolvido espiritualmente, e isso os torna mais contemplativos que os outros anões de Enda. A religião oposta a Eikki é a de Talvehti (uma entidade ligada à escuridão e ao inverno), e eles são tradicionais inimigos de seus seguidores.

Idioma: Anões de Titânio falam o idioma antigo dos anões (Finkhan), o seu dialeto (Titaani Finkhan) e a língua Comum (o Baradanm em Enda) como idiomas básicos. Os idiomas adicionais são os mesmos oferecidos no Livro do Jogador.

Nomes: Um anão de titânio é oficialmente nomeado assim que passa pela primeira cerimônia religiosa de sua vida, o batismo. Seu nome, na maioria das vezes escolhido pelos pais, sempre é proferido pela primeira vez pelo sacerdote que o batiza, sacramentando-o até o fim de sua vida.

· Nomes Masculinos: Artturi, Markus, Eethorn, Petter, Alekski, Matthis, Juhani, Mikael, Valteri, Thron.

· Nomes Feminios: Milla, Aurora, Jenna, Johanna, Nea, Ainikki, Eine, Heini, Kaija, Kirsi.

Aventuras: Geralmente alguém encontrará um anão de titânio seguindo uma cruzada religiosa, cumprindo um voto feito a uma pessoa/institui-

ção, ou mesmo como um missionário. Quase sempre os motivos que o impelem a aventurar-se são o chamado ao dever, uma missão ou o anseio de espalhar a sua crença pelas Terras do Sonho Eterno.

Como vivem principalmente dentro de seus majestosos complexos subterrâneos, eles possuem a visão adaptada para enxergar no escuro. Dentro de antigas tradições, os anões de titânio são pessoas de muita fé, geralmente ingressando na igreja de Eikki e formando grandes sacerdotes. Mesmo os que seguem as classes de guerreiro ou de ranger, recebem uma criteriosa educação religiosa desde pequenos. Isso explica a sua inclinação espiritual e sua grande sabedoria.

Traços Raciais dos Anões de Titânio:

· +2 de Constituição, +2 de Sabedoria, -2 de Carisma, -2 de Destreza: os anões de titânio são mais resistentes devido à sua estrutura corpórea e óssea, que também os torna mais pesados e lentos. São sábios, mas ainda assim um pouco rudes e reservados.

· Visão no Escuro: 18 metros. Devido ao fato de viverem dentro de montanhas e cavernas, os anões enxergam na ausência de luz.

· Esqueleto Metálico (Ex): Os ossos metálicos dos anões de titânio são extremamente resistentes, conferindo uma redução de dano de 3/- ao personagem. Durante a sua vida, seus ossos são tratados como ossos normais em termos de magias e efeitos. Somente quando um deles falece é que o metal pode ser afetado por magias como Esquentar Metal.

· Perícia em armas: Anões de Titânio são peritos no uso do Martelo de Combate ou no Machado de Combate Anão, independente de sua classe.

· + 2 nos teste de resistência de Vontade: Esta sub-raça mostra-se mais perseverante que o comum.

· +2 de bônus racial nos testes de resistência que envolvam magia arcana ou venenos: sua estrutura fisiológica é mais resistente que a normal.

· +2 de bônus racial para as seguintes perícias: Identificar Magia (somente para magias divinas), Diplomacia, Cura e +4 de bônus racial para a perícia Conhecimento (religião). Os anões de titânio são tradicionalmente devotos. Mesmo os

que não seguem a classe de clérigo, recebem bônus nessas perícias, devido a sua criteriosa educação religiosa.

· **Natação Impossível:** Devido ao fato de seu esqueleto ser extremamente pesado, os Anões de Titânio jamais poderão ganhar qualquer ponto na perícia natação, e ela nunca será uma perícia de classe para eles.

· **Velocidade Básica:** 6 metros. Sua velocidade em corrida não pode ultrapassar três vezes o seu deslocamento padrão, e esta corrida não pode durar mais que dez rodadas. Após este período o anão fica exausto, precisando descansar o dobro do tempo antes iniciar uma nova corrida. Entretanto, a sua velocidade nunca é reduzida pela carga média ou pesada, até o limite máximo permitido para o personagem.

· **Classe Favorecida:** Clérigo.

Num'ah: O Povo Leão

Os Num'ah fazem parte de uma das sub-raças do povo felino conhecido como Na'ar. Conforme as lendas, estes seres surgiram quando o mundo ainda era muito jovem, e acredita-se que eles sejam descendentes dos milenares Elfos da Areia. Os Num'ah são uma mistura de humanóide e leão, possuindo formidáveis habilidades que hoje os colocam em uma posição de destaque entre os povos civilizados das Terras do Sonho Eterno.

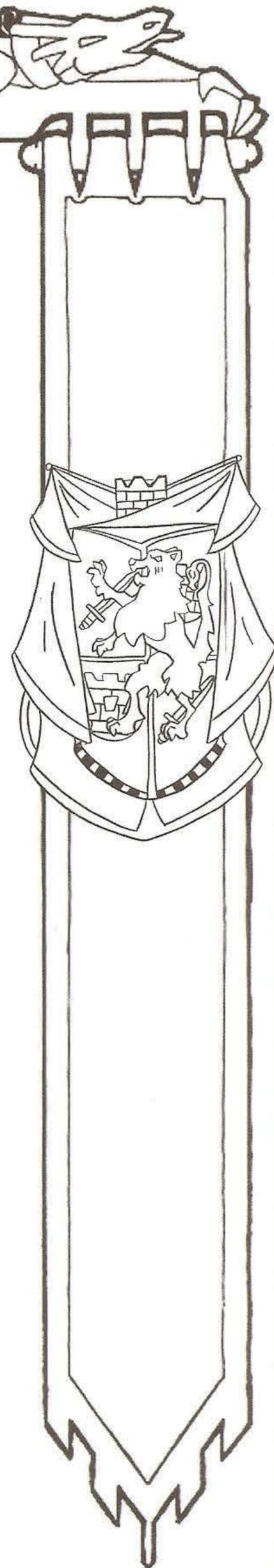
Personalidade: Os Num'ah são um povo muito orgulhoso e obstinado, jamais retrocedendo em uma disputa ou desafio. Mostram-se muito fiéis às suas idéias e são difíceis de se fazer convencer, sendo exatamente este conceito que faz com que as outras raças civilizadas evitem argumentar com um num'ah quando o mesmo não cede a uma idéia ou convicção. Eles são extremamente zelosos com relação aos seus filhotes, e ainda que um Num'ah tenha mais de uma esposa (característica bastante comum da raça, que possui uma proporção maior de fêmeas), ele se mostrara fiel a todas, não as traíndo sob nenhuma hipótese. Um velho ditado em Enda diz: "Jamais entre em uma discussão com alguém tão teimoso quanto um num'ah".

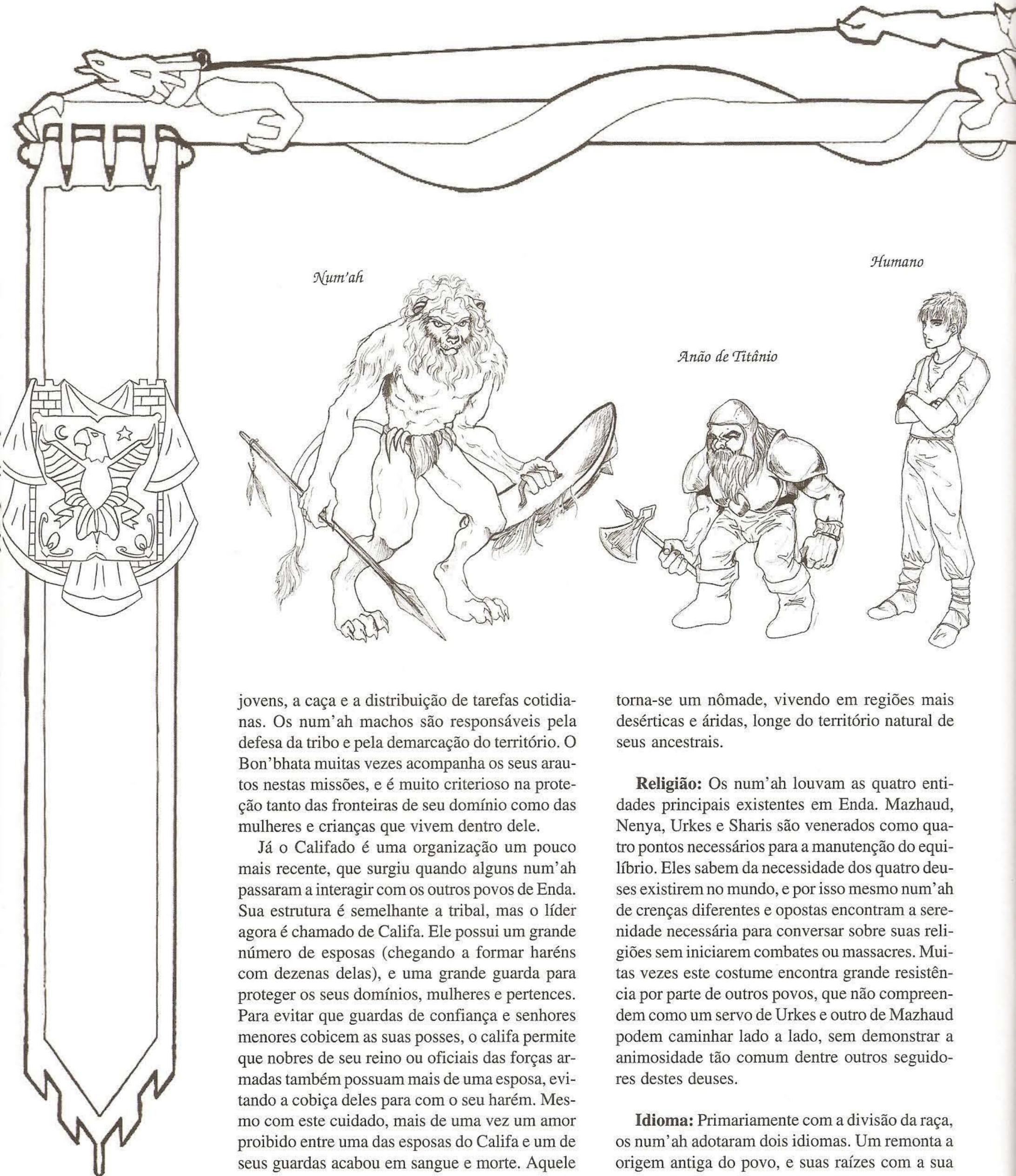
Descrição Física: Eles possuem forma humanóide, com uma estrutura de pernas semelhantes às de um felino, e patas no lugar de pés. Sua face é formada por um grande rosto com características que lembram um leão, exaltando nelas sua majestade e imponência. Suas mãos assemelham-se a patas, mas podem manipular qualquer objeto normalmente. Sua herança felina permite a eles dar grandes saltos. Além disto, eles possuem um olfato muito mais apurado do que o normal, fazendo dos Num'ah exímios caçadores e guardiões das regiões selvagens.

Relações: Os num'ah possuem relacionamentos com boa parte das raças civilizadas de Enda, em especial com humanos e elfos. Relacionam-se mais facilmente com membros de outras raças do que com as outras sub-espécies de Na'ar, principalmente pela sua prepotência ao declararem-se reis de todos os Na'ar. Entre si, impera um rígido sistema hierárquico, onde a palavra do líder é lei dentro da tribo.

Tendência: Ordem e caos estão sempre presentes na vida dos num'ah. A maioria segue o estrito sistema social que perdura há milhares de anos, porém existem registros de num'ah que abandonaram a vida em sociedade e tornaram-se nômades, seguindo um caminho mais caótico e livre das amarras de sua estrutura social. Normalmente os Num'ah possuem uma tendência bondosa ou neutra, mas não são raros os casos de num'ah malignos que são verdadeiros tiranos.

Terras dos Num'ah: O seu habitat natural são as savanas e florestas mais esparsas do continente. Os num'ah possuem duas organizações básicas, a Tribal e o Califado. Ambas demonstram que de todos os homens felinos, os Num'ah são os que possuem uma melhor estrutura social, ao contrário dos outros Na'ar que levam uma vida mais solitária. A organização tribal segue os preceitos e regras dos leões das savanas. Nela, o grande chefe é chamado de Bon'bhata, e é cercado por um certo número de guerreiros machos vassalos a ele. A tribo possui também um número maior de num'ah do sexo feminino, que executam tarefas semelhantes a das leoas em um grupo de felinos selvagens. A elas cabe a educação dos mais





Num'ah

Humano

Anão de Titânio

jovens, a caça e a distribuição de tarefas cotidianas. Os num'ah machos são responsáveis pela defesa da tribo e pela demarcação do território. O Bon'bhata muitas vezes acompanha os seus arautos nestas missões, e é muito criterioso na proteção tanto das fronteiras de seu domínio como das mulheres e crianças que vivem dentro dele.

Já o Califado é uma organização um pouco mais recente, que surgiu quando alguns num'ah passaram a interagir com os outros povos de Enda. Sua estrutura é semelhante a tribal, mas o líder agora é chamado de Califa. Ele possui um grande número de esposas (chegando a formar haréns com dezenas delas), e uma grande guarda para proteger os seus domínios, mulheres e pertences. Para evitar que guardas de confiança e senhores menores cobicem as suas posses, o califa permite que nobres de seu reino ou oficiais das forças armadas também possuam mais de uma esposa, evitando a cobiça deles para com o seu harém. Mesmo com este cuidado, mais de uma vez um amor proibido entre uma das esposas do Califa e um de seus guardas acabou em sangue e morte. Aquele que não segue nenhum desses caminhos é expulso para sempre de sua sociedade, e à partir daí

torna-se um nômade, vivendo em regiões mais desérticas e áridas, longe do território natural de seus ancestrais.

Religião: Os num'ah louvam as quatro entidades principais existentes em Enda. Mazhaud, Nenya, Urkes e Sharis são venerados como quatro pontos necessários para a manutenção do equilíbrio. Eles sabem da necessidade dos quatro deuses existirem no mundo, e por isso mesmo num'ah de crenças diferentes e opostas encontram a serenidade necessária para conversar sobre suas religiões sem iniciarem combates ou massacres. Muitas vezes este costume encontra grande resistência por parte de outros povos, que não compreendem como um servo de Urkes e outro de Mazhaud podem caminhar lado a lado, sem demonstrar a animosidade tão comum dentre outros seguidores destes deuses.

Idioma: Primariamente com a divisão da raça, os num'ah adotaram dois idiomas. Um remonta a origem antiga do povo, e suas raízes com a sua sociedade tribal. O outro incorpora algumas vertentes existentes em idiomas de terras orientais

de Enda, sendo diferente do num'ah arcaico. Os num'ah iniciam o jogo conhecendo o Baradan (língua Comum), o de sua origem (num'ah arcaico ou num'ah atual), e podem escolher entre os seguintes idiomas como bônus: darvaniano, hamiriano e zanariano (disponíveis de acordo com o bônus de inteligência do personagem).

Nomes: Os num'ah possuem duas variações para nomes atualmente. Uma descende da estrutura tribal dos Bon'bhatas e a outra, mais recente, deriva de seus relacionamentos com os reinos mais orientais do continente e da sociedade dominada pelos Califas.

- Nomes Masculinos: Bakari, Akin, Sentwali, Ehioze, Gahiji (tribais); Bhanu, Gaurav, Emir, Hashim, Khayri (recentes).

- Nomes Feminios: Panyin, Chanya, Phenya, Nala, Kehinde (tribais); Falak, Hessa, Izdhihar, Samira, Nadia (recentes).

Aventuras: O que muitas vezes leva um num'ah a partir em busca de aventuras é a vontade de conseguir um maior prestígio para sua família, o desejo de fama e riqueza, ou a cruzada para salvar alguém importante em sua vida. Muitas vezes suas causas são nobres, mas algumas delas são bastante exageradas.

Traços Raciais dos Nu'mah:

- +2 de Força, +2 de Destreza, -2 de Inteligência, -2 de Carisma: os Nu'mah são fortes e rápidos como leões, mas sua imponência pode ser confundida com esnobismo, tanto pelas pessoas à sua volta quanto por ele próprio.

- Visão na Penumbra: um num'ah pode ver até duas vezes melhor que um humano em um céu estrelado, à luz da lua, de velas ou em condições similares de pouca iluminação. Ele ainda mantém a habilidade de distinguir cores e detalhes mesmo com pouca luz.

- +2 nos testes de Reflexos: os Nu'mah são muito ágeis devido à sua estrutura felina.

- Rugido Intimidador (Ext): Uma vez por dia o num'ah pode emitir um rugido que deixa os seus oponentes amedrontados. Todos dentro de um círculo de 9 metros à partir do personagem devem ser bem sucedidos em um teste de resis-

tência de Vontade (CD 10 + ½ do nível do personagem + modificador de carisma). Em caso de falha, o alvo recebe uma penalidade de -2 em todos os seus ataques, testes de resistência e teste de perícia durante o encontro. Em contrapartida, o num'ah recebe um bônus de +2 contra todos os que foram afetados. Para surtir efeito, o alvo deve ser capaz de ouvir o rugido.

- Cólera Primal (Ext): Os num'ah possuem a habilidade de entrar em um estado de fúria instintiva, descendente de seus ancestrais felinos. Uma vez por dia a cada 5 níveis, o num'ah entra em um estado de fúria que lhe garante as seguintes características: +4 de bônus no modificador Força, +1 ponto de vida por nível de personagem, +2 nos testes de Fortitude e Vontade. Em contrapartida, ele recebe uma penalidade de -2 na CA. Enquanto o num'ah estiver neste estado, que dura um encontro inteiro, ele não pode utilizar nenhuma perícia que envolva concentração e paciência (Furtividade, Sentir Motivação, etc), e nenhum talento que também exija concentração, como talentos metamágicos ou de criação de itens.

- Ataque com garras: Os num'ah podem atacar utilizando as garras de suas mãos, causando 1d4 / 1d4 pontos de dano. Desta forma, eles podem fazer dois ataques por rodada, como se tivessem os talentos Ambidestria e Combate com duas armas.

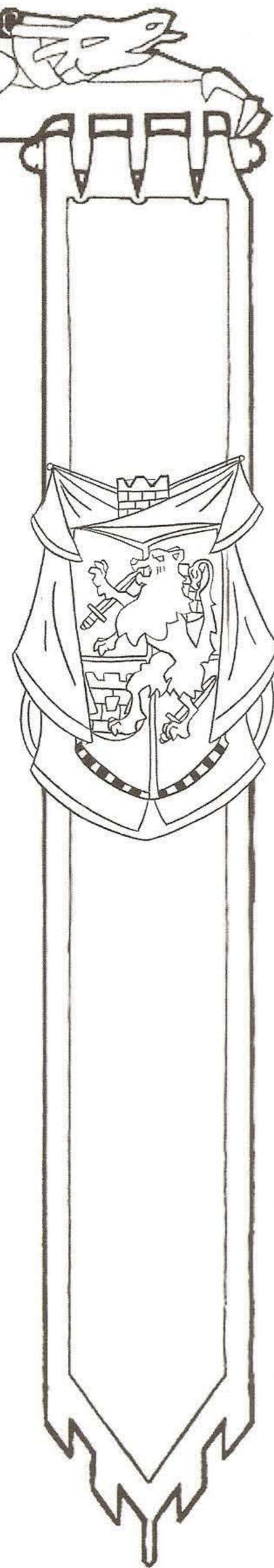
- +2 nas perícias Equilíbrio, Esconder-se, Furtividade, Saltar e Ouvir: a herança felina dos Nu'mah traz muitos benefícios.

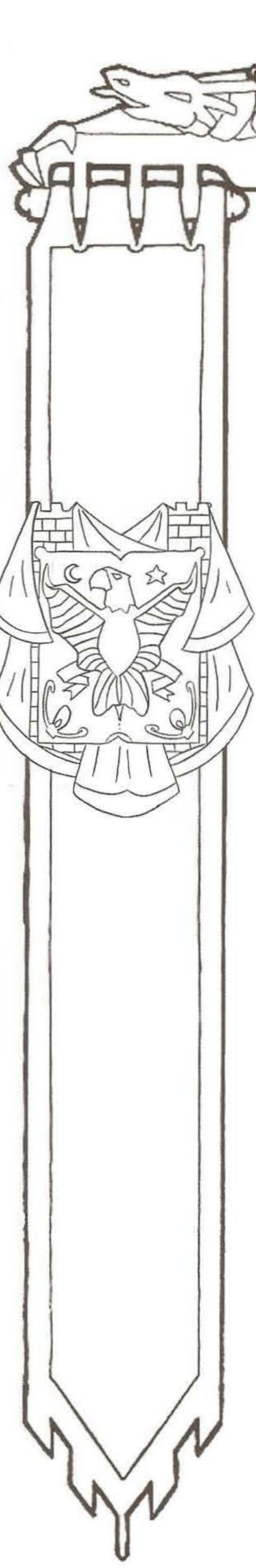
- Velocidade básica: 9 metros. Um num'ah sofre as mesmas penalidades de um humano nos quesitos de carga e redução de movimento.

- Classe Favorecida: Ranger.

Marujo

Desbravador de mares insondáveis, comerciante de terras longínquas, saqueador de valiosos tesouros. Estas são apenas algumas formas de se caracterizar aquele que escolheu o mar como território. Seja devido a uma paixão pelo oceano, pelo orgulho de servir à Marinha Real, ou pelo desejo de navegar como um fora da lei, o marujo é por definição, a pessoa indicada para tratar de assuntos





relacionados ao mar. Alguns iniciam sua carreira desde muito pequenos, já outros tornam-se marujos após terem seguido classes como guerreiro, ladino ou até mesmo clérigo ou bardo. Eles vêm de diversas classes sociais, desde as mais desfavorecidas e humildes, até a nobreza de reinos costeiros, onde ser um oficial representa prestígio e reputação. O marujo possui diversas habilidades que podem ser utilizadas mesmo se ele estiver em terra. O seu ponto forte, entretanto, é o mar.

Aventuras: O marujo pode ingressar em uma vida de aventuras por diversos motivos, seja pela sua vontade de desbravar mares desconhecidos ou pela necessidade de trabalhar para uma grande casa mercante, chegando até a navegar como um representante de um reino que deseje aumentar as suas relações comerciais com terras distantes. Seja qual for o motivo, a vida do marujo resume-se a missões, aventuras e jornadas na imensidão azul dos mares e oceanos de Enda.

Características: O marujo possui boas habilidades de combate, lutando quase tão bem quanto o guerreiro. Entretanto, ele não possui a mesma variedade de armas disponíveis e nem seus talentos adicionais. Os marujos possuem uma agilidade superior a das classes mais simples, chegando a ser tão rápidos quanto os ladinos. Sua versatilidade e foco encontram-se nas habilidades que recebe quando está em seu "terreno" natural, e por isso são de grande importância em viagens e jornadas marítimas.

Tendência: Um marujo pode seguir praticamente qualquer tendência. Isso demonstra em especial a sua inclinação para o mar. Um marujo ordeiro tende a seguir uma organização militar ou uma esquadra mercante, enquanto um marujo caótico acaba-se tornando um pirata ou corsário fora da lei.

Aspectos como bondade ou maldade também são bem diferenciados na classe, e todas as combinações de tendência são possíveis.

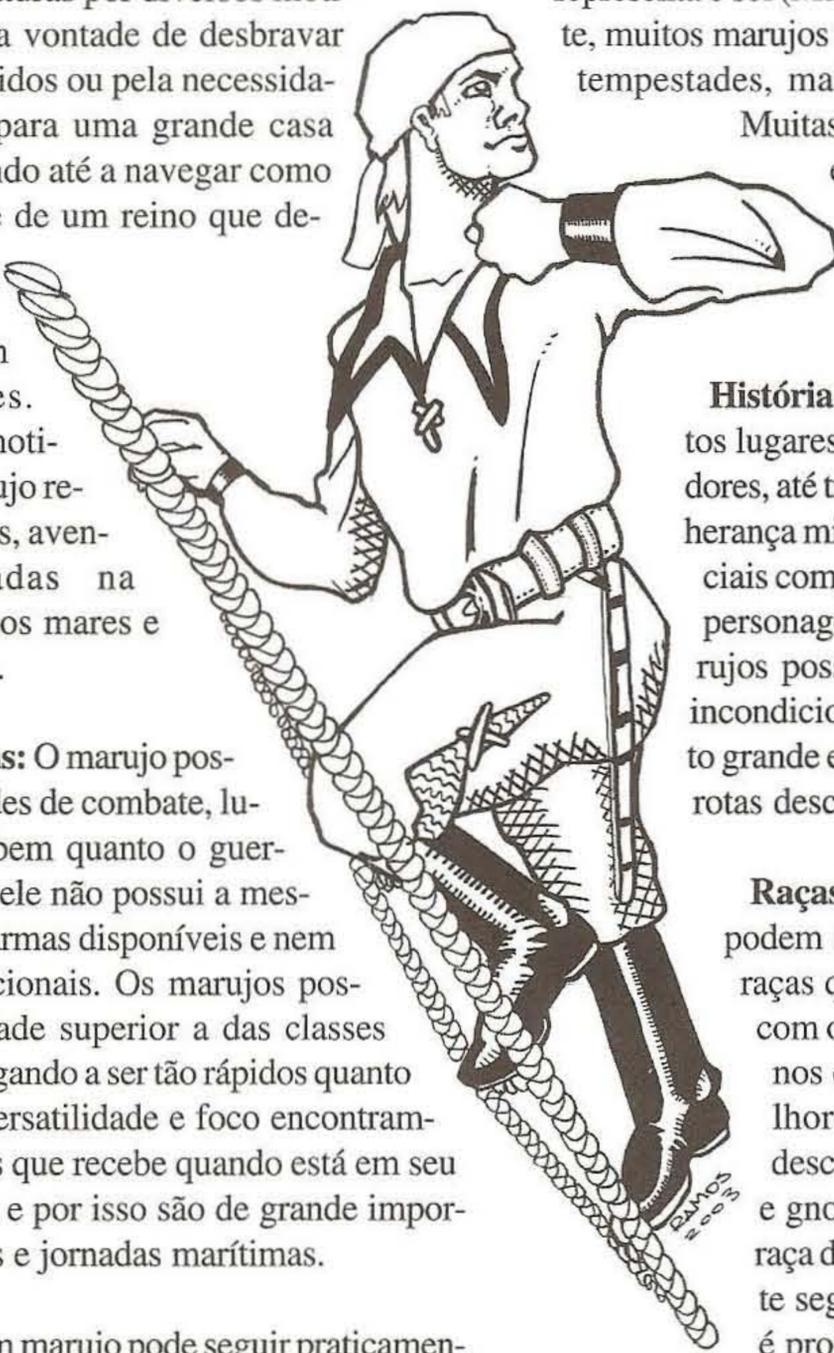
Religião: Os deuses dos mares e do clima são os mais venerados entre os marujos, bem como a entidade que representa o sol (Mazhaud, em Enda). Curiosamente, muitos marujos também louvam os deuses das tempestades, mais por temor que veneração.

Muitas preces são oferecidas a estas entidades, nas quais o marujo pede proteção e uma viagem segura, livre dos perigos oferecidos pelo mar.

História: Os marujos podem vir de muitos lugares, desde pacatas vilas de pescadores, até tradicionais famílias nobres com herança militar. Apesar dessas origens sociais completamente diferentes, todos os personagens que sonham tornar-se marujos possuem em comum uma paixão incondicional pelo mar e um anseio muito grande em conhecê-lo e desbravar suas rotas desconhecidas e insondáveis.

Raças: Praticamente todas as raças podem seguir esta classe, até mesmo raças que não possuem tanto contato com o mar. Tradicionalmente humanos e elfos costumam fazer os melhores marujos, embora não são desconhecidos casos onde halflings e gnomos seguiram esta carreira. A raça dos Anões de Titânio dificilmente seguiria esta classe, mas isto não é proibido.

Outras Classes: Marujos possuem boas relações com guerreiros, ladinos e bardos. Já com clérigos, druidas e rangers não possuem tanto contato. Paladinos chegam a ter um bom relacionamen-



to com oficiais, perseguindo e levando à justiça piratas sanguinários. Os marujos são pessoas que convivem com um grande contingente de pessoas, e por isso são bastante cosmopolitas.

Informações de Jogo:

Os marujos possuem as seguintes características de jogo.

Habilidades: Destreza e Constituição são habilidades de grande importância para os marujos, assim como Inteligência, para as habilidades e conhecimentos marítimos que a classe exige. A Força o auxilia em suas habilidades de combate e abordagem de embarcações inimigas, e o Carisma o auxilia na aquisição da tripulação que mais tarde o auxiliará em seu próprio navio.

Tendência: O marujo pode seguir qualquer tendência. Quando o marujo atingir níveis altos e escolher sua carreira, o oficial deverá possuir uma tendência ordeira. Bondade e maldade são conceitos indiferentes à quaisquer tipos de marujo.

Dado de Vida: d8

Perícias de Classe

As perícias de classe de um marujo (e a habilidade chave para cada perícia) são: Arte da Fuga (Int), Blegar (Car), Diplomacia (Car), Conhecimento: Mares (Int) *, Equilíbrio (Des), Escalar (For), Intimidar (Car), Natação (For), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For), Senso de Direção (Sab), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab), Usar Cordas (Des).

Pontos de Perícia no 1º Nível: (4 + modificador de Inteligência) x 4.

Pontos de Perícia a cada nível subsequente: 4 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe.

Usar Armas e Armaduras: O marujo sabe

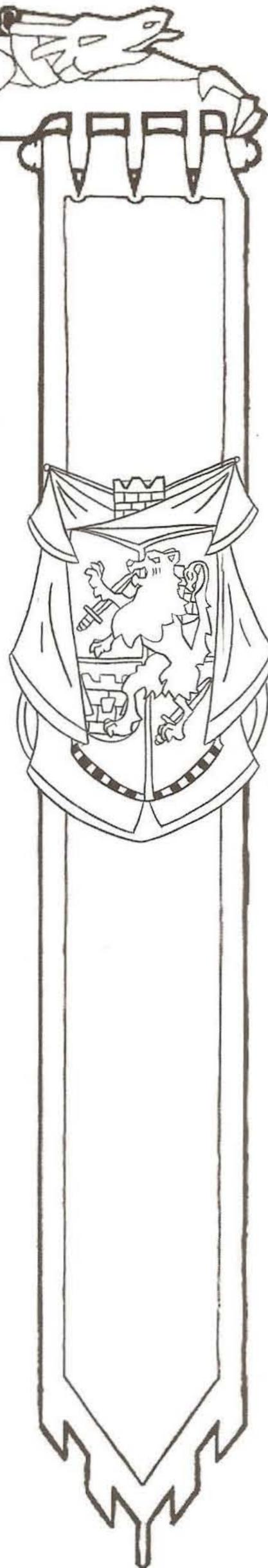
utilizar todas as armas simples e comuns, mais armaduras leves. Devido à vida no mar, marujos geralmente não utilizam armadura média ou pesada. Note que as penalidades por utilizar armadura mais pesada que corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade e Punga. Além disso, a perícia Natação sofre -1 de penalidade a cada 2,5 kg de armadura e equipamento carregado.

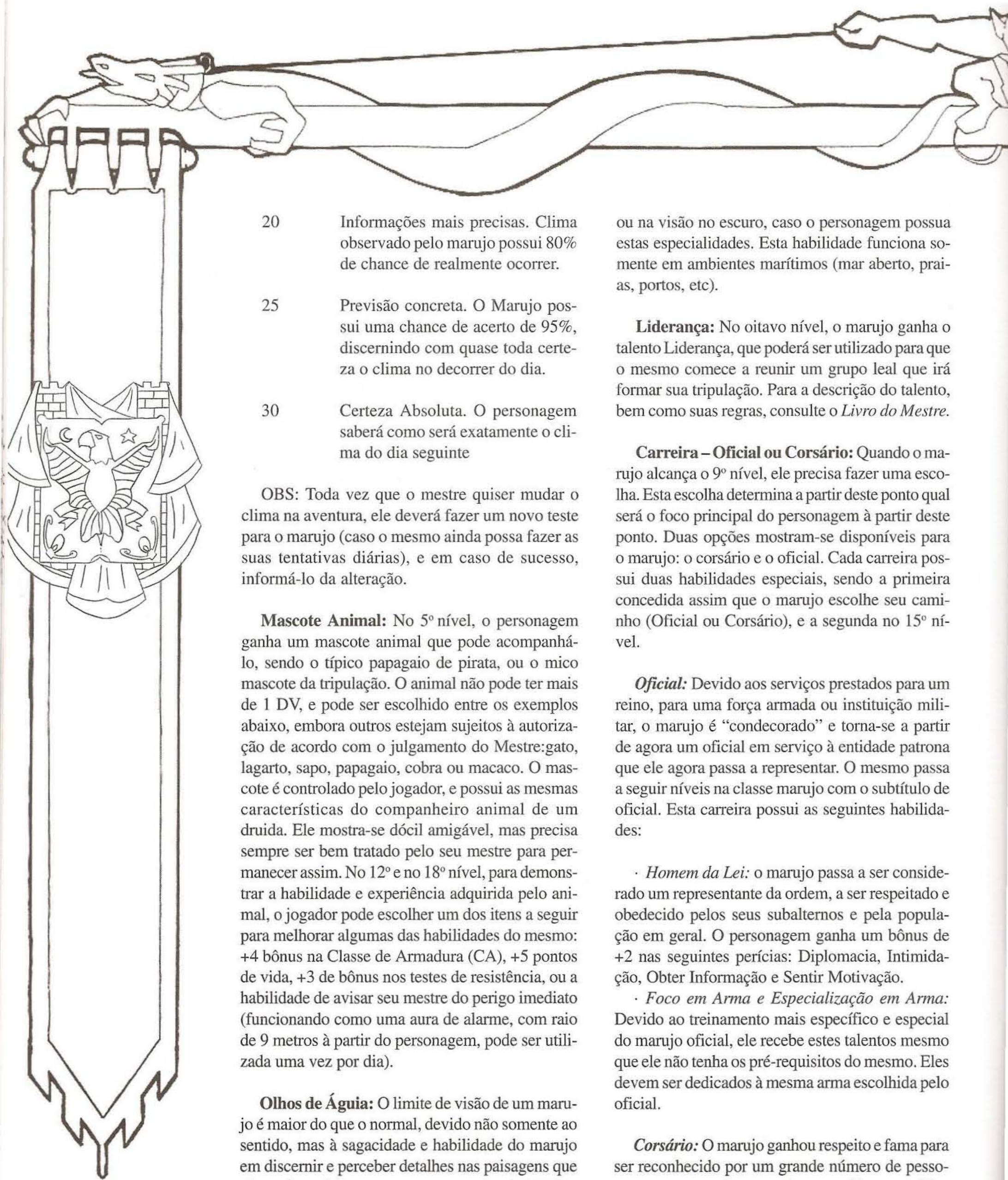
Talento Extra: No primeiro nível, o marujo recebe um talento adicional, a ser escolhido à partir dos seguintes: Prontidão, Lutar às Cegas, Reflexos em Combate, Esquiva, Tolerância, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Saque Rápido e Vitalidade. Este talento é em adição ao que o personagem já recebe no primeiro nível.

Natação Aprimorada: No 2º nível, o marujo consegue nadar a uma velocidade maior do que a padrão. Em condições normais uma pessoa consegue nadar metade de seu movimento em terra, caso utilize uma ação de rodada completa. O marujo consegue nadar esta mesma distância com uma ação equivalente ao movimento, e o seu movimento total em terra, caso execute uma ação de rodada completa.

Discernir Clima: O marujo pode fazer um teste de Sentir Motivação para tentar fazer uma previsão do clima para o próximo dia. Conforme o resultado, o marujo possui mais certeza desta informação, e maior credibilidade a mesma terá. Ele pode utilizar esta habilidade uma vez por dia para cada ponto de bônus de sabedoria que possuir (mínimo de uma vez por dia, independente de seu valor em sabedoria).

CD	Clima Provável
10	Poucas informações. A chance do clima estar de acordo com o previsto pelo marujo é de apenas 40%.
15	Informações medianas do clima. Marujo possui uma porcentagem de acerto de 60%.





- 20 Informações mais precisas. Clima observado pelo marujo possui 80% de chance de realmente ocorrer.
- 25 Previsão concreta. O Marujo possui uma chance de acerto de 95%, discernindo com quase toda certeza o clima no decorrer do dia.
- 30 Certeza Absoluta. O personagem saberá como será exatamente o clima do dia seguinte

OBS: Toda vez que o mestre quiser mudar o clima na aventura, ele deverá fazer um novo teste para o marujo (caso o mesmo ainda possa fazer as suas tentativas diárias), e em caso de sucesso, informá-lo da alteração.

Mascote Animal: No 5º nível, o personagem ganha um mascote animal que pode acompanhá-lo, sendo o típico papagaio de pirata, ou o mico mascote da tripulação. O animal não pode ter mais de 1 DV, e pode ser escolhido entre os exemplos abaixo, embora outros estejam sujeitos à autorização de acordo com o julgamento do Mestre: gato, lagarto, sapo, papagaio, cobra ou macaco. O mascote é controlado pelo jogador, e possui as mesmas características do companheiro animal de um druida. Ele mostra-se dócil amigável, mas precisa sempre ser bem tratado pelo seu mestre para permanecer assim. No 12º e no 18º nível, para demonstrar a habilidade e experiência adquirida pelo animal, o jogador pode escolher um dos itens a seguir para melhorar algumas das habilidades do mesmo: +4 bônus na Classe de Armadura (CA), +5 pontos de vida, +3 de bônus nos testes de resistência, ou a habilidade de avisar seu mestre do perigo imediato (funcionando como uma aura de alarme, com raio de 9 metros à partir do personagem, pode ser utilizada uma vez por dia).

Olhos de Águia: O limite de visão de um marujo é maior do que o normal, devido não somente ao sentido, mas à sagacidade e habilidade do marujo em discernir e perceber detalhes nas paisagens que não seriam vistos por uma pessoa normal. Aumente em 25% o alcance da visão do personagem, aplicando as alterações também na visão da penumbra

ou na visão no escuro, caso o personagem possua estas especialidades. Esta habilidade funciona somente em ambientes marítimos (mar aberto, praias, portos, etc).

Liderança: No oitavo nível, o marujo ganha o talento Liderança, que poderá ser utilizado para que o mesmo comece a reunir um grupo leal que irá formar sua tripulação. Para a descrição do talento, bem como suas regras, consulte o *Livro do Mestre*.

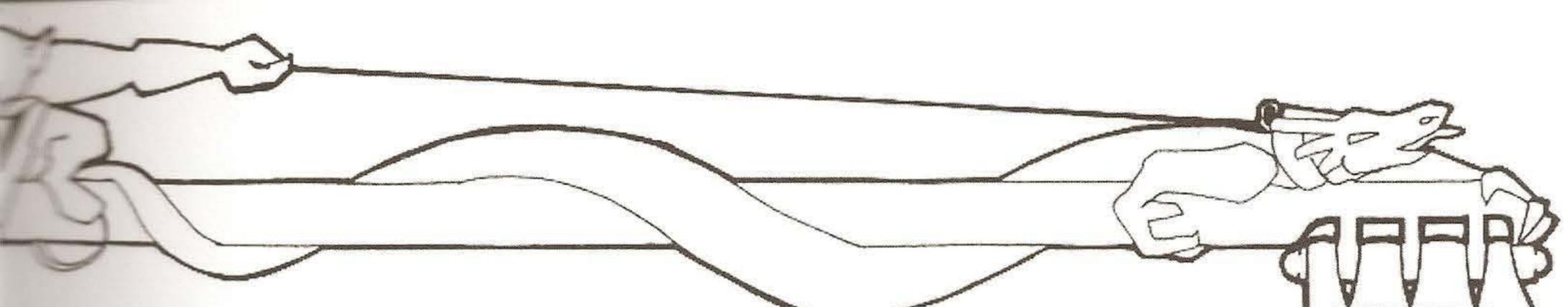
Carreira – Oficial ou Corsário: Quando o marujo alcança o 9º nível, ele precisa fazer uma escolha. Esta escolha determina a partir deste ponto qual será o foco principal do personagem à partir deste ponto. Duas opções mostram-se disponíveis para o marujo: o corsário e o oficial. Cada carreira possui duas habilidades especiais, sendo a primeira concedida assim que o marujo escolhe seu caminho (Oficial ou Corsário), e a segunda no 15º nível.

Oficial: Devido aos serviços prestados para um reino, para uma força armada ou instituição militar, o marujo é “condecorado” e torna-se a partir de agora um oficial em serviço à entidade patrona que ele agora passa a representar. O mesmo passa a seguir níveis na classe marujo com o subtítulo de oficial. Esta carreira possui as seguintes habilidades:

· **Homem da Lei:** o marujo passa a ser considerado um representante da ordem, a ser respeitado e obedecido pelos seus subalternos e pela população em geral. O personagem ganha um bônus de +2 nas seguintes perícias: Diplomacia, Intimidação, Obter Informação e Sentir Motivação.

· **Foco em Arma e Especialização em Arma:** Devido ao treinamento mais específico e especial do marujo oficial, ele recebe estes talentos mesmo que ele não tenha os pré-requisitos do mesmo. Eles devem ser dedicados à mesma arma escolhida pelo oficial.

Corsário: O marujo ganhou respeito e fama para ser reconhecido por um grande número de pessoas, tanto nos mares, quando em regiões portuárias em sua área de atuação. Ele pode tanto tornar-se um mercador, levando e trazendo itens, especiari-



as, pessoas (e algumas vezes contrabando); ou pode transformar-se em um temido pirata, saqueando cidades costeiras, navios mercantes, etc. Como na carreira oficial, ele continua a escala de níveis como marujo, mas com o subtítulo de corsário. Esta carreira possui as seguintes habilidades:

· *Contatos*: o marujo torna-se uma pessoa bem relacionada, recebendo algumas vantagens por conhecer uma grande rede de informantes. Uma vez por dia o mesmo faz um teste de Obter Informações. Conforme o CD abaixo, ele pode receber informações de conhecidos que podem auxiliá-lo em suas aventuras. Cabe ao Mestre determinar como estas informações podem ser utilizadas, mas quanto mais alto o CD, mais importante é a informação ou pista obtida (os resultados são cumulativos. Um personagem com um resultado de 25 no teste recebe três informações referentes ao assunto pesquisado).

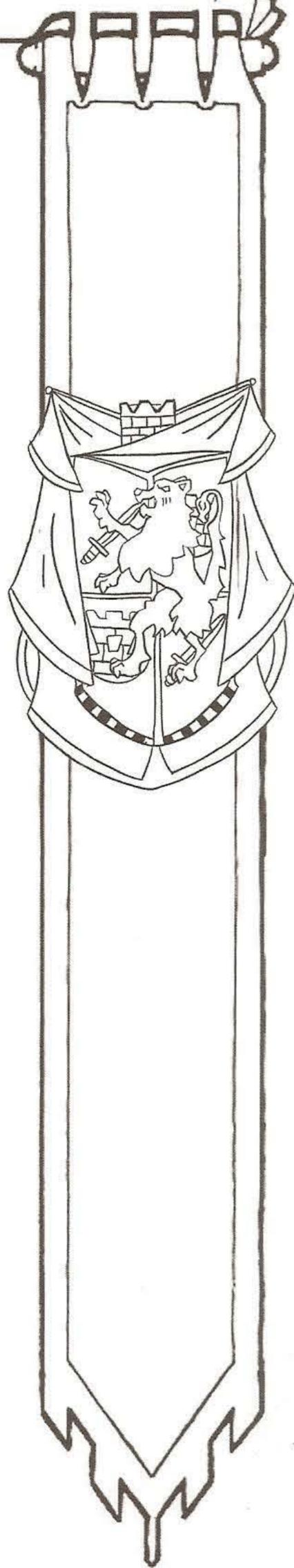
CD	Informação Obtida
15	O contato possui uma informação de importância mediana, que pode auxiliar superficialmente o personagem. (Ex: "Sim, eu vi o navio Quimera aportar ontem de noite, mas não sei por quanto tempo eles ficarão por aqui").
20	Esta informação pode ajudar o personagem com mais pistas sobre as informações almejadas por ele, somando-se a quantidade de informações obtidas no teste acima. (Ex: "O que sei é que o Capitão Moors está procurando por uma pessoa com quem faria contato na Taverna Barbatana hoje à noite. Por isso seu navio deve ter chegado hoje durante à tarde").
25	Esta informação pode dar ao personagem grandes pistas dos objetivos de seus inimigos, e alerta-lo caso ele esteja sendo observado ou vigiado. ("O Capitão Moors estava conversando com um sujeito muito estranho, de fala sibilante. O que pude saber é que ele

será muito bem pago por um serviço, mas sabe que outras pessoas estão de olho nisso. Eu teria mais cuidado se fosse você").

30 A informação obtida é de uma fonte extremamente segura e confiável, esclarecendo ao personagem detalhes importantes sobre os planos de seus oponentes, ou de um segredo muito bem guardado que poderá beneficiar bastante o personagem de alguma forma. ("Eles combinaram de encontrarem-se de madrugada em uma das docas para fazerem a transação. Eu sei de tudo isso porquê o seu imediato na verdade é um espião a serviço do reino de Galvimor, e o capitão Moors está sendo auxiliado por criaturas chamadas Yuan-ti").

· *Ambidestria e Combate com Duas Armas*: Caso o marujo esteja lutando com uma arma média e outra pequena (ex: espada longa e adaga), e utilizando armadura leve ou nenhuma armadura, ele recebe as vantagens dos talentos Ambidestria e Combate com Duas Armas, mesmo não possuindo os pré-requisitos.

Embarcação / Tripulação: Esta habilidade mostra uma grande evolução na classe. Quando alcança o 10º nível, o marujo recebe uma embarcação e uma tripulação para comandar. As circunstâncias para a aquisição da embarcação variam conforme a campanha e a carreira escolhida pelo personagem. Por exemplo, um oficial pode receber de seus superiores um navio para fazer a proteção de determinada área costeira no reino, ou para seguir a pista de um pirata que está ameaçando o comércio na região. Já um mercador pode conseguir uma embarcação graças ao esforço de seu trabalho, e um pirata graças ao esforço se suas pilhagens (uma maneira incomum de trabalho). Esta embarcação não deve custar mais do que 15.000 PO inicialmente, e possui a capacidade de comportar até 25 tripulantes. Além da embarcação, o mesmo recebe um número de tripulantes igual ao permitido pelo valor do talento Liderança, não podendo alcançar mais de 25 (o limite máximo comportado pela embarcação).



Velho Lobo do Mar: Esta habilidade reflete a aptidão do marujo em realizar ações em cima de um navio em movimento nos mares tempestuosos. O mesmo recebe um bônus de +2 nos seguintes testes de perícias a serem realizados enquanto sua embarcação estiver em mar aberto: Equilíbrio, Escalar, Acrobacia, Concentração e Usar cordas. Este mesmo bônus é utilizado quando o marujo faz um ataque (aplicando-se apenas para este fim) pendurando-se em uma corda e jogando-se contra o inimigo. Este ataque é considerado uma investida, recebendo todas as penalidades e bônus do mesmo. No 20º nível o bônus para as ações descritas acima cresce para +4.

Reputação: O renome do marujo cresce bastante em toda a região costeira que ele atua, e mesmo em regiões fronteiriças ou próximas ao seu reino ele começa a ganhar certo prestígio e fama (ou infâmia). Em virtude disso, ele ganha um bônus (cumulativo com a habilidade de carreira *Homem da Lei*) de +2 nas seguintes perícias: Intimidar, Diplomacia e Obter informação.

Tripulação Leal: Enquanto um marujo estiver no controle de sua tripulação em uma ação de combate ou de tensão, todos os membros da tripulação do navio sob suas ordens recebem um bônus de +4 em seus testes de moral, e outro de +2 em suas jogadas de ataque. O marujo líder do grupo precisa estar lutando lado a lado de sua tripulação, e o bônus dura toda a cena do combate. Esta habilidade pode ser utilizada uma vez por dia mais uma vez a cada ponto no modificador de Carisma que o marujo possuir. Caso o marujo caia em batalha e venha a morrer, todos os tripulantes do navio deste passam a receber uma penalidade de -2 até o final do encontro em todos os seus ataques, moral, teste de perícia e jogadas de proteção.

Embarcação Aprimorada: Neste nível a embarcação do marujo pode melhorar bastante em relação à embarcação inicial. A mesma agora poderá ter um valor estimado de até 35.000 PO, com capacidade para comportar até 50 tripulantes (limitados ao nível do talento Liderança). Esta embarcação aprimorada na verdade reflete a aquisição por parte do marujo de uma embarcação melhor do que a anterior (o personagem não poderia fazer um "upgrade" da embarcação ante-

O Marujo

Nível	Bonus Base de Ataque	Fort.	Ref.	Vont.	Especial
1º	+1	+0	+2	+0	Talento Extra
2º	+2	+0	+3	+0	Natação Aprimorada
3º	+3	+1	+3	+1	
4º	+4	+1	+4	+1	Discernir Clima
5º	+5	+1	+4	+1	Mascote Animal
6º	+6/+1	+2	+5	+2	
7º	+7/+2	+2	+5	+2	Olhos de Águia
8º	+8/+3	+2	+6	+2	Liderança
9º	+9/+4	+3	+6	+3	Carreira - Oficial ou Corsário
10º	+10/+5	+3	+7	+3	Embarcação / Tripulação
11º	+11/+6/+1	+3	+7	+3	
12º	+12/+7/+2	+4	+8	+4	Mascote Animal (habilidade extra)
13º	+13/+8/+3	+4	+8	+4	Velho Lobo do Mar +2
14º	+14/+9/+4	+4	+9	+4	Reputação
15º	+15/+10/+5	+5	+9	+5	Habilidade de Carreira
16º	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	Embarcação Aprimorada
17º	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	Tripulação Leal
18º	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	Mascote Animal (habilidade extra)
19º	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	Desbravador dos Mares
20º	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	Velho Lobo do Mar +4

rior). Isso se dá principalmente devido à capacidade do novo navio. A aquisição desta embarcação deverá ser interpretada pelo mestre, mas o mesmo deverá ter em mente que neste nível o personagem já deverá ter condições de obtê-la.

Desbravador dos Mares: Neste nível o marujo ganha uma intimidade com o mar sem igual. Qualquer viagem realizada pelo marujo possui a sua duração diminuída pela metade. Isto se dá a um melhor conhecimento do personagem nas rotas marítimas, e a um melhor aproveitamento dos recursos disponíveis no navio utilizado pelo marujo (velas, leme, conhecimento de correntezas, etc).

Batedor

Um rastreador urbano, conhecedor de artimanhas e táticas para localizar o inimigo. A pessoa perfeita para uma missão de espionagem que envolva subterfúgio, velocidade e eficácia. Estes são atributos para aqueles que seguem a profissão de Batedor. Mais do que um ranger urbano, o batedor é mestre nas artes da furtividade e do rastreio, possuindo habilidades e vantagens em grandes centros, em cortes nobres ou em guildas de alquimistas, comerciantes, e até mesmo de ladrões.

Aventuras: O batedor inicia a sua vida de aventuras através de modos bastante inusitados, seja por ele ter presenciado um crime e agora necessita viver no anonimato, por ele ter recebido treinamento de um reino ou guilda, tornando-se uma espécie de agente secreto. Os personagens que decidem seguir esta classe sabem da necessidade de possuir grandes conhecimentos na região em que atuam, ou mesmo de seus inimigos.

Características: O batedor possui habilidades de combate medianas, não lutando tão bem quanto o guerreiro ou o bárbaro. Ele possui bons indicadores para os testes de resistência de reflexos e força de vontade, graças à sua agilidade acima da média e da capacidade de resistir confessar informações confidenciais, mesmo sob influência de magias. Ele possui uma boa gama de armas a sua escolha, e uma quantidade razoável de armaduras disponíveis. Suas habilidades de rastreio são tão boas

quanto às do ranger, mas sua eficácia é maior em territórios urbanos e populosos.

Tendência: Batedores podem seguir qualquer tendência, e muitos optam pela neutralidade ou caos ao invés da ordem. A sua índole boa ou má também aparece muito bem distribuída.

Religião: Os batedores não apresentam uma fé pré-definida em determinada divindade. Muitos são devotos a entidades responsáveis por conceitos como silêncio, segredos, sombras, agilidade, martírio, etc. Esta regra algumas vezes apresenta exceções: o batedor pode ainda crer em alguma entidade fora desses aspectos.

Raças: Qualquer uma das raças pode, sem muitas dificuldades, seguir a classe de batedor, embora raças mais ágeis como elfos e halflings encontrem mais facilidade para cumprir as incumbências exigidas. Muitos humanos também seguem esta classe pela versatilidade da raça, mostrando-se exímios batedores.

Outras Classes: Batedores possuem um bom relacionamento com ladinos, e ambos muitas vezes fazem missões juntos. Também se dão bem com rangers, embora se consideram rivais em diversos assuntos. Não se relacionam tanto com druidas, e costumam fazer serviços de espionagem para magos e clérigos, a fim de encontrar fórmulas de poções mágicas ou documentos guardados pela igreja.

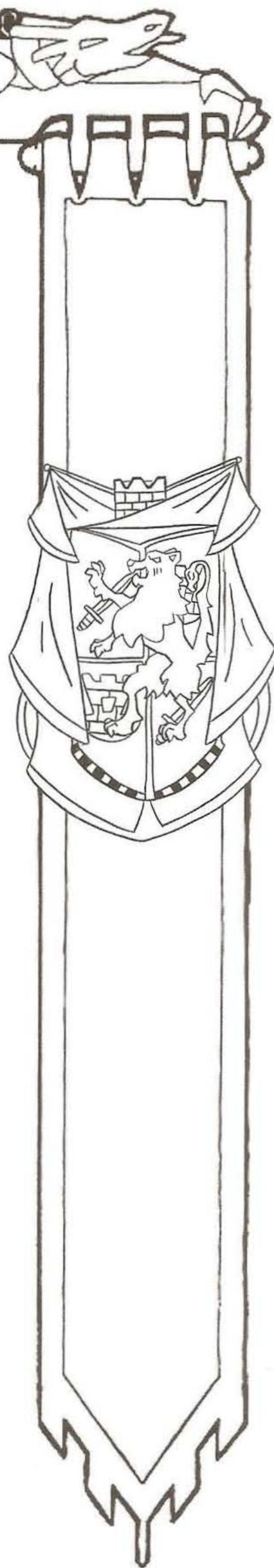
Informações de Jogo:

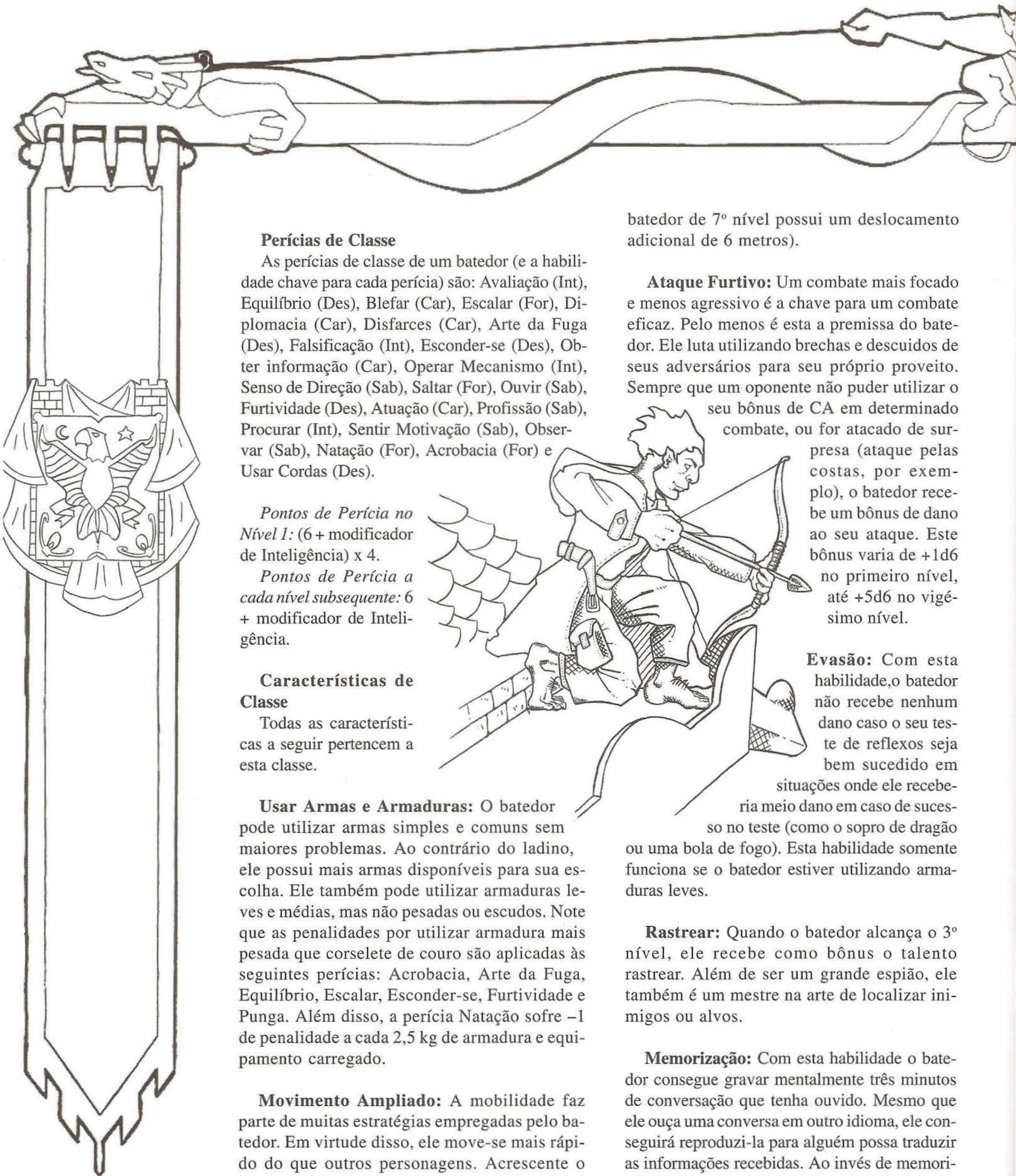
Os batedores possuem as seguintes características de jogo:

Habilidades: Destreza e Inteligência são os atributos principais de um batedor, uma vez que tais características são importantes para algumas de suas habilidades. A Força sempre o auxilia no caso de algum problema, e o Carisma no caso de uma abordagem ou de uma tentativa de blefe.

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d8





Perícias de Classe

As perícias de classe de um batedor (e a habilidade chave para cada perícia) são: Avaliação (Int), Equilíbrio (Des), Blefar (Car), Escalar (For), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Arte da Fuga (Des), Falsificação (Int), Esconder-se (Des), Obter informação (Car), Operar Mecanismo (Int), Senso de Direção (Sab), Saltar (For), Ouvir (Sab), Furtividade (Des), Atuação (Car), Profissão (Sab), Procurar (Int), Sentir Motivação (Sab), Observar (Sab), Natação (For), Acrobacia (For) e Usar Cordas (Des).

Pontos de Perícia no Nível 1: (6 + modificador de Inteligência) x 4.

Pontos de Perícia a cada nível subsequente: 6 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe.

Usar Armas e Armaduras: O batedor pode utilizar armas simples e comuns sem maiores problemas. Ao contrário do ladino, ele possui mais armas disponíveis para sua escolha. Ele também pode utilizar armaduras leves e médias, mas não pesadas ou escudos. Note que as penalidades por utilizar armadura mais pesada que corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade e Punga. Além disso, a perícia Natação sofre -1 de penalidade a cada 2,5 kg de armadura e equipamento carregado.

Movimento Ampliado: A mobilidade faz parte de muitas estratégias empregadas pelo batedor. Em virtude disso, ele move-se mais rápido do que outros personagens. Acrescente o valor de movimento indicado na tabela aos valores de deslocamento básico do personagem. Os valores não são cumulativos (portanto, um

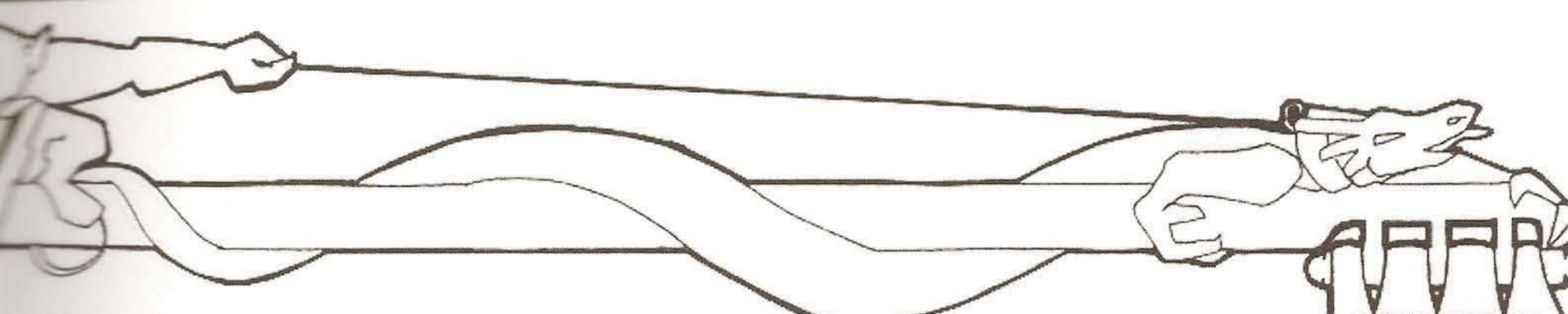
batedor de 7º nível possui um deslocamento adicional de 6 metros).

Ataque Furtivo: Um combate mais focado e menos agressivo é a chave para um combate eficaz. Pelo menos é esta a premissa do batedor. Ele luta utilizando brechas e descuidos de seus adversários para seu próprio proveito. Sempre que um oponente não puder utilizar o seu bônus de CA em determinado combate, ou for atacado de surpresa (ataque pelas costas, por exemplo), o batedor recebe um bônus de dano ao seu ataque. Este bônus varia de +1d6 no primeiro nível, até +5d6 no vigésimo nível.

Evasão: Com esta habilidade, o batedor não recebe nenhum dano caso o seu teste de reflexos seja bem sucedido em situações onde ele receberia meio dano em caso de sucesso no teste (como o sopro de dragão ou uma bola de fogo). Esta habilidade somente funciona se o batedor estiver utilizando armaduras leves.

Rastrear: Quando o batedor alcança o 3º nível, ele recebe como bônus o talento rastrear. Além de ser um grande espião, ele também é um mestre na arte de localizar inimigos ou alvos.

Memorização: Com esta habilidade o batedor consegue gravar mentalmente três minutos de conversação que tenha ouvido. Mesmo que ele ouça uma conversa em outro idioma, ele conseguirá reproduzi-la para alguém possa traduzir as informações recebidas. Ao invés de memorizar uma conversa, o batedor poderá ter um registro mental de uma imagem (uma obra de arte, um mapa, uma planta de um castelo) ou um som



(uma senha, uma saudação, o ruído de um monstro específico). Sempre que ele memorizar uma nova informação, o registro anterior será esquecido e “apagado” de sua mente. O tempo que ele consegue manter uma memória específica guardada é uma semana, mais um número adicional de semanas igual ao valor do bônus de inteligência possuído pelo personagem.

Esquiva Sobrenatural: No 8º nível o batedor ganha a habilidade extraordinária de reagir a um perigo iminente antes que seus sentidos o avisem da ameaça. Mesmo que ele seja surpreendido ou atacado por um inimigo invisível, o batedor mantém o seu bônus de Destreza (se houver). Contudo, ele ainda perderá o mesmo se estiver imobilizado.

No 13º nível, o batedor não poderá mais ser flanqueado. Ele possui capacidade de reagir a ambos os oponentes como se estivesse lutando com um alvo solitário. Um personagem com a habilidade esquiva sobrenatural que possua pelo menos quatro níveis a mais que o batedor pode ignorar estas vantagens e flanquear ou surpreender o mesmo.

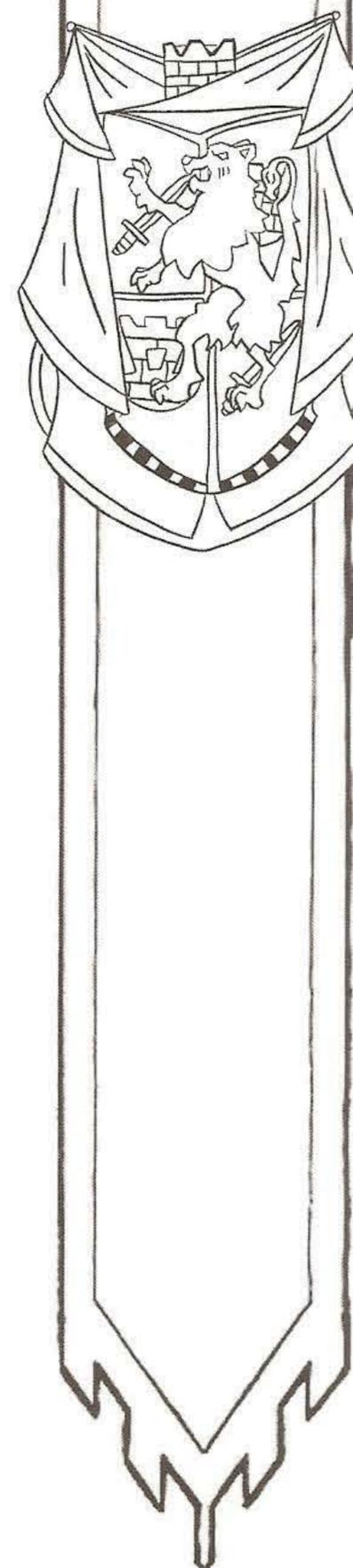
O Batedor

Nível	Bonus Base de Ataque	Fort.	Ref.	Vont.	Especial
1º	+0	+0	+2	+2	Movimento Ampliado (+3m), Ataque Furtivo +1d6
2º	+1	+0	+3	+3	Evasão
3º	+2	+1	+3	+3	Rastrear
4º	+3	+1	+4	+4	
5º	+3	+1	+4	+4	Ataque Furtivo +2d6
6º	+4	+2	+5	+5	Memorização
7º	+5	+2	+5	+5	Movimento Ampliado (+6m)
8º	+6/+1	+2	+6	+6	Esquiva Sobrenatural (bônus DES)
9º	+6/+1	+3	+6	+6	Habilidade de Batedor
10º	+7/+2	+3	+7	+7	Ataque Furtivo +3d6
11º	+8/+3	+3	+7	+7	
12º	+9/+4	+4	+8	+8	Habilidade de Batedor
13º	+9/+4	+4	+8	+8	Esquiva Sobrenatural (não pode ser flanqueado)
14º	+10/+5	+4	+9	+9	Movimento Ampliado (+9m)
15º	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Habilidade de Batedor
16º	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Ataque Furtivo +4d6
17º	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Golpe Certo
18º	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Habilidade de Batedor
19º	+14/+9/+4	+6	+11	+11	
20º	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Ataque Furtivo +5d6

Habilidades de Batedor: Estas habilidades especiais são adquiridas pelo batedor à partir do 9º nível e a cada três níveis subsequentes (12º, 15º e 18º). Ele poderá selecioná-las em qualquer ordem, entre as presentes na relação abaixo:

· *Analisar Ambiente:* Antes de fazer uma invasão ou abordagem em uma fortaleza ou construção inimiga, o batedor pode fazer um teste de Observar. Conforme a CD abaixo, ele recebe as seguintes informações sobre o local, por exemplo. Esta habilidade pode ser utilizada uma vez por dia mais um número de vezes igual ao bônus de Sabedoria do personagem.

CD	Informação
15	O batedor recebe informações superficiais sobre o local. Ele percebe uma ou outra rota de fuga, mas não sabe se elas estão sendo vigiadas.
20	O batedor consegue discernir não somente uma rota de fuga, mas o cami-





nho mais simples e menos vigiado para o seu destino dentro do local. Ele também pode encontrar uma segunda rota de fuga, caso o seu plano principal falhe por qualquer motivo.

- 25 O batedor consegue localizar o dormitório dos guardas do forte. Se ele conseguir alcançar o local, poderá vestir um dos uniformes dos oficiais e andar com uma liberdade muito maior no local em busca de informações.

· *Conhecimento Urbano:* O batedor possui muitos contatos e formas de abordar as pessoas certas em um local desconhecido, a fim de descobrir informações de caráter sigiloso (qual empório recebe contrabando, qual das casas nobres abriga a guilda de ladrões da cidade, etc). Um teste de Obter Informação é necessário para usar esta habilidade, seguido de um teste de Blefar para conseguir informações ditas “confidenciais” (siga as CDs padrão do *Livro do Jogador*, levando em conta a informação a ser obtida para calcular dificuldade do teste). Tenha em mente que com esta habilidade o batedor consegue obter mais informações do que um personagem comum conseguiria, devido a sua rede de contatos e ao seu conhecimento do lado obscuro da sociedade. Esta habilidade pode ser utilizada pelo personagem uma vez por dia, mais uma vez para cada ponto de bônus em Carisma possuído pelo batedor.

· *Misturar-se ao Ambiente:* Com esta habilidade especial, o batedor passa a conseguir misturar-se a um ambiente com uma facilidade incrível. Caso ele esteja vestido como um nobre em uma ocasião importante e seja pego pelos guardas investigando documentos sigilosos na biblioteca do castelo, o batedor pode misturar-se ao ambiente aristocrático da festa caso consiga escapar da biblioteca, tornando quase impossível a sua perseguição. O mesmo vale para um batedor misturando-se ao povo em um porto, por exemplo: Os seus perseguidores verão apenas mais um carregador de caixas esvaziando o navio mercante que acabou de chegar. Esta habilidade requer um teste inicial da perícia Blefar, e um teste subsequente sempre que o personagem interagir com quem o possa estar perseguindo. A

CD geralmente é o resultado de um teste de Sentir Motivação do oponente, mas o batedor ganha um bônus de +4 devido a sua experiência em lidar com estas situações. Esta habilidade especial pode ser utilizada uma vez por dia mais uma vez para cada ponto de bônus que o personagem possuir em seu Carisma.

· *Sagacidade:* O batedor não somente utiliza as suas capacidades físicas para esquivar-se dos ataques inimigos, mas também a sua esperteza para surpreender o oponente. O bônus de Inteligência do deverá ser acrescido a CA do personagem, juntamente com o de Destreza.

Golpe Certo: Esta habilidade é um das mais temidas do batedor. Com ela, ele ganha uma capacidade ímpar de eliminar inimigos daqueles que contrataram os seus serviços, agindo como um grande lutador de elite. Uma vez por semana, o batedor pode concentrar toda a sua habilidade para desferir um golpe certo contra um inimigo. Some ao valor de ataque um bônus equivalente ao total de níveis da classe batedor possuído pelo personagem. Este valor é utilizado como bônus tanto no ataque como no dano causado pelo mesmo, em adição aos outros bônus que o personagem já venha a possuir, gerando um efeito devastador.

Kaivaa Elain – Fera Escavadora

Domados pelos anões de titânio há muito tempo os Kaivaa Elain, vivem em regiões montanhosas e planaltos, habitando cavernas e galerias subterrâneas. Estes seres assemelham-se a tatus, mas com o porte de um grande mamífero. Possuem visão pouco desenvolvida por causa da sua vida em ambientes extremamente escuros. Entretanto, o seu sentido do tato é extremamente aguçado e desenvolvido. Uma destas criaturas consegue discernir o número exato de pessoas ao seu redor simplesmente sentindo as vibrações sísmicas provocadas pela sua movimentação. Aliando este sentido ao seu poderoso olfato, um Kaivaa consegue se orientar

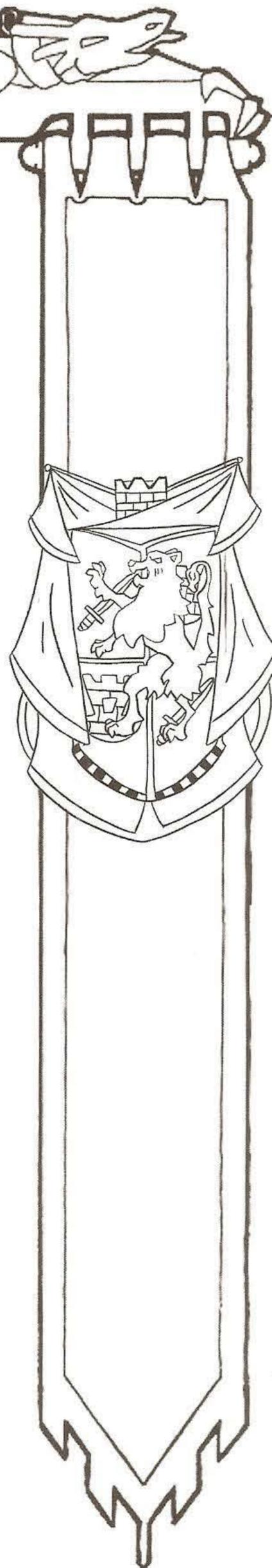
Dados de Vida:	Fera Enorme 10d10+45 (105 PVs)
Iniciativa:	+2 Des
Deslocamento:	12 m, escavar 9m
Classe de Armadura:	25 (-2 tamanho, +2 Des, +15 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +16 (3d8+9), mordida +8 (2d6+9) e Ataque Bola +12 (3d10+9)
Dano:	Garras (3d8+9) e mordida (2d6+9)
Face/Alcance:	3m por 6 m / 3m
Ataques Especiais:	Ataque Bola
Qualidades Especiais:	Visão no Escuro 6 m, Faro 9m, Sentido Sísmico 24 m
Testes de Resistência:	Fort +13, Ref +6, Vont +8
Habilidades:	For 28, De14, Con 20, Int 4, Sab 13, Car 7
Perícias:	Ouvir +12, Observar +3
Terreno / Clima:	Montanhas e colinas temperadas
Organização:	Rebanho
Nível de Desafio:	8
Tesouro:	Nenhum
Alinhamento:	Sempre neutro



nos mais diversos terrenos. Possuem uma couraça extremamente dura e resistente, sendo uma formidável armadura natural.

As Feras Escavadoras possuem fortes garras que utilizam para cavar terra e rocha firme. Em situações de combate, eles apóiam-se nas patas traseiras, ficando em uma posição chamada de “corcunda”, e utilizam as patas dianteiras para um ataque semelhante ao de um urso. Outra forma de um Kaivaa atacar é retraindo a

sua cabeça e patas, transformando-se em um tatu bola gigante. Um ataque em carga por uma destas feras pode facilmente derrubar portões de fortalezas e muros de pequenos castelos, tamanha sua potência. Eles são dóceis quando domesticados e não se mostram hostis mesmo quando na natureza, desde que não sejam provocados ou tenham seus filhotes ameaçados. Em caso de ataque, eles lutam até a morte para proteger a sua prole, e este é um dos motivos dos anões de titânio terem tanto orgulho de sua “montaria oficial”.



The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Terras do Sonho Eterno, Enda Mundo de Sonhos, Copyright 2002, Rogério Mendes.

O Legado do Soberano, Verus Erithax, Verith, Galvimor, Irenav, Ankara Vuori, Hynafol, Arquipélago de Schazira, Ducado do Alto da Fronteira, Anões de Titânio, Num'ah, Kaivaa Elain, Fera Escavadora, Copyright 2003, Editora Viu Ltda.

'd20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used according to the terms of the d20 System License version 4.0. A copy of this License can be found at www.wizards.com/d20.



Bem Vindos às Terras do Sonho Eterno!

Um poder sombrio paira sobre os reinos da península do Dragão Ancestral. Antes em guerra, surge agora uma incerta aliança que poderá salva-los da ameaça de um passado esquecido. Poderão os heróis salvar as nações deste perigo, e ter seus feitos cantados por arautos aos quatro ventos de Enda?

Neste livro você ira encontrar:

- A descrição completa da Península de Verith e dos reinos que a compõem, com material para histórias cheias de ação e intriga.
- Uma aventura pronta com os recentes acontecimentos da região, possibilitando aos personagens a chance de criarem suas próprias sagas em Enda
- Duas novas raças de personagens apresentadas na história e disponíveis para que os jogadores as utilizem em qualquer cenário.
- Duas novas classes básicas de personagem, como escala de evolução do 1º ao 20º nível com estatísticas e habilidades completas e exclusivas.
- Novas criaturas para o mestre incrementar suas campanhas
- Todas as regras presentes nesse livro são compatíveis com o popular *d20 System*.

O portal para o Mundo de Sonhos está aberto. Entre e veja por si mesmo!



Requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons, Terceira Edição, publicado pela Devir Livraria.

Terras Do Sonho Eterno