

Uma aventura para o RPG *Mighty Blade II*

A Tumba do Rei Esquecido

Escrito por Tiago Junges

A Tumba do Rei Esquecido

Resumo da Aventura: Um grupo de heróis desapareceu ao entrar em uma tumba perdida. A tumba é muito antiga, do rei de um império já esquecido. E parece que o tesouro deste rei está escondido lá!

Cenário: A taverna descrita na aventura se localiza em uma cidade portuária. Você pode situar a aventura aonde quiser de seu mundo.

Preparação: Esta é uma aventura para personagens iniciantes (entre os níveis 1 e 4). Os personagens já se conhecem e estão em uma taverna de uma cidade portuária. Provavelmente vieram de outra cidade e estão de passagem.

DICA: Leia toda a aventura antes, e improvise sempre que necessário.

Taverna

A taverna Olho do Dragão é conhecida por muitos heróis e viajantes. É um dos pontos de encontro dos viajantes e navegadores. É freqüentado por piratas, aventureiros e bêbados. O dono do estabelecimento é Ollen Cutcoast, um homem velho, rabugento mas muito forte. Quando acontece uma confusão, ele e seu filho Allan separaram os encrenqueiros. Allan é um soldado da guarda da cidade, usa um machado e é muito forte.

É uma noite agitada, todos estão bebendo e gritando. Um homem de barba mal feita usando uma bandana azul esta atraindo a atenção de varias pessoas com suas historias. Os heróis podem chegar perto para ouvir. Ele está contando sua viagem até a floresta do abutre. Ele conta: "*Como sabem, eu trabalho transportando carga e passageiros. Esse jovem, que agora não lembro seu nome, dizia que precisava procurar seu irmão que foi para a floresta do abutre em busca de ervas e não voltou. Ele foi junto com mais dois amigos elfos.*" O homem pega sua caneca de cerveja e toma tudo em um gole. Ele limpa sua boca na camisa e continua falando: "*Chegando na ilha, decidi ancorar em um pequeno porto abandonado no oeste da ilha, e o jovem então avista o barco de exploração do seu irmão. Ele e os elfos rastreiam até entrar na floresta. Como não tinha nada para fazer,*

decidi acompanhar os jovens. Entramos na mata e caminhamos por muito tempo. Quando eu estava desistindo e voltando, um deles grita dizendo que achou. Era uma construção muito velha. Um dos elfos consegue ler um escrito estranho e desconhecido para mim. O texto diz que ali é a tumba do rei sei lá o que, e que seu tesouro está protegido por sei lá o que. Não me lembro de mais nada se não este tal tesouro e uma maldição. Um dos elfos, aparentemente mago, diz que sabe o que é aquilo. Eles entraram, mas eu decidi não arriscar. Um homem do mar já tem muitas maldições para carregar, principalmente as mulheres! ha! ha!". Todos junto a ele dão uma risadinha, e ele continua: "Fiquei esperando eles por 3 dias. Passei por lá novamente e a porta pesada estava fechada. Provavelmente morreram!".

Se questionado, o homem só saberá dizer o que contou. O homem pode levar o grupo até lá por 80 moedas. Seu nome é Rash Crab e é conhecido pelos navegadores como Caranguejo. É um velho pirata, que hoje em dia ganha a vida com transportes de alimentos.

No Mar

O barco de Rash é pequeno, mas bem aconchegante. Ele passa a viagem inteira contando suas historias de pirata. Conta também que já enfrentou seres do mar e até que um Kraken devorou seu antigo barco quando ele navegava nos mares distantes e desconhecidos. O primeiro dia de viagem é calmo, mas no segundo uma chuva cruza o caminho do barco. Apesar de não ser muito forte, a chuva atrapalha a navegação. Rash então avisa os heróis que o barco não está andando, que talvez seja um banco de areia. Ao chegar no convés, os heróis se deparam com 4 criaturas marinhas que os atacam dizendo "*Ninguém passa pela nossa cidade sem ser um de nós*". Rash também decide lutar usando um Martelo Pesado.

Combate: 4 Dagonirs

Tesouro: 1 poção restauradora

[Veja os dados do **Dagonir** no fim deste livro]

Rash coloca os corpos dos monstros no porão e diz: "*Não podemos jogá-los ao mar pois mais deles virão atrás de nós. Temos que chegar logo a ilha!*". A chuva mantém as armas dos Dagonirs intactas, mas se alguém tentar secar elas ou levar em algum lugar seco, elas começam a se desmanchar e em menos de 1 minuto ela se torna um tipo de barro estranho.

O Porto Abandonado

Está anoitecendo quando o barco chega a ilha. O trapiche está todo quebrado, mas ainda se pode ancorar. Podem se ver dois barcos ancorados ali. O primeiro é um barco já todo destruído e impossível de navegar, e provavelmente deve ter sido abandonado junto com o porto. O segundo barco é o barco que Rash contou na sua historia, o barco do irmão do jovem que ele levou para a ilha. É um barco pequeno, mas bem cuidado.

Descendo do barco os heróis logo observarão que todas as portas e janelas das pequenas casas de madeira do porto foram trancadas, mas quebradas de fora para dentro. Não é possível achar nenhum osso ou corpo. Se investigado melhor (teste de Inteligência; dificuldade 12) os heróis notarão marcas e madeiras quebradas que indicam que pessoas foram arrastadas de suas casas.

Rash diz que vai esperar no barco até meio dia de amanhã. Se os heróis não aparecerem para dar sinal de vida, ele irá embora. É possível negociar com ele para que ele fique mais tempo. Ele cobrará mais 30 moedas para cada dia a mais de espera (e vai querer adiantado). Rash é honesto e cumprirá sua promessa.

A Floresta

É possível achar facilmente a trilha até a tumba. Seguindo esta trilha os heróis verão marcas das árvores possivelmente deixadas pelo grupo que veio com Rash da outra vez. Após alguns minutos andando na mata, a trilha acaba em um monte de árvores caídas e plantas retorcidas. Tirando alguns galhos da frente será possível ver a porta de pedra da tumba. A tumba parece ser muito velha, mais velha que a cidade ou qualquer coisa que já se tenha visto. Um teste bem sucedido de Inteligência (Dif 10) revelará que a tumba é realmente mais antiga que

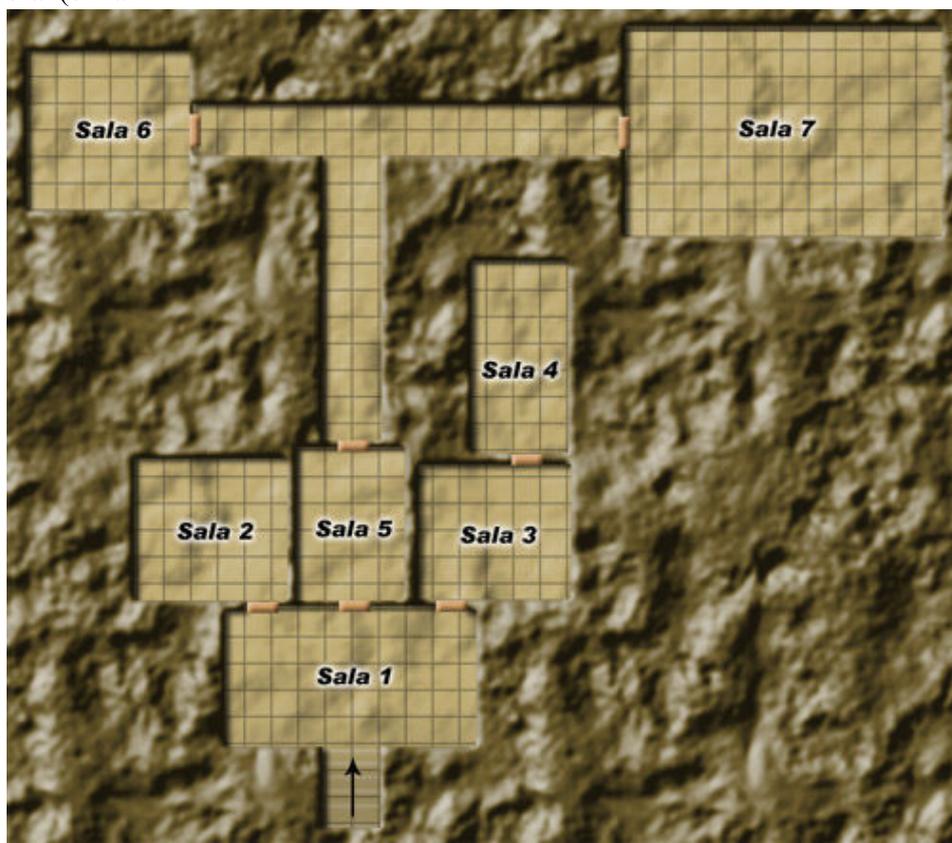
a chegada dos humanos nesta região.

Em cima da porta de pedra está esculpida uma escrita muito antiga, que só um teste bem sucedido de Inteligência (Dificuldade 12) pode saber o que ta escrito. Está escrito: "*Esta é a Tumba do Rei Orisium! Seu corpo jaz aqui, assim como seus servos e seus tesouros, mas seu espírito ainda vive para proteger seus reinos.*"

A porta de pedra é pesada. Apenas vencendo um teste de Força (dificuldade 12) é possível abri-la (adicione a força de cada herói que ajudar a empurrar). Ao abrir a porta, os jogadores se sufocarão com o pó e o fedor seco de podridão que sai de dentro da tumba. Morcegos saem voando por suas cabeças. Lá dentro está muito escuro e será necessário uma tocha, lanterna ou visão noturna para enxergar. Iluminando o local, é possível ver uma escadaria que desce para a escuridão.

Sala 1

Descendo as escadas de pedra, os aventureiros sentirão o ar pesado e frio. Após alguns metros a escadaria acaba em uma porta de metal. Apesar do metal parecer muito velho, ele está intacto e perfeito. As dobradiças de metal polido refletem até a imagem dos heróis e das tochas. A porta esta trancada. Com a magia *Detectar Magia*, um mago poderá identificar que a porta está protegida com magia e aparentemente é indestrutível. O cadeado é simples, mas difícil de abrir. Um ladrão com a habilidade *Arrombamento* poderá abrir vencendo o teste de Agilidade (dificuldade 10).



ATENÇÃO!! Se não tiver nenhum ladrão com *Arrombamento*, diga que a porta está aberta. Se não ninguém poderá fazer nada!!

Ao abrir a porta, o cheiro de podridão sufoca os heróis. A sala aberta é grande, com teto alto e é toda feita de pedra. Quando os heróis entrarem todos na sala, a porta de pedra e a de metal se fecha estrondosamente. A porta de metal não possui trinco nem buraco de fechadura por dentro.

As paredes das laterais possuem bandeiras velhas e cheias de pó e teia de aranha. Parecem as bandeiras de dois reinos esquecidos. A parede oposta é larga e possui 3 portas de ferro parecidas com a da frente, porém, não são mágicas e estão velhas.

As três portas são idênticas, exceto por cada uma ter um símbolo estranho diferente. Os símbolos são impossíveis de se decifrar. No chão da terceira porta há uma poça de sangue e um dedo decepado. O sangue parece recente. Um teste de Inteligência (Dif 12) mostrará que as três portas possuem armadilhas (Dificuldade 12).

Ao abrir qualquer uma das portas, uma lâmina afiada desce do teto e passa pela mão de quem tentar abrir a porta pelo trinco. Caso isto aconteça, a vítima deve vencer um teste de Agilidade (Dif 10) ou perderá um dedo ou a ponta de seus dedos (falha crítica neste teste e a pessoa pode perder sua mão inteira!). Após acionada, a armadilha demora uma hora para voltar a funcionar (os heróis não tem como saber disso, a menos que fiquem observando).

Sala 2

A porta da esquerda se abre e uma grande sala é revelada. A sala está escura e ao iluminar é possível ver milhares de ossos, armas e armaduras enferrujadas cobrindo o chão. No centro está um pedestal com um livro aberto. O livro está intacto e pode se detectar magia nele. Chegando perto uma voz fantasmagórica grita: "*Você agora será parte do exercito do rei Orisium! Entregue sua vida, pois sua alma já é nossa!*". Neste momento os ossos do chão se juntam e vão formando soldados esqueletos que atacam os jogadores.

Combate: 4 Soldados Esqueletos e
2 Lobos Esqueletos

Tesouro: Poção do Mistério
(Veja no final da aventura)

Após o combate, o livro se fecha magicamente. Não se pode mais detectar magia no livro. Começa a escorrer sangue pelas paginas. Se pegar o livro, verá que a tinta que usaram para escrever o livro era sangue e que ele está derretendo e escorrendo pelas folhas. O que se pode ver eram letras estranhas desta escrita antiga. O livro é inútil para os jogadores.

Ao investigar o local, os heróis encontrarão uma poção do mistério e uma alavanca atrás do pilar. Se puxar ela, apenas ouvirão um barulho de engrenagens se movendo. Nada mais.

Sala 3

Ao abrir a sala 3, os jogadores ouvem gemidos estranhos. A sala está iluminada por uma tocha que está caída no chão. No centro da sala está um elfo empalado por estacas que saem do chão. Ele está vivo, mas muito mal. As estacas tem 2 metros de altura e estão passando por pontos vitais dele. Ao ver os heróis, o elfo tenta com muito esforço falar: "*...me ajudem...*" Se observar melhor, os jogadores verão que o que acionou as estacas foi o piso falso que está logo aos pés do elfo. Um livro pesado, que pertencia ao elfo, está em cima do piso falso, mantendo a armadilha acionada. Se tirar o livro dali e deixar o piso sem peso nenhum, as estacas se retraem para o chão e o elfo se solta. Mas as feridas abertas fazem sair muito sangue, e em segundos o elfo morre. Se não fizer isto, o elfo morrerá em 1 hora. Ele não falará nada, a não ser que consigam tirar ele dali e curar seus ferimentos (Ele está com 0 pontos de vida e morrerá se não curá-lo).

Do outro lado da sala tem outra porta de ferro que está fechada. É possível atravessar as estacas e ir até a porta sem se machucar. A porta está aberta e dá para a sala 4.

Sala 4

Esta é uma sala comprida. As paredes laterais possuem muitos buracos com 3 cm de diâmetro. Ao chão está um outro elfo morto com varias flechas atravessando seu corpo. Há muito sangue pelo chão e da para afirmar que este elfo está morto. Adiante no fundo da sala está um sarcófago aberto. Ao lado do sarcófago estão dois corpos de dois guerreiros. Não é possível saber a condição deles sem chegar mais perto.

Qualquer um que passe pelo meio da sala receberá 8 pontos de dano por flecha que sai dos buracos. Se alguém decidir atravessar correndo

receberá um total de 2d6 flechadas. As flechas saem das duas paredes laterais e é impossível esquivar delas. Um herói que vencer um teste de Inteligência (Dificuldade 10) observará que cada vez que alguém passa pela frente de um buraco, uma luz muito fraca que sai do buraco pisca antes da flecha sair. Ao encostar uma tocha ou lamparina na frente de um buraco, nenhuma flecha sairá até que a fonte de luz suma. É possível usar também uma magia de iluminação nos buracos.

O sarcófago está vazio e os dois corpos ao lado estão mortos. São dois guerreiros muito parecidos. O mais jovem está com 5 flechas atravessadas pelo corpo, mas não parece que morreu por isto. O outro guerreiro está com uma chave em sua mão. É uma chave grande e muito velha.

De repente, uma fumaça estranha começa a sair do sarcófago. A fumaça negra se dissipa e um guerreiro de barba branca e muito velho aparece diante dos heróis. O velho então diz: *"Inimigos que perturbam meu sono. Não permitirei tal ofensa em meu mortuário. Morram e juntem-se ao meu exército!"* É o espírito do Rei Orisium. Ele usa uma Espada Grande incrustada de jóias das mais variadas espécies, assim como sua armadura. Ele ataca os heróis! Lembre-se que qualquer dano que o fantasma causa é retirado da vida e da mana da vítima, inclusive a espada que também é fantasma.

Combate: Fantasma do Rei

Tesouro: 2 poções de vida e 2 poções de mana

Quando derrotado, o fantasma desaparece dizendo: *"Vocês ainda não me derrotaram!!"*. Se observar melhor o sarcófago por dentro, os heróis acharão 2 poções de vida e 2 poções de mana. Acharão também uma alavanca dentro do sarcófago, que ao acionar é possível ouvir apenas o barulho de engrenagens pelas paredes.

Sala 5

A sala 5 é uma sala pequena com uma grande porta ao fundo. É uma porta de pedra impossível de remover. Não tem magia, e se investigado melhor descobrirá que é aberta com algum tipo de mecanismo. Nas laterais da porta estão dois castiçais que se acendem ao entrar (são mágico, se acendem quando alguém chega perto). No meio do chão há um grande buraco de fechadura. Um ladrão poderá tentar abrir ele (dificuldade 12), mas notará que é muito duro. A chave encontrada com o guerreiro na sala 4

abre esta fechadura. Mas abrindo essa fechadura nada acontece, a menos que as duas alavancas (da sala 4 e da sala 2) tenham sido acionadas. Se as alavancas estiverem acionadas, e girar a chave no buraco (ou o ladrão abrir sozinho) a porta de pedra a frente se abre lentamente, revelando um grande corredor estreito. O corredor segue por vários metros e acaba em uma bifurcação em 'T'.

Sala 6

A porta para esta sala está aberta. Abrindo a porta, esferas de luz mágica se acendem por toda parte. As paredes estão cobertas com bandeiras de reinos desconhecidos. No centro está uma jovem mulher de vestido amarelo e dourado chorando sentada no chão. Suas mãos tapam seu rosto. Quando qualquer herói chegar perto da mulher para ajudá-la ou conversar, ela para de chorar e se levanta tirando as mãos do rosto. Ela não tem rosto! e suas mãos se tornam garras afiadas. De traz das bandeiras saem mais quatro mulheres iguais a ela. Elas atacam imediatamente o grupo.

Combate: 5 Donzelas do Pesadelo

Tesouro: 2 poções restauradoras

O corpo de cada Donzela do Pesadelo some após ser derrotado. Se investigado melhor, os heróis encontrarão um escrito antigo que diz *"Esta é a sala onde a filha do grande Rei Orisium foi sacrificada para os 5 deuses demônios."* Os heróis também encontrarão 2 poções restauradoras pendurados em uma das bandeiras.

Sala 7

A porta se abre sozinha ao chegar perto. A sala é muito grande e no centro está um trono com uma orbe brilhante em cima. As paredes estão cobertas com ossos variados, e no trono está sentado o Rei Orisium. Ele está vestindo um manto e segurando um bastão mágico. Ele é igual ao seu fantasma, mas sua pele está podre e seus olhos estão amarelos e secos. Ele se levanta do trono ao ver os intrusos e grita palavras mágicas estranhas. Os ossos das paredes começam a se mexer e se juntarem formando dois grandes golens de ossos, que atacam os heróis. O rei se senta em seu trono e cria em sua volta um campo de força mágico impossível de destruir.

Combate: 2 Golens de Ossos (Gigante)

Derrotando os golens, o rei se levanta e diz: "*Vocês provaram serem grandes guerreiros. Estou disposto a lhes darem o que bem desejam em troca de que sirvam a meu reino. Digam-me, o que querem?*". Este é um ponto importante. Se decidirem fazer parte do exercito do rei, ele desativará o campo de força e encostará sua mão gelada na cabeça de cada herói e falará palavras mágicas. Cada herói receberá o que deseja (ou pelo menos a ilusão disto) e em alguns minutos suas almas sairão de seus corpos, e verão seus corpos se tornarem mortos-vivos pelas mãos do Rei Orisium. Os heróis vagarão pelo mundo como fantasmas para sempre (ou talvez não...).

Se não aceitarem a oferta do rei, ele atacará os heróis e dirá: "*Então morram lutando!*"

NOTA: Se algum vender a alma para Orisium, ele se tornará um zumbi e atacará os heróis que se recusaram.

Combate: Rei Lich Orisium

Tesouro: Bastão do Rei Orisium e Manto da Proteção

[Veja os dados do **Rei Lich** no fim deste livro]

O corpo do rei se desmancha em ossos e pó, deixando apenas seu manto e seu bastão. A orbe que enfeitava o topo do trono se quebra e um brilho sai dela. A magia da tumba desaparece (exceto a sala 6 e a magia dos heróis), abrindo as portas até a saída. Se investigar melhor a sala, os jogadores encontrarão roupas, armaduras enferrujadas e sacos velhos entre os ossos. Encontrarão também em alguns sacos poções de mana e vida (mestre deve decidir quanto).

Se investigar o trono, vencendo um teste de Inteligência (Dificuldade 10) o herói encontrará uma alavanca. Se acionada, o trono se desloca de lugar revelando uma escadaria em baixo deste. A escadaria acaba em uma pequena sala com um grande baú aberto cheio de moedas de ouro. Entre as moedas (que totalizam 1000 moedas) os heróis encontrarão duas Safiras Negras e um Tomo de Magia *Trovão*. Com um teste bem sucedido de Inteligência (dif 12) os heróis saberão que as safiras negras são pedras que guardam portais para dimensões paralelas. Só um feiticeiro muito poderoso pode tentar descobrir para onde este portal leva ou como abri-lo.

Cajado do Rei Orisium

Aura: Fraca

Raridade: Único

Este cajado foi feito pelos maiores feiticeiros do ultimo reino do rei Orisium quando este ainda reinava. Este cajado de madeira negra ordenado com runas e desenhos de dragões possui um cristal amarelado na ponta.

ESPECIAL

Se você já estudou o tomo de magia do <i>Trovão</i> , você é capaz de conjurar através deste cajado sem precisar ler mais o livro e sem penalidades.
--

Manto da Proteção

Aura: Nula

Raridade: Comum (400 moedas)

Este manto de tecido suave é confeccionado por mestres feiticeiros de todos os reinos. Seu tecido é capaz de enrijecer com o desejo de seu possuidor. Seu poder vem da capacidade mental de seu possuidor.

Muitos destes mantos são cobertos por runas mágicas em suas bordas. A cor do tecido depende da ordem e grau do feiticeiro.

ESPECIAL

Você fica imune a magias que afetam a mente, e recebe +1 de defesa para cada 2 pontos de Inteligência ou Vontade que você tenha.
--

Poção do Mistério

Aura: Nula

Raridade: Comum (300 moedas)

Esta poção pode ter qualquer cor, viscosidade ou cheiro. Ela é na verdade um erro na alquimia elementar. Foi descoberta pelo grande alquimista Lokstin.

ESPECIAL
Quando beber esta poção, pode acontecer qualquer um dos efeitos descritos abaixo (role 1d6).

Role 1d6	Reação
1	A poção é venenosa e causa 20 pontos de dano.
2	A poção é venenosa e causa 10 pontos de dano.
3	A poção é azeda e sem efeito
4	A poção é deliciosa e sem efeito
5	A poção é deliciosa e recupera 20 pontos de vida.
6	A poção é deliciosa e recupera 40 pontos de vida.

Monstros da Aventura

Todos os monstros para esta aventura estão presentes aqui para facilitar. Você pode usar estes monstros também para montar sua própria aventura.

Dagonir

Atributos

Força	4
Agilidade	4
Inteligência	2
Vontade	3

Pontos de Vida: 30

Pontos de Mana: 10

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Tridente (For; Dano = 10/perf.)

Tesouro:

Tridente

Habilidades:

Grupo de Ataque

Habilidade - Suporte

Descrição: O goblin ganha +1 no ataque para cada aliado que esteja atacando o mesmo alvo.

Respiração Aquática

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O dagonir pode respirar normalmente em baixo da água.

Soldado Esqueleto

Atributos

Força	3
Agilidade	5
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 10

Pontos de Mana: 0

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Espada Longa (For; Dano = 10/Corte)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O esqueleto é imune a magias que afetam a mente (Comando, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O esqueleto não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Morto - Vivo (Esqueleto)

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O esqueleto é imune a frio e perfuração.

Lobo Esqueleto

Atributos

Força	3
Agilidade	5
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 10

Pontos de Mana: 0

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 10/perf)

Habilidades:

Grupo de Ataque

Habilidade - Suporte

Descrição: Você ganha +1 no ataque para cada aliado que esteja atacando o mesmo alvo.

Mente Vazia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O esqueleto é imune a magias que afetam a mente (Comando, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O esqueleto não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Morto - Vivo (Esqueleto)

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O esqueleto é imune a frio e perfuração.

Fantasma do Rei Orisium

Atributos

Força	4
Agilidade	4
Inteligência	4
Vontade	6

Pontos de Vida: 40

Pontos de Mana: 40

Defesa: 11 (armadura simples)

Ataque Corporal:

Espada grande (For; Dano = 12/corte)

Habilidades:

Corpo Intangível

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 10

Descrição: O fantasma pode ficar intangível, podendo atravessar paredes e ficando imune a ataques físicos. Nesta forma ele também não pode atacar.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O fantasma não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Morto-Vivo (Fantasma)

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O fantasma é imune a frio.

Donzela do Pesadelo

Atributos

Força	3
Agilidade	5
Inteligência	3
Vontade	3

Pontos de Vida: 30

Pontos de Mana: 30

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Garras Afiadas (Agi; Dano = 12/corte)

Habilidades:

Visão Noturna

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: A donzela do pesadelo pode enxergar na completa escuridão, mas não é capaz de distinguir cores.

Onda Espectral

Habilidade - Ação

Mana: 10

Descrição: Escolha um oponente. Ele perderá 10 pontos de mana automaticamente.

Visão do Pesadelo

Habilidade - Ação

Mana: 30

Descrição: Com alguns gestos, a donzela do pesadelo pode atormentar a mente de qualquer inimigo que esteja no seu campo de visão, deixando-o paralisado por 1 turno.



Golem de Ossos (Serpente)

Atributos

Força	5
Agilidade	8
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 80

Pontos de Mana: 0

Defesa: 13

Ataque Corporal:

Mordida (Agi; Dano = 12/perfuração)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O Golem de Ossos é imune a magias que afetam a mente (Comando, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O Golem de Ossos não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Golem (Ossos)

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O Golem de Ossos é imune a frio, eletricidade e perfuração.

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque desta criatura deve testar For (Dif 10). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Rei Orisium (Lich)

Atributos

Força	5
Agilidade	5
Inteligência	6
Vontade	7

Pontos de Vida: 70

Pontos de Mana: 80

Defesa: 13

Ataque Corporal:

Cajado (For; Dano = 6/contusão)

Habilidades:

Trovão (Através do Cajado)

Habilidade (Magia) - Ação

Você pode disparar um raio elétrico através de seu cajado ou varinha.

Mana: 20

Dificuldade da Magia: [Von do oponente] + 6

Descrição: Você pode atirar um raio em qualquer criatura que esteja no seu campo de visão, causando 20 pontos de dano (elétrico).

Energia Sombria

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: [Von do oponente] + 6

Descrição: Você pode lançar da sua mão a energia dos mortos, causando 10 pontos de dano (frio). A vítima também perderá 20 pontos de mana.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O Rei Orisium não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Morto - Vivo (Lich)

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O Rei Orisium é imune a frio.