

Uma aventura para o RPG *Mighty Blade II*

O ESPIRITO DA TORRE

PARTE I

Escrito por Tiago Junges

NATHAN © 08

O Espírito da Torre

Parte 1: A Torre na Estrada

Resumo da Aventura: O grupo acaba sendo atraído por uma força sobrenatural que vive em uma torre abandonada na estrada. Ao entrar na torre, os heróis descobrem os segredos dos espíritos ancestrais que ali viviam!

Cenário: Esta aventura pode se passar em qualquer lugar do mundo. Caso você seja um mestre que goste de inventar seu mundo, fique a vontade para posicionar a aventura aonde quiser. A torre pode estar em qualquer estrada abandonada e raramente freqüentada por viajantes e mercadores.

Preparação: Esta é uma aventura para personagens de nível intermediário (entre 4 e 7). Os personagens estarão atravessando (independente do motivo) uma estrada antiga e abandonada, até que acabam acampando perto das ruínas de uma velha torre.

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

ATENÇÃO! Se você não for o mestre ou se pretende jogar esta aventura, não leia mais nada! Leia apenas se você pretende narrar a aventura!

Na Estrada

Estará anoitecendo quando o grupo avistar a torre. Como a estrada é deserta, e só há mato dos dois lados da estrada, as ruínas da velha torre parecem apropriadas para montar acampamento e se proteger.

Toda a região ao redor da torre está cheia de lobos selvagens, mas que não se aproximam da torre. Os heróis só descobrirão isso se estiverem acampados perto da torre, caso contrário, alguns destes lobos atacarão durante a noite.

Combate: 2 Lobos Bestiais e [2d6] Lobos Comuns.

As Ruínas da Torre

A torre está toda em ruínas e não há mais portas ou janelas tapando suas entradas. Dentro, alguns aposentos vazios cobertos de escombros. No final do pequeno corredor, é possível ver as

escadas que sobem ao andar acima, e um alçapão no chão que provavelmente leva ao porão.

Se os heróis acamparem dentro da torre, durante a noite eles verão uma nevoa estranha entrando na torre. Esta névoa fina atravessa as ruínas e segue até o alçapão. Todos os jogadores devem fazer um teste de Inteligência (dificuldade 12), para conseguir escutar sussurros vindos da névoa. Estes sussurros dizem: “*Os feiticeiros ordenam, e nós obedecemos*”.

Se os heróis subirem as escadas, chegarão a um aposento grande e em ruínas, com metade do teto desabado. No meio da sala há uma mesa de metal enferrujada com uma pedra amarelada no centro. Algumas prateleiras ainda estão inteiras em uma das paredes, aonde é possível ver alguns livros velhos. Estas estantes estão cobertas por teias de aranha. Se for noite, uma aranha gigante atacará junto com seus filhotes.

Combate: 1 Aranha Gigante e 5 Aranhas Gigantes filhotes.

Investigando as prateleiras, os heróis encontrarão 2 poções de vida e um único livro inteiro contendo a magia *Detectar Magia*. A pedra no centro da mesa está imóvel. Se os heróis conseguirem arrastar a mesa (teste de Força com dificuldade 15), notarão que a pedra permanece imóvel flutuando no ar! Se detectar magia, será possível ver uma aura divina sobre a pedra. Será possível saber que pedra é aquela, se um herói passar em um teste de Inteligência (dificuldade 20). Aquela é a Pedra Espírito, um artefato que só pode ser movido por criaturas celestiais. Ela inibe que espíritos e criaturas malignas se aproximem dela.

Longe da Torre

Se o grupo não investigar a torre e seguir adiante na estrada, após meio dia de caminhada, os heróis encontrarão na beira da estrada uma grande escavação. É um buraco com 6 metros de largura e 4 metros de profundidade. Lá dentro há um segundo buraco que segue horizontalmente por quase um quilômetro para

dentro da terra. Está claro que este buraco se dirige para a torre, mas está incompleto.

Chegando ao local, os heróis verão homens trabalhando na escavação. Um teste de Inteligência (dificuldade 10) é necessário para os heróis perceberem que os homens caminham de uma maneira não tão comum, e que seus olhos possuem um brilho diferente. Se um dos homens vê um dos jogadores, dará um grito feroz e todos os homens sairão do buraco para atacar o grupo.

Combate: 10 Trabalhadores Possuídos.

Estes homens estão possuídos, e voltarão ao normal ao levarem um ataque qualquer. Eles terão medo do que está acontecendo e sairão correndo. Uma névoa fina e branca sairá de seu corpo e irá em direção à torre.

Eles correrão até um vilarejo mais adiante na estrada. Lá no vilarejo, todos temem a torre e contam que alguns homens de família saem durante a noite e nunca mais retornam. A conclusão lógica é que estas névoas tomam controle das pessoas e as obrigam a ir até o buraco adiante cavar.

Sala 1

Abrindo o alçapão na torre, os heróis encontrarão uma escadaria escura e úmida. Algumas baratas e insetos saem de dentro do vão entre a tampa do alçapão e o piso de pedra avermelhada que forma as escadarias.

Descendo as escadas por uns 20 metros, o grupo logo chega a um aposento grande. Ao se aproximar, as tochas nas paredes da sala se acendem. A sala possui 3 portas de madeira e metal, e no centro da sala está a estatua de um homem forte com um par de asas de pássaro brandindo uma espada longa. Uma voz celestial, mas firme diz: *“Vá embora, pois este é a prisão de um maligno feiticeiro amaldiçoado pelos deuses”*. Se os heróis insistirem em entrar, a voz responderá *“Se és bravo para entrar aqui, serás capaz de me derrotar”*. A estatua se transforma em sua forma real e atacará o grupo.

Combate: Guardião Celestial

O celestial não matará nenhum dos personagens, ao ver que ele está quase morrendo, usará seu poder para paralisar. O celestial também não poderá ser derrotado,



quando tiver com 60 pontos de vida ou menos, ele paralisará todos os personagens, e irá perguntar: “*O que fazem aqui? Vieram libertar o maldito feiticeiro?*“. Se o grupo insistir em entrar independente do aviso do celestial, a batalha irá ser até a morte. Caso queiram conversar, o celestial só mudará sua posição se os heróis comentarem sobre a neblina, ou sobre os homens escravos da estrada adiante. Neste momento o celestial ficará assustado e guiará o grupo até a sala 2. Neste caso, o celestial lutará ao lado dos heróis até morrer.

Sala 2

A porta de madeira está aberta e ao entrar o grupo verá o que antes fora uma grande sala de descanso. Tapeçarias velhas e comidas pelo tempo enfeitam o chão e as paredes. Restos de sofás destruídos por todos os lugares. Mas no centro um fantasma está invocando criaturas em um círculo mágico desenhado no chão. O fantasma parece de um nobre vestindo mantos e jóias. Ao ver o grupo, ele grita e desaparece. Se o celestial estiver ao lado do grupo, ele gritará: “*Ghathar seu maldito! Como conseguiu escapar!?*“. Do círculo mágico no chão, surge dois poderosos demônios.

Combate: 2 Baphomet

Após a luta, os demônios desaparecem e apenas o cheiro de enxofre paira no ar. Se o celestial estiver com o grupo, ele explicará que Ghathar foi um poderoso feiticeiro que viveu há séculos atrás nesta torre. Ele e mais dois feiticeiros conseguiram prender e absorver o poder de um poderoso demônio das profundezas. Eles estavam prestes a acabar com o mundo, quando os deuses enviaram 10 celestiais para derrotar eles. Infelizmente 6 celestiais morreram nesta batalha, mas os três feiticeiros foram finalmente aprisionados, cada um em sua torre. Eles usaram as 3 Pedras Espíritos para bloquear o poder dos feiticeiros.

Ao lado esquerdo desta sala, o grupo verá um grande buraco na parede, que parece ter sido feito não faz pouco tempo.

Sala 3

Caminhando por vários metros de túnel, o grupo nota que fora cavado por criaturas muito fortes, e que Ghathar provavelmente estava usando os Baphomet para isto. Chegando ao fim do túnel, o grupo encontra um grande salão subterrâneo aonde parece que foi recentemente

encontrado pelos monstros, e um deles os aguardava.

Combate: 1 Baphomet

A gruta está vazia, e o grupo encontra nas paredes cristais azuis. Se o grupo minar (usando picareta) por pelo menos 1 hora, tirarão uma grande quantidade de cristais que se vendidos ganharão 300 moedas.

Sala 4

Esta era com certeza a biblioteca. Varias estantes cobertas de livros estão caídas por tudo. Os livros estão todos destruídos e comidos por bichos. Papeis rasgados e madeiras destruídas cobrem o chão e tudo. Se o grupo ficar investigando o local por 1 hora e vencer um teste de Vontade (dif 12) encontrarão dois livros de magia (*Caminhada Mágica* e *Quatro Elementos*) e uma poção de mana.

Se ficar mais uma hora procurando e vencer um teste de Vontade (dif 14) encontrarão duas poções restauradoras. E se ficarem mais uma hora e vencer um teste de Vontade (dif 16) encontrarão um livro de magia (*Despertar dos Mortos*).

Sala 5

Ao entrar na sala, o grupo se surpreenderá com a quantidade de ratos no local. Este aposento era uma espécie de cozinha com laboratório, pois há mesas de madeira, agora velhas e destruídas, estantes cheias de frascos e coisas mofadas. No centro da sala está algo caído no chão ao qual as centenas de ratos lutam para se alimentarem. Se o grupo fizer algum ruído, os ratos de agitarão e logo o grupo verá que possui um corpo caído. Se alguém se aproximar, o corpo se levantará. É uma criatura humanóide coberta de fungos dos mais variados tipos, e seus olhos brilham com uma luz amarelada. Os ratos se atacam e começam a atacar o grupo. O homem-fungo se levanta um turno depois e ataca também o grupo.

Combate: 1 Enxame de Ratos e 1 Homem-Fungo

Ao ser destruído, o homem fungo explode deixando apenas uma nuvem fina e venenosa. O personagem que estiver perto deverá fazer um teste de Vontade (Dif 12). Se falhar, a nuvem de fungo o cercará e se ele respirar o pó ele ficará imobilizado. O pó todo começa a grudar nesta pessoa. Em 2 horas ele se tornará um Homem-Fungo e atacará o grupo. Se

ele beber uma poção de cura antes disso, ele não será afetado pelo fungo, que morrerá. Outra maneira de acabar com o fungo é queimando. Desta maneira a vítima também receberá dano do fogo, mas estará livre do fungo.

Investigando as estantes, nos frascos o grupo encontrará uma poção de mana e um vidro com um coração de algum animal muito grande boiando no éter. Um teste de Inteligência (dif 15) contatará que é um coração de dragão. Mas infelizmente o sangue dentro dele está coagulado e não valerá tanto dinheiro.

Sala 6

A sala está escura e há varias caixas de madeira empilhadas e jogadas, todas quebradas e desmanchadas. Dentro delas apenas mofo e pó do que antes eram pães e cereais. Esta fora a despensa, e se procurar bem o grupo poderá encontrar queijos mofados que ainda poderão ser feitos de alimento (se alguém tiver coragem de comer).

Todos os personagens devem testar Inteligência (Dif 14). Os personagens que vencerem o teste ouvirão uma respiração baixa. Se o grupo ficar muito tempo ali, ou se tentarem contato com o que está na sala, uma voz chorona dirá: *“Por favor, vão embora...”*. Se o grupo conseguir convencê-lo que eles não o farão mal, um homem muito magro, vestindo roupas rasgadas aparecerá de traz de umas caixas. Ele está com um anel não mão e está claro que ele usou o anel para ficar invisível. Ele contará que era um prisioneiro do feiticeiro a séculos atrás, e que depois que o feiticeiro foi preso, ele bebeu diversas poções mágicas que ele não sabe quais são, mas que ele agora nunca mais envelhece. Ele também pegou o anel da invisibilidade do feiticeiro. Se o grupo for realmente bom com o homem, e o ajudar com tudo, seja dando comida ou o levando para fora, ele mostrará um esconderijo nesta sala (que só seria visto pelos jogadores se estes vencessem um teste de Inteligência com dificuldade 22). De dentro deste esconderijo (um buraco atrás de uma pedra em uma parede) ele tira uma *Adaga da Górgona* e uma *Bolsa do Espaço Infinito*.

Sala 7

Esta é uma sala grande com três mesas de metal agora enferrujadas. Investigando melhor, o grupo notará que há inscrições sobre elas, e cada uma tem um nome: Ghathar, Danakan e Yshuen. Se o celestial estiver com o grupo, ele contará que estes são os nomes dos 3

feiticeiros malignos e que foi ali que eles fizeram o ritual. Os três deitaram sobre estas mesas e se banharam com o sangue do demônio.

Investigando o local o grupo encontrará um livro explicando o poderoso ritual. Se o celestial estiver com o grupo, ele exigirá que o livro seja destruído. Se o grupo insistir em ficar ou ler o livro, o celestial lutará contra eles. De qualquer maneira o livro está incompleto e rasgado, e não servirá de muita utilidade.

Atrás das mesas tem um caminho de escadas que levam para baixo. Está tudo muito escuro lá em baixo.

Sala 8

Após descer vários metros de escadas, o grupo encontra uma pequena sala de teto baixo. O chão está coberto de desenhos e círculos mágicos, e provavelmente era o local aonde os feiticeiros faziam os grandes rituais. Na parede oposta está um corpo de um homem velho e de trajes nobres mumificado, e está preso na parede com algemas grossas de ferro. Estas algemas possuem runas que brilham com uma luz azulada. Se o celestial estiver com o grupo, explicará que estas algemas foram feitas pelos celestiais e com elas o feiticeiro seria impossível de escapar, e que nem seu espírito poderia sair.

Neste momento, uma risada sinistra rompe o silêncio da escuridão. O espírito de Ghathar aparece e fala: *“Eu havia protegido meu espírito para que não fosse pego, mas só recentemente Danakan conseguiu retornar. Em breve nos reuniremos e dominaremos estas terras! Nenhum deus poderá nos derrotar!”*. Qualquer tentativa de lutar com o espírito de Ghathar será inútil. Porém, ele invoca ali dentro da sala um demônio.

Combate: 1 Demônio das Profundezas

Na luta, o demônio não deixará que ninguém saia da sala. O espírito de Ghathar vai embora. Se o celestial estiver ao lado do grupo e a luta estiver difícil (os heróis estiverem morrendo), o celestial falará *“O espírito de Ghathar está fugindo! Ele provavelmente irá até a torre de Danakan! Vocês devem ir! Eu acabarei com este demônio! Vão!”*. Assim o celestial fará algo que o deixará incorpóreo, e uma luz muito forte sai de sua mão. Ele então toca no demônio que também ficará incorpóreo e paralisado sentindo muita dor. O celestial continuará: *“Vão! Não agüentarei por muito tempo...”*. Após alguns minutos, os dois somem em uma luz muito forte.

Seguir o espírito será impossível, mas fica claro que ele foi em direção a floresta ao sul. Se o grupo procurar a Pedra Espírito, não a encontrarão. Um teste de Inteligência (Dif 15) para que o feiticeiro ou sacerdote do grupo se lembre que a Pedra Espírito está sempre ligada a um celestial, e que desaparecerá se este também desaparecer.

Caso o celestial não precisar se sacrificar contra o demônio, e espírito de Ghathar continuará invocando Baphomet (no caminho de saída da sala) até que o celestial morra, ou precise se sacrificar.

Agora o grupo precisa ir atrás do espírito que vive na torre da floresta sombria, e impedir que Ghathar o encontre.

Adaga da Górgona

Aura: Média

Raridade: Rara

Esta adaga ondulada feita de platina com pedras de safiras, é feita com a magia do sangue de uma górgona. Feiticeiros muito poderosos a séculos atrás fizeram algumas destas adagas para poder enfrentar nagas e basiliscos. Não possui um bom fio para corte, mas é capaz de perfurar facilmente pedras.

DANO	TIPO	PESO	GRUPO	OBSERVAÇÃO
6	Perfuração	1	Arma Simples	
ESPECIAL				
Se cravada em alguma criatura petrificada, ela retorna ao seu estado natural.				

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.

Trabalhador Possuído

Atributos

Força	4
Agilidade	3
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 20

Pontos de Mana: 10

Defesa: 9

Ataque Corporal:

Picareta (For; Dano = 8/perfuração)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é imune a magias que afetam a mente (Paralisia, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade. Não é capaz de se comunicar ou pensar.

Homem-Fungo

Atributos

Força	3
Agilidade	4
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 40

Pontos de Mana: 10

Defesa: 9

Ataque Corporal:

Soco (For; Dano = 10/contusão)

Habilidades:

Resistências

Habilidade - Suporte

Descrição: Você é vulnerável a Fogo (recebe o dobro de dano), mas é resistente a Eletricidade (recebe metade do dano).

Mente Vazia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é imune a magias que afetam a mente (Paralisia, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade. Não é capaz de se comunicar ou pensar.

Guardião Celestial

Atributos

Força	5
Agilidade	5
Inteligência	5
Vontade	6

Pontos de Vida: 200

Pontos de Mana: 200

Defesa: 14 (Armadura de Batalha)

Ataque Corporal:

Espada Angelical (For; Dano = 14/corte)

Habilidades:

Asas Pesadas

Habilidade - Suporte

Descrição: Você possui grandes asas e pode voar como um pássaro grande, tendo que pegar impulso antes de voar. Quando em vôo, você não pode parar, mas pode planar.

Trovão

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode atirar um trovão em qualquer criatura que esteja no seu campo de visão, causando 20 pontos de dano (elétrico). O oponente pode fazer um teste de Agilidade (Dif 14) para receber apenas a metade do dano.

Curar Ferimentos

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Com seu toque você pode curar até 10 pontos de vida.

Paralisar

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 50

Dificuldade da Magia: [Von do oponente] + 11

Descrição: Escolha um oponente visível. Você poderá paralisar as pernas, braços ou cabeça dele. Paralisando as pernas ele não poderá andar. Paralisando os braços ele não poderá usá-los para atacar ou agarrar objetos. Se paralisar a cabeça ele não poderá falar, ouvir ou enxergar. O efeito desta magia dura 1 minuto.

Corpo Imortal

Habilidade - Suporte

Descrição: Você não precisa dormir e seu corpo nunca envelhece. Você também é imune a doenças e venenos.

Berliargos (Mercenário)

Atributos

Força	8
Agilidade	7
Inteligência	5
Vontade	6

Pontos de Vida: 400

Pontos de Mana: 200

Defesa: 14

Ataque Corporal:

Foice Demoníaca (For; Dano: 14/corte)

Habilidades:

Sopro de Fogo

Habilidade - Ação

Mana: 30

Descrição: Todos que tiverem na área do seu sopro de fogo receberão 20 pontos de dano de fogo. Esta área engloba todos que estiverem na sua frente até 10 metros.

Golpe Devastador

Habilidade - Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal que causa o dobro de dano, e a vítima não poderá agir no próximo turno.

Asas Pesadas

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você possui grandes asas e pode voar como um pássaro grande, tendo que pegar impulso antes de voar. Quando em vôo, você não pode parar, mas pode planar.

Aura de Fogo

Habilidade - Suporte

Descrição: Todos que estiverem até 3 metros deste monstro recebem 4 de dano de fogo por turno.

Corpo Imortal

Habilidade - Suporte

Descrição: Você não precisa dormir e seu corpo nunca envelhece. Você também é imune a doenças e venenos.

Resistências

Habilidade - Suporte

Descrição: Você é vulnerável a Frio (recebe o dobro de dano), mas é imune a Fogo.

Aranha Gigante

Atributos

Força	5
Agilidade	4
Inteligência	4
Vontade	3

Pontos de Vida: 30

Pontos de Mana: 30

Defesa: 11

Ataque Corporal:

Mordida (Agi; Dano = 6/corte)

Habilidades:

Teia

Habilidade - Ação

Descrição: Faça um ataque a distancia (Agi), se acertar prenderá um oponente. Nos seus próximos turnos, a vitima pode tentar sair da teia vencendo um teste de Força (Dif 12). A vitima não poderá fazer mais nada até se livrar da teia.

Visão Noturna

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode enxergar na completa escuridão, mas não é capaz de distinguir cores.

Irracional

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

Aranha Gigante (filhote grande)

Atributos

Força	4
Agilidade	3
Inteligência	3
Vontade	2

Pontos de Vida: 10

Pontos de Mana: 10

Defesa: 11

Ataque Corporal:

Mordida (Agi; Dano = 6/corte)

Habilidades:

Visão Noturna

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode enxergar na completa escuridão, mas não é capaz de distinguir cores.



Irracional

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

Enxame de Ratos

Atributos

Força	3
Agilidade	5
Inteligência	2
Vontade	3

Pontos de Vida: 100

Pontos de Mana: 10

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = [PV / 4]/corte)

Habilidades:

Irracional

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é uma criatura irracional e é incapaz de se comunicar de maneira complexa.

Enxame

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Este enxame ocupa uma área de 3m de diâmetro. Pode se deslocar todo o turno e atacar todos os oponentes que estejam na área.

Resistências

Habilidade - Suporte

Descrição: Você é resistente a Corte e Perfuração (recebe metade do dano).

Baphomet (Soldado)

Atributos

Força	8
Agilidade	7
Inteligência	3
Vontade	8

Pontos de Vida: 60

Pontos de Mana: 30

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Machado (For; Dano = 15/Corte)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque corporal deve testar Força (Dif 12). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Golpe Devastador

Habilidade - Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal que causa o dobro de dano, e a vítima não poderá agir no próximo turno.

Aura de Fogo

Habilidade - Suporte

Descrição: Todos que estiverem até 3 metros deste monstro recebem 4 de dano de fogo por turno.

Resistências

Habilidade - Suporte

Descrição: Você é vulnerável a Frio (recebe o dobro de dano), mas é imune a Fogo.



Lobo Comum

Atributos

Força	4
Agilidade	3
Inteligência	3
Vontade	3

Pontos de Vida: 20

Pontos de Mana: 10

Defesa: 9

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 10/perf.)

Habilidades:

Irracional

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

Lobo Bestial

Atributos

Força	7
Agilidade	5
Inteligência	4
Vontade	4

Pontos de Vida: 40

Pontos de Mana: 30

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 15/perf.)

Habilidades:

Golpe Devastador

Habilidade - Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal que causa o dobro de dano, e a vítima não poderá agir no próximo turno.

Grupo de Ataque

Habilidade - Suporte

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

Irracional

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua comunicação é extremamente limitada. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.