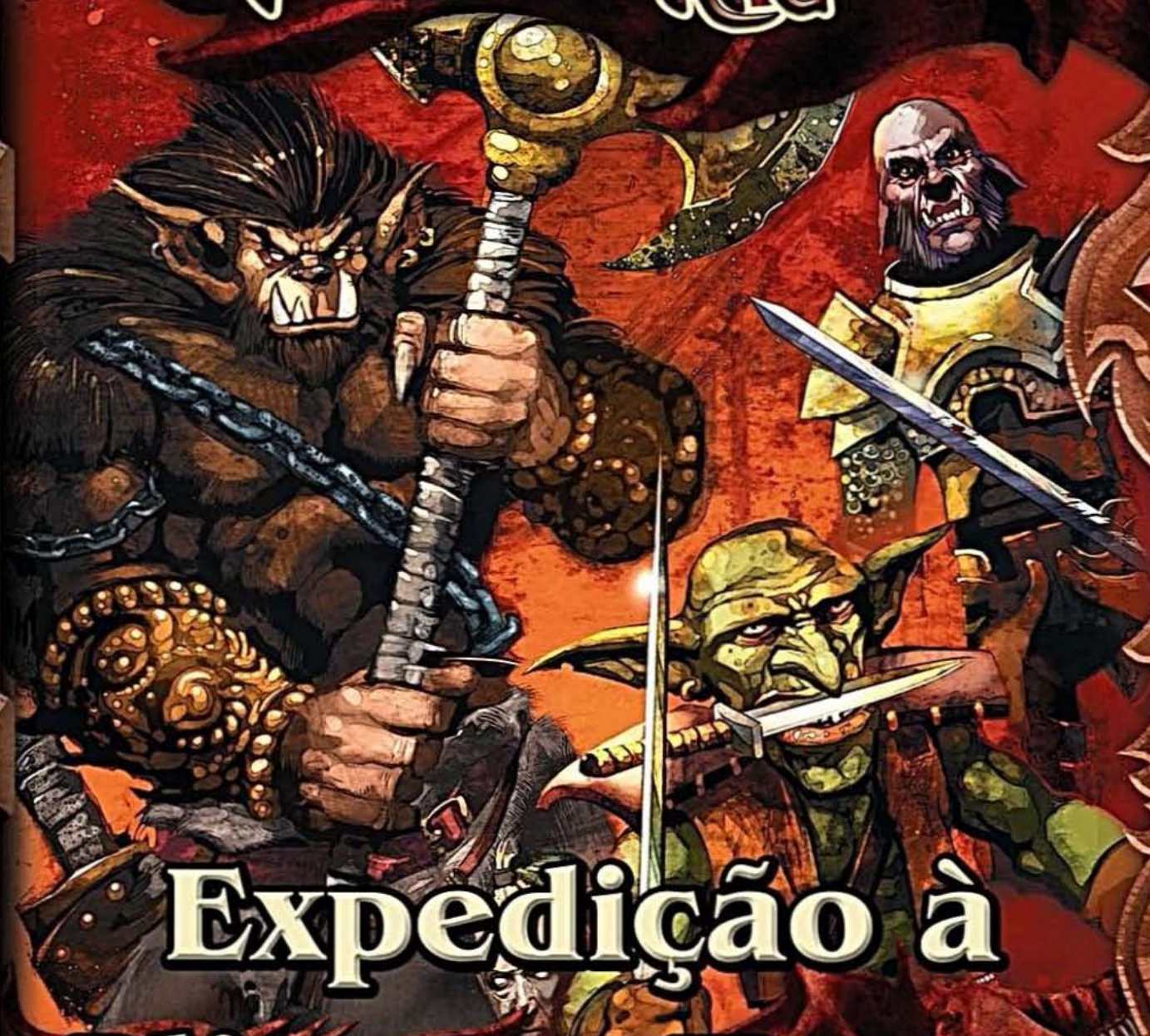


TORMENTA REG



Expedição à Aliança Negra

Cassaro • Saladino • Trevisan



TORMENTA RPG

Marcelo Cassaro
Rogério Saladino
J.M. Trevisan



TORMENTA RPG

Criação: Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J.M. Trevisan.

Edição: Guilherme Dei Svaldi.

Capa: Rod Reis.

Arte: André Vazzios, Carolina Mylius,
Daniel HDR, Erica Awano, Greg Tocchini,
Ig Barros, Roberta Pares, Rod Reis.

Diagramação: Guilherme Dei Svaldi.

Revisão: Leonel Caldela.

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi.

Gerente-Geral: Rafael Dei Svaldi.

Tormenta é uma criação de Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J.M. Trevisan. Todos os direitos reservados.

Baseado nas regras originais do jogo Dungeons & Dragons®, criadas por E. Gary Gygax e Dave Arneson, e nas regras da nova edição do jogo Dungeons & Dragons®, desenvolvidas por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License. Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 62.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com material de fãs é mera coincidência. De verdade!

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/98. 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 desta edição reservados à



Rua Sarmento Leite, 627 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Fone/Fax (51) 3012-2800
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Publicado em janeiro de 2011
ISBN: 978858913456-9

CIP - BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

C343a Cassaro, Marcelo
Expedição à Aliança Negra / Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J.M. Trevisan; edição por Guilherme Dei Svaldi; ilustrado por Rodrigo Reis [et al.]. -- Porto Alegre: Jambô, 2011.
64p. il.
I. Jogos eletrônicos - RPG. I. Saladino, Rogério. II. Trevisan, J.M. III. Reis, Rodrigo. IV. Título.

CDU 794:681.31



Sumário

Introdução	4
A Profecia	6
Thwor Ironfist	6
O Primeiro Massacre	7
Elfos e Hobgoblins	7
A Aliança Negra	8
A Ascensão de Ragnar	9
Khalifor: a Última Barreira	9
Expedição à Aliança Negra	10
Prelúdio	11
Introdução	12
Preparação	12
Parte 1: Katabrok	12
Parte 2: Em Khalifor	13
Parte 3: Reunião	14
Parte 4: A Metamorfose	14
Parte 5: A Passagem	15
Parte 6: Primeiro Contato	17
Parte 7: Teer Challack	18
Parte 8: Os Distritos Raciais	18
Parte 9: Visita do General	23
Parte 10: Trazendo Más Notícias	23
Parte 11: O Grande Plano	24
Parte 12: A Carruagem de Ragnar	25
Parte 13: Voltando para Casa	27
Conclusão	27
Aliados & Adversários	28
A Queda de Khalifor	29
Os Anos Seguintes	30
A Situação Atual	30
Personagens e Criaturas	31
Aliados	31
Os Habitantes da	
Antiga Passagem	33
A Aliança Negra	35
As Tropas	37
Nova Raça: Hobgoblins	44
Novas Perícias	44
Novos Talentos	45
Ragnar, Deus da Morte	
e dos Goblinoides	46
Novo Modelo: Sumo-Sacerdote	47
Unidades Militares	48
Armas de Cerco	50
Lenórienn	52
Paraíso Perdido	54
Novas Estratégias	55
A Dor da Lembrança	55
Myrvallar: Floresta em Perigo	56
Rarnaakk: Cidade do Terror	56
Personalidades	59
Open Game License	62



"A Infinita Guerra acabou, elfo. Vocês perderam."

— Ghurrar Darkblood,
comandante hobgoblin

Aliança Negra é uma aventura clássica de Tormenta, publicada originalmente nas edições 57 e 58 da antiga revista Dragão Brasil. A aventura detalhou pela primeira vez a ameaça goblinóide de Arton, inclusive apresentando personagens importantes, como Gaardalok, o sumo-sacerdote de Ragnar e braço direito de Thwor Ironfist.

A história se passa em 1398, doze anos antes da data atual do cenário, 1410. Nesta época, o Reinado era uma coalizão sólida e (pelo menos relativamente) pacífica de todas as nações de Arton-norte. Nada de Império de Tauron ou Liga Independente, portanto. Mais importante que isso, para esta história, é que a fronteira sul do Reinado — mais especificamente o Istmo de Hangpharstyth — ainda era protegida pela cidade-fortaleza de Khalifor, e que pouco se sabia sobre as hordas goblinóides que estavam conquistando as terras além da fronteira, em Arton-sul. As poucas histórias que chegavam até o Reinado eram consideradas exageros de camponeses impressionáveis ou bobagens de mateiros ignorantes. "Um exército de goblinóides, unido sob um líder profetizado? Claro...". Assim, paradoxalmente, a segurança que Khalifor fornecia ao resto do Reinado foi uma das causas de sua queda. Como a cidade-fortaleza protegia os reinos da invasão goblinóide, os regentes não sentiam que a ameaça era real, e nunca enviaram reforços.

Mas nem todos os habitantes do Reinado eram cegos para o perigo goblinóide. Esta aventura envolve um grupo de aventureiros se infiltrando em um acampamento da Aliança Negra ao sul da fronteira, para levantar informações sobre as suas tropas.

Como quem conhece a história de Arton sabe, Khalifor por fim caiu. Isso aconteceu em 1400, quando a cidade-fortaleza foi invadida por um destacamento goblinóide liderado pelo próprio Thwor Ironfist (você irá encontrar informações sobre esta batalha no capítulo Aliados & Adversários). Isso pode dar a entender que os esforços dos jogadores nesta aventura serão em vão, mas a verdade é que as informações que os personagens podem conseguir salvarão muitas vidas, dando tempo aos soldados de Khalifor de preparar uma defesa e evacuar a cidade de civis. Frise isso para um grupo que conheça o destino da cidade-fortaleza.

Fora do mundo de jogo, esta aventura tem três propósitos:

- Apresentar uma parte importante da história de Arton a novos jogadores — esta aventura foi publicada originalmente em 1999, também há doze anos!
- Fornecer material de campanha e regras, através dos capítulos Aliados & Adversários e Lenórienn, para que o mestre crie suas próprias aventuras envolvendo Arton-sul e a ameaça goblinóide.
- Preparar o terreno para os próximos eventos envolvendo a Aliança Negra. Thwor Ironfist não é apenas um guerreiro invencível — ele também é um grande estrategista, que soube esperar pela hora certa de dar seu próximo passo. E esta hora está chegando...

Se você acha que o Império de Tauron é a maior ameaça aos povos livres de Arton, pense de novo.

— Guilherme Dei Svaldi
Janeiro de 2011

“Quando a sombra da morte passar pelo globo de luz

Trazendo a vida que trará a morte

Terá surgido o emissário da dor

O arauto da destruição

Cantado por uns e amaldiçoado por outros

O sangue tingirá os campos de vermelho

Um rei partirá sua coroa em dois

E a guerra tomará a tudo e a todos

Até que a sombra da morte complete seu ciclo

E a flecha de fogo seja disparada”

A Profecia

Embora Arton seja hoje o continente mais desenvolvido, abrigando importantes reinos como Deheon, Yuden, Bielefeld, Petrynia e Skharshantallas, e cidades importantes como Valkaria, Triumphus, Norm e Malpetrim, nem sempre foi assim.

Há muito esse título pertencia a Lamnor, a vasta ilha-continente situada ao sul de Ramnor (hoje Arton) e abaixo do Istmo de Hangpharstyth. Lamnor foi o berço das grandes civilizações que viriam a dominar o mundo. Mas, após a ancestral Grande Batalha, os habitantes e nobres das três nações revoltosas responsáveis pelo enorme conflito foram banidos de Lamnor, exilados para o inexplorado e selvagem continente norte. O tempo faria com que a grande caravana superasse as dificuldades e transformasse o novo lar no principal ponto de civilização do planeta.

Naquela época, anterior a tudo que conhecemos, surgiu a profecia. Uma lenda que, se comprovada, traria dor e morte a todos em Arton. Uma profecia prevista não pelos humanos, tidos como destinados a conquistar Arton, mas por uma raça cruel e sanguinária de humanoides selvagens e mesquinhos: os goblins gigantes, mais conhecidos como os bugbears.

Registrada em uma enorme roda feita de pedra, gravada em uma língua muito antiga — desconhecida por muitos sábios e estudiosos; alguns deles acham que esta possa ser a língua de antigos deuses —, a curiosa profecia previa o nascimento de um novo líder. Uma criatura incomum, capaz de unificar todas as tribos selvagens e levar a raça bugbear a patamares nunca antes alcançados. Ele seria o flagelo dos deuses. A foice de Ragnar, o Deus da Morte dos goblinoides. O carneiro impiedoso. Aquele que todos os seres de bem viriam a odiar por sua sede de morte e destruição.

Thwor Ironfist.

Este é, sem dúvida, o líder do qual falava a profecia.

Thwor Ironfist

Muitos estudiosos arriscaram suas vidas tentando resgatar a história desta abominável criatura. Muitos perderam suas vidas estudando a profecia escrita na pedra, tentando comprová-la ou refutá-la, e ao mesmo tempo procurando uma salvação — caso Thwor fosse realmente o grande líder profetizado. A esta altura, depois de tudo o que foi realizado por seus exércitos, já não resta a menor dúvida sobre isso.

Thwor nasceu sob a bênção de um eclipse. Seu corpo era tão anormalmente grande e forte que o parto resultou na morte da criatura que lhe deu à luz. Para a raça dos bugbears, um eclipse é a passagem da sombra de Ragnar, o Deus da Morte, que leva todos os mortos e amaldiçoados com ele em seu passeio noturno. Esta foi a resposta para a primeira parte da profecia.

Em sua infância, Thwor já se distinguia das “crianças” normais de sua hedionda raça. Era maior, mais forte e introspectivo que os outros. Tinha um ar mais sábio, fazia perguntas que ninguém sequer havia pensado em fazer, questionava tudo e todos. Quando lutava com outros de sua idade, mostrava a ferocidade de um adulto. Tinha quase o dobro do peso de alguém com a sua idade e, já nesta época, era visto com um misto de medo e respeito.

Apesar da profecia, porém, poucos se importavam realmente com o fato de Thwor ser ou não o líder previsto pela antiga lenda. Todos exceto Ghorm, o chefe da tribo local. Foi ele que, incentivado por Gaardalok, o astuto clérigo de Ragnar, tornou-se o responsável por transmitir os primeiros conhecimentos rudimentares de estratégia a que Thwor teve acesso. Era pouco, verdade, mas suficiente para despertar a sede que tornaria aquele bugbear o grande líder que é hoje.

O ancião fazia questão de treinar o jovem pessoalmente, além de conversar com ele todas as noites sobre a profecia e seu futuro glorioso. Chegou um tempo, entretanto, em que os conhecimentos passados por Ghorm já não eram suficientes — métodos ultrapassados e antigos que desagradavam Thwor. Para ele, tudo em sua sociedade era inadequado. Ele simplesmente não entendia como sua tribo e seus compatriotas podiam se restringir a uma área selvagem e limitada como Arton-sul, acuados pela presença dos humanos em Arton, enquanto havia todo um mundo “lá fora”.

Incapaz de conter a própria ambição, Thwor fez o que poucos de sua raça haviam feito antes: abandonou a caverna onde morava e partiu para conhecer o resto do continente, viajando sob disfarce. Cada lugar existente era um terreno a ser conhecido e conquistado. Enquanto percorria o Reinado, oculto por andrajos para esconder sua verdadeira natureza, o bugbear observava cada cidade, cada vilarejo por onde passava. As maravilhas que via reforçavam ainda mais seu pensamento: joias, dinheiro, armas e uma infinidade de coisas extraordinárias. E tudo aquilo... Todas aquelas coisas... Podiam ser tomadas! Os humanos eram fracos e dispersivos, perdidos em suas preocupações comerciais e intrigas políticas. Se ele, Thwor, conseguisse unir as tribos goblinoides em um único objetivo, então não haveria exército humano que pudesse detê-lo.

O Primeiro Massacre

Thwor retornou a Arton-sul e começou a fazer contato entre duas tribos goblinoides próximas a Farddenn, uma pequena vila habitada por humanos. Negociou com os chefes das respectivas tribos na tentativa de organizar um ataque simultâneo ao vilarejo. Entretanto, assim como sua própria família, os líderes não mostraram intenção de abandonar o local onde estavam — e não tinham propriamente o dom para longas discussões. Seus territórios serviam às necessidades limitadas da comunidade, e a caça era farta. Uma rota de comércio próxima os abastecia de vítimas sem esforço.

Desta forma Thwor teve seu primeiro plano frustrado. E aprendeu sua primeira lição.

Sabendo que argumentar jamais seria a chave, o bugbear desafiou e matou os dois líderes que haviam recusado sua proposta. No alto de uma rocha, carregando consigo as duas cabeças decepadas diante dos membros das tribos, Thwor proclamou sua liderança dali em diante. Ele cresceu ouvindo histórias sobre a ocasião especial em que havia nascido, sobre deuses e destino. Já era tempo de tirar proveito disso.

“Sou o punho de ferro de Ragnar”, disse ele, “o líder das lendas. Seguir-me é garantir a glória de nossa raça. Opor-se a mim é desafiar nosso deus. Somos uma raça forte. Devemos mostrar nossa força a todos. Já é hora de ocupar nosso devido lugar neste mundo”.

Talvez tenha sido a visão das cabeças decepadas, ou talvez o discurso inflamado de Thwor. O fato é que as duas tribos se uniram, criando a semente da ameaça que hoje paira sobre Arton.

Atacando Farddenn em uma onda devastadora, a força unida das duas tribos — somada à firme e selvagem liderança do ainda jovem bugbear — trouxe a primeira vitória. Pelo que se sabe, todos os habitantes foram mortos. Casas foram saqueadas e incendiadas. Homens, mulheres e crianças serviram de alimento. Era o início da destruição.

Thwor prosseguiu com seu discurso. Quando a palavra não era suficiente, seu exército eliminava os descontentes. Outras tribos procuravam e se uniam voluntariamente ao grande líder. Ao invés de provocar ódio e procura por vingança, a estratégia de intimidação de Thwor atraía cada vez mais simpatizantes. Todos os goblinoides admiravam um líder forte.

Foi nessa época que Gaardalok voltou a fazer parte da vida de Thwor Ironfist. O sacerdote afirmava que era essencial que o general tivesse alguém em contato direto com seu deus, para determinar seus desígnios. Além do mais, forças místicas eram sempre úteis em combate — e Gaardalok era, sem dúvidas, o xamá mais poderoso do Deus da Morte.

Thwor aceitou a presença do ancião bugbear e adotou-o como seu principal conselheiro. Na época incerto sobre a veracidade da profecia da qual parecia fazer parte, o general pretendia se aproveitar da influência do sacerdote para unificar as tribos. Ragnar era um deus conhecido por muitas tribos e raças diferentes. Se a força falhasse, tinha certeza de que a fé não falharia. Usaria a própria superstição de seus semelhantes para manipulá-los.

Gaardalok, por sua vez, sabia de tudo isso e muito mais. Tinha certeza de que Thwor era o líder lendário previsto na profecia, e aos poucos o convenceria disso. Também orientaria o líder em suas conquistas, dando conselhos sábios para que pudessem triunfar. Em troca, mesmo sem saber, Thwor estaria espalhando a crença no Deus da Morte, diminuindo os devotos de outros deuses e concretizando o plano maior de Gaardalok: conquistar para Ragnar um posto de destaque entre os vinte principais deuses do Panteão. E quando isso acontecesse, o ancião bugbear seria, sem a menor sombra de dúvida, aclamado como o grande Sumo-Sacerdote do Deus da Morte.

Elfos e Hobgoblins

As batalhas esparsas entre humanoides não eram os únicos conflitos em Lamnor — nem mesmo eram o conflito mais importante. Muito antes do nascimento de Thwor Ironfist uma guerra mais longa e sangrenta estava em andamento: elfos contra hobgoblins.

Uma possível explicação para o início desta guerra confundeu-se com o próprio surgimento do povo élfico na ilha-continente de Lamnor. Os elfos são a raça humanoide mais antiga de Arton, e por esse motivo muito pouco se conhece sobre sua origem. Dizem que, ao contrário dos humanos — nascidos em Lamnor pela vontade dos deuses antes de rumar para o norte —, os elfos vieram de longe. Chegaram pelo oceano em barcos enormes, desembarcando na costa oeste de Lamnor e dando início à construção de Lenórienn (“Novo Lar” em seu antigo idioma), capital da nação élfica. É uma história controversa; quando interrogados a respeito, os elfos não confirmam, nem negam.

O território escolhido pelos elfos para estabelecer sua nação era ocupado por hobgoblins, raça nativa do local. Descontentes com aquelas inconvenientes criaturas presentes em sua nova morada, os elfos iniciaram então uma caçada implacável aos hobgoblins para “limpar” a área escolhida. Incapazes de enfrentar as flechas e a magia dos elfos, os goblinoides foram então forçados para o sul. Livres das criaturas, os elfos iniciaram então a construção da gloriosa cidade de Lenórienn.

A derrota surtiu um efeito curioso sobre os hobgoblins. Talvez por instinto de sobrevivência, a raça começou a desenvolver novas armas e ferramentas, dominando técnicas antes conhecidas apenas pelos humanos. No espaço de apenas alguns séculos, os hobgoblins se tornaram o povo goblinóide mais desenvolvido de Lamnor em armamentos e máquinas de guerra.

Embora o poder da nação élfica fosse inquestionável, suas relações com os reinos vizinhos não eram das melhores. Khinlanas, o regente elfo da época, recusava a visita de emissários e não permitia a passagem de rotas comerciais através de território élfico. Seu governo se baseava em isolar os elfos de todas as outras raças — a própria raça élfica se considerava perfeita, evitando contato com “raças inferiores”.

Tamanha arrogância e xenofobia irritaram os humanos que habitavam Lamnor na época, que desistiram de qualquer relação diplomática e passaram a ignorar a presença dos elfos

na região. Foi assinado um tratado entre as nações humanas vizinhas a Lenórienn; de acordo com o Tratado de Lamnor, nenhum reino humano próximo a Lenórienn poderia interferir nos assuntos élficos e vice-versa. Para o bem ou para o mal.

Coincidência ou não, os hobgoblins retomaram a ofensiva pouco depois da assinatura do Tratado. E desta vez as coisas foram diferentes. Enquanto a confiança excessiva dos elfos deixou-os despreparados para a guerra, o esforço dos hobgoblins em desenvolver nova tecnologia foi recompensado. O ataque repentino das imensas e assustadoras máquinas de guerra por pouco não derrubou Lenórienn.

Desta vez sem condições de expulsar os hobgoblins, os elfos podiam apenas se defender. A Infinita Guerra atravessou os séculos sem pender para um lado... Até a chegada dos bugbears e seu comandante Thwor Ironfist.

A Aliança Negra

Enquanto elfos e hobgoblins guerreavam, boa parte do restante de Lamnor havia sido conquistada por Thwor. Ele havia se concentrado em cidades e vilarejos distantes dos grandes centros e com poucas defesas. Sua estratégia era sempre dizimar todos os habitantes, para que a notícia da formação de seus exército jamais chegasse a reinos maiores antes que seu plano estivesse completo.

Havia chegado a hora de encarar desafios maiores, grandes reinos e capitais que se interpunham em seu caminho. A cidade

fortificada de Remnora era o primeiro obstáculo. Habitada por humanos, contava com um poderoso exército que jamais havia perdido qualquer batalha. A única saída para o bugbear seria o uso da estratégia militar e sofisticadas máquinas de guerra.

Thwor sabia que os hobgoblins dominavam técnicas avançadas de combate; entretanto, também sabia da guerra que estes goblinoides travavam contra os elfos. Enquanto este conflito não terminasse, o general bugbear não teria chance de incluir os hobgoblins em suas fileiras. Além disso, a própria Lenórienn poderia ser fonte de problemas para o seu avanço. Foi neste momento que Thwor Ironfist fez sua primeira jogada de mestre.

Primeiro ele recuou os exércitos presentes no território de Remnora, simulando o que parecia ser uma retirada. Liderando um terço de suas tropas, o líder dos bugbears rumou até uma área de conflito entre elfos e hobgoblins. Thwor encontrou uma única solução para seus dois problemas: a aliança com os hobgoblins, que possuíam catapultas e outros maquinários capazes de derrubar Remnora.

O bugbear se aproveitou da extrema autoconfiança dos elfos e de um descuido da guarda pessoal da corte para penetrar em Lenórienn e raptar a princesa Tanya, a filha do regente Khinlanas. A prisioneira elfa foi oferecida ao comando hobgoblin como prova da boa vontade: Thwor anexaria imediatamente suas forças ao dos hobgoblins e ajudaria a derrubar a cidade dos elfos de uma vez por todas. Em troca, eles se juntariam aos exércitos de Thwor no restante da campanha para aniquilar as cidades humanas do continente.

Estava formada a Aliança Negra.



O rapto da princesa Tanya de dentro do próprio palácio real foi um golpe duro demais para o regente elfo Khinlanas e seus súditos. Desmoralizados, em inferioridade numérica, e encurralados ante a selvageria da Aliança Negra, os elfos tombaram. Lenórienn caiu.

Respeitando o Tratado, nenhum reino humano se envolveu no conflito. Mesmo quando as torres da outrora gloriosa cidade élfica queimaram, iluminando a noite de Lamnor, nenhum reforço foi enviado. Os elfos que se recusaram a fugir (ou não conseguiram) foram cruelmente assassinados. A cabeça de Khinlanas foi suspensa no centro da antiga cidade, como um estandarte da vitória hobgoblin. Hoje a área correspondente a Lenórienn foi rebatizada com o nome de Rarnaakk e pertence aos hobgoblins, como parte do acordo com Thwor.

Atualmente os elfos são um povo sem pátria e repleto de mágoa. Boa parte dos sobreviventes fugiu para o norte, em direção a Arton, prevenindo o massacre que viria a seguir. Talvez por rancor, quase nenhum elfo sobrevivente se importou muito em alertar os outros reinos sobre os planos de conquista da Aliança Negra — e aqueles que o fizeram não foram levados a sério.

A Ascensão de Ragnar

Após a queda de Lenórienn o caminho ficou aberto para os exércitos unificados de bugbears e hobgoblins. A esta altura, Thwor não precisava mais convocar novos recrutas. Tribos goblinoides de todo o continente viajavam quilômetros para se unir a suas fileiras. A Aliança Negra crescia cada vez mais, esmagando os exércitos que tentavam deter seu avanço.

Cada reino, cada cidade tomada era transformada em nova morada para os goblinoides, mudando o panorama do continente. E em cada uma delas Gaardalok garantia que pelo menos um templo de Ragnar fosse erguido, de preferência no mesmo local onde antes se encontrava o templo de um deus rival.

Não demorou para que raças menores como kobolds e orcs abandonassem suas divindades menores para cultuar o Deus da Morte. Uma exceção são os hobgoblins, que mantêm o culto à sua divindade original. Mesmo assim, a devoção fervorosa dos membros do exército e a crença de que o general bugbear era o grande enviado fizeram com que o sonho de Gaardalok se realizasse. Ragnar ascendeu ao Panteão, assumindo o papel de Deus da Morte.

Em uma noite sem lua, Gaardalok foi atraído para fora de sua tenda por uma voz — e encontrou um pequeno amuleto feito de ossos e tendões trançados. Ao colocá-lo, consumou-se o fato pelo qual tanto esperara: ele assumiu, a partir daquele momento, o manto de sumo-sacerdote de Ragnar.

Khalifor: a Última Barreira

Após anos de conquistas e massacres, a Aliança Negra se encontrava no ponto alto. Faltava apenas uma batalha fi-

nal para abrir o caminho para o continente norte: derrubar a cidade-fortaleza de Khalifor.

Khalifor havia sido construída há muito anos, quando Ramnor ainda não havia sido colonizado. Temia-se que do norte pudessem vir invasões bárbaras ou de tribos de monstros. Por isso a fortaleza foi construída no Istmo de Hangpharstyth, que separa os dois continentes. A ameaça nunca veio e o forte acabou servindo apenas para conter os exilados que insistiam em tentar voltar para Lamnor. Com o tempo o lugar tornou-se uma verdadeira cidade cheia de defesas e teoricamente intransponível.

Quando as primeiras forças da Aliança Negra — um pequeno contingente destacado apenas para reconhecimento — chegou às proximidades de Khalifor, os membros do Conselho já tinham conhecimento da ameaça.

Durante anos os rumores chegaram à cidade, mas foram ignorados, encarados como boatos exagerados de aldeões bêbados. Além disso, Khalifor havia se tornado uma cidade completamente autossuficiente. Era raro o cidadão que deixava a fortaleza por qualquer motivo, dificultando a comprovação dos relatos.

Foi somente quando um elfo e um halfling — Thalin e Boghan, respectivamente — chegaram trazendo uma pequena meio-elfa de cabelos vermelhos e afirmando serem sobreviventes de um massacre promovido por Thwor em Fortsam, uma cidade próxima, que os boatos foram levados a sério.

Do lado da Aliança Negra, uma simples análise da situação já mostrava a Thwor que a conquista de Khalifor não seria fácil. A posição geográfica e o terreno acidentado nas redondezas de Khalifor tornavam difícil o avanço do numeroso exército. As defesas da cidade também prometiam ser um grande desafio para as imensas máquinas de guerra dos goblinoides. O fato de que a cidade-fortaleza conseguia ser totalmente autossuficiente acabava com as chances de que um cerco pudesse ser bem-sucedido.

As forças de Khalifor também não podiam tomar a ofensiva. Não sem o reforço imediato de forças enviadas pelo Reinado. Ghallen Forandi, o Conselheiro-Mor, já havia enviado dezenas de pedidos ao reino de Tyrondir — mas teve todos polidamente recusados. Algumas respostas afirmavam que não era hora de enfraquecer as forças do Reinado com a ameaça da Tormenta pairando sobre todos. Outras simplesmente insinuavam que a Aliança Negra era apenas fruto de um boato exagerado. Porém, Ghallen sabia que o principal motivo das recusas era a antiga rivalidade entre os povos do norte e do sul, incapazes de esquecer totalmente as mágoas resultantes da Grande Batalha. Para piorar, Balek III, o regente de Tyrondir, era descendente direto de Wynallan I, um dos nobres exilados.

Criou-se um impasse nos dois lados do conflito. Restava apenas aguardar. E assim foi durante muito tempo.



Expedição à Aliança Negra

Prelúdio

“Saudações, heróis! Ficamos muito satisfeitos que tenham aceitado nosso convite. Sou Ghallen Forandi, líder do Conselho Regente da cidade-fortaleza de Khalifor. E este ao meu lado não é ninguém menos que Vladislav Tpish, um dos mais ilustres estudiosos do Reinado. Agora, feitas as apresentações, permitam-me colocar todos a par da situação.”

“A cidade de Khalifor fica no extremo sul do Reinado: ela se localiza na fronteira sul do reino de Tyrondir, em pleno Istmo de Hangpharstyth — a ponte de terra que une Arton e Arton-sul, ou Lamnor. No passado, quando a maior parte da civilização humana se concentrava em Lamnor, Khalifor foi erguida como posto de fronteira para nos proteger contra os perigos do ainda desconhecido continente norte; hoje, após a migração humana para Arton em busca da bênção de Valkaria, nossa cidade-fortaleza fica em posição oposta, protegendo o sul”.

“Pois bem. Talvez vocês não tenham ouvido falar sobre a Aliança Negra, ou não acreditem nela. Eu não ficaria surpreso. Pouca gente confia em qualquer tipo de rumor sobre um suposto exército goblinóide sob o comando de um bugbear. Mas eu lhes asseguro, senhores, de que a ameaça é muito séria! Thwor Ironfist, o grande general, não é apenas um brilhante estrategista militar — ele é um verdadeiro herói para aqueles monstros! Alguns goblinóides que capturamos e interrogamos falam de Thwor com fanatismo assustador;

juram que ele é um líder previsto por uma antiga profecia, um maligno messias enviado por seu deus Ragnar. De um jeito ou de outro, ele foi responsável direto pela destruição do reino élfico de Lenórienn e de todos os grandes reinos humanos de Lamnor. Restam apenas umas poucas cidades menores entre nós e o vagalhão goblinóide”.

“As forças de Thwor estão estacionadas ao sul há algum tempo, mas não sabemos ao certo por que razão. Uns acham que derrubar Khalifor iria enfraquecer demais a Aliança Negra, e ela seria facilmente vencida depois pelas forças do Reinado. Outros acreditam que o general bugbear estaria preparando uma estratégia inusitada, que lhe permitiria tomar a cidade com um mínimo de dano para suas tropas. Há ainda os que acreditam que o general não é tão inteligente e genial como se fala (afinal, é “apenas” um goblinóide), e que estaria com problemas para manter a sua aliança unida, incapaz de avançar sequer mais um passo com tal bando de animais”.

“A verdadeira razão da pausa é um mistério, mas uma coisa é certa: se Thwor Ironfist derrubar Khalifor, nada mais estará em seu caminho da conquista total de Arton. A situação é seriíssima, mas não estamos conseguindo convencer ninguém disso. O Rei-Imperador Thormy, do Reino-Capital, Deheon, está preocupado demais com as intrigas do Reinado e os problemas internos na família real para dar atenção a boatos infundados sobre exércitos goblinóides. Mesmo o regente de nosso próprio reino, Balek III, recusa-se a enviar tro-

pas adicionais para reforçar nossas defesas. Até mesmo Vladislav estava um tanto descrente quanto à ameaça: ele veio originalmente por outro motivo, para investigar relatos sobre tremores de terra ocorridos nas cidades mais ao sul. Peço aos deuses que, após perceber quão séria é a situação aqui, Vladislav fale por nós ao Rei Thormy e convença-o do perigo”.

“Preparamos a cidade o melhor possível contra um eventual ataque, mas de nada adianta se não conhecemos os planos do inimigo. Temos que saber o que estão fazendo, parados a poucas léguas daqui. Já tentamos mandar espiões, mas seus ossos limpos foram enviados de volta. Investigação mágica também está fora de questão, pois eles aparentemente têm algum jeito de anulá-la”.

“Sua missão, senhores, é penetrar no território goblinóide, descobrir quais são seus planos e retornar com a informação. Naturalmente, vão agir em segredo; Vladislav diz que pode disfarçá-los magicamente. Mesmo assim, a tarefa é das mais arriscadas”.

“Boa sorte, heróis. E rezem para que Thwor Ironfist não apareça no caminho de vocês, seja ele um enviado dos deuses ou não...”

Introdução

EXPEDIÇÃO À ALIANÇA NEGRA é uma aventura na qual os personagens devem se infiltrar numa das maiores ameaças que pairam sobre Arton — a Aliança Negra de Thwor Ironfist e seus goblinóides. Esta aventura é a maneira ideal de introduzir esse elemento em uma campanha.

A aventura é projetada para quatro a cinco personagens, de 4º a 5º nível, somando aproximadamente 20 níveis no total. A presença de personagens com habilidades de enganação e furtividade, assim como membros da raça goblin, é indicada, embora não seja essencial.

EXPEDIÇÃO À ALIANÇA NEGRA também contém precioso material de campanha e regras, apresentados no capítulo Aliados & Adversários, para mestres que desejam criar aventuras em Lamnor. Há também um “extra” — um capítulo sobre Lenórienn, a antiga cidade dos elfos, agora dominada pelos hobgoblins.

Esta é uma aventura de infiltração e espionagem. É importante que os jogadores saibam resolver situações complicadas sem utilizar a violência, com interpretação e raciocínio rápido. Caso o grupo tente vencer tudo que encontrar pela frente com espadas e magias, as chances de fracasso são imensas; não há como um único grupo de aventureiros derrotar um dos maiores acampamentos de goblinóides armados de toda Arton!

Preparação

Para conduzir esta aventura, o mestre deve conhecer as regras de *Tormenta RPG*. Também é recomendado que o mestre leia toda a aventura antes da sessão. Os eventos devem ser uma surpresa para os jogadores, não para o mestre!

EXPEDIÇÃO À ALIANÇA NEGRA apresenta elementos particulares do cenário de *TORMENTA* — especialmente a infestação goblinóide de Lamnor. Será de grande valia para o mestre ter um bom conhecimento do mundo de Arton. No entanto, toda a informação necessária consta neste livro; você pode conduzir a aventura mesmo sem conhecer outros títulos do cenário, contando apenas com o módulo básico *Tormenta RPG*.

Você pode ainda transportar a história para outro cenário, uma vez que investidas de exércitos humanoides não são exatamente o evento mais incomum em mundos de fantasia...

Parte 1 Katabrok

Tudo começa quando Vladislav Tpush, um rico mago necromante, recebe informes sobre estranhos tremores de terra nas cidades ao sul de Khalifor — o que é estranho, pois a região nunca apresentou esse tipo de fenômeno geológico.

Até então, como toda pessoa culta de Arton, Vladislav não dava importância alguma a histórias sobre um suposto “brilhante general” unindo os goblinóides — afinal, os bugbears são notoriamente estúpidos. Contudo, chegando a Khalifor e fazendo contato com o Conselheiro-Mor Ghallen Forandi, ele começa a suspeitar de que pode haver alguma verdade por trás das lendas.

Meios mágicos para investigar o território inimigo não surtem efeito. Ghallen diz que o responsável é o clérigo bugbear Gaardalok, sumo-sacerdote do deus Ragnar e braço direito de Thwor. Cada vez mais intrigado, Vladislav sugere um plano ousado para desvendar a estratégia dos goblinóides, descobrir a causa dos tremores de terra e — quem sabe — conseguir provas palpáveis da existência da Aliança Negra, que poderiam ser apresentadas a Balek III, ao Rei Thormy e outras autoridades do Reinado.

Para realizar seu plano, Vladislav necessita de um pequeno grupo de aventureiros. Ghallen concordou em enviar um emissário à procura de voluntários. Esse emissário não é ninguém menos que Katabrok, o Bárbaro — companheiro de confiança de Vladislav. Katabrok havia acompanhado o necromante em sua viagem até Khalifor, como escolta, e agora será enviado de volta ao Reinado para procurar aventureiros.

O contato com Katabrok vai depender de onde os personagens jogadores estão no momento. Eis algumas ideias:

- Katabrok encontra os heróis por indicação, após conversar com pessoas que foram ajudadas ou salvas por eles.
- Caso já tenha ocorrido algum encontro anterior entre os heróis e Katabrok, ele se lembra dos “antigos companheiros” e procura por eles onde quer que estejam.
- Quando os heróis descansam em uma taverna, Katabrok começa uma briga (“Quem você está chamando de cara-de-kobold?”) que acaba envolvendo todo mundo. Terminada a luta, o bárbaro reconhece as habilidades do grupo e os convida para a missão.

• Durante uma viagem, os heróis chegam a tempo de participar de uma batalha entre Katabrok e alguns kobolds. Contento por encontrar pessoas de tamanho bom gosto (ou seja, que gostam de surrar kobolds), Katabrok convida o grupo.

• Após uma nova trapalhada, Katabrok é apanhado e jogado na cadeia. Os heróis são procurados pelas autoridades, porque o prisioneiro afirma estar em uma importante missão...

Claro que Vladislav não revelou todo o plano a Katabrok (apesar de confiar no bárbaro, o mago conhece bem seu talento para meter-se em presepadas). Ele sabe apenas que deve encontrar um pequeno grupo de heróis para ajudar na proteção de Khalifor, de preferência um grupo contendo ladrões e/ou goblins. O pagamento é alto: duzentos Tibares de ouro (200 TO). Uma vez que os personagens jogadores concordem (do contrário, não há aventura!), todos começam a viajar para o extremo sul do continente artoniano.

Parte 2

Em Khalifor

A viagem transcorre sem incidentes, dependendo de onde os personagens jogadores estavam na ocasião do encontro. Se quiser, o mestre pode providenciar alguns confrontos pelo caminho. Pequenos grupos de assaltantes goblins e hobgoblins são especialmente comuns nas vizinhanças de Khalifor — muitos deles são, na verdade, enviados pela Aliança Negra para interceptar caravanas de suprimentos.

No ponto mais estreito do Istmo de Hangpharstyth os viajantes já podem entender o valor estratégico deste lugar; o terreno é ruim para cavalos e carroças, tornando difícil o avanço de grandes tropas — exceto na faixa de terra onde fica Khalifor.

Trata-se de uma impressionante cidade-fortaleza. Com seteiras bem protegidas, suas muralhas podem abrigar arqueiros suficientes para lançar vastas chuvas de flechas contra qualquer exército em aproximação. E alguns conjuntos de catapultas e balistas, suficientes para derrubar até uma revoada de dragões, complementam as defesas da cidade. Um olhar atento revela que Khalifor foi construída originalmente para proteger contra ameaças vindas do norte; apenas em tempos recentes sofreu reformas para acomodar mais seteiras, catapultas e balistas na face sul.

A entrada principal da cidade está aberta; os pesados portões são fechados apenas quando as sentinelas soam trombetas, acusando a aproximação de inimigos. Os guardas do portão receberam instruções para permitir a passagem de Katabrok e quem estiver com ele. Caso exista um ou mais goblins no grupo, pelo menos dois guardas são enviados para acompanhar os heróis até a *Escudo da Resistência* — a melhor estalagem da cidade —, para que possam descansar após a longa viagem.

A estalagem traz seu nome em uma placa de madeira sobre a porta, em forma de escudo. O interior é decorado com muitos tipos de armas adornando as paredes, mas o que realmente chama a atenção é um escudo grande e brilhante, pendurado com correntes na parede do fundo. O grupo é recebido por



uma mulher beirando os cinquenta anos de idade, mas de aparência saudável, exceto pelo tapa-olho na vista esquerda.

"A hospedagem é por conta do Conselho Regente", diz a proprietária Dulcina Dangard. "Ghallen disse que vem falar com vocês amanhã cedo. Descansem e façam seus preparativos agora; ele avisou que não poderão fazer isso depois da reunião".

Parte 3 Reunião

Na *Escudo da Resistência*, a noite transcorre sem problemas (dependendo da índole dos jogadores, é claro; alguns grupos têm um talento extraordinário para transformar uma simples noite na estalagem em uma lenda a ser cantada pelos bardos...).

Na manhã seguinte, enquanto os personagens se servem do desjejum, surge à porta da estalagem a figura impecavelmente limpa de Vladislav, com seu manto escuro e cajado entalhado. Ao seu lado está um homem em trajes militares, que logo se apresenta como o regente Ghallen Forandi. Antigo comandante da guarda de Khalifor, ele é muito popular e respeitado na cidade-fortaleza — mas ultimamente anda paranoico e desconfiado.

"Sei que devem achar inusitado realizar uma reunião tão importante em uma estalagem", ele explica, "mas correm rumores sobre espíões de Ironfist infiltrados no Conselho. Os outros regentes nem sabem sobre este nosso encontro. Além disso, Dulcina é uma pessoa de inteira confiança".

Enquanto Dulcina lança um discreto sorriso agradecido e continua servindo à mesa, Ghallen informa os heróis sobre a situação geral de Khalifor (leia para os jogadores o texto mostrado no Prelúdio).

"Fenômeno bem curioso, devo acrescentar", diz Vladislav, de repente. "Refiro-me aos abalos sísmicos citados pelo digníssimo conselheiro-mor, evidentemente. Em condições normais (isenta, é claro, a possibilidade de magia, o que por muitos é considerada uma condição "normal"), tremores de tal grandeza seriam causados pelo movimento dos fluxos de magma no interior do nosso mundo, afetando as placas tectônicas que formam a massa continental conhecida. Mas o que torna o caso por assaz esdrúxulo é que, de acordo com os mapas geológicos de meus companheiros da Academia Arcana, o istmo de Hangpharstyth é uma área perfeitamente estável..."

Ghallen interrompe a fala técnica e complicada do necromante, cochichando algo no seu ouvido.

"Ah... Sim, claro, entendo. Serei mais breve, então".

"Como já foi dito, vim até aqui estudar o estranho fenômeno sísmico — e esta continua sendo a razão oficial de minha visita. Contudo, os avisos insistentes do bom conselheiro despertaram minha curiosidade, reforçada ainda mais pelo bloqueio mágico que me impede de investigar o território goblinoide através de encantamentos e magias específicas. Encontrei-me, então, incapaz de recusar este interessante desafio intelectual: achar uma maneira de infiltrar

espíões na suposta Aliança Negra — sem que eles sejam inconvenientemente devorados, como teria acontecido com os anteriores".

"Dias depois, enquanto me barbeava (uma das magias necromânticas mais úteis ensinadas na Academia Arcana, se posso mencionar), pensei em uma solução. Observem que nossos espíões são apanhados porque quase todas as regiões de Lamnor são habitadas quase exclusivamente por goblinoídes e outros monstros. Claro que, nesse tipo de ambiente, um humano, elfo ou anão se destaca demais, coisa muito pouco desejada para um espião".

"A solução é óbvia e evidente mesmo ao mais parvo! Os espíões não devem ser humanos!"

"A princípio pensamos em usar goblins verdadeiros. Como devem saber, na região do Reinado podemos encontrar goblins consideravelmente honestos, honrados e dispostos a combater o mal de seus parentes em Arton-sul. Até mesmo ouvi sobre um indivíduo chamado Goblin Herói, cuja nobreza poderia servir de exemplo para muitos paladinos. Infelizmente, encontrar e reunir tal grupo poderia consumir tempo demasiado".

"O que faremos, então, será transformá-los em goblinoídes".

Parte 4 A Metamorfose

Katabrok, no meio de um gole, engasga e dá um banho de leite morno no personagem mais próximo.

"NINGUÉM VAI ME TRANSFORMAR EM KOBOLD!", ele grita a plenos pulmões.

"Fique sossegado, meu desinformado amigo", esclarece Vladislav. "Tecnicamente, kobolds não são goblinoídes e nem mesmo existem em Lamnor. Além disso, a transformação seria apenas temporária".

Assim que os personagens jogadores acabam de digerir a estranha proposta, Vladislav começa a explicar o processo em detalhes (na verdade, detalhes demais).

Como necromante, Vladislav tem pouco acesso a magias ilusórias — e, de qualquer forma, elas poderiam ser descobertas um tanto facilmente. O que ele pretende fazer é usar uma magia especial que vai transformar os personagens parcialmente em goblinoídes.

O tipo exato de goblinoíde ou humanoíde não pode ser escolhido por Vladislav; isso depende da raça original de cada personagem, e também de uma dose de acaso (veja a caixa na página seguinte).

A magia funciona como uma versão muito específica de *metamorfose*, com alterações feitas por Vladislav. O efeito da magia não se estende às roupas, armas e armaduras: para um disfarce perfeito, os heróis devem usar apenas peças comuns entre as tropas de Ironfist — peles de animal, armaduras de couro, escudos de madeira e armas enferrujadas. Um goblin com armadura completa ou um ogro com mantos e robes de mago poderiam chamar muita atenção! Qualquer armadura

metálica, qualquer peça de aparência nova ou bem cuidada pode estragar o disfarce, ou atrair a cobiça dos goblinoides. Esta magia é explicada em detalhes no capítulo Aliados & Adversários.

Ghallen pode fornecer equipamento que pertencia a goblinoides capturados — basicamente armaduras de couro e espadas curtas. (E agora, mestre, relaxe e assista aos jogadores pensando furiosamente em como levar consigo suas armas e armaduras favoritas, além de justificar as mais bizarras combinações...)

A barreira do idioma é outro problema. Goblins e orcs falam cada um sua própria língua. Bugbears e hobgoblins usam, cada um, um dialeto diferente do “goblinês” (quem sabe falar goblin pode se comunicar com essas criaturas, ainda que não entenda tudo perfeitamente). E ogros, quando falam (o que é raro), usam uma versão rústica do idioma gigante. Vladislav vai fornecer ao grupo dois (e apenas dois) amuletos mágicos que permitem a seus possuidores entender e falar as línguas goblin e orc (uma para cada amuleto). Estes amuletos são explicados no capítulo Aliados & Adversários.

Vladislav deixa bem claro que a magia vai durar apenas alguns dias (o mestre deve rolar 1d6+1 em segredo); quando o prazo se esgotar eles voltarão ao normal, independente de onde estiverem e do que estiverem fazendo.

“Não, infelizmente não poderei acompanhar vocês”, diz Vladislav, respondendo à pergunta de praxe. “Posso ser um mago dos mais competentes, mas minhas habilidades de espionagem e furtividade são muito limitadas. Além disso, se vocês não retornarem, sou o único que conhece a magia e que poderia lançá-la sobre outro grupo...”

Vladislav também desaconselha fortemente que Katabrok acompanhe o grupo (“Digamos que meu bom amigo bárbaro não sabe ser muito discreto; e uma palavra errada na hora errada pode arruinar toda a missão”). Mesmo assim, se os jogadores acharem que vale a pena o risco, Katabrok pode ir junto com eles (a ficha do bárbaro está no capítulo Aliados & Adversários). No total, o grupo não pode conter mais de seis pessoas (“Um grupo maior seria alvo de suspeitas”, avisa Vladislav).

Se os heróis recusam a missão, Ghallen balança a cabeça desolado e “sugere” que todos permaneçam na cidade como “hóspedes”, até que outro grupo seja encontrado — afinal, o conselheiro não pode arriscar que saiam por aí e revelem o plano! Caso aceitem ou mudem de ideia, Vladislav sorri satisfeito e executa a magia que transforma todos em goblinoides (claro que, se existe algum goblin no grupo, ele não precisa passar por nada disso).



Parte 5 A Passagem

“Havia uma outra razão para realizar esta reunião aqui”, diz Ghallen, acenando para Dulcina. Ambos vão até o grande escudo e afastam a peça, revelando uma porta secreta na parede.

“Por mais estúpidos que sejam, os goblinoides suspeitariam se vissem vocês saindo de nosso território sem um arranhão. Além disso, teriam que passar pelas cidades ao sul, tarefa um tanto difícil quando você tem aspecto de goblin!”

“Para dar mais veracidade ao disfarce, usem este túnel secreto. Ele leva a uma passagem subterrânea, usada durante a Grande Batalha. Ninguém a utiliza hoje em dia, pois alguns pontos sofreram desmoronamentos e — dizem — estão infestados de monstros. Sabemos apenas que ela leva para longe de Khalifor, mas não exatamente onde. Eis um dos motivos por que a missão exige heróis com certa experiência. Boa sorte.”

Quaisquer armas, armaduras e outras peças que os heróis não possam levar consigo ficarão guardadas com Dulcina.

A passagem leva a uma escadaria estreita que desce profundamente, até terminar em um corredor. Estes túneis foram construídos tempos atrás, na época da Grande Batalha, como rota de fuga e depósito de suprimentos. Ela leva para o sul, porque naquele tempo temia-se que o perigo maior viesse do norte; Gallen suspeita que, seguindo por quilômetros sob a ter-

ra, a passagem deve levar diretamente até o coração da Aliança Negra — mas até agora não havia ousado empregá-la.

Infelizmente, o túnel não foi construído por exímios construtores e, para piorar, foi feito às pressas, devido à urgência de seu uso. Falhas na estrutura são visíveis — principalmente para anões ou outros personagens acostumados com subterrâneos. E os recentes tremores ajudaram a tornar o lugar mais instável... E perigoso. Os abalos permitiram a entrada de monstros subterrâneos, incluindo um casal de animais similares a enormes tatus (Vladislav possivelmente os chamaria de "megadásipos") que transformou parte do complexo em sua nova toca. Juntamente com os tatuzões, inúmeros insetos e aranhas também infestam a passagem.

1. Corredores

Estes corredores são escuros (sem nenhuma iluminação ou tochas) e empoeirados, com grandes lajotas de granito cobrindo o chão e paredes. Há escombros pelo chão e rachaduras nas paredes. Personagens treinados em Conhecimento (engenharia) ou Profissão (minerador) têm direito a um teste contra CD 10. Se forem bem-sucedidos, descobrem que, a qualquer momento, um tremor mais forte pode destruir todos os túneis.

Em várias partes (marcadas no mapa) o teto e as paredes ruíram, tornando impossível a passagem. Se os jogadores começarem a escavar, as paredes começam a tremer e ameaçam desabar — sem mencionar que o barulho atrairá alguma criatura.

Cada vez que os personagens entram em uma nova sala, corredor ou curva, o mestre joga 1d6. Um resultado 1 indica um desmoronamento súbito — todos sofrem 3d6 pontos de dano pelas pedras que caem, com direito a um teste de Reflexos (CD 15) para reduzir o dano à metade. Um resultado 2 ou 3 significa um encontro com um dos novos habitantes dos túneis secretos. Role 1d6 novamente para descobrir qual deles (o número entre parênteses é a quantidade da criatura).

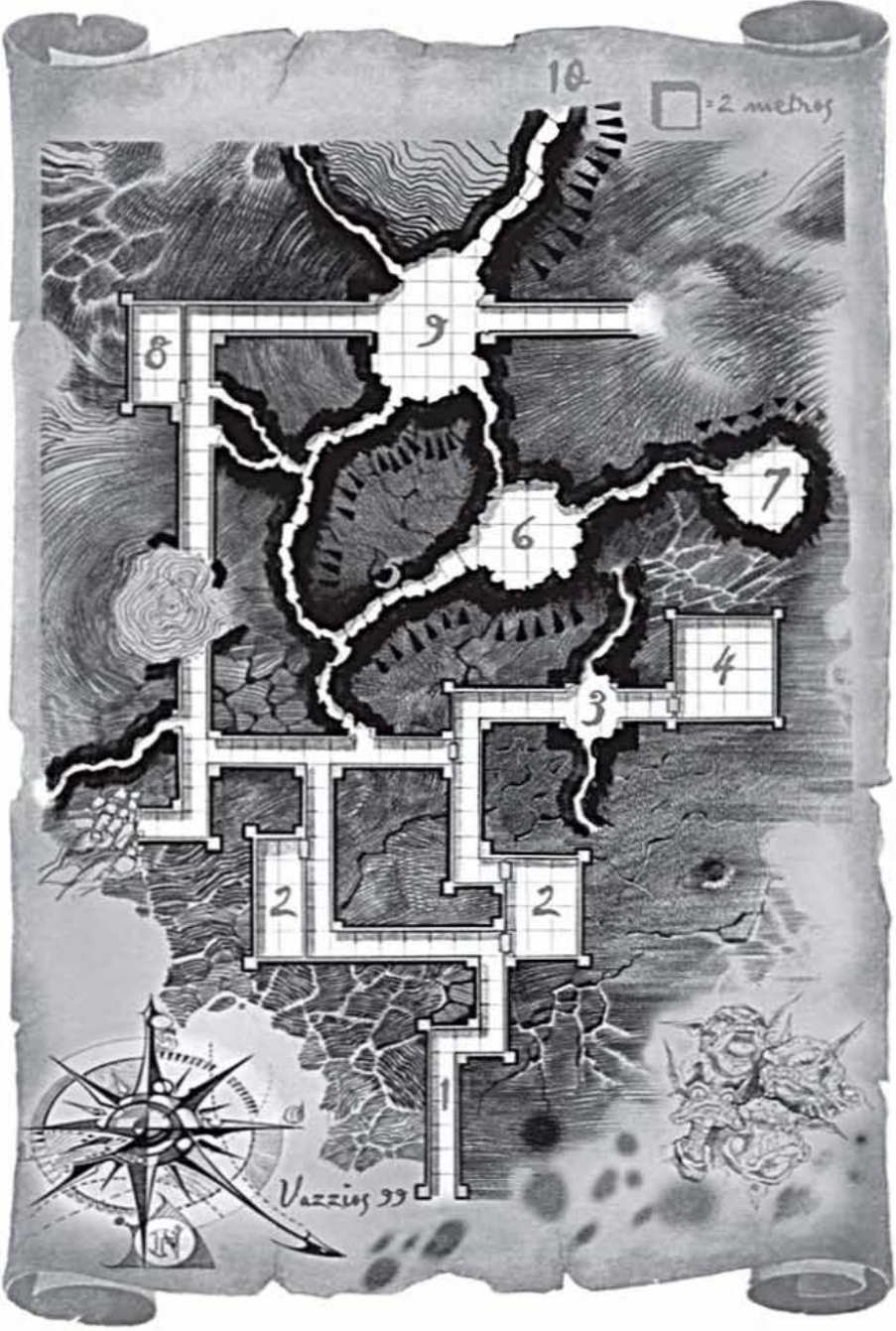
- 1: Megadásipo (1)
- 2-3: Escorpião Monstruoso (Grande) (1d4)
- 4-5: Asfixor (1)
- 6: Monstro da Ferrugem (1)

2. Depósitos

Nestas enormes câmaras eram guardados mantimentos e equipamento para os fugitivos. Como seria de se esperar, tudo está para lá de podre e estragado. Sempre que os heróis entram nessas câmaras encontram grandes ratos que fogem imediatamente. Com um resultado 1 ou 2 em 1d6, ali haverá também 1d4 escorpiões monstruosos procurando comida.

3. Rachaduras

Estas rachaduras formam um pequeno túnel com aproximadamente 40cm de diâmetro, insuficiente para alguém atravessar (exceto por personagens de tamanho Mi-



údo). Ele serve de ninho para uma colônia de aranhas bem grandes (cada uma com quase 30cm!), que vão prontamente picar o autor da ideia genial de meter a mão no buraco.

A picada causa apenas 1 ponto de dano, mas é muito dolorida e provoca 1d4 pontos de dano temporário em Destreza, caso o alvo não seja bem-sucedido em um teste de Fortitude (CD 14).

4. Dormitório

Antes usado para o repouso dos fugitivos, este aposento agora abriga apenas entulho — tudo que sobrou das camas e baús usados por aqui. Vasculhando pelo entulho durante pelo menos uma hora, o grupo vai encontrar dois frascos de *poção de curar ferimentos leves* e uma adaga de prata.

Infelizmente, um asfixor preso ao teto estará pronto para cair sobre alguém que esteja no aposento...

5. Túneis Escavados

Estes túneis não fazem parte da construção original; alguns foram escavados pelos megadásipos, e outros são rachaduras causadas pelos abalos. Todos têm pelo menos 1m de diâmetro nos pontos mais estreitos.

Nestes túneis, um resultado 1 em 1d6 significa um encontro com um megadásipo. O tatuzão ataca os heróis por confundir os com comida, mas se perder metade de seus pontos de vida, tentará fugir.

6. Toca Abandonada

Esta foi a primeira toca dos tatuzões, mas eles se mudaram para um local mais afastado por causa do ataque do pudim negro. Aqui, um resultado 1, 2 ou 3 em 1d6 significa um encontro com uma criatura (role outra vez na tabela mostrada em "Corredores").

7. Buraco Semiescavado

Em suas buscas por comida, um dos megadásipos achou o esconderijo de um pudim negro, que prontamente o atacou. Muito ferido, o megadásipo fugiu, deixando o pudim negro para trás. O tatuzão até mudou sua toca para mais longe da criatura ácida — que preferiu ficar em seu esconderijo, se alimentando dos insetos e ratos que aparecem por lá.

Na infeliz eventualidade de que os heróis entrem nessa caverna, o pudim negro irá atacá-los.

8. Dormitório

Muito semelhante à área 4, este dormitório também era usado para o repouso dos fugitivos. Também tem alguns montes de entulho, onde podem ser encontradas 30 moedas de ouro, 25 de prata, uma bela espada curta em uma bainha de couro (obra-prima, valendo 310 TO) e um pergaminho mágico à escolha do mestre.

9. Toca dos Tatuzões

Esta caverna foi aberta pelos megadásipos, se aproveitando de uma enorme rachadura que cortava o corredor. Se os heróis ainda não mataram nenhum dos tatuzões, os dois estarão nesta área.

As criaturas estão dormindo, e só despertam se os aventureiros atacam ou fazem barulho. Se os personagens quiserem passar despercebidos, devem fazer um teste de Furtividade oposto pelo teste de Percepção dos tatuzões (bônus de +0, já contando a penalidade por estar dormindo). Caso acordem, as criaturas atacam imediatamente.

Em tempo: os megadásipos *não* são responsáveis pelos tremores, pois seus túneis são pequenos demais para causá-los.

10. A Loonga Saída

Foi através deste túnel escavado pelos tatuzões que a maioria das criaturas entrou na passagem. Esta é também a única saída para a superfície — a saída original está totalmente soterrada e levaria semanas para desobstruí-la. Isso, claro, supondo que os personagens tivessem as ferramentas certas e que não ocorresse nenhum outro abalo...

O túnel segue na direção sul por vários quilômetros. Ele termina perto da base de uma montanha, em meio a um denso espinheiro (mais 1d4 pontos de dano para cada personagem que tenta sair; ei, ninguém disse que era uma missão fácil! Personagens que possuam a habilidade caminho da floresta não sofrem esse dano).

Depois de sair do túnel, o grupo encontra facilmente uma trilha muito usada, com rastros óbvios (mesmo sem o talento Rastrear é possível seguir a trilha). Ela leva a um grande acampamento goblinóide — um dos vários que existem próximos de Khalifor.

Parte 6

Primeiro Contato

Assim que conseguem sair dos túneis secretos, os heróis encontram uma estrada muito usada pelos monstros. Qualquer um pode perceber pegadas de várias raças de goblinóides, lobos, cavalos e rastros de carroças muito pesadas.

A estrada fica no sentido norte-sul. Seguindo para o norte, ela leva de volta para Khalifor. Na remota hipótese de que os jogadores decidam ir nessa direção, eles encontrarão uma patrulha hobgoblin voltando para o acampamento, depois de cumprir seu turno. Eles tomarão os jogadores como um grupo de batedores ou mensageiros.

Caso os heróis sigam para o sul, chegarão até um pequeno acampamento hobgoblin, com cerca de trinta cabanas. Este posto avançado foi construído como ponto de descanso para as tropas, grupos de vigia e batedores enviados para as proximidades de Khalifor.

Ali os heróis também serão considerados um grupo de batedores ou mensageiros. Caso façam muitas perguntas, os hobgoblins suspeitarão que eles são na verdade espiões ou inspetores de Thwor, tentando saber se as tropas estão obedecendo aos comandos do general — e vão colaborar como puderem, mostrando a maior eficiência possível.

Por enquanto, os hobgoblins deste acampamento não têm nenhuma razão para suspeitar que os heróis sejam humanos e semihumanos transformados (a menos que façam alguma grande bobagem!). Além dos boatos que os heróis podem conseguir entre os hobgoblins (veja mais adiante), eles descobrem que existe um acampamento chamado Teer Challack (“Vitória dos Fortes” na língua dos bugbears) bem maior, a meio dia de viagem a pé, na direção leste.

Esta é a primeira oportunidade para os jogadores se acostumarem com os “novos corpos”, ensaiando bem suas explicações e métodos para falar com os goblinoides. O mestre deve lembrar que eles têm dificuldades para se comunicar, pois carregam apenas dois amuletos que traduzem os idiomas orc e goblin.

A patrulha que os heróis encontram caso rumem para o norte é constituída por oito soldados e um sargento. No acampamento eles encontram mais trinta soldados e seis sargentos. Um deles, Dubek, é o chefe deste posto avançado (com as mesmas estatísticas dos sargentos hobgoblins descritos no capítulo Aliados & Adversários).

Caso os jogadores façam alguma bobagem e estraguem seu disfarce, existe ainda uma chance de que consigam vencer todos os hobgoblins deste acampamento — para eliminar as testemunhas — e prosseguir com a missão sem despertar maiores suspeitas.

Parte 7 Teer Challack

Uma trilha a oeste do acampamento hobgoblin leva para leste, na direção de Teer Challack.

Durante a viagem, que deve levar seis horas, a cada hora existe uma chance em seis (1 em 1d6) de um encontro com um grupo goblin, hobgoblin ou bugbear. Podem ser apenas outras patrulhas, destacamentos de tropas, grupos de batedores e unidades militares de Thwor. Novamente, estes encontros podem servir como treino para que os heróis aprendam a lidar com os goblinoides sem estragar seu disfarce — estas são suas últimas chances de cometer erros sem arruinar toda a missão.

Nas proximidades do tal acampamento, os aventureiros descobrem que ele é do tamanho de uma cidade! Com mais de um quilômetro de diâmetro, Teer Challack ocupa toda a superfície de um pequeno platô (e um pouco mais) com barracas parecidas agrupadas em distritos, mais ou menos como bairros. O lugar é cercado com muralhas feitas de troncos, com incontáveis postos para acomodar arqueiros. As únicas entradas parecem ser portões guardados por soldados bugbears e guarnecidos por torres de vigília com arqueiros.

Mesmo a uma grande distância é possível ouvir a cacofonia de sons e vozes esganiçadas que vem da horrenda cidadela goblinóide. O burburinho chega a se equiparar ao mercado de uma grande cidade!

Os personagens podem entrar de duas maneiras: se juntando a um destacamento que venha do oeste ou norte, ou então inventando uma justificativa. O mestre deve lembrar que essa justificativa deve ser bem razoável; apesar de serem bugbears, os vigias não são idiotas! Mesmo se desconfiarem de algo, deixarão os jogadores entrar — mas comunicarão aos oficiais e mandarão alguns goblins seguirem os heróis por precaução.

Se os heróis tiverem a ideia *realmente* estúpida de atacar os guardas do portão, eles emitem rugidos de alarme e os arqueiros nas torres revidam com uma saraivada de flechas. Em menos de um minuto, ondas e mais ondas de goblins, orcs, bugbears e outros irão para os portões, preparados para lutar.

Os arqueiros hobgoblins que ocupam as torres atiram através de aberturas especialmente preparadas, que lhes dão os benefícios de cobertura (+4 na classe de armadura).

Parte 8 Os Distritos Raciais

O modelo de Teer Challack tem sido adotado em todos os grandes acampamentos da Aliança Negra em Lamnor. Ele abriga todas as principais raças que compõem a Aliança, mas cada uma com suas tarefas e vivendo em seus próprios distritos, que funcionam como “bairros”.

Dentro de cada distrito os indivíduos se mantêm em relativa ordem. Brigas acontecem, mas raramente são mortais. O crime por provocar brigas é ficar trancado em uma jaula suspena na praça central do acampamento, durante um dia ou dois, sendo alvo da zombaria de todos. Lutar com armas dentro do acampamento ou matar alguém costuma ser punido com a morte. Mas é verdade que poucas vezes essas penas chegam a ser aplicadas; a punição normal para brigões costuma ser uma boa surra.

Cada distrito tem um líder, um oficial responsável pelos membros de sua raça. Um dos líderes é apontado por Thwor Ironfist como chefe do acampamento (em Teer Challack esse chefe é Sawavu, o líder hobgoblin). Os líderes de distrito só obedecem ao chefe geral, ao sumo-sacerdote Gaardalok e ao próprio Thwor.

1. Barreiras/Paliçadas

Uma muralha de troncos de árvores, arrancados e colocados no lugar com a ajuda de ogros, serve como proteção para o acampamento. Além da muralha — contendo suportes de madeira para abrigar arqueiros hobgoblins — existem mais adiante estruturas de madeira com pontas afiadas voltadas para o exterior, na direção de possíveis invasores. Essas estruturas impedem completamente a aproximação de cavalos e carruagens em alta velocidade, exceto pela estrada principal.

2. Armas de Cerco e Destruição Maciça

Entre as barreiras e as barracas dos soldados há um grande espaço onde são mantidas as enormes armas de cerco. Inúmeras catapultas (principalmente), balistas, atiradores de óleo quente, torres móveis para invasão e outras construções de madeira dos hobgoblins são encontradas por aqui — todas em posições estratégicas que permitem ser usadas rapidamente (em três rodadas, no máximo), ou removidas do acampamento se necessário.

Juntamente com as armas, aqui também podem ser encontradas barracas de munição, ferramentas e material para manutenção, protegidas contra o clima. Um destacamento de 20 hobgoblins, 20 goblins e 4 ogros protege este setor.

3. Arqueiros Hobgoblins

Estes setores abrigam os arqueiros hobgoblins — de todos os goblinoides, estes são os que melhor lidam com arcos e bestas.

Como em todo acampamento hobgoblin, as tendas são idênticas, limpas e arrumadas em fileiras iguais, organizadas por status e pela posição do soldado dentro da divisão dos arqueiros. Essa organização reflete a disciplina rígida dos hobgoblins. Os soldados seguem as ordens dos oficiais com fervor e dedicação.

Embora disciplinados e normalmente quietos, nas horas de folga (quando não estão em patrulha ou guarda) eles costumam se reunir para se divertir à noite. Sua diversão favorita são jogos e competições como queda-de-braço, arremesso e levantamento de pesos, testes de força e coisas do gênero.

Hobgoblins também lutam por diversão, mas sem armas, de modo que não ocorram ferimentos permanentes. Uma de suas “modalidades” favoritas é lutar sobre um tronco de madeira sobre um fosso escavado, cheio de lama; o primeiro que cair perde.

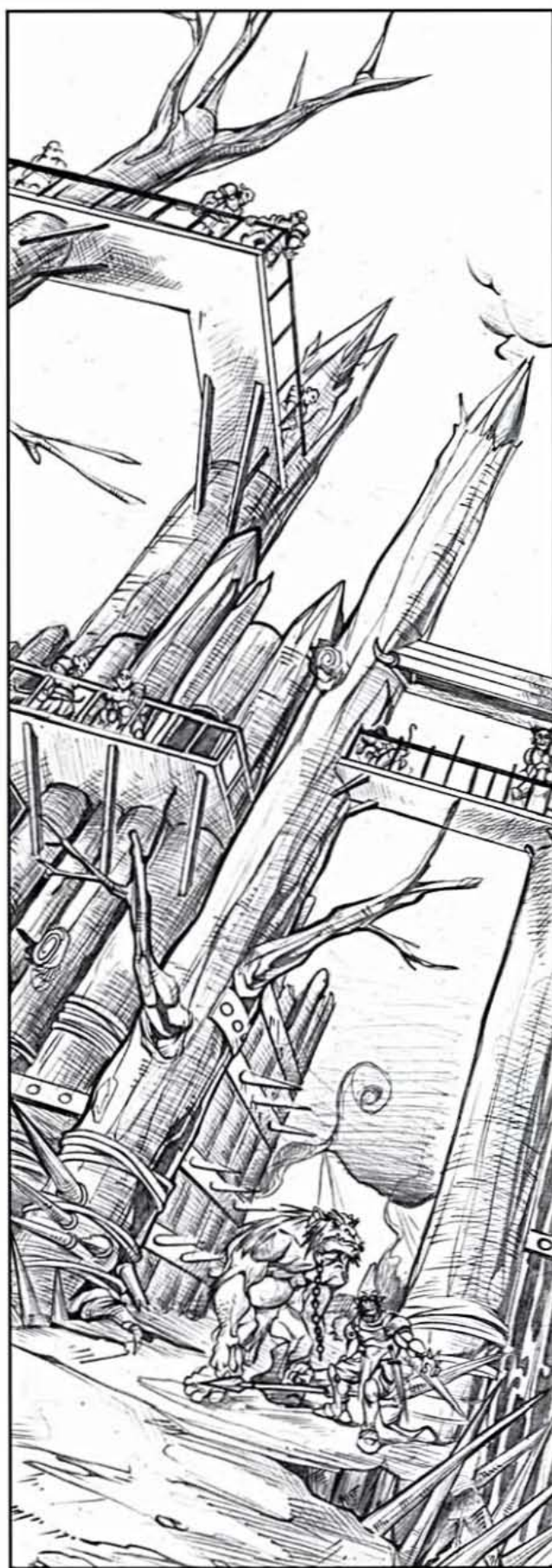
Uma boa oportunidade para os heróis infiltrados ganharem a confiança dos hobgoblins é participar desses jogos. Apenas hobgoblins são aceitos, mas soldados de outras raças, que eles chamam de “colegas de armas”, podem assistir (um outro hobgoblin seria um “irmão de armas”). Os oficiais responsáveis por este setor do acampamento são Drivrank e Rudiak.

A quantidade de arqueiros hobgoblins em Teer Chalkack é enorme (cerca de $1d6 \times 100 + 400!$), mas apenas uma terça parte permanece no distrito. O restante monta guarda nas muralhas e territórios próximos.

4. Acampamentos Goblins

Logo atrás do distrito hobgoblin estão os acampamentos goblins. Contrastando drasticamente com a organização e metodicidade de seus primos maiores, as tendas dos goblins são sujas, rasgadas e puidas. Todo o bairro parece uma enorme favela.

Esse estado de imundície e aparente caos, além de agradar aos goblins, é mantido como uma forma de defesa — pois cada goblin conhece como a palma da mão a complicada e confusa rede de vielas entre os barracos, túneis e rotas de fuga.





O número exato de goblins no distrito é impossível de ser calculado — os próprios oficiais do acampamento desistiram de contá-los! Para efeito de manutenção de tropas, estima-se que existam 1d6x1000 goblins nas áreas 4 e 7.

Os goblins deste distrito pertencem às tribos Tacapedras, Rancatripa e Quebradedodozôtro. Eles são ligeiramente mais fortes que os goblins do setor 7. Quem comanda o distrito é o “Grande Chefe das Tribos” Woirght.

5. Praça Principal

No coração do acampamento existe uma grande área aberta destinada a reuniões e pronunciamentos oficiais. Os julgamentos por crimes, anúncios das sentenças e execuções também são realizados nesse local.

Embora seja o ponto de encontro oficial do acampamento, a Praça Principal não tem espaço suficiente para acolher todos os habitantes ao mesmo tempo. Há um motivo para tal: quando todos se espremem para ouvir as ordens dos chefes, têm a impressão de que o número de soldados é muito maior, aumentando a confiança e moral das tropas. Uma praça aberta e espaçosa causaria exatamente o efeito contrário. O líder da Aliança são inteligentes na influência e comando de suas forças.

Nesta praça há tendas enormes, que podem ser vistas desde a entrada de Teer Challack, e também um vasto templo em honra ao deus Ragnar — onde o sumo-sacerdote Gaardalok permanece quando está no acampamento. Ele insistiu que o templo fosse construído no centro do acampamento e próximo das instalações dos orcs, para que ele pessoalmente pudesse supervisionar o trabalho que estão executando com os hobgoblins.

Além de Gaardalok, podem ser encontrados no templo cerca de 40 a 50 outros clérigos de Ragnar, em diversas escalas de poder (o mestre pode se sentir a vontade para criar clérigos com níveis/magias conhecidas que desejar). Também há guardas bugbears.

Exceto pelo templo, a maior estrutura é a tenda que serve de alojamento para Thwor Ironfist. Embora o General raramente fique no acampamento — afinal, ele coordena operações em toda Lamnor —, Teer Challack é aquele que visita com mais frequência porque está sediando seu Grande Plano para derrubar Khalifor (veja adiante).

As outras tendas desta área são os aposentos dos chefes bugbears e o refeitório dos oficiais (os soldados têm refeitórios próprios em seus setores, controlados e comandados por eles mesmos). Vale lembrar que um refeitório goblinoide pode ser um lugar dos mais desagradáveis, uma vez que eles comem carne humana e semihumana...

6. Oficiais

À volta da Praça Principal ficam os alojamentos dos bugbears, considerados pelos outros soldados como os oficiais da Aliança. Acima deles estão os chefes de distrito, o General e o sumo-sacerdote.

Os alojamentos bugbear são mantidos em perfeita ordem, como exemplo para os outros soldados (um exemplo que os goblins se recusam terminantemente a seguir). Eles temem que o General encontre alguma falha ou defeito em seus alojamentos — pois, nesse caso, o responsável seria preso e espancado pelo próprio Thwor.

7. Mais Goblins

Este distrito é muito parecido com os acampamentos goblins da área 4. Os goblins que vivem aqui pertencem às tribos Costascumpêlo, Dentespontudo, Zóiocumsangui, Mordiforti e Amigudilobo.

Estes goblins são um pouco mais magros e sociáveis que aqueles da área 4. Falam mais e, quando não estão em patrulha, gastam seu tempo fazendo brincadeiras e piadas uns com os outros. Eles gostam de pregar peças em membros de outras raças também — exceto os bugbears, pois acham que “eles têm muita força e pouco senso de humor”.

Uma das brincadeiras favoritas dos goblins é fazer um dos seus roubar algum objeto pessoal de um goblinoide, para em seguida aparecerem sete ou oito goblins muito parecidos, que ficam se acusando mutuamente. O tal objeto roubado é passado de um para outro, para aumentar a confusão. Eles mantêm a farsa até que a vítima perca a paciência. As vítimas favoritas dessa peça são os ogros, que ficam realmente confusos com isso.

A parte marcada 7A é reservada à tribo Amigudilobo — a cavalaria goblin, que cavalga lobos tão cruéis e malignos quanto seus cuidadores. Existem mais de 100 deles, entre machos e fêmeas, mais 40 filhotes.

O líder dessa região (inclusive 7A) é um goblin enorme e gordo chamado Bragendar.

8. Escavação dos Orcs

Como parte essencial do Grande Plano de Thwor, todos os orcs foram alojados em uma posição bem protegida no acampamento. Graças às habilidades mineiras desta raça, combinadas com sua força e disposição para o trabalho pesado (goblins também sabem escavar minas, mas são muito fracos e preguiçosos; um orc faz o trabalho de vinte goblins!), o General está empregando os orcs como escavadores de minério em vez de soldados.

O trabalho dos orcs não é aparente à distância. Aqui em Teer Challack, seguindo ordens dos oficiais bugbears, eles começaram a escavar uma enorme mina. Ao contrário do que se imagina, nem todas as minas se parecem com cavernas na base de montanhas; algumas (como esta) são buracos no chão, que descem até chegar a uma rede de túneis que levam até os veios minerais. Os mineiros extraem o metal (ou qualquer outro mineral, como carvão) através de uma série de elevadores manuais.

A mina de Teer Challack é essencialmente uma mina de carvão, mas veios de ferro também foram encontrados. Por ordens do próprio Thwor, ambos as jazidas estão sendo exploradas, assim como um gigantesco túnel que está sendo escavado.

Rumores e Boatos

Testes bem-sucedidos de Obter Informação realizados entre membros da Aliança Negra oferecem os seguintes boatos (o mestre decide quais são mesmo verdadeiros):

- Ninguém gosta dos goblins na Aliança Negra. Eles só servem como bucha-de-canhão.
- Gaardalok, o sumo-sacerdote de Ragnar e braço direito do General, está armazenando cadáveres em algum lugar secreto: ele planeja erguer um exército de mortos-vivos.
- Thwor Ironfist é o próprio deus Ragnar, que veio a Arton na forma de um avatar. Vários goblins testemunharam ele ser atacado e receber dúzias de golpes sem nada sofrer.
- O Grande Plano do General para derrubar Khalifor envolve uma máquina de guerra enorme, quase do tamanho de uma aldeia, inventada pelos hobgoblins e construída pelos orcs (este boato é, definitivamente, verdadeiro).
- Há um conflito velado entre hobgoblins e bugbears.
- Os planos originais dos motores a vapor que movem a máquina de guerra foram roubados por goblins do gnomo Lorde Niebling de Valkaria. Os hobgoblins fizeram muitos experimentos (que resultaram em inúmeras explosões...) até finalmente entender os planos.
- O General confia mais nos hobgoblins do que em qualquer outra raça.
- A princesa elfa Tanya, raptada por Thwor Ironfist e oferecida como prova de confiança aos hobgoblins, ainda

vive. Ela é prisioneira em Lenórienn (hoje chamada Rarnaakk e ocupada por hobgoblins).

- Originalmente este acampamento servia como base de ataque contra Khalifor; agora ele está sediando o Grande Plano do General.
- O General fez uma aliança com vários dragões malignos e poderosos; quando eles chegarem, vão dar apoio aéreo ao ataque da máquina de guerra.
- O General concebeu o Grande Plano logo após retornar de sua viagem pelo continente artoniano.
- O sumo-sacerdote Gaardalok encontrou um portal para o inferno e está chamando demônios para lutar ao lado dos goblinoides.
- Os bugbears organizam caçadas aos trogloditas de Lamnor para extrair deles seu óleo malcheiroso; eles sabem armazenar esse óleo em frascos que, quando arremessados, quebram e enfraquecem os inimigos (o óleo dos trogloditas só afeta humanos e semihumanos). Todos os oficiais bugbear da Aliança carregam pelo menos um desses frascos consigo.
- A princesa Tanya é prima de Niele, a maga elfa mais poderosa de Arton. Isso é algo que preocupa *muito* os hobgoblins de Rarnaakk...
- Os orcs deste acampamento estão ficando mais fortes, de tanto trabalhar nas minas.
- Como plano de apoio, os orcs foram convocados para escavar um túnel que vai até os alicerces de Khalifor; eles pretendem enfraquecer as fundações dos muros para fazê-los ruir.

É pouco provável que os jogadores consigam arrancar qualquer tipo de informação relevante dos orcs, dado o fato de que seu papel no Grande Plano é mantido oculto deles próprios. Todos os orcs encontrados estarão completamente sujos de carvão. Personagens anões perceberão com facilidade que eles estiveram trabalhando em uma mina.

Existem alojamentos para os orcs que não estão em seu turno de trabalho. Cerca de um terço da população de orcs do acampamento fica nos alojamentos um certo tempo, pois eles trabalham em três turnos (dois trabalham, um descansa). Os orcs não têm exatamente um líder de distrito como as outras raças, mas eles obedecem a certo número de capatazes — e estes respondem a Grrlurk, o coordenador das minas.

Existem cerca de 1d6x100 orcs em Teer Challack.

9. Infantaria Hobgoblin

Este lugar lembra os alojamentos dos hobgoblins arqueiros da área 3, mas os soldados da infantaria se separaram dos arqueiros. Eles acreditam que os membros da infantaria são os soldados de verdade, e que ser arqueiro é para covardes! Os oficiais (e os arqueiros, é claro) têm opinião diferente; por isso, nenhum soldado hobgoblin diz o que realmente pensa dos arqueiros.

A infantaria tem o mesmo número de integrantes que o destacamento dos arqueiros, mas com melhores armaduras e armas de combate corpo-a-corpo. Em todos os outros aspectos os alojamentos são idênticos, mas existe grande rivalidade entre arqueiros e soldados para saber quem tem o distrito mais limpo, organizado, eficiente...

O responsável pelos alojamentos da infantaria é um hobgoblin enorme (ele tem sangue de ogro) chamado Sawavu. Ele tem um *machado grande +2*.

10. Acampamento Ogro

O distrito onde se concentram os ogros mais se parece com uma pequena aldeia, com uma fogueira no centro e cabanas rústicas ao redor, feitas com pedaços de árvores, peles e restos de caravanas saqueadas.

De todos os integrantes da Aliança, os ogros são os mais idiotas, facilmente enganados ou ludibriados — e mais facilmente ainda irritados. Por esses motivos, os goblinoides pouco falam ou interagem com eles. Os heróis que se infiltrarem nos acampamentos dos ogros muito pouco descobrirão, além de correrem o risco de entrar em uma das constantes brigas que ocorrem praticamente sem motivo. O “chefe” dos ogros é Grumar.

Parte 9 Visita do General

Supondo que os heróis consigam entrar em Teer Challa-ck, terão algum tempo para explorar o acampamento e procurar pistas sobre o Grande Plano de Thwor. Deixe os jogadores livres aqui. Eles podem tentar se “enturmar”, ou entrar furtivamente em uma tenda de comando. Se forem competentes, podem descobrir algo sobre a “Carruagem de Ragnar”, uma arma que está sendo construída nas minas. Este também é o momento de fazer testes de Obter Informação (veja o quadro “Rumores e Boatos”) para saber mais sobre a Aliança Negra.

Em certo momento — quando eles já tiverem descoberto algo, ou se estiverem “empacados” —, acontece o seguinte:

Súbito, todos os goblinoides perdem subitamente qualquer interesse nos heróis. Eles largam tudo o que estavam fazendo, uma comoção geral percorre o acampamento, seguida de burburinhos e gritos: “É ele! É ele! O General! O General!”.

Quando os heróis conseguem ver o que realmente está acontecendo, percebem uma enorme figura entrando no acampamento, acompanhada por uma comitiva de bugbears. Mesmo ao lado dos enormes goblinoides, a tal figura parece ainda maior e mais assustadora. Em seus olhos pode-se ver faiscar uma inteligência inumana e uma fúria sem tamanho.

É o próprio Thwor Ironfist em pessoa!

O mestre deve descrever o clima de fascinação com que o Grande General é recebido por suas tropas. Os goblinoides veneram Thwor como a um deus, em um misto de devoção, medo e assombro.

O monstruoso bugbear logo chega à Praça Principal do acampamento — onde o sacerdote Gaardalok o aguarda. O General parece estar supervisionando o acampamento, passando em revista seus oficiais e ouvindo relatos de diversas operações menores. Enquanto ouve ele devora um grande pedaço de carne que parece ter pertencido a um elfo...

Não acreditamos que seja preciso dizer, mas mesmo assim lá vai: qualquer tentativa dos personagens jogadores de atacar Thwor Ironfist neste momento vai invariavelmente resultar em suas mortes. Mesmo que o próprio Thwor não fosse um adversário terrível, basta lembrar que há milhares de goblinoides ao redor. Se necessário, exija testes de Inteligência (CD 5, porque agir de forma contrária seria *muito* estúpido).

Parte 10 Trazendo Más Notícias

“Ei, vocês aí!”, rosna um bugbear.

Enquanto os heróis observam o General, subitamente são chamados por um oficial bugbear. No mesmo instante todos os outros goblinoides que estavam amontoados ali se afastam rapidamente, deixando os heróis sozinhos em uma pequena “clareira”.

“Sim, vocês”, o oficial se aproxima. “O chefe da divisão ordena que vocês apresentem uma mensagem para o General Thwor!”

“Vocês devem dizer a ele que o trabalho nas minas está fora do prazo por causa dos desmoroamentos. Estamos atrasados em duas semanas. Digam que este é o relatório do Coordenador das Minas, Grrlurk”.

Na verdade, este oficial bugbear de nome Kasleck tinha ele próprio a desagradável missão de dar estas más notícias



para o General, mas teme ser punido. Por isso ele prefere delegar a tarefa a algum trouxa (ou um grupo deles...), como sempre faz.

Depois de passar adiante a batata-quente, Kasleck vai embora. Qualquer pergunta ou reclamação dos heróis será respondida com rosnados (*"Por acaso vocês pretendem desobedecer à ordem de um oficial?! Talvez uns dias na jaula façam vocês mudarem de ideia..."*). À sua volta, os outros goblinoídes murmuram coisas como *"Coitados!"* ou *"Eles eram caras legais..."*.

Caso se recusem a entregar a mensagem, serão presos e espancados por algumas horas. Ajuste a descrição e o restante da aventura.

O caminho entre eles e o General se abre como que por mágica. Eles não encontram nenhuma dificuldade em se aproximar de Thwor e Gaardalok. Apenas são abordados por oficiais da comitiva; caso digam a verdade e mencionem o nome de Kasleck, os oficiais lançam um olhar matreiro ao bugbear e um deles rosna: *"Aquele covarde! Sempre usando soldados rasos para dar más notícias. Muito bem, podem passar."*

Ao notar o grupo, Thwor gesticula para que se aproximem enquanto termina de limpar o fêmur de elfo que mastigava. Gaardalok observa o grupo de forma desconfiada, soerguendo uma sobrancelha.

"Então?", rosna o General, em idioma bugbear. *"O que vocês querem?"*

Enquanto ouve sobre o atraso de seu Grande Plano, Thwor tritura com uma só mão o fêmur de elfo que segurava. Considerando que o grupo deu a notícia de forma direta e sem enrolação, Thwor responde:

"O Grande Plano não será detido. E vocês serão devidamente recompensados por me trazerem tal notícia..."

Thwor dirige-se para sua tenda, perdendo o interesse nos heróis. Gaardalok o acompanha, mas ainda mantendo um olhar de suspeita sobre o grupo.

"Fiquem por perto", diz o clérigo. *"Posso ter um novo trabalho para vocês"*.

Esta situação toda serve apenas para assustar um pouco os jogadores, fazendo-os acreditar que Thwor é daqueles vilões que matam os portadores de más notícias.

Talvez os heróis decidam que vale a pena aproveitar esta chance para tentar matar Thwor Ironfist, mesmo sacrificando suas próprias vidas — um elfo vingativo bem que poderia pensar nesse tipo de coisa. As estatísticas de ambos os PdMs estão incluídas no capítulo Aliados & Adversários. Entretanto, uma tentativa de ataque contra qualquer um deles fará com que, no instante seguinte, uma onda de goblinoídes (entre eles os oficiais mais graduados) se coloque entre eles e os comandantes, que nem se darão ao trabalho de revidar.

Mesmo na remota hipótese de que os heróis acertem o general, Thwor não poderá morrer — ele é imortal. A única forma de matá-lo é com a flecha de fogo citada na antiga profecia bugbear (e até agora ninguém sabe de que se trata).

Parte 11 O Grande Plano

Se até agora os heróis não descobriram nada sobre o Grande Plano de Thwor, esta é a oportunidade. Gaardalok decidiu usá-los como mensageiros mais uma vez...

Depois de ficar algum tempo na tenda, o General começa uma revista em cada distrito do acampamento — enquanto Gaardalok rumo para o templo de Ragnar e convoca os personagens jogadores para que o acompanhem.

"Tenho uma nova missão para vocês", ele diz. *"Há um novo engenheiro hobgoblin responsável pela supervisão da construção da Carruagem de Ragnar, nossa grande arma contra Khalifor. Seu nome é Rohrllukk. Quero que lhe entreguem este pergaminho com as novas orientações e modificações da máquina. Vocês vão encontrá-lo agora no distrito dos orcs, inspecionando a mina. Vão!"*

O pergaminho é feito com pele de elfo, protegido magicamente e marcado com o emblema pessoal do sumo-sacerdote de Ragnar. Porém, ao invés das especificações mencionadas por Gaardalok, ele traz uma mensagem bem diferente, em idioma hobgoblin.

Rohrllukk,

Os mensageiros são impostores. E você também. Mate-os, e talvez Ragnar conceda-lhe seu abençoado perdão.

Gaardalok

Na verdade este novo engenheiro é, secretamente, um cultista de Hurlaagh, Deus dos Hobgoblins. Ele acha que abandonar o deus patrono de sua raça em favor de Ragnar vai decretar o fim da raça hobgoblin e sua total submissão aos bugbears. Para evitar isso, o clérigo vem arrebanhando discípulos para tentar reerguer sua igreja e posteriormente organizar um levante contra Thwor e Gaardalok.

Obviamente, o sumo-sacerdote considera as ideias de Rohrllukk como traidoras — e, tendo descoberto seus planos, pretende eliminá-lo. Ele descobriu que um pequeno e recém-chegado grupo goblinoíde era na verdade formado por espíes aventureiros enviados pelos humanos, e pretende usá-los em proveito próprio.

Gaardalok está secretamente lançando os espíes humanos contra Rohrllukk. Se o traidor vencer, acabará com os heróis e terá sido enfraquecido (ou pelo menos intimidado), tornando-se mais fácil de lidar. E se os humanos vencerem, o traidor terá sido eliminado — e os aventureiros, acredita Gaardalok, não representam ameaça ao Grande Plano. O sumo-sacerdote não tem como perder.

Tentar ler o pergaminho não é boa ideia. Ele está protegido por um símbolo de proteção maior, que causará 10d8 pontos de dano de fogo em qualquer um que tente abri-lo (com a exceção de Rohrllukk). Um personagem com a habilidade encontrar armadilhas pode abrir o pergaminho sem ativar o símbolo com um teste de Ladinagem contra CD 31.

Parte 12

A Carruagem de Ragnar

De posse do pergaminho, os heróis têm duas escolhas: tentar sair do acampamento agora, levando o pergaminho de volta para Khalifor como prova (pois eles acreditam que ele contém especificações da máquina de guerra dos goblinoídes); ou prosseguir com a farsa e rumar para o distrito dos orcs, para tentar descobrir mais sobre essa tal Carruagem.

No distrito dos orcs fica a entrada para as minas. Essa entrada parece um grande elevador, com pesos e contra-pesos, capaz de comportar até trinta pessoas por viagem, e operado por meia dúzia de orcs. Além do elevador, a entrada tem um tipo de proteção contra efeitos do clima e possíveis invasores. A única entrada é pela frente, onde estão sempre oito guardas bugbears.

Os guardas na entrada da mina reconhecem o selo de Gaardalok no pergaminho e tratam os heróis como os "grandes mensageiros", deixando-os passar. Dois deles serão destacados para levar os personagens até onde está Rohrlukk (poupano perguntas que acabariam por denunciar os invasores), descendo de elevador uns quarenta metros abaixo do nível do solo.

Eles passarão por vários túneis, onde os orcs estão extraindo ferro e carvão. A mina é enorme e parece um labirinto, com túneis bem construídos e firmes: qualquer anão presente percebe que a construção tem qualidade superior a qualquer outra estrutura orc.

Após alguns minutos os heróis chegam a uma câmara enorme, com mais de cem metros de diâmetro. Iluminada por tochas e braseiros, seu conteúdo chama muita atenção...

Ela abriga uma gigantesca máquina metálica, similar a um enorme barril com pernas mecânicas de aranha. No momento há somente quatro engenheiros hobgoblins trabalhando na terrível máquina, fixando placas de ferro, aparafusando engrenagens e fazendo outros ajustes.

A máquina parece saída de um pesadelo. Quando estiver pronta, deverá medir pelo menos trinta metros de comprimento e vinte de diâmetro. Ela tem uma profusão de braços que terminam em pinças, machados e aparelhos que possivelmente disparam algo (talvez fogo ou óleo quente). Muitas chaminés metálicas no topo expõem vapor e fumaça.

Diante da máquina está sendo realizada a escavação de um túnel grande o bastante para permitir sua passagem.

Esta é a Carruagem de Ragnar, citada por Gaardalok e construída a partir de projetos roubados de Lorde Niebling, o gnomo. É uma espécie de máquina a vapor, que os hobgoblins aperfeiçoaram para se tornar um bizarro tipo de "tanque". Depois de várias tentativas, o General conseguiu um projeto que (aparentemente) funciona. Agora, com a máquina próxima de sua conclusão, ele ordenou a escavação de um túnel para permitir que a monstruosidade apareça mais perto de Khalifor.

A ideia é que a Carruagem de Ragnar saia do solo perto de Khalifor com uma grande explosão, mostrando o poder dos

goblinoídes e tomando a cidade. Se conseguir invadir Khalifor de acordo com seus planos, Thwor vai aprovar a eficiência da máquina e ordenar a construção de outras.

Caso os jogadores pensem em sabotar a máquina, lembre-os da presença dos engenheiros. Rohrlukk também está ali, orientando seus subordinados enquanto inspeciona o projeto. Vendo "mensageiros" por perto, ele exige receber sua carta e não permite que os mensageiros saiam até terminar de ler.

Enquanto lê a missiva, as feições do hobgoblin mudam de surpresa para pânico, e então fúria.

"Malditos!", ruge Rohrlukk. "Fomos descobertos, irmãos! Ataquem pela glória de Hurllaagh, o único e verdadeiro Deus dos Hobgoblins!"

Neste momento os demais "engenheiros" (na verdade, membros do culto a Hurllaagh) juntam-se ao clérigo e atacam os aventureiros. Tentativas de argumentar serão infrutíferas. Rohrlukk sabe que sua posição é muito delicada e não dá margem a qualquer tipo de acordo. Além disso, o clérigo está fora de si e vê na aniquilação dos personagens jogadores sua única chance de sobrevivência, e um possível acordo com Gaardalok.

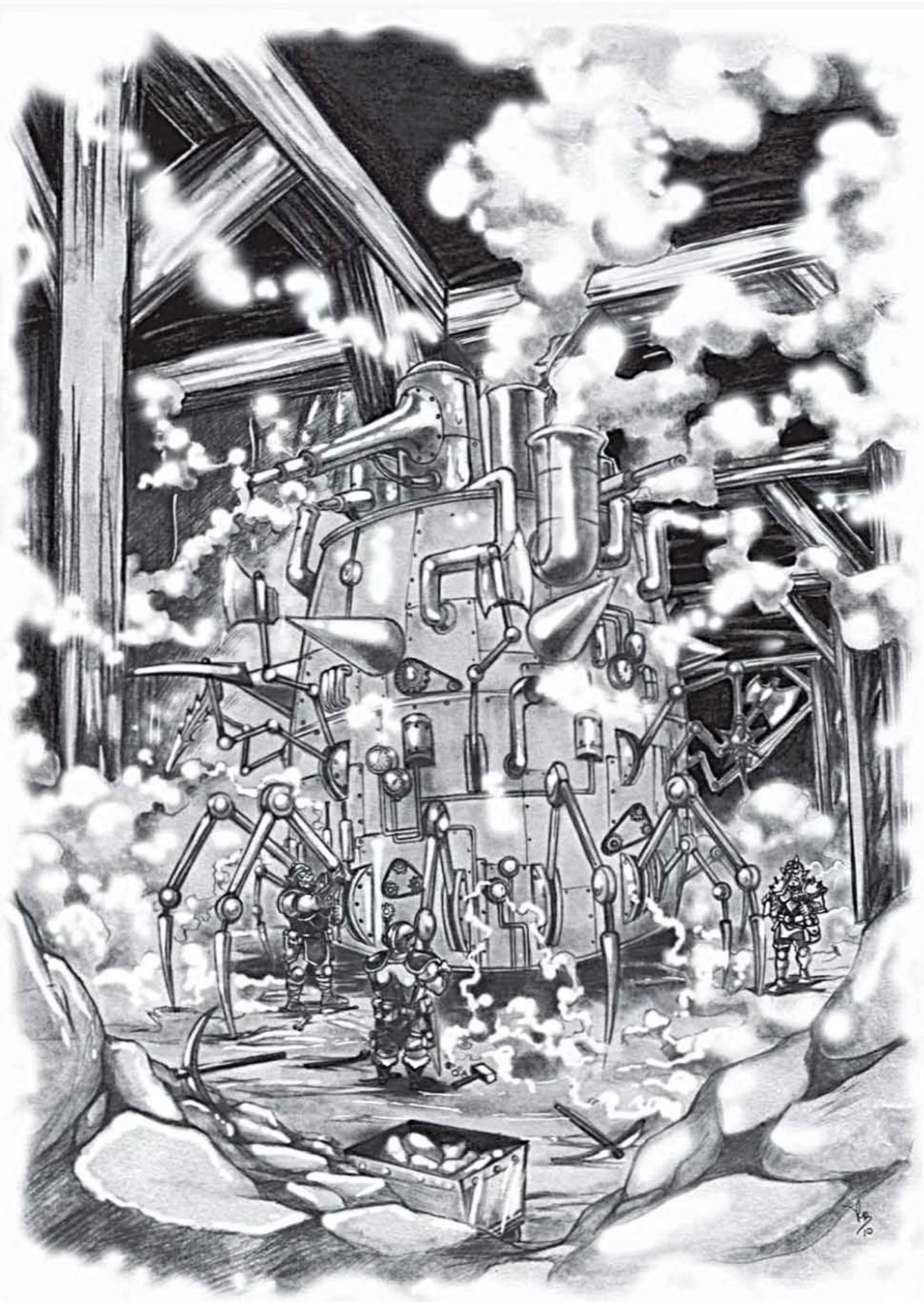
Após a derrota (assim esperamos) do clérigo de Hurllaagh, os heróis estarão sozinhos com a Carruagem de Ragnar, podendo tentar quebrá-la ou sabotá-la.

A gigantesca máquina é feita de ferro e, mesmo incompleta, é muito forte. Quebrá-la exige causar 200 pontos de dano. Não é necessário jogada de ataque, mas a carruagem tem redução de dano 10. Atacar a carruagem produz muito barulho, que ecoa pelas cavernas e atrai a atenção dos guardas (veja abaixo).

Sabotar a máquina é mais seguro, mas ainda assim complicado. Os personagens devem estudar seu mecanismo e ser bem-sucedidos em um teste de Conhecimento (engenharia) contra CD 25. Em seguida, devem ser bem-sucedidos em um teste estendido de Ladinagem (CD 25, seis sucessos exigidos, cada teste exige uma ação completa). Uma falha total (três falhas antes dos seis sucessos) no teste estendido resulta em uma explosão de parte da máquina, causando 8d8+16 pontos de dano por fogo em todos na câmara (Reflexos CD 22 reduz o dano à metade). Uma sabotagem bem-sucedida (ou explosão acidental) resulta em 1d6 semanas de atraso no Grande Plano.

O tempo não está a favor dos heróis. Os guardas receberam ordens de Gaardalok para ficar atentos, mas sem interferir até que o combate contra Rohrlukk termine. Logo após (em 1d6+3 rodadas), os oito guardas bugbears invadem o local. Se os personagens atacarem a máquina, ou se houver explosão, entrarão na rodada seguinte, sem esperar mais. Caso haja combate, a cada 1d4 rodadas surgem mais 1d6 orcs e bugbears!

Aventureiros espertos podem (com testes de Enganação, opostos por Intuição) alegar que foram atacados por Rohrlukk, "um traidor, cultista de um deus rival", e apenas se defenderam. Os bugbears reconhecem o símbolo sagrado de Hurllaagh, o que empresta alguma veracidade à história dos heróis. Assim, eles recebem ordens para deixar a mina e falar com Gaardalok imediatamente (uma perfeita chance de fuga).



Parte 13

Voltando para Casa

Após o combate, os heróis devem sair das minas e do acampamento — o que não se mostrará tão difícil assim. A menos que façam alguma besteira muito grande, a saída será tranquila; muitos oficiais que circulam pela área já os reconhecem como “mensageiros do General”, permitindo que circulem com certa liberdade. Em condições normais, eles não sabem o que se passou nas minas, e não têm motivos para impedir os heróis.

O próprio Gaardalok tomou providências para que o grupo tenha problemas mínimos para fugir. O sumo-sacerdote acredita que os governantes de Khalifor, informados sobre a Carruagem de Ragnar, vão ficar ainda mais preocupados e cometer erros. A queda da cidade-fortaleza é inevitável, e demonstrar a derrota com antecedência deve acabar com o moral do inimigo. Será uma vitória mais fácil e doce, marcando o nome de Ragnar a ferro e fogo nas mentes daqueles que presenciarem o acontecido.

Fora do acampamento, os aventureiros podem retornar a Khalifor pela mesma passagem que usaram na primeira parte da aventura (mas terão que lidar com quaisquer monstros que tenham sobrevivido à sua visita anterior).

Uma vez que o grupo reapareça na *Escudo da Resistência*, Dulcina estará esperando para recebê-lo. Ela vai abrigar os heróis na estalagem até o efeito da magia de Vladislav passar, caso isso ainda não tenha ocorrido (não seria saudável para eles circular pela cidade como goblinoides...), ou até que o necromante chegue.

Na manhã seguinte, Vladislav e Ghallen surgem na estalagem e ouvem tudo com atenção. Vlad parece mais interessado em detalhes sobre o comportamento e cultura das criaturas, enquanto Ghallen quer saber sobre a estrutura do acampamento (um mapa seria bem-vindo). Ambos ficam impressionados quando os heróis citam a presença pessoal do próprio Thwor Ironfist, e mais ainda quando falam sobre a tal máquina. Ghallen fica pálido como um fantasma.

“Tudo isso é deveras perturbador”, diz Vladislav, levantando-se e esfregando o queixo com uma das mãos. “Assustador, até.”

“A simples ideia de que essa Aliança Negra esteja se valendo de tamanhos avanços tecnológicos pode trazer problemas além da consideração de nossos governantes. Ainda mais se levarmos em conta um novo fator prejudicial à nossa situação: mesmo que eu consiga convencer o próprio Rei Thorny — que não tem motivo algum para suspeitar de minha palavra, devo prontamente acrescentar —, os outros governantes do Reinado podem não acreditar em nossa missiva, dada a ausência de provas materiais. Eu mesmo talvez não acreditasse se não fossem vocês os portadores de tão importantes informações.”

Conclusão

“Partirei imediatamente para Valkaria”, prossegue Vladislav. “Irei sozinho ou com Katabrok (o que, afinal de contas, é quase a mesma coisa...) para não levantar suspeitas. Somos ambos muito gratos a vocês pelo cumprimento da missão. Acredito que Ghallen irá recompensá-los, não?”

Ghallen paga aos heróis o valor combinado e um bônus extra (um item de material especial, ou mesmo mágico, conforme o mestre). Ele também convida os personagens para ficar na cidade e tomar parte na guerra que virá.

Os personagens jogadores podem ficar em Khalifor ou não, dependendo de sua própria decisão.

Apesar dos segredos descobertos durante esta aventura, o destino de Arton não muda muito. Os líderes do Reinado continuarão acreditando que a Aliança Negra é apenas uma ameaça menor, incapazes de acreditar que um mero bugbear conseguiria ameaçar sua soberania. Mesmo que ninguém admita, o perigo continua...

Premiação Extra

Esta aventura exige comportamento furtivo. Embora certos problemas e obstáculos possam ser vencidos pela força, na maior parte do tempo os aventureiros devem agir sob disfarce, evitando confrontos diretos.

Por esse motivo, além das premiações normais por combate, os personagens jogadores que sobrevivam também recebem XP pelas seguintes ações.

- **Enganar com sucesso:** ND 1 para cada teste bem-sucedido de Diplomacia, Enganação ou Intimidar contra membros da Aliança Negra.
- **Escapar com sucesso:** ND 3 por despistar membros da Aliança Negra que não possam ser enganados, através de testes de Furtividade, magias e outras formas de camuflagem.
- **Assassinar furtivamente:** ND 2 por eliminar um membro da Aliança Negra (além da premiação normal por sua derrota) sem chamar a atenção dos demais, cuidando ainda para que nenhum cadáver seja encontrado.
- **Coletar rumores e boatos:** ND 1 para cada tópico no quadro “Rumores e Boatos” (verdadeiro ou não) revelado com testes de Obter Informação.
- **Sabotar a Carruagem de Ragnar:** ND 10.
- **Retornar com sucesso:** ND 5 por voltar a Khalifor, fazer seu relato a Gallen e Vladislav, e assim concluir a missão.



Aliados & Adversários

A Queda de Khalifor

Após a incursão dos aventureiros no território da Aliança Negra, durante algum tempo, pouco aconteceu.

O Conselho de Khalifor concentrou seus esforços nas tentativas dos sábios de decifrar o real significado da profecia bugbear. A primeira parte prevê o nascimento e conquistas de Thwor Ironfist; a segunda, sua queda e morte. Muito já foi teorizado sobre o que é a "flecha de fogo" mencionada no texto. Alguns acham que se trata de um item mágico, uma arma capaz de aniquilar a ameaça do general bugbear. Outros acreditam que a explicação é mais indireta, e a flecha é apenas uma metáfora se referindo ao verdadeiro objeto. Por via das dúvidas, grupos de aventureiros foram enviados por toda Arton para investigar qualquer rumor sobre a suposta flecha, mas sem sucesso.

A Aliança Negra aproveitou para expandir e diversificar suas forças, treinando novos clérigos e forças armadas, recobrando-se dos danos provocados pelos heróis. As posições já conquistadas no continente sul foram fixadas, renomeadas e devidamente estabelecidas.

Conflitos menores entre os dois exércitos aconteciam vez ou outra, quando batedores dos dois lados se encontravam no espaço que separava o acampamento goblinoide e a cidade-fortaleza. Por um certo período muitos suspeitaram de que Thwor tivesse desistido de seu intento. Muitos até tinham deixado o medo de lado, conscientes da "superioridade humana" e da força de Khalifor, que jamais seria derrubada.

Aprensivo, Ghallen Forandi retomou as tentativas de negociação com Tyrondir e finalmente conseguiu uma resposta positiva. O Conselheiro-Mor sabia que Thwor tinha entre seus destacamentos uma nova máquina de guerra (um grupo de aventureiros disfarçados como goblinoide havia comprovado o fato). Mas, com um contingente de forças tyrondinas sendo encaminhado, o exército de Khalifor poderia tomar a iniciativa do combate e reverter as chances desfavoráveis. Ghallen se aprofundou em planos de guerra, convocou seus generais e fez um pronunciamento público. Foram semanas de excitação e otimismo. O exército local se preparou para a batalha que seguiria e passou a aguardar as tropas auxiliares vindas do continente. Khalifor resistiria e seu povo comemoraria em breve a vitória contra as forças malignas do general bugbear.

As forças de Tyrondir jamais chegaram. Passavam dois dias do prazo estipulado quando a Carruagem de Ragnar surgiu no meio de Khalifor, escavando através do solo e despejando centenas de hobgoblins dentro da cidade-fortaleza. Simultaneamente uma quantidade enorme de destacamentos da Aliança Negra estabeleceu-se nas proximidades das muralhas, munidos de catapultas e outros instrumentos de demolição leves e desmontáveis. Em seguida vieram os cavaleiros e o próprio General.

Os portões de Khalifor se abriram e o exército humano, confuso e desesperado, avançou para um batalha campal selvagem e desigual.

Ghallen Forandi era um ex-soldado, que havia assumido o posto de Conselheiro-Mor por aclamação popular após realizar

o fantástico feito de rechaçar a primeira tentativa de invasão da Aliança Negra, utilizando catapultas voltadas para o lado oposto ao qual o exército avançava. Ele morreu como um herói enfrentando o próprio Thwor Ironfist em uma batalha que ficaria na memória dos poucos sobreviventes do massacre.

Dentro de pouco tempo surgiu o resultado inevitável: a última barreira havia sido vencida.

Khalifor fora conquistada.

Os Anos Seguintes

Com a queda de Khalifor a Aliança Negra conquistou um ponto fixo e extremamente fortificado para defender sua posição no continente sul. É dito, inclusive, que modificações foram feitas com base nos anos de pesquisa dos goblínoídes no intuito de reforçar ainda mais o lugar, agora rebatizado com o nome de Ragnarkhorrangor (cuja tradução aproximada seria "Escudo de Ragnar").

Ao utilizar a situação crítica de Khalifor para vingar seus ancestrais, Balek III acabou colocando o Reinado em uma posição delicada — e herdando para si os problemas que antes eram de seus rivais sulistas. Balek imaginava que Thwor se

contentaria com a tomada da cidade-fortaleza e deteria ali seu avanço. Mas ele estava enganado.

Pouco a pouco e de maneira metódica a Aliança Negra parecia estar se preparando para retomar a ofensiva. E o reino de Tyrondir seria, sem dúvida, o próximo alvo.

Nos anos que se seguiram foi Balek quem desesperadamente tentou conseguir ajuda do Reinado para deter a invasão. Mesmo tendo sido repreendido publicamente por suas ações (que, diga-se de passagem, não são totalmente conhecidas — o que se pensa no Reinado é que o contingente enviado chegou tarde demais para estabelecer as defesas de maneira apropriada, não que o exército jamais foi encaminhado a Khalifor), o regente conseguiu que algumas forças fossem enviadas. Entretanto, o exército reunido era pequeno — podia garantir a defesa de Tyrondir, mas não tinha nenhuma chance de retomar Khalifor. Por isso, as tropas se estabeleceram a centenas de quilômetros da cidade-fortaleza, onde armaram um acampamento permanente, e esperaram. Por um bom tempo...

Durante os anos de impasse, quem se aproveitou da situação foi Mitkov Yudennach III, antigo Príncipe de Yuden. Por muito tempo ele fez discursos inflamados, prometendo o envio de suas próprias forças para a zona de conflito. Para isso, entretanto, ele exigia ser coroado Rei-Imperador, tomando o posto pertencente a Thormy. Para que isso acontecesse seria preciso que todos os regentes do Reinado aprovassem a mudança — algo que, apesar da efetiva propaganda de Mitkov e o apoio de reinos como Zakharov, nunca aconteceu.

Quando Mitkov foi expulso de seu trono por Thormy, e Yuden passou a ser governada pela então Rainha (e atual Rainha-Imperatriz) Shivar Sharpblade, um facho de esperança brilhou sobre Tyrondir. Entretanto, ninguém contava com os eventos que iriam abalar o Reinado.

A Situação Atual

Nos últimos anos, três eventos abalaram o Reinado. O primeiro foi a ascensão da Tormenta. Antes um perigo distante, que ameaçava apenas Trebuck, a Tempestade Rubra surgiu também em Zakharov, perto do coração do Reinado. Isso deixou os regentes apreensivos, pouco dispostos a enviar reforços para uma guerra na fronteira.

Após isso ocorreu o ataque de Mestre Arsenal, que usou seu Kishin — um construto gigantesco, forjado com ciência e magia de outro mundo — para invadir o Reinado. Embora Mestre Arsenal tenha sido derrotado, sua marcha enfraqueceu ainda mais a coalizão de reinos.

Por fim, os minotauros de Tapista invadiram os reinos humanos do oeste, no evento que ficou conhecido como as Guerras Táuricas.

Embora todos esses eventos já tenham passado, deixaram cicatrizes: o Reinado, dividido, nunca esteve tão fraco quanto antes. Parece o momento ideal para que Thwor Ironfist avance com força total sobre Tyrondir...

E na sua campanha?

Uma alternativa interessante para os mestres ousados é permitir que os personagens efetivamente mudem o rumo da história. E se, graças às informações trazidas pelos aventureiros, Ghallen conseguisse elaborar um plano de defesa? Ou se os personagens fossem até Deheon, tivessem uma audiência com o Rei-Imperador Thormy e conseguissem convencê-lo de que a ameaça da Aliança Negra é real? Claro, isso exigiria provas concretas — não por Thormy, mas pelos outros aristocratas, que resistiriam a mobilizar o exército contra um inimigo não confirmado (política...). Conseguir essas provas poderia ser o objetivo de outra incursão a Arton-sul.

Se Khalifor resistir, seja por Ghallen montar uma defesa, seja pelo Reinado enviar reforços, o futuro de Arton será diferente. Com a fronteira sul mais segura, talvez o Reinado conseguisse vencer as Guerras Táuricas — o que teria o efeito colateral de manter Thormy no trono. Mas se a queda do Rei-Imperador for parte da profecia sobre Thwor Ironfist? Nesse caso, seria melhor que Khalifor fosse conquistada! Você pode até mesmo criar uma aventura na qual os personagens devem voltar ao passado para garantir que os eventos ocorram como deveriam ser. As possibilidades são infinitas.

Claro, nada disso aconteceu na cronologia oficial do cenário, mas isso não impede que aconteça no seu jogo. É uma boa maneira de surpreender jogadores — e, acima de tudo, lembre-se: *sua campanha, sua história.*

Personagens e Criaturas

A seguir estão as fichas de todos os personagens e criaturas da aventura. O mestre pode usar essas fichas para criar suas próprias histórias envolvendo a Aliança Negra.

Aliados

Dulcina Dungard

Atual proprietária da estalagem *Escudo da Resistência*, Dulcina agiu durante alguns anos como guerreira mercenária. Um dia, contudo, uma de suas aventuras terminou com a morte brutal de todos os seus colegas nas garras de um bando de mortos-vivos — incluindo Ducanir, um guerreiro por quem ela havia se apaixonado.

Dulcina escapou com vida por muito pouco, mas perdeu o olho esquerdo. Amargurada, decidiu que bastava de ver mortes. Após concluir sua última missão (que consistia em recuperar um valioso pergaminho para Salini Alan, um rico mago da cidade de Triumphus), Dulcina retornou a Khalifor, comprou uma estalagem e hoje tenta levar uma vida pacífica. Tudo isso aconteceu há muitos anos; hoje ela é uma mulher de certa idade, embora ainda vigorosa.

Dulcina não sente nenhuma falta das aventuras — para ela, esse tipo de vida traz apenas sofrimento. Não gosta de falar sobre o próprio passado, mas costuma sugerir aos aventureiros que reúnam logo algum tesouro e formem famílias enquanto podem. Apesar disso, ela é solidária com heróis; raramente vai recusar uma noite de descanso em sua estalagem, mesmo para aqueles que não possam pagar. Em casos de emergência, também poderá ceder um ou dois frascos de poções de cura que tem guardados.



Dulcina Dungard e
Ghallen Forandi

O escudo que protege a passagem secreta em sua estalagem é um *escudo pesado* +2. Foi um presente de Ducanir, e Dulcina ficará extremamente ofendida caso alguém mostre qualquer intenção de ficar com ele!

Dulcina Dungard: humana, Guerreira 5, NB; ND 4; tamanho Médio, desl. 9m; PV 60; CA 14 (+2 nível, +2 Des); corpo-a-corpo: clava +7 (1d6+4); Fort +7, Ref +6, Von +4; For 15, Des 15, Con 16, Int 11, Sab 14, Car 13.

Perícias & Talentos: Atletismo +10, Iniciativa +10, Intimidação +9, Ofício (taverneiro) +8, Percepção +10; Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos Rápidos, Saque Rápido, Treino em Perícia (Ofício [taverneiro]), Trespasar.

Equipamento: Dulcina não possui mais nenhum equipamento "aventureiro" (embora mantenha um porrete atrás do balcão...).

Suas posses atuais mais importantes incluem a estalagem *Escudo da Resistência* e o próprio escudo que dá nome ao local.

Ghallen Forandi

Khalifor não tem um prefeito ou governante único. A cidade é comandada por um Conselho Regente, composto por seis conselheiros — sendo que o mais respeitado e prestigiado deles é Ghallen Forandi.

Ghallen começou como uma simples sentinela e operador de catapultas nas muralhas de Khalifor. Apesar de esforçado, não tinha grandes ambições de comando. Tudo começou quando, durante uma noite, sua vista aguçada percebeu uma

estranha movimentação ao longe; era um bando de hobgoblins, que se revelou um pequeno grupo avançado das forças de Thwor Ironfist. Manobrando com extremo esforço e precisão uma das catapultas — que antes estava apontada na direção contrária —,

Ghallen conseguiu com um único tiro fulminar metade do grupo e espantar os demais. Mais tarde o incidente foi reconhecido como uma das mais importantes provas de que a Aliança Negra tinha planos para Khalifor.

Dali para a ascensão de Ghallen foi um pulo. Em poucos anos ele passou de sentinela a comandante da guarda e, mais tarde, membro do Conselho Regente. Hoje, com pouco mais de quarenta, Ghallen acha absurdo que o regente de seu próprio reino ignore a ameaça da Aliança Negra — mas não pretende desistir, mesmo que Khalifor precise lutar sozinha. Infelizmente, ele está ficando um tanto paranoico, acreditando que Thwor Ironfist tem espões em toda parte. Será?

Ghallen Forandi: humano, Guerreiro 7, LB; ND 7; PV 71; tamanho Médio, desl. 9m; CA 13 (+3 nível); corpo-a-corpo: espada longa obra-prima +12 (1d8+8, 19-20); à distância: besta pesada obra-prima +8 (1d12+3, 19-20); Fort +8, Ref +3, Von +5; For 16, Des 10, Con 16, Int 13, Sab 14, Car 15.

Perícias & Talentos: Conhecimento (estratégia) +11, Diplomacia +12, Intuição +12, Ofício (armas de cerco) +11, Percepção +16; Ataque Poderoso, Comandar, Combate Montado, Especialização em Arma (espada longa), Foco em Arma (espada longa), Foco em Armadura (pesada), Foco em Perícia (Percepção), Prontidão, Trespasar, Vontade de Ferro.

Equipamento: besta pesada obra-prima, espada longa obra-prima. Ghallen ainda guarda sua meia armadura, com o símbolo de Khalifor no peitoral, da época de comandante da guarda, e não hesitará em vesti-la caso seja necessário (elevando sua CA para 20).

Katabrok, o Bárbaro

Encrenqueiro e bom de briga desde criança, Katabrok cresceu em uma vila tão pequena que seu nome era apenas Vila. Grund, o ferreiro local e aventureiro aposentado, treinou o rapaz no uso de armas, escudos e armaduras, tornando-o um bom guerreiro. Meses depois, o jovem Katabrok reuniu seus poucos pertences e saiu para ganhar a vida como mercenário.

Katabrok gosta de contar vantagem e gabar-se de seus feitos, sempre exagerando quando conta suas histórias para outras pessoas — principalmente mulheres e crianças. Adora passar o tempo em tavernas (ele é divertido, mas às vezes um pouco chato). Costuma alterar seu título de acordo com a situação: Katabrok, o Sabido; Katabrok, o Invencível; Katabrok, o Espanta-Troll, etc.

Katabrok luta com afino e nunca abandona seus amigos. Ele adora xingar os monstros que enfrenta, principalmente kobolds, que odeia com todas as forças. Seu melhor amigo é Tasloi, uma pequena criatura que Katabrok adotou como seu “escudeiro”; ele gosta muito de seu amigo verde e acha que proteger Tasloi é sua responsabilidade, mas nunca vai admitir isso. Katabrok eventualmente trabalha com Vladislav, o Necromante.

Katabrok: humano, Guerreiro 8, CB; ND 8; PV 95; tamanho Médio, desl. 12m; CA 24 (+4 nível, +3 Des, +1 Esquiva, +4 armadura, +2 escudo); corpo-a-corpo: *mangual* +2 +15 (1d8+13); Fort +10, Ref +7, Von +4; For 20, Des 16, Con 18, Int 10, Sab 10, Car 8.

Perícias & Talentos: Atletismo +16, Cavalgar +14, Iniciativa +14, Sobrevivência +11; Acerto Crítico Aprimorado (mangual), Ataque Poderoso, Corrida, Duro de Matar, Especialização em Arma (mangual), Esquiva, Foco em Arma (mangual), Lutar às Cegas, Surto Heroico, Trespasar, Vitalidade.

Equipamento: camisa de cota de malha, escudo pesado, *mangual* +2, *poção de curar ferimentos graves*, *poção de força do touro*.

Vladislav Tpish

Vladislav Tpish é um filho único que escolheu seguir a profissão de necromante — um mago estudioso dos mortos-vivos. Herdou uma rede de comércio muito lucrativa, administrada por uma pessoa de confiança. Vladislav usa o dinheiro gerado para financiar suas pesquisas. Ele gosta de se aventurar com amigos como Katabrok para aumentar seus conhecimentos.

Vladislav adota o típico visual de mago: manto escuro comprido e cajado decorado com entalhes. Está sempre limpo e apresentável, com cabelos bem cortados; tem mania de limpeza e detesta sujeira. Vladislav está sempre inte-

Apêndice



Vladislav, o Necromante

ressado em aprender mais sobre mortos-vivos e outras criaturas incomuns. Ele fala de modo erudito e complicado, usando palavras difíceis que quase sempre confundem o pobre cérebro de seu ocasional companheiro Katabrok.

Vladislav formou-se na Academia Arcana, onde ocasionalmente atua como professor de necromancia. Ele tem uma filha, Petra, que no momento vive em Malpetrim. O mago evita falar sobre ela a todo custo, pois não quer chamar sobre Petra a atenção de um antigo inimigo.

Vladislav: humano, Mago 10, LN; ND 10; PV 42; tamanho Médio, desl. 9m; CA 19 (+5 nível, +2 Des, +2 *anel de proteção* +2); corpo-a-corpo: bordão obra-prima +5 (1d6+4); Fort +9, Ref +7, Von +11; For 8, Des 15, Con 14, Int 20, Sab 15, Car 12.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (engenharia) +18, Conhecimento (história) +18, Conhecimento (religião) +18, Cura +15, Diplomacia +14, Identificar Magia +18, Ofício (alquimia) +18, Percepção +15; Conhecimento Mágico, Foco em Magia (*toque do carniçal*), Fortitude Maior, Linguista, Poder Mágico (x2), Potencializar Magia, Prontidão, Surto Heroico, Vontade de Ferro.

Magias de Mago Conhecidas: 0 — *abrir/fechar, detectar magia, ler magias, mensagem, romper morto-vivo*; 1° — *alarme, armadura arcana, causar medo, detectar mortos-vivos, disco flutuante, hipnotismo, identificação, missets mágicos, raio do enfraquecimento, toque macabro*; 2° — *comandar mortos-vivos, crânio voador de Vladislav, mão espectral, toque do carniçal, vitalidade ilusória*; 3° — *bola de fogo, dissipar magia, imobilizar mortos-vivos, toque vampírico*; 4° — *criar mortos-vivos menor, drenar temporário, medo, metamorfose em goblinóide* (nova magia, descrita adiante); 5° — *cone glacial, imobilizar monstro, remover encantamento, teletransporte*.

Magias de Mago Preparadas (PM 36; CD do teste de resistência 15 + nível da magia): 1° — *armadura arcana, disco flutuante, vitalidade ilusória*; 2° — *crânio voador de Vladislav* (4), *crânio voador de Vladislav* (Potencializado), *mão espectral* (2), *toque do carniçal* (2); 3° — *toque vampírico* (2); 4° — *medo*; 5° — *teletransporte*.

Equipamento: *anel de proteção* +2, bordão obra-prima (item de poder), *manto da resistência* +3.

Os Habitantes da Antiga Passagem

Asfixor

ND 5

O asfixor é um tipo de lesma gigante predadora, que atinge até cinco metros de comprimento. Ele pode mudar de cor e ficar quase invisível quando rasteja por masmorras abandonadas. Grudado no teto, espera que vítimas passem por baixo dele para se deixar cair, matando-as sufocadas (daí seu nome); ou então apenas se estende sobre o chão, esperando que alguém pise nele para atacar.

Monstro 8, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +4, percepção às cegas 18m.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 96.

Resistências: Fort +12, Ref +4, Von +4, redução de dano 10/corte ou perfuração.

Deslocamento: 6m, escalar 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +13 (1d8+9).

Habilidades: For 21, Des 10, Con 19, Int 2, Sab 10, Car 4.

Perícias: Furtividade +11 (+19 quando está grudado no teto).

Agarrar Aprimorado: se o asfixor acertar um ataque de pancada, poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +17).

Asfixia: no início de cada turno, o asfixor força uma criatura que esteja agarrando a fazer um teste de Fortitude (CD 10 +1 por teste anterior). Se a criatura falhar, cai inconsciente por falta de ar, sofrendo 1 ponto de dano de Constituição por rodada até morrer ou respirar novamente.

Tesouro: nenhum.

Escorpião Monstruoso (Grande)

ND 3

Uma versão muito maior e mais agressiva do escorpião comum, este monstro mede até 1,80m de comprimento.

Animal 5, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +2, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 30.

Resistências: Fort +6, Ref +2, Von +2.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tenaz +7 (1d8+6) ou 2 tenazes +5 (1d8+6) e ferrão +5 (1d6+6 mais veneno).

Habilidades: For 19, Des 10, Con 14, Int 1, Sab 10, Car 2.

Perícias: Atletismo +8.

Agarrar Aprimorado: se o escorpião monstruoso acertar um ataque de tenaz, poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +11).

Construção: no início de cada turno, o escorpião monstruoso causa o dano de um ataque de tenaz (1d8+6) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Veneno: inoculação pelo ferrão; Fort CD 16; 1d6 de dano de Constituição.

Tesouro: nenhum.

Megadásipto

ND 5

Megadásiptos são grandes tatus que possuem alguns aspectos humanoides, como o tronco (às vezes ereto, e membros que podem ser chamados de "braços". Eles poderiam ser chamados de homens-tatu, mas não demonstram nenhuma inteligência.

Carnívoras, essas criaturas atacam com enormes garras escavadoras (se elas quebram pedras, imaginem o que fazem com uma pobre vítima!). São praticamente cegos, guiando-se por sons, vibrações e cheiros.

Monstro 6, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +3, percepção às cegas 18m.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +11, Ref +5, Von +3, +4 nos testes de resistência contra magia.

Deslocamento: 9m, escavar 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garra +13 (2d6+10) ou 2 garras +11 (2d6+10).

Habilidades: For 25, Des 10, Con 22, Int 4, Sab 10, Car 4.

Perícias: Atletismo +16.

Atacar Objetos: graças a suas enormes garras, o megadásipto ignora a redução de dano de objetos.

Fechar: com uma ação padrão, o megadásipto pode se "fechar", se enrolando em sua carapaça como um grande tatu. Nessa posição, ele recebe +8 na CA e +8 nos testes de Furtividade, mas não pode atacar. Sua carapaça também fornece +4 nos testes de resistência contra magia, mesmo quando "aberta".

Tesouro: nenhum.

Monstro da Ferrugem

ND 3

Este monstro se parece com um gafanhoto enorme e avermelhado, com duas grandes antenas e uma cauda comprida, terminada em uma curiosa hélice. O toque das antenas não tem efeito em seres vivos, mas transforma qualquer item metálico em ferrugem, da qual o monstro se alimenta.

Monstro 5, Médio, Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +9, faro, visão no escuro 18m.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 35.

Resistências: Fort +5, Ref +7, Von +3.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: antena +5 (ferrugem) ou mordida +5 (1d4+2) ou 2 antenas +3 (ferrugem) e mordida +3 (1d4).

Habilidades: For 10, Des 17, Con 13, Int 2, Sab 12, Car 6.



Ferrugem: as antenas do monstro da ferrugem enferrujam qualquer metal atingido, tornando-o inútil imediatamente. Um ataque comum afeta a armadura da vítima, mas o monstro da ferrugem pode usar a manobra separar para afetar uma arma, escudo ou outro item que a vítima esteja segurando. Uma arma de metal que cause dano ao monstro da ferrugem será corroída imediatamente, a menos que o atacante seja bem-sucedido num teste de Reflexos (CD 17). Itens mágicos de metal têm direito a um teste de Fortitude (CD 17) para não serem afetados.

Tesouro: nenhum.

Pudim Negro

ND 7

O "pudim" negro é uma criatura amorfa de coloração negra, que ataca qualquer coisa que se mova para conseguir alimento.

Monstro 10, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +0

Sentidos: Percepção +0, percepção às cegas 18m.

Classe de Armadura: 8.

Pontos de Vida: 120.

Resistências: Fort +13, Ref +2, Von +0, imunidade a acertos críticos e flanquear.

Deslocamento: 6m, escalar 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +11 (2d6+8 mais 2d6 de ácido).

Habilidades: For 17, Des 1, Con 22, Int -, Sab 1, Car 1.

Ácido: o pudim negro secreta um ácido digestivo que dissolve material orgânico e metais, mas não afeta rochas. Um personagem que faça um ataque desarmado no pudim negro sofre 2d6 de dano de ácido e uma arma de metal ou madeira que atinja o pudim negro se dissolve imediatamente. Ambos os efeitos podem ser evitados com um teste de Reflexos (CD 21).

Agarrar Aprimorado: se o pudim negro acertar um ataque de pancada, poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +15).

Construção: no início de cada turno, o pudim negro causa o dano de um ataque de pancada (2d6+8 mais 2d6 de ácido) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Divisão: se o pudim negro for atingido por uma arma de corte ou perfuração, não sofrerá dano; em vez disso, se dividirá em duas partes iguais, cada uma com metade dos pontos de vida atuais. Um pudim negro com 10 PV ou menos não pode mais se dividir, e sofre dano normal de armas cortantes e perfurantes.

Tesouro: nenhum.

A Aliança Negra

Thwor Ironfist, o General

A história de Thwor é explicada na Introdução.

Thwor Ironfist: bugbear, humanoide 3/Bárbaro 20, CM; ND 25; tamanho Grande (alto), desl. 15m; PV 331; CA 35 (+11 nível, -1 tamanho, +4 natural, +2 Des, +9 armadura); corpo-a-corpo: *machado grande do sangramento* +5 +41 ou +36/+36 (3d6+44 mais 1 de Constituição, mais 2d6 contra criaturas Leais, mais 2d6 contra criaturas Bondosas, 19-20/x3); hab. +8 nos testes de resistência contra magias, escolhido de Ragnar, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, fúria 6/dia, fúria incansável, fúria poderosa, redução de dano 15, visão no escuro, vontade inabalável; Fort +20, Ref +16, Von +12; For 39, Des 15, Con 24, Int 14, Sab 12, Car 14.

Perícias & Talentos: Atletismo +40, Conhecimento (estratégia) +28, Furtividade +16, Iniciativa +31, Intimidação +28, Percepção +27, Sobrevivência +27; Acerto Crítico Aprimorado (machado grande), Ataque Duplo (machado grande), Ataque Poderoso, Atropelar Aprimorado, Duro de Matar, Foco em Arma (machado grande), Golpe com Duas Mãos, Lei do Mais Forte, Liderança, Trespasar, Trespasar Maior, Vitalidade.

Escolhido de Ragnar: Thwor é imortal. Caso seja abatido, voltará à vida em 1d4 dias. Ele só pode ser destruído para sempre pela Flecha de Fogo mencionada na profecia que previa sua vinda, ou então pelo próprio Ragnar. Ele possui redução de dano 10 (para um total de 15, com os níveis de bárbaro) e +8 nos testes de resistência contra magia.

Fúria Poderosa: como uma ação livre, Thwor pode entrar em fúria. Suas estatísticas alteradas pela fúria são: CA 33; corpo-a-corpo: *machado grande do sangramento* +5 +45 ou +40/+40 (3d6+48 mais 1 de Constituição, mais 2d6 contra criaturas Leais, mais 2d6 contra criaturas Bondosas, 19-20/x3); redução de dano 20; Von +16.

Equipamento: *anel de proteção* +5, *cinto de força* +6, *couraca* +5, *machado grande anárquico, profano e do sangramento* +5. Thwor Ironfist pode ter acesso a quase qualquer item mágico que deseje, com o devido tempo — obtido com a pilhagem de todo o continente. As estatísticas acima presumem que ele esteja preparado para combate.

Gaardalok, Sumo-Sacerdote de Ragnar

Se o general bugbear Thwor Ironfist é a foice de Ragnar, retalhando Arton a cada golpe, então o sumo-sacerdote Gaardalok é o braço que impulsiona e move a terrível arma.

Quando os boatos sobre o nascimento do líder da profecia se espalharam entre os goblinoides de Lamnor, Gaardalok percebeu a chance de elevar o nome de seu glorioso deus. Foi ele quem insistiu e convenceu Ghorm — o líder da tribo de Thwor — de que o jovem bugbear era o escolhido, a sombra de Ragnar. Somente graças à sua ardilosa influência Thwor recebeu o devido treinamento para crescer conhecendo seu papel na história dos bugbears e do próprio continente de Arton.

Anos mais tarde, quando o sanguinário bugbear começava a reunir as primeiras tribos goblinoides formando a semente da Aliança Negra, Gaardalok voltou à cena, oferecendo-se como conselheiro e braço direito de Thwor. O líder bugbear não era estúpido: ele percebeu a importância de ter ao seu lado um dos poucos clérigos de Ragnar com poder suficiente para enfrentar um sacerdote humano. Além disso, Gaardalok lhe daria ferramentas para explorar ainda mais as credences do povo goblinóide. Se a presença do xamá ajudaria a espalhar sua imagem como enviado de Ragnar, então que fosse desse modo.

Porém, em sua prepotência, Thwor não enxergou que era exatamente este o estratagema do sacerdote. O general imaginava estar manipulando o velho clérigo, mas era Gaardalok quem usava Thwor para arrebancar mais devotos para seu deus: Ragnar tornou-se a mais importante divindade goblinóide, conquistando até mesmo um lugar no Panteão. Assim, o sumo-sacerdote não apenas fez Thwor entender seu papel como predestinado, como também expandiu o culto a Ragnar por onde a Aliança Negra passava.

Gaardalok permanece como o principal conselheiro do general bugbear. Thwor prefere não se prender a credences — mas, quando acha necessário, consulta o xamá para que este indique a vontade de Ragnar. Gaardalok sabe, por sua vez, que seria idiotice tentar manipular a Aliança Negra para seu próprio benefício — então prefere apenas interpretar os sinais de Ragnar para seu líder. Entretanto, caso Thwor se desvie do caminho que lhe foi traçado, Gaardalok não hesitará em usar todos os meios disponíveis para trazê-lo de volta.

O sumo-sacerdote comanda um pequeno grupo de clérigos de Ragnar, e faz o possível para acolher e ensinar novos discípulos de qualquer raça goblinóide. Para o desgosto dos líderes hobgoblins mais velhos, muitos jovens desta raça estão seguindo Gaardalok e assumindo o Deus da Morte como crença principal.

Gaardalok é um bugbear bem constituído, mas curvado pela idade. Embora use uma leve armadura de couro, também costuma se cobrir com peles de animais que ele mesmo abateu. Seus olhos emanam inteligência e astúcia, e sua aparente fragilidade apenas esconde um oponente que pode ser perigoso e implacável se confrontado diretamente.

Gaardalok: bugbear sumo-sacerdote de Ragnar, humanoide 3/Clérigo 14, CM; ND 18; tamanho Médio, desl. 9m; PV 196; CA 27 (+8 nível, +2 natural, +7 armadura); corpo-a-corpo: *bordão defensor* +4 +19 (1d6+16); hab. canalizar energia negativa 7d6, divindade (Ragnar), proteção divina, punição divina, visão no escuro; Fort +21, Ref +13, Von +24; For 16, Des 10, Con 18, Int 16, Sab 24, Car 15.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +20, Conhecimento (religião) +20, Diplomacia +19, Identificar Magia +20, Intuição +24; Acelerar Magia, Aura de Pânico, Domínio da Destruição, Domínio da Guerra, Domínio da Morte, Domínio do Mal, Duro de Matar, Fortitude Maior, Fúria Guerreira, Inimigo de Elfos, Magias em Combate, Poder Mágico x3, Tropas de Ragnar, Vitalidade, Vontade de Ferro.

Magias de Clérigo Conhecidas: 0 — *detectar magia, detectar venenos, intuir direção, ler magias*; 1º — *auxílio divino, bênção, comandar, escudo da fé, perdição, proteção contra o bem, supor-*

tar elementos, visão da morte; 2º — *curar ferimentos moderados, escuridão, força do touro, silêncio*; 3º — *cegueira surdez, círculo mágico contra o bem, dissipar magia, rogar maldição*; 4º — *adivinhação, curar ferimentos críticos, imunidade a magia, nuvem profana*; 5º — *coluna de chamas, força dos justos, matar, remover encantamento*; 6º — *barreira de lâminas, cura completa, curar ferimentos moderados em massa, doença plena, símbolo da proteção maior*; 7º — *blasfêmia, restauração maior, vidência maior.*

Magias de Clérigo Preparadas (PM 53; CD do teste de resistência 17 + nível da magia: 1º — *bênção*; 2º — *curar ferimentos moderados x2, silêncio*; 3º — *dissipar magia x2*; 5º — *coluna de chamas, força dos justos, matar*; 6º — *barreira de lâminas, cura completa, curar ferimentos moderados em massa*; 7º — *blasfêmia.*

Proteção Divina: Gaardalok é automaticamente bem-sucedido em testes de resistência contra magias lançadas por devotos de Ragnar.

Punição Divina: Gaardalok tem autoridade sobre outros devotos de Ragnar. Ele pode, como uma ação padrão, cancelar as magias divinas de qualquer devoto de Ragnar. O devoto deve estar dentro do campo de visão de Gaardalok, e tem direito a um teste de Vontade (CD 24) para resistir ao efeito. Caso a vítima seja bem-sucedida, Gaardalok não pode tentar puni-la novamente por 24 horas. A punição dura um dia.

Equipamento: *bordão defensor +4, couro batido +4, manto da resistência +5.* Aqui constam apenas os itens mágicos preferidos de Gaardalok. Como sumo-sacerdote de Ragnar, comandante da religião em toda Arton-sul e braço direito de Thwor Ironfist, Gaardalok tem acesso a praticamente qualquer item comum ou mágico.



Rohrllukk

Rohrllukk: hobgoblin, Clérigo 6, LM; ND 6; tamanho Médio, desl. 6m; PV 54; CA 19 (+3 nível, +6 armadura); corpo-a-corpo: *maça de adamantite obra-prima* +8 (2d6+5); hab. canalizar energia negativa 3d6, divindade (Hurllagh), visão no escuro; Fort +8, Ref +3, Vont +8; For 14, Des 10, Con 16, Int 15, Sab 17, Car 10.

Perícias & Talentos: Conhecimento (engenharia) +11, Conhecimento (religião) +11, Diplomacia +9, Ofício (armas de cerco) +11; Ataque Poderoso, Foco em Arma (maça), Magias em Combate, Persuasivo, Poder Mágico x2.

Magias de Clérigo Conhecidas: 0 — *consertar, detectar magia, orientação, resistência*; 1º — *arma mágica, auxílio divino, causar medo, comandar, curar ferimentos leves, escudo da fé*; 2º — *arma espiritual, força do touro, imobilizar pessoa, silêncio*; 3º — *curar ferimentos graves, dissipar magia, oração, símbolo de proteção.*

Magias de Clérigo Preparadas (PM 22; CD do teste de resistência 13 + nível da magia): 1º —

	Recruta Goblin Goblin, Plebeu 1, Neutro e Maligno	Chefe Goblin Goblin, Guerreiro 3, Neutro e Maligno
Iniciativa:	+6	+7
Sentidos:	Percepção -1, visão no escuro	Percepção +0, visão no escuro
Classe de Armadura:	17	20
Pontos de Vida:	5	39
Resistências:	Fort +2 (+6 contra doenças e venenos), Ref +2, Von -1	Fort +5 (+9 contra doenças e venenos), Ref +3, Von +0
Deslocamento:	9m	9m
Ataques Corpo-a-Corpo:	Espada curta +3 (1d4+1, 19-20)	Espada longa +7 (1d6+3, 19-20)
Ataques à Distância:	—	—
Habilidades:	For 13, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 6	For 14, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 6
Perícias:	Atletismo +3, Furtividade +4	Atletismo +4, Furtividade +4
Talentos:	Foco em Arma (espada curta)	Ataque Poderoso, Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Vitalidade
Equipamento:	Corselete de couro, escudo leve, espada curta	Couro batido, escudo pesado, espada longa
ND:	1/3	2
Tesouro:	Metade do padrão	Padrão

auxílio divino, causar medo, comandar, escudo da fé, 2º — força do touro, imobilizar pessoa, silêncio; 3º — curar ferimentos graves x2, dissipar magia, oração.

Equipamento: couraça +1, maça de adamantina obra-prima, manto da resistência +1.

Discípulos de Rohrlukk

Discípulos de Rohrlukk: hobgoblin, Clérigo 4, LM; ND 3; tamanho Médio, desl. 6m; PV 32; CA 17 (+2 nível, +5 armadura); corpo-a-corpo: maça obra-prima +6 (1d8+3); hab. canalizar energia negativa 2d6, divindade (Hurllaagh), visão no escuro; Fort +5, Ref +2, Vont +6; For 13, Des 11, Con 12, Int 12, Sab 14, Car 6.

Perícias & Talentos: Conhecimento (engenharia) +9, Conhecimento (religião) +9, Ofício (armas de cerco) +9; Foco em Arma (maça), Magias em Combate, Poder Mágico.

Magias de Clérigo Conhecidas: 0 — consertar, detectar magia, orientação, resistência; 1º — arma mágica, auxílio divino, causar medo, curar ferimentos leves, escudo da fé; 2º — arma espiritual, curar ferimentos moderados, força do touro, imobilizar pessoa.

Magias de Clérigo Preparadas (PM 10, CD do teste de resistência 12 + nível da magia): 1º — auxílio divino, escudo da fé; 2º — força do touro, curar ferimentos moderados x2, imobilizar pessoa.

Equipamento: couraça, maça obra-prima.

As Tropas

A seguir estão diversas fichas de membros genéricos da Aliança Negra.

Recruta Goblin

ND 1/3

Goblins recrutados em massa das diversas tribos de Lamnor constituem a base da Aliança Negra. São tropas fracas, cuja força está no número. Não são muito diferentes dos bandidos goblins encontrados nos bosques de Arton-norte.

Chefe Goblin

ND 2

Goblins mais sagazes, que lideram grupos de mais ou menos dez recrutas goblins.

Cavaleiro Goblin

ND 1

A tropa de elite dos goblins da Aliança Negra, formada por goblins montados em lobos.

Goblin, Ranger 2, Neutro e Maligno

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +5, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +5 (+9 contra doenças e venenos), Ref +5, Von +1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada curta +6 (1d4+3) ou 2 espadas curtas +2 (1d4+3).

Habilidades: For 14, Des 15, Con 14, Int 9, Sab 10, Car 6.

Perícias: Adestrar Animais +3, Cavalgar +7, Sobrevivência +5.

Empatia Selvagem: pode fazer testes de Diplomacia contra animais com bônus de +5.

Inimigo Predileto (humanoides): +2 em jogadas de dano e testes de Percepção, Intuição e Sobrevivência contra humanoides.
Equipamento: couro batido, espada curta x2.
Tesouro: padrão.

Lobo ND 1

Animal 2, Médio, Neutro
Iniciativa +3
Sentidos: Percepção +6, faro, visão na penumbra.
Classe de Armadura: 15.
Pontos de Vida: 12.
Resistências: Fort +5, Ref +5, Von +2.
Deslocamento: 15m.
Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +4 (1d6+3).
Habilidades: For 15, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.
Derrubar: se o lobo acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar como uma ação livre (bônus +3).
Tesouro: nenhum.

Assassino Goblin ND 3

Agentes furtivos e letais, os assassinos goblins são usados como batedores e espiões pela Aliança Negra.
Goblin, Ladino 5, Neutro e Maligno
Iniciativa +12
Sentidos: Percepção +7, encontrar armadilhas, visão no escuro.
Classe de Armadura: 20.
Pontos de Vida: 27.
Resistências: Fort +3 (+7 contra doenças e venenos), Ref +8, Von +1, esquivar sobrenatural, evasão, sentir armadilhas +1.
Deslocamento: 12m.
Ataques Corpo-a-Corpo: espada curta +7 (1d4+2).
Habilidades: For 10, Des 18, Con 12, Int 12, Sab 9, Car 8.
Perícias: Acrobacia +12, Atletismo +8, Enganação +7, Furtividade +12, Ladinagem +12, Obter Informação +7.
Ataque Furtivo: quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo, o assassino goblin causa +3d6 pontos de dano.
Ataque Incapacitante: uma criatura atingida pelo ataque furtivo do assassino goblin sofre uma penalidade de -2 em jogadas e testes por um minuto.
Furtividade Rápida: o assassino goblin pode usar Furtividade com seu deslocamento normal, sem sofrer penalidades no teste de perícia.
Equipamento: corselete de couro, espada curta.
Tesouro: padrão.

Xamã Goblin ND 1

Clérigos de Ragnar — ou de uma das incontáveis divindades menores e insalubres cultuadas pelas tribos de Lamnor.
Goblin, Clérigo 2, Neutro e Maligno
Iniciativa +2
Sentidos: Percepção +2, visão no escuro.
Classe de Armadura: 16.
Pontos de Vida: 24.
Resistências: Fort +4 (+8 contra doenças e venenos), Ref +2, Von +4.
Deslocamento: 6m.
Ataques Corpo-a-Corpo: maça +1 (1d6).
Habilidades: For 8, Des 13, Con 12, Int 11, Sab 13, Car 10.
Perícias: Cura +6, Diplomacia +5.
Canalizar Energia Negativa: uma vez por dia, como uma ação padrão, o xamã goblin pode liberar uma onda de energia negativa que causa 1d6 pontos de dano em todas as criaturas vivas, ou cura 1d6 pontos de dano em todos os mortos-vivos, a até 9m.

Magias de Clérigo Conhecidas: 0 — *detectar magia, intuir direção, resistência, virtude*; 1º — *arma mágica, causar medo, curar ferimentos leves, perdição*.

Magias de Clérigo Preparadas (PM 6; CD do teste de resistência 11 + nível da magia): 1º — *arma mágica, causar medo x2, curar ferimentos leves x2, perdição*.

Equipamento: gibão de peles, maça.
Tesouro: padrão.

Soldado Hobgoblin ND 1

A espinha dorsal da Aliança Negra. Enquanto os goblins e bugbears são mais selvagens e contam, respectivamente, com números e força, os hobgoblins são soldados verdadeiros, com treinamento e táticas militares.

Arqueiro Hobgoblin ND 1

Além de soldados, cujo treinamento é voltado para combate corpo-a-corpo, hobgoblins possuem tropas especializadas no ataque à distância. Embora sejam desprezados pelos soldados, os arqueiros são estrategicamente importantes.

Sargento Hobgoblin ND 2

Soldados veteranos, que lideram esquadrões de mais ou menos dez soldados ou arqueiros hobgoblins.

Capitão Hobgoblin ND 6

Oficiais da Aliança Negra, que comandam vastas tropas e lideram missões importantes.

	Soldado Hobgoblin Hobgoblin, Plebeu 3, Leal e Maligno	Arqueiro Hobgoblin Hobgoblin, Plebeu 3, Leal e Maligno
Iniciativa:	+7	+9
Sentidos:	Percepção +0, visão no escuro	Percepção +5, visão no escuro
Classe de Armadura:	19	17
Pontos de Vida:	18	18
Resistências:	Fort +4, Ref +2, Von +0	Fort +4, Ref +4, Von +0
Deslocamento:	6m	6m
Ataques Corpo-a-Corpo:	Espada longa +5 (1d8+3, 19-20)	Espada curta +2 (1d6+1, 19-20)
Ataques à Distância:	—	Arco longo +5 (1d8+2, x3)
Habilidades:	For 14, Des 13, Con 16, Int 10, Sab 9, Car 6	For 11, Des 16, Con 16, Int 10, Sab 9, Car 6
Perícias:	Atletismo +2	—
Talentos:	Foco em Arma (espada longa), Usar Armas Marciais, Usar Armaduras Médias	Tiro Preciso, Tiro Certoiro, Usar Armas Marciais
Equipamento:	Cota de malha, escudo pesado, espada longa	Arco longo, couro batido, espada curta, flechas x20
ND:	1	1
Tesouro:	Metade do padrão	Metade do padrão

	Sargento Hobgoblin Hobgoblin, Guerreiro 4, Leal e Maligno	Capitão Hobgoblin Hobgoblin, Guerreiro 8, Leal e Maligno
Iniciativa:	+8	+14
Sentidos:	Percepção +1, visão no escuro	Percepção +10, visão no escuro
Classe de Armadura:	22	26
Pontos de Vida:	51	79
Resistências:	Fort +7, Ref +3, Von +1	Fort +8, Ref +7, Von +3
Deslocamento:	6m	6m
Ataques Corpo-a-Corpo:	Espada longa +7 (1d8+6, 19-20)	Espada longa +13 (1d8+7, 19-20) ou espada longa +11 (1d8+7, 19-20) e escudo pesado +9 (1d6+5)
Ataques à Distância:	—	Arco composto +12 (1d6+5, x3)
Habilidades:	For 15, Des 13, Con 16, Int 10, Sab 9, Car 6	For 13, Des 17, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 6
Perícias:	Atletismo +2	Conhecimento (estratégia) +11
Talentos:	Ataque Poderoso, Especialização em Arma (espada longa), Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Trespasar, Vitalidade	Acuidade com Arma, Ataque com Escudo Aprimorado, Ataque em Movimento, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Especialização em Arma (espada longa), Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Mobilidade, Treino em Perícia (Conhecimento [estratégia])
Equipamento:	Cota de talas, escudo pesado, espada longa	Arco composto obra-prima, armadura completa de mitral obra-prima, escudo pesado obra-prima, espada longa obra-prima, flechas x20, <i>poção de agilidade do gato</i>
ND:	2	6
Tesouro:	Padrão	Padrão

Mago de Guerra Hobgoblin ND 5

Hobgoblins são militaristas, e estudam todas as formas de se fazer guerra — incluindo a magia. Os magos de guerra se especializam em feitiços de combate, especialmente explosões, que possam destruir diversos inimigos de uma só vez.

Hobgoblin, Mago 6, Leal e Maligno

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +8, visão no escuro.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 30.

Resistências: Fort +5, Ref +5, Von +4.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: bordão obra-prima +5 (1d6+3).

Habilidades: For 10, Des 14, Con 15, Int 16, Sab 9, Car 6.

Perícias: Conhecimento (arcano) +12, Conhecimento (engenharia) +12, Conhecimento (estratégia) +12, Identificar Magia +12.

Item de Poder: uma vez por dia, o mago de guerra hobgoblin pode usar seu bordão para lançar uma magia qualquer que conheça sem gastar PM. Se estiver sem seu bordão, deve ser bem-sucedido num teste de Identificar Magia (CD 15 + nível da magia) para lançar qualquer magia.

Magias em Combate: o mago de guerra hobgoblin não fica desprevenido quando lança uma magia.

Mago de Batalha: o mago de guerra hobgoblin soma +3 às jogadas de dano de suas magias.

Magias de Mago Conhecidas: 0 — *detectar magia, mãos mágicas, pasmarr, raio de fogo, raio de frio*; 1º — *arma mágica, armadura arcana, ataque certo, causar medo, escudo arcano, mãos flamejantes, mísseis mágicos, sono*; 2º — *força do touro, proteção contra flechas, raio ardente, reflexos*; 3º — *bola de fogo, deslocamento, velocidade, voo*.

Magias de Mago Preparadas (PM 22; CD do teste de resistência 13 + nível da magia): 1º — *arma mágica, armadura arcana, mísseis mágicos*; 2º — *raio ardente, raio ardente (Potencializado)*; 3º — *bola de fogo (Potencializada), bola de fogo, deslocamento, velocidade*.

Equipamento: bordão obra-prima.

Tesouro: padrão.

Arauto da Morte Hobgoblin ND 2

Os arautos da morte são encarregados de tocar os tambores de guerra, cujos toques possuem dois propósitos: transmitir as ordens dos capitães e intimidar os inimigos. É a única forma de "arte" que os hobgoblins praticam.

Hobgoblin, Bardo 4, Neutro e Maligno

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +6, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 29.

Resistências: Fort +4, Ref +5, Von +3.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado grande +4 (1d12+2, x3).

Habilidades: For 10, Des 12, Con 14, Int 10, Sab 8, Car 14.

Perícias: Atuação (música) +9, Diplomacia +9, Intimidação +9, Intuição +6, Obter Informação +9.

Música de Bardo: quatro vezes por dia, como uma ação padrão, o arauto da morte pode tocar seus tambores de guerra para gerar um dos efeitos a seguir, à sua escolha. **Canção assustadora em massa:** todos os inimigos a até 9m devem fazer um teste de Vontade (CD 14) ou ficam abalados por um minuto. Um inimigo que seja bem-sucedido no teste de resistência fica imune a este efeito por um dia. **Inspirar coragem:** todos os aliados a até 9m recebem +1 em jogadas de ataque e dano e em testes de resistência contra medo por um minuto.

Magias de Bardo Conhecidas (PM 9; CD do teste de resistência 12 + nível da magia): 0 — *detectar magia, intuir direção, mensagem, som fantasma*; 1º — *curar ferimentos leves, mãos flamejantes, névoa obscurecente, passos longos, suportar elementos*; 2º — *proteção contra flechas*.

Equipamento: couro batido, machado grande, tambor de guerra.

Tesouro: padrão.

Guerreiro Tribal Bugbear ND 2

Também chamados de goblins gigantes, os bugbears são mais selvagens que os hobgoblins, vivendo em tribos (da mesma forma que goblins). Entretanto, compensam a falta de estratégia com força e sanguinolência.

Bugbear, Humanoide 3/Plebeu 1, Caótico e Maligno

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +1, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +5, Ref +3, Von +1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado de batalha +6 (1d8+5, x3).

Ataques à Distância: azagaia +3 (1d6+5).

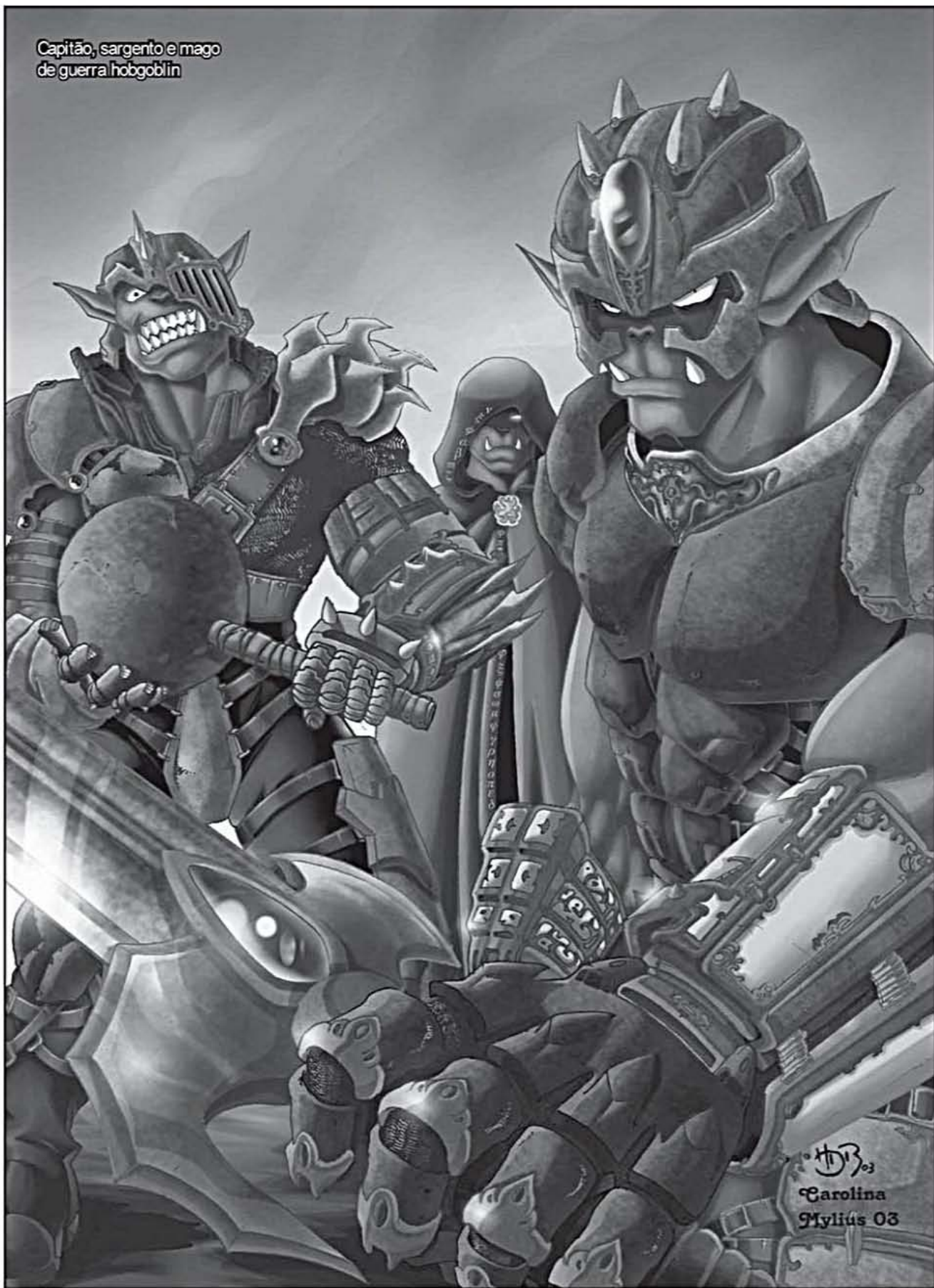
Habilidades: For 17, Des 13, Con 16, Int 10, Sab 9, Car 6.

Perícias: Atletismo +7, Furtividade +4.

Equipamento: azagaia, couro batido, escudo pesado, machado de batalha.

Tesouro: padrão.

Capitão, sargento e mago
de guerra hobgoblin



Apêndice

03
Carolina
Mylius 03

Campeão Bugbear

ND 7

Um campeão bugbear é o melhor guerreiro de sua tribo, uma máquina selvagem de força e morte.

Bugbear, Humanoide 3/Bárbaro 7, Caótico e Maligno

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +12, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 99.

Resistências: Fort +9, Ref +8, Von +4, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, redução de dano 1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado grande de adamantite obra-prima +16 (3d6+15, x3).

Habilidades: For 20, Des 14, Con 15, Int 10, Sab 9, Car 6.

Perícias: Atletismo +16, Furtividade +9, Sobrevivência +12.

Fúria: duas vezes por dia, como uma ação livre, o campeão bugbear pode entrar em fúria. Suas estatísticas alteradas pela fúria são: CA 20; corpo-a-corpo: machado grande de adamantite obra-prima +18 (3d6+17, x3); redução de dano 2.

Equipamento: machado grande de adamantite obra-prima, gibão de peles +1.

Tesouro: padrão.

Xamã Bugbear

ND 5

Devotos de Ragnar, os xamãs bugbears são assustadores e bestiais, usando adornos feitos com os ossos dos inimigos.

Bugbear, Humanoide 3/Clérigo 5, Caótico e Maligno

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +6, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 65.

Resistências: Fort +8, Ref +4, Von +8.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: foice obra-prima +10 (2d4+7, x4).

Habilidades: For 17, Des 10, Con 14, Int 10, Sab 15, Car 9.

Perícias: Conhecimento (religião) +11, Identificar Magia +11.

Aura de Pânico: uma vez por dia, como uma ação padrão, o xamã bugbear pode forçar todos os inimigos a até 3m a fazer um teste de Vontade (CD 13). Aqueles que falharem ficam apavorados por um minuto. Aqueles que forem bem-sucedidos ficam abalados por uma rodada.

Canalizar Energia Negativa: uma vez por dia, como uma ação padrão, o xamã bugbear pode liberar uma onda de energia negativa que causa 3d6 pontos de dano em todas as



criaturas vivas, ou cura 3d6 pontos de dano em todos os mortos-vivos, a até 9m.

Magias de Clérigo Conhecidas: 0 — *detectar magia, detectar venenos, intuir direção, resistência*; 1º — *arma mágica, auxílio divino, causar medo, perdição, visão da morte*; 2º — *curar ferimentos moderados, drenar força vital, força do touro, profanar*; 3º — *escuridão profunda, purgar invisibilidade*.

Magias de Clérigo Preparadas (PM 18; CD do teste de resistência 12 + nível da magia): 1º — *arma mágica, perdição x2, visão da morte*; 2º — *curar ferimentos moderados x2, drenar força vital, força do touro*; 3º — *escuridão profunda, purgar invisibilidade*.

Equipamento: foice obra-prima, gibão de peles.

Tesouro: padrão.

Minerador Orc ND 1/2

Orcs são usados na Aliança Negra para trabalhos braçais, principalmente mineração.

Orc, Plebeu 1, Caótico e Maligno

Iniciativa +0

Sentidos: Percepção -2, visão no escuro.

Classe de Armadura: 13.

Pontos de Vida: 4.

Resistências: Fort +1, Ref +0, Von -2.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: picareta +3 (1d6+3, x4).

Habilidades: For 17, Des 11, Con 12, Int 8, Sab 7, Car 6.

Perícias: Ofício (minerador) +7.

Sensibilidade à Luz: orcs ficam ofuscados (-1 em ataques) sob luz solar ou a magia *luz do dia*.

Equipamento: couro batido, picareta.

Tesouro: metade do padrão.

Capataz Orc ND 2

Chefes de bandos orcs, os capatazes são cruéis com seus subordinados. Imagine então com seus inimigos!

Orc, Guerreiro 2, Caótico e Maligno

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção -1, visão no escuro.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 29.

Resistências: Fort +4, Ref +1, Von -1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: chicote +7 (1d3+5).

Habilidades: For 18, Des 11, Con 12, Int 8, Sab 7, Car 6.

Perícias: Intimidação +3.

Sensibilidade à Luz: orcs ficam ofuscados (-1 em ataques) sob luz solar ou a magia *luz do dia*.

Equipamento: chicote, couro batido.

Tesouro: padrão.

Guerreiro Ogro ND 3

Ogros são muito burros para fazer parte das formações, por isso são simplesmente empurrados na direção dos inimigos.

Ogro, Humanoide 4/Plebeu 1, Caótico e Maligno

Iniciativa +0

Sentidos: Percepção +1, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 40.

Resistências: Fort +5, Ref +0, Von +1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tacape +9 (2d8+8).

Habilidades: For 23, Des 7, Con 16, Int 6, Sab 9, Car 4.

Perícias: Atletismo +12.

Equipamento: gibão de peles, tacape.

Tesouro: metade do padrão.

Chefe Ogro ND 7

Chefes são um pouco menos estúpidos que o normal, entendendo ordens de seus superiores hobgoblins ou bugbears.

Ogro, Humanoide 4/Bárbaro 5, Caótico e Maligno

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 105.

Resistências: Fort +9, Ref +3, Von +3, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado grande +15 (3d6+18, x3).

Habilidades: For 24, Des 6, Con 16, Int 8, Sab 9, Car 4.

Perícias: Atletismo +17, Intimidação +9.

Fúria: duas vezes por dia, como uma ação livre, o chefe ogro pode entrar em fúria. Suas estatísticas alteradas pela fúria são: CA 17; corpo-a-corpo: machado grande +17 (3d6+20, x3); redução de dano 1.

Equipamento: gibão de peles, machado grande.

Tesouro: padrão.

Nova Raça: Hobgoblins

Primos maiores dos goblins, hobgoblins são muito mais agressivos que seus parentes. De fato, por serem altos, ágeis e orgulhosos, hobgoblins lembram mais elfos — mas uma versão maligna e distorcida da raça, que em vez de valorizar a liberdade e as artes, devota todos os seus esforços à metalurgia e à guerra.

Personalidade. Hobgoblins são belicosos por natureza, e acreditam que a característica mais importante de uma pessoa é o quão bem ela luta. Também são disciplinados e organizados — comunidades hobgoblins mais parecem um exército, e eles estão acostumados a seguir uma hierarquia rígida.

A sociedade hobgoblin é organizada em castas — militares, religiosos, artesãos e escravos, em ordem de importância. O conceito de casamento não existe em sua sociedade, e crianças hobgoblins são criadas coletivamente por membros da casta religiosa. Quando crescem, são alocados a uma casta, de acordo com as necessidades da tribo. Hobgoblins podem lutar por liderança, mas uma vez que esta esteja definida, seguem as ordens de seu superior sem questionar.

Hobgoblins vivem para a conquista militar. Ao contrário de outras raças guerreiras, consideram a morte em batalha um sinal de fraqueza, em vez de glória — para um hobgoblin, a vitória é a única opção.

Aparência. Hobgoblins são mais altos que humanos, atingindo em média 1,90m. Seus corpos são cobertos de pelos, que variam do marrom avermelhado ao cinza escuro. Seus rostos possuem traços bestiais, com focinhos, presas e olhos amarelados.

O vestuário hobgoblin envolve cores vermelhas ou negras. Muitos possuem tatuagens, mais para mostrar sua resistência à dor do que por motivos artísticos. Usar o cabelo trançado com ossos de inimigos mortos também está na “moda” entre os hobgoblins.

Relações. Hobgoblins consideram todos seus inimigos. Respeitam a força dos minotauros e a metalurgia dos anões, mas isso não os impede de guerrear com eles. As únicas raças com as quais trabalham são outros goblinoídes (embora maltratam goblins, e estejam sempre disputando com bugbears) além de raças que possam dominar.

Acima de tudo, hobgoblins odeiam elfos. Se forçado a escolher entre um elfo e alguém de outra raça para matar, um hobgoblin sempre escolherá o elfo.

Tendência. Dada sua agressividade e senso de hierarquia, hobgoblins são quase sempre Leais e Malignos. Entretanto, existem hobgoblins que respeitam a vida. Desnecessário dizer que esses são sempre expulsos de suas tribos.

Terras dos Hobgoblins. Hobgoblins normalmente vivem em planícies, onde constroem campos fortificados, protegidos por fossos, portões, torres e armas de cerco. Entretanto, podem sobreviver em qualquer ambiente.

Para forjar armas e armaduras para seus exércitos, comunidades hobgoblins rapidamente exaurem os recursos de sua

terra. Isso muitas vezes os força a procurar novos lares — o que pode gerar conflitos com outros povos.

Religião. Hurlaagh, uma divindade guerreira e cruel, é o Deus Menor dos Hobgoblins. Por razões óbvias, o Deus da Guerra, Keenn, também é popular entre esta raça. Atualmente, por influência da Aliança Negra e de Gaardalok, muitos hobgoblins cultuam o Deus da Morte, Ragnar.

Hobgoblins não são especialmente devotos, mas consideram a própria guerra uma atividade religiosa. Para eles a fraqueza é um pecado mortal, e uma arma que se quebre em batalha, um mau agouro.

Nomes. Possuem sons guturais, lembrando rosnados ou gritos de guerra. *Exemplos:* Arzak, Baa'Thraag, Dabash, Chagraith, Ghorbagh, Greng, Ordrogh, Rolorgak, Sargak, Wo'Tugh.

Aventuras. Hobgoblins se aventuram para demonstrar sua superioridade marcial, derrotando inimigos e conquistando território. Os raros hobgoblins honrados são invariavelmente expulsos de suas comunidades, o que os força a uma vida nômade e de aventuras.

Traços Raciais

- +4 Constituição, +2 Destreza, -2 Carisma. Hobgoblins são resistentes e ágeis, mas também rudes e agressivos.
- Visão no escuro. Hobgoblins podem enxergar no escuro a até 18 metros, apenas em preto e branco. Um hobgoblin ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.
- 1 talento de combate à escolha do jogador. Devido a sua cultura militarista, todo hobgoblin possui treinamento de luta.
- +4 em testes de Furtividade e Ofício (metalurgia). Hobgoblins são silenciosos e habilidosos com metal.

Novas Perícias

A seguir estão duas novas especializações — uma de Conhecimento, outra de Ofício — relacionadas à guerra.

Conhecimento (estratégia)

Você foi educado nas ciências militares da tática, estratégia e logística, e sabe comandar grupos de soldados. Conhecimento (estratégia) é uma perícia de classe para bárbaros, guerreiros, paladinos e samurais, além das classes normais.

Analisar batalha: como uma ação completa, você pode fazer um teste oposto contra o líder inimigo para descobrir alguma informação sobre as forças dele, como uma fraqueza ou seu objetivo na batalha.

Procurar vantagem estratégica (CD 15): como uma ação padrão, você pode procurar uma vantagem estratégica no campo de batalha. Se for bem-sucedido, encontra um terreno elevado ou um ponto que forneça cobertura ou camuflagem dentro de 18m. Se o mestre considerar que *não há* nenhuma vantagem estratégica no campo de batalha, o teste falha automaticamente.

Ofício (armas de cerco)

Você sabe construir, consertar e — o mais importante — operar armas de cerco, como catapultas, balistas e trabucos. As regras para armas de cerco são apresentadas adiante.

Novos Talentos

A seguir estão novos talentos — quatro raciais, um de destino e quatro poderes concedidos. Talentos raciais são um novo grupo de talentos, que só podem ser escolhidos por membros de uma raça específica (mas fora isso funcionam como talentos normais).

Aura de Pânico (Poder Concedido)

Muitos tremem diante de um servo do Deus da Morte.

Pré-requisito: devoto de Ragnar.

Benefício: uma vez por dia, como uma ação padrão, você pode exalar uma aura de pânico. Todos os inimigos a até 9m devem fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do seu nível + mod. Car). Se falharem ficam apavorados por um minuto. Se forem bem-sucedidos ficam abalados por uma rodada.

Doutrina Implacável (Racial)

Você memorizou padrões ordenados de comportamento, que melhoram sua resistência a influências mentais.

Pré-requisitos: raça hobgoblin, tendência Leal.

Benefício: você recebe um bônus de +1 em testes de Vontade e se torna imune a efeitos de encantamento.

Fúria Divina (Poder Concedido)

Quando luta em nome de seu deus, você se torna extremamente feroz.

Pré-requisito: devoto de Keenn, Khalmyr, Ragnar, Taaron ou Valkaria.

Benefício: uma vez por dia, como uma ação livre, você pode entrar em uma fúria divina. Você recebe +2 nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo, mas sofre -2 na classe de armadura. A fúria dura um número de rodadas igual a 5 + seu modificador de Sabedoria.

Inimigo de Elfos (Poder Concedido)

Você gosta de elfos. Mortos.

Pré-requisito: devoto de Ragnar.

Benefício: você recebe +4 em jogadas de dano e testes de Percepção, Intuição e Sobrevivência realizados contra elfos.

Lei do Mais Forte (Destino)

Você sabe usar seu poderio físico para angariar seguidores.

Pré-requisitos: For 15, Liderança (seguidores).

Benefício: você soma seu modificador de Força ao seu modificador de Carisma para determinar quantos níveis de seguidores você tem. Por exemplo, um bárbaro de 8º nível com For 21 (+5) e Car 13 (+1) tem 48 níveis de seguidores.

Manto da Escuridão (Racial)

Goblinoides são naturalmente furtivos — mas você é *sobrenaturalmente* furtivo (e se aproveita disso para fazer maldades).

Pré-requisitos: raça goblin, hobgoblin ou bugbear, treinado em Furtividade.

Benefício: uma vez por dia, como uma ação livre, você pode ficar invisível (como a magia *invisibilidade*). Este efeito dura um minuto.

Mente de Ferro (Racial)

Você só pensa em batalhas. Isso tornou-o um lutador melhor, mas deixou-o limitado em outras coisas.

Pré-requisito: raça hobgoblin.

Benefício: você recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque, mas perde uma perícia treinada. Por exemplo, um hobgoblin guerreiro com Int 13 normalmente teria três perícias treinadas, mas com este talento tem apenas duas. Este talento pode reduzir seu total de perícias treinadas para zero.

Metalurgia Cruel (Racial)

Você sabe como forjar armas com farpas e ganchos, que causam ferimentos terríveis em suas vítimas.

Pré-requisitos: raça hobgoblin, treinado em Ofício.

Benefício: você pode forjar armas cruéis, que fornecem +2 em jogadas de dano. Para criar uma arma cruel, siga as regras normais para criação de itens, exceto que a dificuldade do teste de Ofício aumenta em +5, e o custo de criação do item aumenta em +100 TO. Armas cruéis podem ser combinadas com armas obra-prima (para um total de +1 no ataque, +2 no dano, +10 na CD para criar e +200 TO no custo).

Tropas de Ragnar (Poder Concedido)

Você pode invocar goblinoides para ajudá-lo.

Pré-requisito: devoto de Ragnar.

Benefício: uma vez por dia, como uma ação padrão, você pode invocar goblinoides. Os goblinoides seguem suas ordens por até uma hora, quando então partem. O tipo e quantidade de goblinoides que você invoca dependem de seu nível.

Nível	Tipo e quantidade de goblinoides
1º a 5º	1d6+1 recrutas goblins
6º a 10º	1d4+1 soldados hobgoblins
11º a 15º	1d4 sargentos hobgoblins
16º a 20º	1d2 campeões bugbears

Ragnar, Deus da Morte e dos Goblinoídes

Outros Nomes: o Ceifador; Leen, para os humanos e outras raças não-goblinoídes.

Descrição: outrora Ragnar era considerado o Deus da Morte dos bugbears; hoje, graças à unificação forçada pela Aliança Negra, praticamente todos os povos goblinoídes aceitam Ragnar como deus supremo, embora algumas divindades menores também sejam cultuadas por orcs e hobgoblins.

Antes do nascimento de Thwor Ironfist, o general bugbear, Ragnar era tido como um deus menor — ignorado pelos outros membros do Panteão, considerado uma “caricatura do ser perfeito”. Entretanto, depois que Lamnor foi arrasada pelos exércitos goblinoídes, o poder de Ragnar aumentou e hoje preocupa os outros deuses.

Entre os goblinoídes o símbolo de Ragnar é um círculo branco eclipsado por um círculo negro, representando a sombra negra de Ragnar ao passar por Arton.

Motivações: ao contrário do que muitos pensam, Ragnar não quer destruir Arton — e sim dizimar os humanos, elfos e anões, para vingar-se dos milênios de humilhação sofridos pelas raças goblinoídes ao longo da história. A Aliança Negra nada mais é que uma resposta a tudo isso. Quanto mais territórios Thwor Ironfist conquista, maior é o poder de Ragnar.

Avatar: Ragnar pode assumir o aspecto de qualquer goblinoíde. Suas formas preferidas são um enorme bugbear ou hobgoblin; ou, quando pretende passar despercebido ou disseminar intriga, um pequeno e aparentemente frágil goblin.

Nas formas de bugbear ou hobgoblin, Ragnar carrega uma maça-estrela com poderes especiais. Esta arma *sempre* acerta seus ataques, causa o dobro do dano de uma maça-estrela nor-

mal, e traz em seus cravos um veneno capaz de paralisar a vítima (por um minuto) se ela falhar em um teste de Fortitude (CD 20). Qualquer pessoa de tendência Bondosa que tente empunhar a arma será imediatamente fulminada por suas energias. Dizem que somente criaturas realmente malignas podem usar o Punho de Ragnar.

Relações: no momento Ragnar é o deus mais odiado no Panteão. Todos temem seu poder crescente, mas poucos estão dispostos a realmente agir contra ele. Tenebra é provavelmente sua única aliada.

Tendência: Caótico e Maligno.

Devotos: clérigos.

Tendência dos Devotos: Neutro e Maligno, Caótico e Neutro, Caótico e Maligno.

Crenças dos Devotos: humanos, elfos, anões... São todos fracos e miseráveis. Dominaram Arton por tanto tempo apenas porque os deuses trapacearam Ragnar. Mas agora isso mudou. O General nos levará à vitória.

Poderes Concedidos: Aura de Pânico, Domínio da Destruição, Domínio da Guerra, Domínio do Mal, Domínio da Morte, Fúria Guerreira, Inimigo de Elfos, Tropas de Ragnar.

Obrigações e Restrições: o clérigo de Ragnar, sempre que entra em batalha, deve lutar até a vitória ou morte — não é permitido a ele se render ou desistir de um combate. O

clérigo também deve oferecer um sacrifício humano (ou semihumano) a seu deus todos os meses, em ritual.

Áreas de Influência: goblinoídes, humanoídes monstruosos, morte, matança, selvageria.



Apêndice

Nova Arma: Maça-Estrela

Uma maça-estrela tem espinhos pontiagudos, sendo mais perigosa que uma maça comum. É uma arma rústica, mas capaz de ferimentos profundos.

Arma Marcial de Uma Mão • Preço 15 TO • Dano 2d4 • Crítico x2 • Peso 3 kg • Tipo esmagamento e perfuração.

Símbolo Sagrado: círculo branco eclipsado por um círculo negro.

Arma Preferida: maça-estrela (*Punho de Ragnar*).

Cores Significativas: marrom, cinza, vermelho, preto.

Lema: "Morte aos elfos! Glória ao General! Glória a Ragnar! Glória a Thwor Ironfist!"

Clérigo de Ragnar

Ragnar ascendeu ao posto de Deus da Morte e membro do Panteão. Com isso não apenas seus clérigos bugbears ganharam mais poder, como também Ragnar passou a ser venerado por membros de outras espécies: goblins, hobgoblins, ogros e orcs, que abandonaram suas divindades naturais. Tudo de acordo com os planos de Gaardalok, sumo-sacerdote de Ragnar e braço direito de Thwor Ironfist, o general da Aliança Negra.

Sendo um culto tribal, Ragnar não costumava ter templos. Entretanto, com a tomada quase total de Lamnor, antigos templos de outros deuses foram transformados em locais de adoração ao deus bugbear. Hoje em dia o poder de Ragnar é tão grande que a estrutura dos templos tomados é corrompida: igrejas de mármore branco hoje se mostram enegrecidas. Muitos clérigos acham que isto é uma prova do aumento do poder de Ragnar.

Muitos xamãs orcs e hobgoblins ainda tentam manter vivo o culto a seus deuses antigos, mas estão perdendo terreno. O maior templo de Ragnar está situado em Rarnaakk, o atual reino hobgoblin; eles queriam erigir um templo em honra a Hurlaagh, uma divindade menor outrora cultuada por sua raça. Mas o general bugbear fez com que mudassem de ideia...

Os clérigos de Ragnar são figuras sinistras, mesmo entre os membros de sua raça. Exibem em flâmulas ou medalhões o atual símbolo sagrado de seu deus: um círculo branco eclipsado por um círculo negro, representando a sombra negra de Ragnar ao passar por Arton.

Novo Modelo: Sumo-Sacerdote

O mundo de Arton tem vinte deuses maiores, que formam o Panteão. Cada um tem um sumo-sacerdote. Ele é o representante máximo daquela divindade sobre o mundo.

O sumo-sacerdote não é, necessariamente, o clérigo mais poderoso daquela divindade. É possível existir um clérigo de 20º nível de um determinado deus, enquanto o seu sumo-sacerdote é um personagem de apenas 16º nível. A escolha dos deuses não é baseada em poder, mas sim em outros fatores que apenas eles conhecem. Alguns estudiosos sustentam, inclusive, que nem mesmo os próprios deuses fazem essa escolha; isso explicaria porque alguns sumo-sacerdotes têm comportamento e personalidade tão diferentes dos deuses que eles representam.

De acordo com sua vontade, um deus pode remover o status de um sumo-sacerdote como quiser. Esses eventos são raros: ocorrem apenas quando o clérigo comete alguma grave infração de suas obrigações e restrições. Mesmo que isso aconteça, o clérigo ainda pode tentar uma missão de penitência para recuperar seu posto.

Normalmente cada deus conserva apenas um sumo-sacerdote ao mesmo tempo, mas há exceções. O Deus-Sol Azgher, por exemplo, tem dois deles — os irmãos Raz-Al-Ballinn e Raz-Al-Baddinn. Também é possível que uma divindade decida transformar um servo qualquer em sumo-sacerdote por um curto período de tempo, para realizar uma missão específica, e mais tarde remover seus poderes (ou não).

Um sumo-sacerdote deve seguir as obrigações e restrições de seu deus como qualquer outro devoto. Em compensação, pode usar todos os poderes concedidos de sua divindade, além de ter certas imunidades contra magias lançadas por clérigos de seu deus.

Um modelo altera as estatísticas de uma criatura, transformando-a em outro tipo de ser. Para aplicar o modelo sumo-sacerdote, escolha uma criatura que seja devota de uma divindade maior e faça as seguintes alterações em suas estatísticas.

Pontos de Vida: um sumo-sacerdote recebe 2 pontos de vida extras por nível.

Habilidades: Sab +4, Car +2.

Proteção Divina: um sumo-sacerdote é automaticamente bem-sucedido em testes de resistência contra magias lançadas por devotos de seu deus.

Punição Divina: um sumo-sacerdote tem autoridade sobre outros devotos de seu deus, mesmo que não exista uma ordem organizada. Ele pode, como uma ação padrão, cancelar as magias divinas de qualquer devoto de seu deus. O devoto deve estar dentro do campo de visão do sumo-sacerdote, e tem direito a um teste de Vontade (CD 10 + 1/2 do nível do sumo-sacerdote + modificador de Sabedoria) para resistir ao efeito. Caso o devoto seja bem-sucedido, o sumo-sacerdote não pode tentar puni-lo novamente por 24 horas. A punição pode ser revertida através de uma magia *penitência*.

Todos os Poderes: um sumo-sacerdote recebe todos os poderes concedidos de sua divindade como talentos adicionais, desde que atenda aos pré-requisitos de cada talento.

Nível de Desafio: +2.

Unidades Militares

Batalhas envolvendo muitas criaturas podem tornar o jogo complicado e lento. Se os personagens atacarem trinta soldados hobgoblins, será difícil para o mestre controlar os pontos de vida e estatísticas de cada um deles. Além disso, cada rodada irá demorar muito, enquanto o mestre faz dezenas de jogadas de ataque!

Para resolver esse tipo de situação, você pode usar unidades militares. Basicamente, uma unidade é um grupo de 10 criaturas com as mesmas estatísticas, que agem em conjunto. No exemplo acima, em vez de controlar trinta soldados hobgoblins, o mestre pode separá-los em três unidades de dez, tratando cada uma como uma "criatura".

Para criar uma unidade, comece com as estatísticas da criatura que forma a unidade, então aplique os modificadores a seguir.

Nível: +4, apenas para propósitos de efeitos que dependam de nível.

Nível de Desafio: +4.

Tamanho: aumenta em uma categoria. Esta mudança afeta testes de Furtividade e manobras de combate, mas não classe de armadura e jogadas de ataque.

Pontos de Vida: igual a cinco vezes os PV da criatura que forma a unidade.

Ataque: igual ao ataque da criatura que forma a unidade +10. Além disso, para cada três pontos que a jogada de ataque exceder a classe de armadura do inimigo, a unidade causa dano mais uma vez.

Por exemplo, uma unidade de soldados hobgoblins (com ataque +15 e dano 1d8+3) ataca um elfo ranger com CA 21. O mestre rola 13 no ataque da unidade, somando 28. Por acertar a classe de armadura do ranger por uma margem de 7 pontos, a unidade causa seu dano três vezes, ou 3d8+9. É muito difícil defender-se de vários ataques simultâneos!

Habilidades Especiais: uma unidade possui as seguintes habilidades especiais.

Imunidades de unidade: uma unidade é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano. Por exemplo, *enfeitiçar pessoa* (afeta apenas uma criatura e não causa dano) não tem efeito sobre uma unidade. Já *doença plena* (afeta apenas uma criatura, mas causa dano) e *sono* (não causa dano, mas afeta uma área) afetam a unidade normalmente.

Vulnerabilidades de unidade: uma unidade sofre 50% a mais de dano por efeitos de área. Um personagem com o talento *Trespassar* que acerte uma unidade tem direito a fazer um ataque adicional (ou dois, com *Trespassar Aprimorado*). Um personagem com *Ataque Giratório* pode usá-lo para fazer um ataque que causa dano dobrado.

Nova Magia: A Metamorfose de Vladislav

Nível: arcana 4 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** até 5 criaturas voluntárias; **Duração:** 1d6+1 dias; **Teste de Resistência:** nenhum.

Essa magia é uma versão altamente especializada de *metamorfose*, que transforma os alvos em goblinoides — e apenas em goblinoides. Os alvos devem ser voluntários e pertencentes ao tipo humanoide.

Os alvos são transformados em goblinoides, mas nem eles, nem o conjurador podem escolher a raça específica. Determine a raça exata rolando 1d% e consultando a coluna correspondente à raça original do alvo.

	Humano ou lefou	Anão ou halfling	Elfo ou qareen	Minotauro	Outro
Goblin	01-20	01-100	—	—	01-20
Hobgoblin	21-50	—	01-50	—	21-40
Bugbear	51-70	—	—	01-50	41-60
Orc	71-100	—	51-100	—	61-80
Ogro	—	—	—	51-100	81-100

Pela duração da magia, o personagem adquire o tamanho, deslocamento e modificadores de habilidades físicas (For, Des e Con) da nova raça.

Goblin: tamanho Pequeno, desl. 9m; +4 Des, +2 Con.

Hobgoblin: tamanho Médio, desl. 9m; +2 Des, +4 Con.

Bugbear: tamanho Médio, desl. 9m; +4 For, +2 Des, +2 Con.

Orc: tamanho Médio, desl. 9m; +4 For, +2 Con.

Ogro: tamanho Grande, desl. 9m; +10 For, -2 Des, +4 Con.

Todas as outras estatísticas da unidade — deslocamento, classe de armadura, testes de resistência, habilidades, perícias e talentos — são iguais às estatísticas da criatura que forma a unidade.

A seguir estão alguns exemplos de unidades.

Unidade de Recrutas Goblins

ND 4

Goblin, Plebeu 5, Médio, Neutro e Maligno

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção -1, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 25.

Resistências: Fort +2 (+6 contra doenças e venenos), Ref +2, Von -1, imunidades de unidade, vulnerabilidades de unidade.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada curta +13 (1d4+1, 19-20).

Habilidades: For 13, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 6.

Perícias: Atletismo +3, Furtividade +4.

Equipamento: corselete de couro, escudo leve, espada curta.

Tesouro: metade do padrão.

Unidade de Cavaleiros Goblins

ND 6

Goblin, Ranger 6, Grande, Neutro e Maligno

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +6, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 120.

Resistências: Fort +5 (+9 contra doenças e venenos), Ref +5, Von +1, imunidades de unidade, vulnerabilidades de unidade.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 espadas curtas +12 (1d4+3, 19-20) e mordida +14 (1d6+3).

Habilidades: For 14, Des 15, Con 14, Int 9, Sab 10, Car 6.

Derrubar: se a unidade de cavaleiros goblins acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar como uma ação livre (bônus +18).

Inimigo Predileto (humanoides): +2 em jogadas de dano e testes de Percepção, Intuição e Sobrevivência contra humanoides.

Perícias: Adestrar Animais +3, Cavalgar +7, Sobrevivência +5.

Equipamento: couro batido, espada curta x2.

Tesouro: padrão.

Esta unidade combina as estatísticas dos cavaleiros goblins com as estatísticas dos lobos que eles cavalgam.

Novo Item Mágico: Amuleto do Idioma

Um personagem usando esse amuleto pode compreender e falar o idioma específico com o qual item foi imbuído. Caso sabia ler e escrever, também conseguirá fazê-lo no idioma do amuleto. Cada *amuleto do idioma* tem uma aparência diferente, com aspectos que lembrem a raça que emprega aquela língua, como adornos de folhas e flores para um *amuleto do idioma silvestre*, ou ondas e peixes para um *amuleto do idioma aquan*.

Aura tênue; Criar Item Maravilhoso, *idiomas*, o criador precisa conhecer o idioma que será imbuído no amuleto. Preço: 2.500 TO.

Unidade de Soldados Hobgoblins

ND 5

Hobgoblin, Plebeu 7, Grande, Leal e Maligno

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +0, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 90.

Resistências: Fort +4, Ref +2, Von +0, imunidades de unidade, vulnerabilidades de unidade.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa +15 (1d8+3, 19-20).

Habilidades: For 14, Des 13, Con 16, Int 10, Sab 9, Car 6.

Perícias: Atletismo +2.

Equipamento: cota de malha, escudo pesado, espada longa.

Tesouro: metade do padrão.

No geral, as regras de unidade tornam o combate mais abstrato. Por exemplo, se um personagem causar 45 pontos de dano na unidade acima com um ataque, isso não significa que ele tenha matado cinco soldados com um único golpe. O dano pode representar que a formação foi quebrada, que alguns hobgoblins entrarem em pânico e fugiram e que um ou dois soldados realmente morreram (como as criaturas numa unidade lutam lado a lado, é possível que várias sejam atingidas por um único ataque).

Também é importante lembrar que, em termos de regras, uma unidade é *uma* criatura, mesmo que em termos de descrição sejam várias. Por exemplo, uma magia *força do touro em massa* lançada sobre uma unidade irá fornecer um bônus de +4 na Força da unidade — mesmo que, em tese, só possa afetar cinco criaturas. Uma magia *sono* irá colocar a unidade para dormir, e uma magia *névoa mortal* irá matá-la. Nunca se preocupe se uma magia afeta parte da unidade — ela é afetada como um todo, ou não é. Não há meio termo.

Armas de Cerco

Armas de cerco são máquinas utilizadas contra tropas e fortificações. São usadas pela Aliança Negra, por outras forças militares de Arton — como o Exército do Reinado e as legiões do Império de Tauron — e até por piratas e bandos mercenários.

Esta seção descreve diversas armas de cerco, com as regras necessárias para utilizá-las.

Qualidades das Armas de Cerco

Tripulação. O número mínimo de pessoas necessário para usar ou empurrar a arma de cerco. Por exemplo, para usar ou empurrar um aríete são necessárias pelo menos duas pessoas. As regras de armas de cerco presumem criaturas Médias; duas criaturas Pequenas fazem o trabalho de uma Média, e uma criatura Grande faz o trabalho de duas Médias.

Armas de cerco e unidades: um ataque de uma arma de cerco é considerado um ataque de área. Assim, causa 50% a mais de dano contra unidades.

Empurrando armas de cerco: empurrar uma arma de cerco exige que um número de pessoas igual a sua tripulação mínima gaste uma ação completa. A arma de cerco é empurrada uma distância igual ao deslocamento das pessoas empurrando-a.

Descrição das Armas de Cerco

Aríete: a mais simples das armas de cerco, consiste de uma viga pesada usada para derrubar portas ou muralhas. A ponta da viga é revestida de ferro, que normalmente tem uma forma assustadora, como a cabeça de um dragão. Um aríete ocupa uma linha de 9m de comprimento e 1,5m de largura.

Usar um aríete é uma ação completa. Ele causa dano igual a 1d6 + mod. For por pessoa manejando-o a um objeto adjacente, sendo que até dez pessoas podem manejar um aríete ao mesmo tempo. Por exemplo, um aríete manejado por dez soldados hobgoblins (mod. For +2) causa 10d6+20 pontos de dano.

Alguns aríetes são suspensos em uma armação de madeira revestida de couro. Essa armação cobre uma área de 9m de comprimento por 3m de largura, e protege as criaturas debaixo dela, fornecendo cobertura total contra projéteis disparados de cima. A armação do aríete tem redução de dano 5 e 160 PV. Um aríete com armação custa 300 TO, tem tripulação mínima de quatro pessoas e pesa 1.000 kg.

Balista: essencialmente uma besta gigante, a balista é capaz de disparar projéteis do tamanho de lanças. Uma balista ocupa um quadrado de 1,5m de lado.

Usar uma balista é uma ação padrão, e exige um ataque à distância (uma balista é uma arma marcial). Recarregar uma balista exige três ações completas. Com uma equipe de três pessoas a balista pode disparar uma vez a cada duas rodadas (uma para disparar, outra para recarregar).

Canhão: a pólvora já foi descoberta em Arton, mas por ser muito instável não é utilizada por grandes exércitos. Piratas e bandos mercenários, entretanto, eventualmente usam armas de pólvora — e rumores dizem que os hobgoblins da Aliança Negra estariam trabalhando em grandes e destrutivos canhões. Um canhão ocupa um quadrado de 1,5m de lado.

Usar um canhão é uma ação padrão, e exige um ataque à distância (um canhão é uma arma exótica). Recarregar um canhão exige três ações completas e um teste de Ofício (alquimia) contra CD 20. Caso o teste falhe por 5 ou mais, o canhão explode, causando dano igual ao do disparo em todas as criaturas a até 3m. Com uma equipe de três pessoas o canhão pode disparar uma vez a cada duas rodadas (uma para disparar, outra para recarregar).

Catapulta: um mecanismo que utiliza um braço de madeira tensionado para arremessar pedras (ou outros objetos) a grandes distâncias. Uma vez que arremessa sua carga em uma parábola, é capaz de atingir um alvo atrás de um muro. Uma catapulta ocupa um quadrado de 4,5m de lado.

Usar uma catapulta é uma ação padrão. Para usar uma catapulta, escolha seu alvo e faça um teste de Ofício (armas de cerco). A CD do teste é 20 para um alvo a até 150m e 25 para

Arma de Cerco	Preço	Dano	Crítico	Distância	Tripulação	RD	PV	Peso
Aríete	100 TO	1d6/pessoa	—	—	2	5	80	100kg
Balista	500 TO	6d8	19-20	30m	1	5	40	150kg
munição	1 TO	—	—	—	—	—	—	3kg
Canhão	2.000 TO	5d12	x3	60m	1	10	40	250kg
munição	10 TO	—	—	—	—	—	—	6kg
Catapulta	500 TO	6d6	—	150m/300m	1	5	160	1.500kg
munição	2 TO	—	—	—	—	—	—	25kg
Torre de cerco	1.000 TO	—	—	—	10	5	400	5t
Trabuco	1.500 TO	14d6	—	250m/500m	5	5	320	3t
munição	4 TO	—	—	—	—	—	—	50kg

um alvo a até 300m (o alcance máximo da catapulta). A CD aumenta em +5 caso o alvo esteja atrás de um muro.

Se o teste for bem-sucedido, o disparo acerta; criaturas e objetos numa área de 3m de lado sofrem o dano da catapulta. Criaturas na área podem fazer um teste de Reflexos (CD igual ao resultado do teste de Ofício [armas de cerco]) para reduzir o dano à metade. Se o teste falhar, o disparo erra.

Recarregar uma catapulta exige três ações completas. Com uma equipe de três pessoas a catapulta pode disparar uma vez a cada duas rodadas (uma para disparar, outra para recarregar).

Torre de Cerco: uma torra de madeira com rodas, usada para permitir que tropas invadam muralhas de castelos. Uma torre de cerco ocupa um quadrado de 4,5m de lado, e tem 9m de altura.

A torre de cerco tem dois andares, e pode abrigar até dez pessoas por andar. As pessoas no andar superior podem fazer ataques à distância através de seteiras, e recebem cobertura. Também podem gastar uma ação completa para baixar a rampa, que conecta a torre a uma muralha. As pessoas no andar inferior são responsáveis por empurrar a torre de cerco, e recebem cobertura total. A torre de cerco tem redução de dano 5 e 800 PV.

Trabuco: um tipo de catapulta que usa contrapesos para disparar pedras (ou outros objetos) muito pesadas a grandes distâncias, o trabuco é a maior — e mais destuidora — das armas de cerco. Um trabuco ocupa um quadrado de 7,5m de lado.

Usar um trabuco é uma ação completa. Para usar um trabuco, escolha seu alvo e faça um teste de Ofício (armas de cerco). A CD do teste é 25 para um alvo a até 250m e 30 para um alvo a até 500m (o alcance máximo do trabuco).

Se o teste for bem-sucedido, o disparo acerta; criaturas e objetos numa área de 3m de lado sofrem o dano do trabuco. Criaturas na área podem fazer um teste de Reflexos (CD igual ao resultado do teste de Ofício [armas de cerco]) para reduzir o dano à metade. Se o teste falhar, o disparo erra.

Recarregar um trabuco exige dez ações completas. Com uma equipe de dez pessoas o trabuco pode disparar uma vez a cada duas rodadas (uma para disparar, outra para recarregar).

Estruturas

Não faz sentido ter armas de cerco sem ter o que destruir, certo? A seguir estão estatísticas de estruturas típicas.

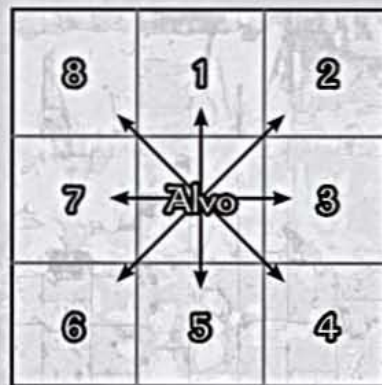
Paliçada: uma cerca de toras de madeira, afiadas e fincadas na terra. Aldeias, vilas e acampamentos militares às vezes são protegidos por paliçadas.

Porta: portas de madeira são as mais comuns, usadas em casas de todos os tipos. Portas de madeira reforçada (com rebites de metal) são utilizadas em lojas, mansões ou castelos. Portas de pedra ou ferro são usadas apenas em salas específicas (como a sala do tesouro de um castelo ou a sacristia de uma catedral) ou em fortalezas.

Portão: um portão de grade, usado em mansões, cemitérios e outros lugares.

Disparos perdidos

Se for necessário descobrir onde caiu um disparo de catapulta ou trabuco que tenha errado o alvo, faça o seguinte. Primeiro, role 1d8 e consulte o diagrama abaixo para determinar a direção do disparo, em relação ao alvo.



Então, role 1d6x1,5m para determinar a distância do disparo, novamente em relação ao alvo. Assim, se você rolar 1 no d8 e 1 no d6, o disparo terá caído 1,5m à frente do alvo; se você rolar 3 no d8 e 4 no d6, o disparo terá caído 6m à direita do alvo.

Esta regra também pode ser usada para armas de arremesso, como granadas e fogo alquímico. Entretanto, sugerimos que seja usada apenas se for *realmente* importante determinar onde o projétil caiu, pois usá-la sempre irá tornar o combate muito lento. Na maior parte das vezes, basta saber se o ataque acertou ou não.

Muralha: um muro de blocos de pedra, típico de castelos e grandes cidades.

Muralha Reforçada: um muro de blocos de pedra muito grosso, ou reforçado com vigas de metal. Típico de fortalezas e metrópoles.

Estrutura	CD para Quebrar	RD	PV
<i>Portas</i>			
Porta de madeira	15	5	10
Porta de madeira reforçada	20	5	20
Porta de pedra	25	8	60
Porta de ferro	25	10	60
Portão	25	10	30
Ponte levadiça	20	10	60
<i>Muros</i>			
Paliçada	20	5	60
Muralha	35	8	90
Muralha reforçada	45	8	180



Lenórienn

Khinlanas, o Eterno, olhou fixo para o campo de batalha ao longe. Com um gesto, ordenou que a linha de soldados à sua frente permanecesse imóvel.

Dali, não conseguia ver ou distinguir muita coisa. Era apenas um amontoado de guerreiros, sangue, armaduras e espadas chocando-se incessantemente. Vez ou outra uma bola de fogo ou o clarão de um relâmpago. Um inferno vermelho e verde que parecia não ter fim.

“Séculos de estudo e disciplina”, pensou o rei dos elfos. “E agora nos resumimos a isso”.

Tudo o que havia de mais belo na cidade de Lenórienn havia sido destruído pelas grotescas catapultas hobgoblins. As árvores queimavam e tombavam, espalhando suas chamas inclementes pela floresta e levando consigo os inocentes que encontravam pelo caminho. Eram como enormes piras sacrificiais enviando as almas dos elfos mortos para sofrer no reino de Ragnar, Deus da Morte e dos Goblinoides.

Em toda a história de Arton, nunca um regente havia defendido tanto a superioridade e o orgulho dos elfos quanto Khinlanas. Para ele, a tão temida Infinita Guerra travada contra os hobgoblins era nada mais que um leve incômodo. A vitória era apenas uma questão de tempo.

“Somos os filhos de Glórienn”, discursava em meio a taças de vinho nos luxuosos banquetes da nobreza. “Somos sua espada, seu arco e sua flecha. Somos os escolhidos. E nada nos fará tomar!”

O conflito se arrastou por séculos e séculos sem nunca pender para nenhum dos lados. Ainda assim, o sentimento que pulsava dentro de Khinlanas era o mesmo: mais cedo ou mais tarde, as forças élficas esmagariam o inimigo. Uma raça infeliz, cuspidas em Arton por um deus inconsequente.

O fim da guerra e o extermínio dos hobgoblins certamente tornariam o continente de Lamnor um lugar melhor. O triunfo dos elfos faria com que mesmo os humanos — que haviam virado-lhe as costas, confundindo sua sensatez com arrogância — se curvassem.

Somente com a chegada de Thwor Ironfist, o dito campeão de Ragnar previsto em uma obscura profecia bugbear, a balança finalmente pendeu. Enviado divino ou não, o monstruoso general conseguiu fazer o impossível: uniu as tribos goblinoides sob sua bandeira e esmagou os que se recusavam a marchar com ele.

A fim de conquistar a lealdade dos hobgoblins, o bugbear invadiu Lenórienn sozinho, sequestrou a filha do regente élfico e deu-a de presente ao líder de seus eternos inimigos.

“Minha filha”, pensou cerrando os punhos. “De dentro do meu palácio”.

O ato selou a formação da Aliança Negra. Um exército monstruoso e quase infinito composto de criaturas bárbaras e disformes cercando Lenórienn. Como o regente havia previsto em um passado distante, era mesmo apenas uma questão de tempo até que o conflito terminasse.

Khinlanas sabia que teria mais chances se mantivesse suas forças dentro dos limites da cidade. Se todas as energias direcionadas ao conflito fossem utilizadas para manter a defesa — e apenas isso — Lenórienn resistiria.

Mas a raça dos elfos jamais viveria acuada. Não enquanto ele reinasse.

Khinlanas ordenou o ataque total contra as forças goblinoides. Milhares e milhares de elfos marcharam e cavalgaram atravessando os arcos do portão principal da capital élfica, bradando desafios e preces. Do outro lado, uma força descomunal de fúria selvagem aguardava impaciente.

Khinlanas baixou a cabeça por um instante, os olhos fechados, pensativo. Então, com o olhar frio e o ar altivo que haviam acompanhado-o durante toda a vida, ordenou que seus comandados avançassem.

Eram seus cavaleiros de elite. Os guerreiros mais nobres de Glórienn. A última linha de defesa de Lenórienn. Todos partiram reluzentes em suas belas armaduras prateadas. Desta vez não houve brados, nem preces. Lanças e espadas se erguiam refletindo o dourado do sol de Azgher.

Em instantes, só restava partir o próprio Khinlanas..

Desde que ouvira as primeiras histórias sobre Thwor Ironfist, o regente soube que não havia mais esperanças. Que logo Thwor Ironfist precisaria das máquinas de guerra hobgoblins e que — para isso — os elfos teriam que cair. Soube que muitos morreriam antes disso e que, no fim, ele próprio teria uma morte cruel e dolorosa. Soube que sua cabeça viraria um troféu que minaria a confiança dos elfos, o estandarte maior da vitória goblinóide.

Mesmo assim não se importava.

Durante todos aqueles anos não lhe faltaram planos e alternativas de fuga capazes de salvar parte de seu povo antes que a catástrofe acontecesse. Uns ele mesmo havia elaborado. Outros haviam sido propostos por conselheiros ou apresentados por rebeldes pacifistas. E Khinlanas recusou-se a colocar qualquer um deles em prática.

Preferia morrer, condenar sua raça e sofrer uma eternidade de torturas no reino do deus de seus inimigos a viver e admitir que os elfos, enfim, não eram superiores a ninguém.

Com um firme puxão de rédeas, Khinlanas cavalgou veloz em direção ao campo de batalha. Espada em punho, de encontro à morte.



Uma das maiores tragédias na história de Arton vem sendo cantada pelos bardos nos últimos anos, e cada vez mais conhecida entre os povos do Reinado. No entanto, a maior parte acredita ser apenas uma canção ou poema triste. Poucos realmente entendem seu significado.

Poucos, exceto os elfos. Pois esta raça de beleza, poesia e magia perdeu o único lugar que podia chamar de lar. As torres espiraladas de cristal ainda brilham em suas mentes, por mais

que eles tentem afastar essas lembranças dolorosas. A emotiva língua élfica tem quase vinte palavras para “saudade”, e nenhuma delas pode expressar a dor que experimentam quando pensam naquele reino mágico.

Esta é a história de Lenórienn. Um lugar de encanto, magia e harmonia, hoje convertido em reino de terror. Um lugar que nem o mais valoroso aventureiro elfo ousa visitar.

Paraíso Perdido

Há exatamente 1410 anos, antes mesmo que os humanos aprendessem a ler e escrever, uma frota com embarcações de cascos verdes e velas douradas cruzava o Oceano Oeste rumo à costa de Lamnor.

De onde vieram? Não se sabe. Apesar da conhecida longevidade élfica, nenhum dos membros da expedição original ainda vive — e todos os antigos registros da jornada foram destruídos. Alguns clamam que a chegada dos elfos prova a existência de outro continente além-mar. Outros teorizam que a frota veio de outro plano, após atravessar um portal dimensional. E os clérigos de Glórienn têm uma longa e comovente canção, sobre como cada navio foi colocado com doçura sobre as águas pelas próprias mãos da Deusa dos Elfos.

Aquele povo de orelhas pontiagudas apreciava dar nomes belos e musicais para todas as coisas. Chamaram de Myrvallar, “Paz na Alma”, a grande floresta que enchia o extremo oeste do continente; e de Lenórienn, “Novo Lar”, a cidade que começaram a erguer no coração da mata.

Construída sobre o rio que seria chamado Narlaruen, “Vida Veloz”, Lenórienn ficou famosa como a maior e única cidade élfica no mundo... Mas chamar Lenórienn de “cidade” seria como dizer que borboletas são apenas insetos. Torres de vidro e cristal luziam acima da vegetação, emanando arco-íris mesmo em dias sem chuva. Palácios dourados abraçavam as árvores, sem derrubar ou molestar nenhuma delas. E a delicada figura de Glórienn podia ser apreciada em toda parte, na forma de belíssimas estátuas, nas pinturas e tapeçarias nos castelos — ou mesmo nas emanações mágicas da própria cidade, que ocasionalmente projetavam imagens de pura poesia nos céus.

Os jardins de Lenórienn são até hoje cantados como os lugares mais belos e mágicos em toda a Criação — alguns magos chegam a suspeitar que tivessem ligações planares com Niven-ciúén, o Reino de Glórienn, e talvez também com os Planos de Allihanna, Marah e Wynna. Mais que simples abrigos para plantas ornamentais, os jardins exalavam perfumes e cores capazes de purificar a alma, prolongando ainda mais a vida élfica e curando qualquer doença ou ferimento. Entre os poucos monges elfos existentes nos dias de hoje, quase todos passavam seus dias treinando nestes locais de harmonia.

Lenórienn tinha jardins tão exuberantes que podiam abrigar as mais belas ninfas — e alguns, de fato, abrigavam. Entre sprites, dríades, sátiros e dragonetes, muitos representantes do povo-fada viviam aqui, como amigos queridos dos elfos.

Em vez de ferir o verde, como fazem as comunidades humanas, Lenórienn parecia tornar a floresta ainda mais brilhante e vigorosa. Era como se Narlauen estivesse dando boas-vindas a seus novos hóspedes — o que é bem possível, pois o lugar era antes habitado por seres mais sinistros.

Eram os hobgoblins. Humanoides peludos e brutais, com olhos de um amarelo perverso e grandes presas. Uma raça militar, criada para a guerra, sempre buscando conflitos com outros povos. Atacaram os recém-chegados poucas semanas após o desembarque — mas a mágica dos elfos, bem como sua lendária perícia com flecha e lâmina, logo se encarregaram de expulsar os monstros e prosseguir com a construção da cidade.

O resto da história é bem conhecido. Derrotados, os hobgoblins foram forçados a uma revolução tecnológica. Empregaram os quase 400 anos seguintes forjando armas mais afiadas, armaduras mais fortes e máquinas de guerra capazes de esmagar as árvores em seu caminho para lançar chuvas de fogo e rocha contra as torres élficas.

Novas Estratégias

A força e magia dos elfos ainda eram vastas, mas agora insuficientes para rechaçar os invasores fortificados. Os hob-goblins voltaram a ocupar Myrvallar, rapidamente fixando acampamentos militares e mesmo pequenos fortes em meio à floresta. Conflitos localizados entre rangers élficos contra tropas hobgoblins eram comuns.

Mesmo com o aumento do poderio globloide, as defesas da cidade-nação ainda eram formidáveis. Sem muralhas, Lenórienn não oferecia uma fronteira exata para delimitar o ataque inimigo. Usando a própria floresta como aliada, um número reduzido de arqueiros e magos poderia deter os monstros por muito tempo — ao mesmo tempo em que dificultava o avanço das pesadas carruagens de combate.

Também pesava o fato de que os hobgoblins eram incapazes de empregar a sutileza como estratégia. Brutos e orgulhosos, raramente recorrem a disfarces, camuflagens ou qualquer forma de ataque furtivo (ainda que sua raça tenha essa capacidade, possivelmente como herança de seus ancestrais). Suas manobras sempre envolvem tambores, gritos de guerra e estandartes vistosos, para anunciar aos próprios deuses que o mais poderoso exército do mundo está a caminho!

A cidade-nação resistiu, impenetrável, durante longos anos. Era a Infinita Guerra. Foi assim até tempos recentes, quando a sombra de Ragnar cobriu o sol e veio ao mundo Thwor Ironfist, o Líder da Profecia. Ele, um goblin gigante — raça mais conhecida como bugbear —, era um guerreiro de inteligência e astúcia muito além do normal para criaturas desta espécie. Sozinho, foi capaz de entrar na cidade élfica e raptar a Princesa Tanya, filha do então regente Khinlanas.

Tanya foi oferecida a Holgor, o chefe militar dos hobgoblins, como tributo e prova de confiança. Juntos, hobgoblins e bugbears formaram uma força invencível — o princípio da Aliança Negra. Além de uma refém valiosa e reforços para suas

tropas, Thwor trouxe para seus aliados novos conhecimentos e estratégias — especialmente o uso de disfarces e espíões, uma tática desconhecida para os hobgoblins. Assim a Aliança descobriu o centro exato de Lenórienn e seus pontos mais vulneráveis, possibilitando ataques mais eficientes.

Entre os poucos sobreviventes dispostos a falar, conta-se que Tanya não teria sido o único membro da nobreza élfica raptada. Vítimas de ataques realizados por pequenos comandos — outra tática ensinada por Thwor —, outros nobres sofreram o mesmo destino. Assim, durante a batalha, quando os exércitos avançaram derrubando árvores e realizando o primeiro grande ataque frontal a Lenórienn, reféns se encontravam amarrados às máquinas de guerra, dificultando quaisquer ataques à distância realizados pelos elfos.

Se antes a Infinita Guerra estava equilibrada, agora não havia chance alguma para os elfos. A Cidade dos Elfos foi tomada.

As semanas seguintes foram um pesadelo para a raça élfica. A maior parte da população encontrou a morte, que chegava na espada hobgoblin de lâmina bem afiada, ou no brutal machado bugbear. Quase todos foram vítimas do apetite canibal dos goblinoídes. Outros, mantidos como escravos, não resistiram muito à crueldade com que eram tratados. Os poucos sobreviventes formaram pequenos bandos ou caravanas e, protegidos pela floresta amiga, conseguiram escapar.

A Dor da Lembrança

Para aqueles que conhecem bem a alma élfica, é incerto concluir se a fuga teria sido melhor que a morte. O massacre deixou marcas terríveis — quase todos os elfos levariam anos para sequer voltar a sorrir. Muitos ficaram loucos. Outros não conseguem se lembrar de nada. E quase nenhum deles aceita dizer uma única palavra que seja sobre o “Novo Lar”.

Outrora arrogantes, a ponto de recusar todo e qualquer contato com os humanos, hoje os poucos elfos existentes são tristes, amargos, mesmo rabugentos. Eles temem, talvez até de forma inconsciente, voltar a formar comunidades ou viver juntos. Tentam em vão encontrar seu lugar no mundo, vagando feito nômades, ocultos nas florestas, ou entre os povos do Reinado.

A história, arte e cultura dos elfos estão perdidas, exceto na forma de raríssimos livros ou peças de artesanato — sendo estes tesouros inestimáveis para pesquisadores. A Academia Arcana, a Ordem de Tanna-Toh e os últimos clérigos de Glórienn tentam resgatar esses tesouros, formando expedições e seguindo pistas que levem à descoberta de um único tomo, pergaminho ou artefato. Reunidos, tais itens talvez revelem um dos maiores mistérios de Arton: a verdadeira origem do povo élfico.

Ironicamente, os próprios elfos são o maior obstáculo para aqueles que tentam desvendar os mistérios de Lenórienn. A queda da cidade foi uma perda severa demais, tanto que a simples lembrança de que existiu tal lugar chega a ser dolorosa. O elfo típico ainda traz fresca a lembrança da chacina, ocorrida há poucas décadas — para eles, um tempo curto demais para cicatrizar feridas tão profundas.

Mesmo o mais alegre e sorridente dos elfos traz esse temor rastejante no fundo do coração. Falar de Lenórienn tornou-se tabu para a raça. Voltar lá, então, é impensável. Se um dia eles vão recuperar sua antiga glória, ou mesmo retomar a cidade perdida, não se sabe. No momento, apenas tentam superar a dor da perda. E ainda não conseguiram.

Myrvallar: Floresta em Perigo

Uma das duas maiores áreas florestais de Lamnor, a Floresta de Myrvallar tem uma área de mais de 400.000 km². Antes da chegada dos elfos, este território imenso era controlado pelos hobgoblins — e agora voltou a ser.

Os membros mais importantes na hierarquia militar hobgoblin estão sediados em Lenórienn (atual Rarnaakk), ou regiões circunvizinhas. Acampamentos menores e postos avançados estão espalhados por toda a floresta, cada um controlando entre 100 e 500 quilômetros quadrados. Supondo que cada acampamento abriga em média 200 criaturas, podemos estimar a população humanoide de Myrvallar em mais de 400.000 membros.

Um acampamento típico, de pequeno ou médio porte, é composto por 60 a 120 soldados, 30 a 60 arqueiros, 10 a 20 sargentos e 5 a 10 magos de guerra, todos sob o comando de um capitão. Os acampamentos maiores abrigam até 400 soldados, 100 arqueiros, 50 sargentos, 20 magos de guerra e 10 capitães. Alguns poucos goblins, orcs e ogros também podem ser encontrados entre os hobgoblins.

Grupos de patrulha percorrem a floresta regularmente, sendo que um grupo de aventureiros tem grande chance de encontrar (ou ser encontrado por) um deles. Um grupo típico é composto por 1d6+4 soldados, 1d6+2 arqueiros, 1d4-2 magos de guerra e um sargento.

Obviamente, os hobgoblins não são a única ameaça na floresta. Myrvallar é habitada por numerosos outros predadores e monstros, como abelhas-gigantes, aranhas-gigantes, grandes felinos, ursos, lobos, trolls e até mesmo alguns dragões. Também temos aqui uma grande quantidade de mortos-vivos remanescentes de antigas batalhas.

Como se tudo isso não bastasse para intimidar qualquer grupo de aventureiros disposto a visitar Myrvallar, uma área de Tormenta se formou no extremo sul da floresta poucos anos depois da queda de Lenórienn — se existe qualquer ligação entre os dois fatos, ninguém sabe dizer. Embora alguns postos avançados ao sul tenham sido engolidos e destruídos, a situação não preocupa os humanoides; Rarnaakk fica no lado oposto da floresta, mais de mil quilômetros ao norte. Além disso, uma vez que a Tormenta e suas criaturas não penetram na floresta, os hobgoblins acreditam (erradamente) que até mesmo os demônios temem desafiar seu poder. Mesmo assim, os magos de Rarnaakk estudam formas de resistir e derrotar a Tormenta com tanto afincamento quando os magos da Academia Arcana.

Rarnaakk: Cidade do Terror

Se os elfos de hoje encontram dificuldades em falar de sua amada cidade, eles têm excelentes motivos para isso.

Após sua queda, Lenórienn foi totalmente ocupada pelos hobgoblins, que lhe deram o nome horrendo de Rarnaakk — “Cemitério do Inimigo” em sua língua. Estes se encarregaram prontamente de adaptar o lugar às suas preferências e necessidades. As ruas são ladeadas por flâmulas vermelhas, cada uma trazendo no topo do mastro um crânio élfico. Vasos de plantas se tornaram suportes de armas. Mansões foram convertidas em quartéis. Torres de contemplação são agora postos de sentinela. Quartos são masmorras, e estúdios de arte são forjas.

Se antes Lenórienn parecia uma joia adornando a floresta, agora lembra uma ferida gangrenosa no verde. Em vez de luzes mágicas, emana fumaça negra. Em vez da música suave e o canto dos pássaros, tambores de guerra e urros de feras criadas para matar. Com alguma boa vontade ainda é possível reconhecer arte e beleza nas antigas estruturas — mas Rarnaakk é lugar longe de parecer belo.

No estado em que se encontram, as grandes estátuas de Glórienn trazem lágrimas ao mais duro coração. Quase todas foram mutiladas, decapitadas ou desmembradas. Algumas receberam correntes, ganchos, algemas, vendas, mordidas e até mesmo aparelhos de tortura — uma piada cruel dos humanoides, uma forma de mostrar que a Deusa dos Elfos é sua prisioneira.

Quanto aos templos em louvor à Dama Élfica, estes foram prontamente convertidos em locais de adoração a Ragnar, pois o próprio deus hobgoblin foi abandonado por sua raça em favor do mais cruel e poderoso deus bugbear. Estes talvez sejam os lugares mais terríveis em Rarnaakk. Aqui, cultistas entoam cânticos profanos e realizam rituais de sacrifício, na maioria das vezes utilizando elfos como vítimas. Recebendo tais oferendas, o Deus da Morte recompensa seus devotos com poderes diabólicos; não é raro que, em momentos de crise, os cultistas consigam invocar demônios e outras criaturas para lançá-las contra seus inimigos. O mal nestes locais é tão profundo que a própria arquitetura élfica parece conspurcada, suas paredes exibindo rachaduras que lembram veias enegrecidas.

Quanto aos jardins, quase todos foram destruídos. Fadas e outros seres mágicos que ali viviam foram mortos, ou fugiram. Alguns poucos, incapazes de escapar — como as driades ou ninfas — são agora escravos, usando seus poderes a serviço dos conquistadores. Entretanto, alguns antigos jardins são impregnados com magia tão poderosa que ainda conseguem manter sua beleza natural; as plantas voltam a crescer minutos depois de queimadas, os pequenos animais ressurgem depois de mortos, e as fadas conseguem se esconder completamente. Os hobgoblins já suspeitam que estes lugares especiais podem ter ligações planares com outros mundos, e preferem deixá-los por conta dos magos.

Por falar em magos, poucos entre os hobgoblins conseguiam usar magia. Eles respeitavam o poder destrutivo da



magia, mas não possuíam conhecimento para treinar muitos magos. Essa situação mudou com a tomada de Lenórienn. Agora com acesso a milhares de pergaminhos e tomos élficos — além de varinhas, cajados e outros itens encantados —, os goblinoides aumentaram enormemente seu conhecimento arcano. Aventureiros que confiavam na magia contra a força bruta cometeram um erro terrível ao atacar Rarnaakk, pois os humanoides agora controlam mágica poderosa.

Lenórienn ainda esconde muitos segredos de seus conquistadores, já que algumas partes da cidade permanecem intocadas por eles. Câmaras secretas, portais dimensionais e barreiras mágicas protegem certas áreas restritas, onde os elfos certamente esconderam seus tesouros mais preciosos. Expedições comandadas por magos tentam incessantemente invadir e saquear esses lugares — uma versão invertida dos aventureiros humanos que exploram masmorras.

Locais da Cidade

É difícil estimar o tamanho de Lenórienn, porque ela foi construída de forma a se mesclar com a floresta ao redor. Mesmo assim, é certo que seus castelos e torres ocupam pelo menos 200 quilômetros quadrados. Estes são os pontos mais importantes:

1) Rio Narlaruen: o grande rio atravessa a cidade sob pontes adornadas, onde os antigos moradores apreciavam a música de sua passagem. Hoje em dia, os hobgoblins o utilizam como fonte de água potável e também despejam nele seus detritos. Torres de vigília e barcos-patrolha protegem ambas as extremidades, evitando que invasores usem o rio para entrar na cidade.

2) Palácio de Holgor: o palácio do antigo regente Khinlanas agora pertence a Holgor, que transformou o lugar em uma fortaleza. Aqui são realizados conselhos de guerra e reuniões com representantes da Aliança Negra quando estes visitam a cidade. O líder hobgoblin é servido por numerosos guardacostas pessoais, entre sargentos e magos de guerra, que também vigiam de perto a prisioneira Tanya.

3) Templo-Mestre de Ragnar: a maior igreja da cidade devotada à deusa Glórienn foi convertida em local de adoração para o Deus da Morte, como também aconteceu com numerosos outros templos menores. Estátuas da deusa foram destruídas ou desfiguradas, enquanto luas negras e outros símbolos de Ragnar ficam à mostra. Antigas câmaras de meditação agora funcionam como calabouços, onde os cultistas mantêm seus prisioneiros. O destino destes, na maioria dos casos, é sofrer torturas durante anos ou servir como sacrifício para o Ceifador.

4) Nyatar: a maioria dos hobgoblins conhece este lugar de janelas altas simplesmente como o “prédio dos livros”, mas os atuais ocupantes empregam seu nome original (que significa “Morada das Palavras”, termo élfico para uma biblioteca) para não deixar escapar nenhuma pista. Aqui os hobgoblins absorvem tudo aquilo que podem sobre a cultura dos elfos — especialmente seus segredos na fabricação de arcos e espadas, assim como possíveis localizações de tesouros secretos na cidade.

5) Enurenlir: esta magnífica estrutura era para os elfos algo equivalente a uma escola de magia — ainda que seus métodos de ensino fossem completamente diferentes. Mais parece um jardim suspenso ou estufa de plantas, onde aprendizes e mestres conversavam e cantavam com alegria, de formas que pouco lembrariam uma “aula” convencional. Hoje, o lugar ainda exerce seu propósito original, pois os magos de guerra hobgoblins praticamente devoram os segredos de seus livros e pergaminhos.

6) Palácio de Nudaren: a morada de Nudaren, um dos maiores artesãos da raça élfica, é um dos lugares que os hobgoblins ainda não conseguiram pilhar. Suas portas e paredes são extraordinariamente fortes, reforçadas com grande magia. Holgor suspeita que as mais poderosas armas e armaduras da cidade estão aqui, pois alguns livros citam Nudaren como um exímio artífice de itens encantados.

7) Torre das Estrelas: feita inteiramente de cristal, esta é a estrutura mais alta de Lenórienn — e a única que não teve sua beleza totalmente manchada pela ocupação hobgoblin. Os monstros ainda não descobriram exatamente sua utilidade: ninguém vivia aqui, e não há quaisquer tesouros em seu interior. Os magos suspeitam que a torre sediava rituais religiosos, ou então servia para canalizar energias mágicas de alguma espécie.

8) Palácio de Kessaria: este é outro lugar onde os hobgoblins não entram, mas por razões bem diferentes. Durante a invasão goblinóide, a aristocrata élfica Kessaria foi atacada e torturada em seu próprio lar, de formas tão revoltantes que, após sua morte, retornou como um fantasma vingativo. Mesmo hoje, anos depois da ocupação, os hobgoblins ainda não foram capazes de expulsá-la para pilhar seus tesouros.

9) Coração de Glórienn: entre os incontáveis jardins destruídos, este é um dos poucos que ainda resistem aos invasores. Mais um grande parque que um jardim propriamente dito, o Coração de Glórienn sempre consegue se recobrar de qualquer dano recebido — mesmo as maldições dos cultistas ou bolas de fogo dos magos não conseguem impedir suas árvores e flores de voltar a crescer. Aqui também se escondem animais selvagens e fadas, que ocasionalmente fazem travessuras com os hobgoblins, mas em geral preferem se esconder deles. Há uma forte suspeita de que em algum lugar do parque existe um portal planar para o Reino de Glórienn.

10) Layavinn: ou “Descanso Final” em élfico, este templo era equivalente a um cemitério, onde grandes heróis ou membros de famílias nobres eram mumificados e acomodados em esquifes, com seus bens mais preciosos. Quando os goblinoides saquearam este lugar, múmias se ergueram clamando por vingança. Os mortos-vivos foram derrotados, mas mesmo assim os invasores temem entrar novamente aqui, ou em qualquer dos templos de mesmo tipo existentes em outras partes da cidade.

11) Estábulo Central: os hobgoblins tradicionalmente não empregam bestas de guerra. No entanto, alguns grandes animais encontrados aqui durante a ocupação foram domados e treinados para atacar sob comando. Embora alguns suspeitem que sejam lobos atroz, a verdadeira natureza destas criaturas é desconhecida até mesmo pelos hobgoblins.

Personalidades

Comandante Holgor

No comando de toda a máquina hobgoblin está Holgor Greatfang — o líder de sua raça. Guerreiro embrutecido e estrategista implacável, ele emprega seu tempo fortificando a cidade contra invasores, desvendando seus segredos, e colhendo os frutos da vitória sobre os elfos. De fato, a pilhagem rendeu a Holgor dois itens que considera seus tesouros mais preciosos: sua espada *Ehankallar*, uma lâmina encantada com poderosa magia élfica (algo que os armeiros hobgoblins não conseguem imitar); e a própria Princesa Tanya, que ele mantém viva como escrava pessoal. Ela é o símbolo máximo da vitória da Infinita Guerra pelos hobgoblins.

Comandante Holgor: hobgoblin, Guerreiro 17, LM; ND 17; tamanho Médio, desl. 6m; PV 185; CA 34 (+8 nível, +3 Des, +13 armadura); corpo-a-corpo: *Ehankallar* +33 ou +28/+28 (2d6+31, mais 1d6 de fogo, 14-20); hab. +6 nos testes de resistência contra magia, redução de dano 2, visão no escuro; Fort +15, Ref +11, Von +8; For 25, Des 17, Con 21, Int 15, Sab 10, Car 13.

Perícias & Talentos: Conhecimento (estratégia) +22, Iniciativa +23, Intimidação +21; Acerto Crítico Aprimorado (espada grande), Ataque Duplo (espada grande), Ataque Poderoso, Desarmar Aprimorado, Especialização em Arma (espada grande), Especialização em Arma Aprimorada (espada grande), Especialização em Armadura (pesada), Especialização em Combate, Foco em Arma (espada grande), Foco em Arma Aprimorado (espada grande), Foco em Armadura (pesada), Golpe com Duas Mãos, Iniciativa Aprimorada, Liderança (seguidores), Mente de Ferro, Mestre em Arma (espada grande), Saque Rápido, Trespasar, Trespasar Aprimorado.

Equipamento: armadura completa de mitral da resistência a magia maior +4, cinto de força +6, *Ehankallar* (espada grande de mitral flamejante +4).

Terrack Hellfire

Atualmente o líder dos magos de guerra, Terrack é o principal responsável pelas defesas arcanas da cidade, pela pesquisa de novos feitiços e pelo treinamento de novos magos. Ele comanda todos os praticantes de magia arcaica de sua raça.

Terrack é um mago, mas pensa com orgulho de guerreiro. Ele deseja provar que a magia é uma grande arma, e que os magos podem ser tão perigosos quanto aqueles que empunham a espada. E agora, com os segredos da magia élfica a seu alcance, ele está mais perto do que nunca de seu objetivo.

Terrack Hellfire: hobgoblin, Mago 13, LM; ND 13; tamanho Médio, desl. 9m; PV 84; CA 27 (+6 nível, +3 Des, +8 braçadeiras da armadura); corpo-a-corpo: *Ruzztrnn* +11 (1d4+10, mais 1d6 de fogo, mais 2d6 contra criaturas Bondosas, 19-20); hab. item de poder (*Ruzztrnn*), visão no escuro; Fort +10, Ref +9, Von +9; For 12, Des 16, Con 19, Int 29, Sab 13, Car 6.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +25, Conhecimento (engenharia) +25, Conhecimento (estratégia) +25, Identificar Magia +25, Ofício (alquimia) +25, Ofício (armas de cerco) +25, Ofício (metalurgia) +29, Percepção +17; Acelerar Magia, Ampliar Magia, Foco em Arma (adaga), Foco em Magia (*bola de fogo*), Foco em Magia Aprimorado (*bola de fogo*), Magias em Combate, Mago de Batalha, Poder Mágico x3, Potencializar Magia.

Magias de Mago Conhecidas: 0 — *consertar, detectar magia, ler magias, mensagem, raio de fogo*; 1º — *alarme, arma mágica, armadura arcaica, causar medo, escudo arcano, identificação, mãos flamejantes, mísseis mágicos, névoa obscurecente, raio do enfraquecimento, toque chocante*; 2º — *raio ardente, reflexos, resistência a energia, ver o invisível*; 3º — *bola de fogo, deslocamento, dissipar magia, sugestão*; 4º — *âncora dimensional, detectar vidência, escudo de fogo, muralha de fogo, tentáculos negros*; 5º — *rocha cadente de Vectorius, teletransporte, visão falsa*; 6º — *corrente de relâmpagos, dissipar magia maior, névoa ácida*; 7º — *bola de fogo controlável, cubo de energia, espada de energia*.

Magias de Mago Preparadas (PM 52; CD do teste de resistência 19 + nível da magia): 1º — *armadura arcaica*; 3º — *bola de fogo* (CD 26) x3, *bola de fogo* (Acelerada), *bola de fogo* (Potencializada) x2, *deslocamento*; 4º — *âncora dimensional*; 5º — *teletransporte*; 6º — *dissipar magia maior*; 7º — *espada de energia*.

Equipamento: braçadeiras da armadura +8, *Ruzztrnn* (adaga flamejante profana +3), *tiana do intelecto* +6. Terrack ainda possui um enorme número de pergaminhos e poções, resgatados das torres de Lenórienn.

Karbash, Alto Clérigo de Ragnar

É fato conhecido que, com o sucesso da Aliança Negra, grande parte dos hobgoblins abandonou o culto a seu antigo deus Hurlaugh e agora venera o cruel Ragnar. Em nenhum outro lugar de Arton isso é tão verdadeiro quando em Lenórienn, onde está sediado o mais poderoso clérigo hobgoblin do Deus da Morte.

Karbash comanda as atividades religiosas na cidade conquistada. Além de prestar homenagem a Ragnar, isso inclui celebrar cerimônias profanas que envolvem a tortura e sacrifício de vítimas inocentes — na maioria elfos, mas também membros de outras raças. Exímio torturador e executor, este clérigo e seus servos fazem suas vítimas gritar e sangrar durante dias, deixando-as à beira da morte... Para então tratá-las com magias de cura e recomeçar o processo, prolongando o sofrimento dos inimigos de seu deus. Sacrifícios reais, envolvendo a morte das vítimas, são reservados para ocasiões especiais.

Ragnar sabe recompensar seus devotos por tais presentes. Como prêmio por uma grande cerimônia profana, com tortura e morte em doses fartas, o deus bugbear pode oferecer aos clérigos magias de duração limitada, itens mágicos, ou mesmo a invocação de demônios — pois muitos deles habitam Deathok, o Reino de Ragnar. Karbash costuma manter tais demônios

Lenórienn

Comandante Hólgor, líder dos
exércitos hobgoblins, e Princesa
Tanya, herdeira do trono élfico



Carolina
Mylius 03

como servos pessoais, ou então lançá-los contra aventureiros especialmente poderosos que tentem atacar Rarnaakk.

Karbash, Alto Clérigo de Ragnar: hobgoblin, Clérigo 12, Neutro e Maligno; ND 12; tamanho Médio, desl. 6m; PV 108; CA 25 (+6 nível, +9 armadura); corpo-a-corpo: *maça profana* +2+14 (1d8+11, mais 2d6 contra criaturas Bondosas); hab. canalizar energia negativa 6d6, divindade (Ragnar), visão no escuro; Fort +11, Ref +6, Von +14; For 17, Des 10, Con 17, Int 12, Sab 19, Car 16.

Magias de Clérigo Conhecidas: 0 — *detectar magia, detectar venenos, resistência, virtude*; 1º — *amaldiçoar água, auxílio divino, causar medo, curar ferimentos leves, desespero, suportar elementos, visão da morte*; 2º — *armadilha de fogo, drenar força vital, esquentar metal, força do touro*; 3º — *criar mortos-vivos menor, curar ferimentos graves, envenenamento, purgar invisibilidade*; 4º — *expulsão, imunidade a magia, nuvem profana, poder divino*; 5º — *coluna de chamas, conspurcar, matar, pele rochosa*; 6º — *aliado extraplanar, criar mortos-vivos, cura completa, proibição*.

Magias de Clérigo Preparadas (PM 41; CD do teste de resistência 14 + nível da magia): 1º — *auxílio divino*; 2º — *esquentar metal, força do touro*; 4º — *poder divino*; 5º — *coluna de chamas x2, matar, pele rochosa*; 6º — *cura completa x2*.

Perícias & Talentos: Conhecimento (religião) +16, Cura +19, Identificar Magia +16, Intimidação +18; Ataque Poderoso, Aura de Pânico, Domínio da Destruição, Domínio da Guerra, Duro de Matar, Foco em Perícia (Intimidação), Poder Mágico x2, Tolerância, Treino em Perícia (Intimidação), Vitalidade, Vontade de Ferro.

Equipamento: *armadura completa da fortificação pesada +1, maça profana +2, manto da resistência +3*. Karbash ainda possui um enorme número de pergaminhos e poções, resgatados dos templos de Lenórienn.

Princesa Tanya

Filha do antigo rei Khinlanas, Tanya (na verdade, Tanyantalaria), foi raptada por Thwor Ironfist e entregue como oferenda aos hobgoblins, para a formação da Aliança Negra dos Goblinoídes. Embora se acredite que Tanya esteja morta, ela tem sido mantida prisioneira por Holgor, sempre acorrentada, como sua escrava pessoal. O vilão acredita que mantê-la por perto como uma valiosa refém é uma medida inteligente.

Com traços delicados e cabelos e olhos púrpuras, Tanya é uma elfa de beleza extraordinária. Dizem que sua linda voz é capaz de elevar o espírito de qualquer pessoa, e até mesmo curar ferimentos. Talvez por isso Holgor goste de forçá-la a cantar na sala do trono (uma das únicas ocasiões em que Tanya é tirada de sua cela).

Além de princesa, Tanya era uma maga. Também teve algum treinamento em combate com espada e arco, as armas tradicionais dos elfos, mas nunca chegou a ser uma guerreira excepcional. Tanya conhece a localização de inúmeras passagens secretas e câmaras escondidas em Lenórienn, muitas delas ainda não descobertas pelos hobgoblins. Mas esse conhecimento, até agora, não serviu para sua fuga.

Princesa Tanya: elfa, Barda 6/Maga 3, Neutra e Bondosa; ND 8; tamanho Médio, desl. 9m; PV 42; CA 17 (+4 nível, +3 Des); corpo-a-corpo: desarmado +8 (1d3+4); hab. conhecimento de bardo +9, item de poder (varinha), música de bardo (inspirar coragem, inspirar coragem aprimorada, inspirar heroísmo, melodia revigorante, melodia revigorante aprimorada) 11/dia, visão na penumbra; Fort +5, Ref +9, Von +7 (+11 contra encantamentos), For 10, Des 17, Con 12, Int 17, Sab 12, Car 21.

Perícias & Talentos: Atuação (música) +17, Cavalgar +15, Conhecimento (arcano) +15, Conhecimento (história) +15, Conhecimento (natureza) +15, Conhecimento (nobreza) +15, Diplomacia +17, Identificar Magia +19, Intuição +13, Percepção +17; Acuidade com Arma, Atraente, Devoto (Glórienn; orientação), Foco em Arma (arco longo), Poder Mágico, Terreno Familiar (Lenórienn).

Magias de Bardo Conhecidas (PM 16; CD do teste de resistência 15 + nível da magia, 17 + nível da magia para magias arcanas): 0 — *brilho, globos de luz, intuir direção, prestidigitação*; 1º — *acalmar animal, bom fruto, chuva quente, compreender idiomas, curar ferimentos leves, disfarce ilusório, enfeitiçar pessoa, névoa obscurecente*; 2º — *falar com animais, restauração menor, transe animal*.

Magias de Mago Conhecidas: 0 — *abrir/fechar, detectar magia, ler magias, mãos mágicas, raio de frio*; 1º — *alarme, armadura arcana, causar medo, escudo arcano, imagem silenciosa, mísseis mágicos, proteção contra o mal, servo invisível*; 2º — *chama contínua, raio ardente*.

Magias de Mago Preparadas (PM 11; CD do teste de resistência 15 + nível da magia): 1º — *armadura arcana, causar medo x2, imagem silenciosa, mísseis mágicos x4, proteção contra o mal*; 2º — *raio ardente*.

Equipamento: algema, coleira e correntes...

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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.

Tormenta RPG, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

O material a seguir é considerado Identidade do Produto: todos os termos referentes ao cenário de Tormenta, incluindo nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos, e todas as ilustrações.

O material a seguir é considerado Conteúdo Open Game: todo o texto de regras, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.

Faça parte da maior comunidade
de jogadores do Brasil!

Descubra as novidades!

Tire dúvidas!

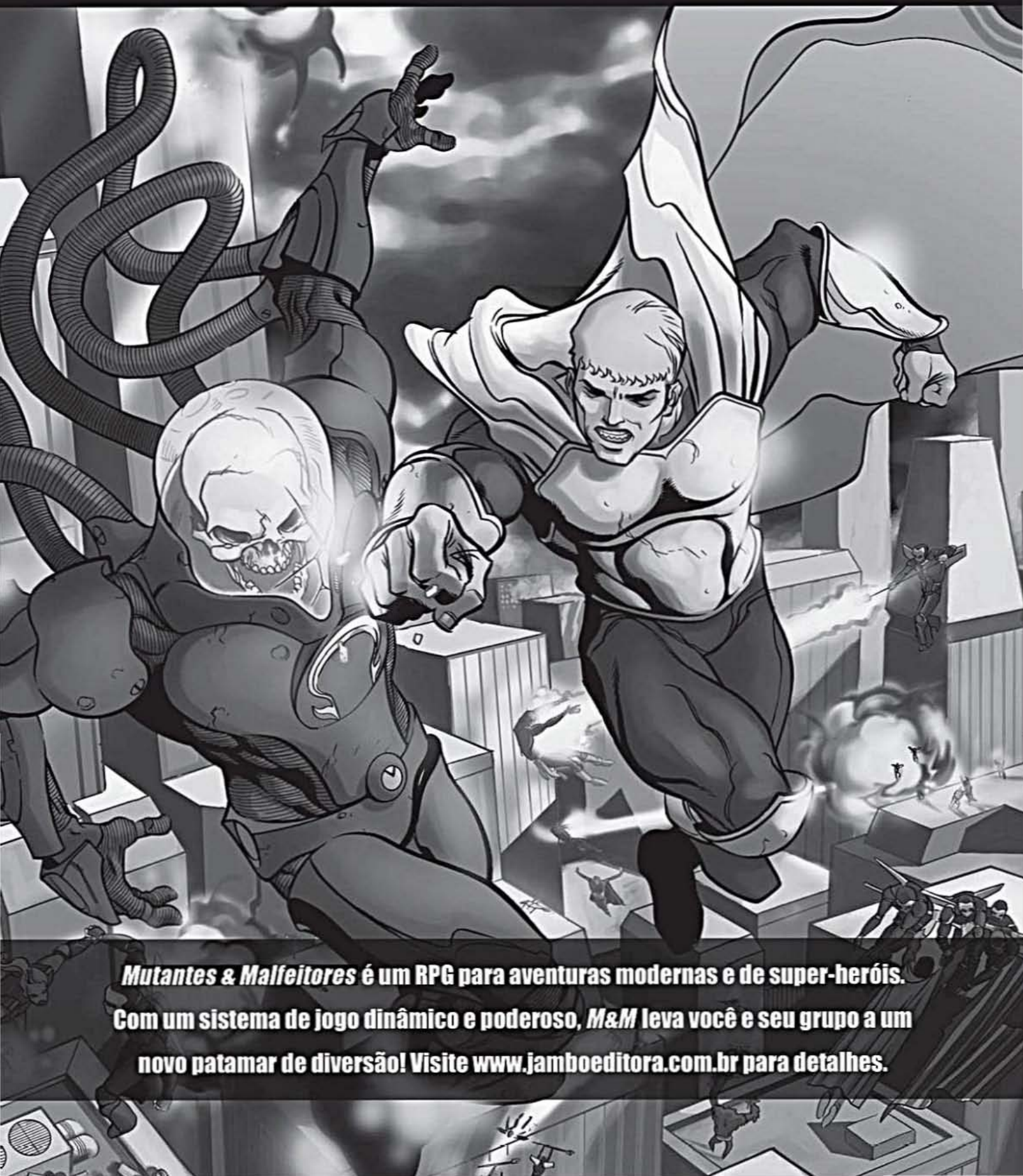
Forme grupos!

Faça tudo isso em
www.jamboeditora.com.br/forum



JONES
2005

Mutantes & Malfeitores



***Mutantes & Malfeitores* é um RPG para aventuras modernas e de super-heróis. Com um sistema de jogo dinâmico e poderoso, *M&M* leva você e seu grupo a um novo patamar de diversão! Visite www.jamboeditora.com.br para detalhes.**

Enfrente a horda goblin!

No continente de Lamnor, uma nova ameaça emerge. Thwor Ironfist, o general bugbear, unificou as tribos goblinoides, formando a Aliança Negra. Thwor já destruiu os orgulhosos reinos humanos e élficos de Lamnor. Agora, quer fazer o mesmo com Arton... E apenas uma fortaleza solitária o separa de seu objetivo.

Volte ao passado de *Tormenta* com **EXPEDIÇÃO À ALIANÇA NEGRA**, uma aventura clássica, publicada originalmente em 1999. Atualizada para as regras de *Tormenta RPG*, esta missão desafia os personagens a impedir os planos de Thwor Ironfist. De seu sucesso depende o futuro do mundo.

Este livro contém:

- Uma aventura completa, que coloca os personagens frente a frente com um dos maiores vilões de *Tormenta*, em um dos principais momentos históricos de Arton.
- Regras e material de campanha para que o mestre crie suas próprias aventuras envolvendo a horda goblinóide.
- Uma nova raça para jogadores, novas perícias e novos talentos.
- Regras para unidades militares e armas de cerco.
- A descrição de Lenórienn, o reino dos elfos, agora tomado pelos hobgoblins.

Você conseguirá deter Thwor Ironfist?



9 788589 134569 >

JAMBÔ
Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

14